

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC – SP**

Renato Fernandes Lobo

A PRESENÇA DO MITO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

DOUTORADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

**SÃO PAULO
2020**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC – SP**

Renato Fernandes Lobo

A PRESENÇA DO MITO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Tese apresentada ao Programa de Estudos Pós-graduados em Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Ciências Sociais. Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mariza Martins Furquim Werneck.

**SÃO PAULO
2020**

Banca Examinadora

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001

Agradecimentos

Agradeço aquilo que é mágico e divino, que misteriosamente inspira, depois de muita transpiração.

A minha esposa, pela paciência e todo apoio necessário para a realização desse trabalho.

Ao Caetano, lindo filho, que nasceu durante o processo, que tornou seu sorriso fonte de energia para os momentos mais difíceis.

A minha mãe, por ter se esforçado em me proporcionar uma boa educação.

Ao meu pai, por ter me transmitido o gosto pela leitura através da assinatura de gibis da Turma da Mônica.

Aos meus sogros pela acolhida em seu sítio, local onde foi escrito boa parte dessa tese.

A minha orientadora, Prof.^a Dr.^a. Mariza Werneck, que pacientemente contribuiu para a realização dessa pesquisa.

Aos funcionários da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, dedicados em manter em funcionamento de toda a estrutura necessária para a realização dos estudos.

Aos professores do Departamento de Ciências Sociais, que engradeceram o curso com excelentes aulas e produtivas críticas.

Aos professores que prontamente aceitaram participar da minha banca de qualificação, meu muito obrigado.

Resumo

A presente pesquisa buscou encontrar a presença do mito nas histórias em quadrinhos de super-heróis, utilizando a teoria de Lévi-Strauss, que entende o mito como uma forma de pensar a partir de operações simbólicas. Também foram consideradas as definições de mito de Mircea Eliade e os estudos sobre o caráter mítico das histórias de super-heróis de Umberto Eco e Richard Reynolds. Foi estabelecido que a estrutura permanente dessas histórias está presente na narrativa de origem de cada personagem, que condiciona os acontecimentos das publicações seriais, evidenciando o aspecto sincrônico e diacrônico presentes no universo dos super-heróis e comuns nos mitos tradicionais. Os personagens escolhidos como objeto de estudo foram Superman, Batman e Mulher-Maravilha, por serem personagens seminais, que inauguraram o gênero da superaventura e que possuem vasta publicação. As histórias de origem desses personagens foram selecionadas para análise do desenvolvimento do mito, observando as permanências e as mudanças, bem como os significados que foram criados pela adição ou subtração de qualquer elemento. Também foi observado o processo de bricolagem na criação dos super-heróis, a partir da combinação de elementos culturais simbólicos diversos, provenientes da mitologia, religião, filosofia, ficção científica, histórias de detetive, literatura *pulp*, entre outros.

Palavras-Chave: Mito. Quadrinhos. Superman. Batman. Mulher-Maravilha.

Abstract

The present research sought to find the presence of myth in superhero comics, using Lévi-Strauss's theory, which understands myth as a way of thinking from symbolic operations. The myth definitions of Mircea Eliade and studies on the mythical character of the superhero stories of Umberto Eco and Richard Reynolds were also considered. It was established that the permanent structure of these stories is present in the narrative of origin of each character, which conditions the events of serial publications, evidencing the synchronous and diachronic character present in the universe of superheroes, which is common in myths. The characters chosen as object of study were Superman, Batman and Wonder Woman, because they were seminal characters, who inaugurated the genre of superadventure and for having vast publication. The origin stories of these characters were selected for analysis of the development of each other's myth, observing the permanences and changes, and also meanings that were created by the addition, or subtraction of any element. The diy process was also observed in the creation of superheroes, from the combination of diverse symbolic cultural elements, emanating from mythology, religion, philosophy, science fiction, detective stories, *pulp* literature, among others.

Keywords: Mith. Comics. Superman. Batman. Wonder Woman.

Lista de Figuras

Figura 1 - Representação Rupestre	18
Figura 2 – Hieróglifo em Papiro	18
Figura 3 – Detalhe da Coluna de Trajano	19
Figura 4 – Torturas de Erasmo	20
Figura 5 – Detalhe do Manuscrito do Apocalipse	21
Figura 6 – Trecho inicial do Menino Amarelo e seu Fonógrafo.....	22
Figura 7 – Trindade da DC Comics	27
Figura 8 – Capa de <i>Crise nas Infinitas Terras</i>	56
Figura 9 – Superman e Batmam em <i>Dark Knight Returns</i>	61
Figura 10 – Linha do Tempo a partir de <i>Zero Hora</i> nº 0.....	68
Figura 11 – Cronologia do Universo DC	76
Figura 12 – Capa de <i>Action Comics</i> n.º 583	85
Figura 13 – Capa da Edição Brasileira de <i>A morte do Super-Homem</i>	87
Figura 14 – Magog derrotado pelo Superman	89
Figura 15 – Esforço Altruísta em <i>Superman: as quatro estações</i>	90
Figura 16 – Superman e Cristo em <i>Superman: Paz na Terra</i>	91
Figura 17 – Exposição ao Sol em <i>Superman All Stars</i>	92
Figura 18 - As Torres Gêmeas de Lex Luthor	93
Figura 19 – Capa de <i>Action Comics</i> n.º 1.....	96
Figura 20 – Primeiro quadro de <i>Action Comics</i> n.º 1.....	97
Figura 21 – Capa de Superman n.º 146.....	104
Figura 22– Almanaque Superman de 1974	104
Figura 23 – Morte dos pais 1939 (Era de Ouro).....	106
Figura 24 – Morte dos Pais 1948 (Era de Ouro).....	106
Figura 25 – Morte dos pais 1961(Era de Prata)	107
Figura 26 - Diante do Túmulo dos Pais 1979 (Era de Bronze)	108
Figura 27 – Capa de <i>O Homem de Aço</i>	109
Figura 28 – Criando o Uniforme	110
Figura 29 – Conclusão de <i>Homem de Aço</i>	111
Figura 30 – Capa de <i>O Legado das Estrelas</i>	112
Figura 31 – Rápida apresentação da origem do personagem.....	113
Figura 32 – Superboy e a Legião dos Super-Heróis	116
Figura 33 – Superman, o filme	117
Figura 34 - Superman: Origem Secreta	117
Figura 35 – Capa de <i>Superman: Terra Um</i>	118

Figura 36 – Detalhe da arte de Shane Davis em <i>Superman: Terra Um</i>	120
Figura 37 – Destruindo um carro na 1ª aparição	121
Figura 38 – Destruindo em Legado das Estrelas.....	121
Figura 39 – Destruindo um tanque em Terra Um	121
Figura 40 – Capa de <i>Superman à Prova de Balas</i>	122
Figura 41 – Casamento com Lois Lane	124
Figura 42 – Superman e Mulher Maravilha	124
Figura 43 – Estreia do Batman.....	126
Figura 44 – Projeto do Ornitóptero de Leonardo da Vinci.....	127
Figura 45 – Cena de <i>A Marca do Zorro</i> de 1920	128
Figura 46 – Série da década de 1960	131
Figura 47 – Coringa em <i>Piada Mortal</i>	134
Figura 48 – Detalhe da arte de McKean.....	136
Figura 49 – Capa de <i>Detective Comics</i> n.º 33	140
Figura 50 – Da morte dos pais ao juramento	143
Figura 51 – A ideia do uniforme	143
Figura 52 – Nova Capa de <i>Ano Um</i>	144
Figura 53 – Morte dos Pais de Bruce Wayne na arte de David Mazzuccheli	145
Figura 54 – Morcego quebrando a janela	146
Figura 55 – Capa de <i>Batman: Terra Um</i>	148
Figura 56 – Capa de <i>Ano Zero</i>	150
Figura 57 – Capa de <i>Origens Secretas</i>	150
Figura 58 – A morte dos pais	150
Figura 59 – Capa de <i>Wonder Woman</i> n.º 1	154
Figura 60 - Amarrada em <i>Sensations Comics</i> n.º 12.	155
Figura 61 – Capa da Revista <i>Ms.</i> , 1972.	159
Figura 62 – Hércules roubando o cinturão de Hipólita.....	162
Figura 63 – Pedido de Hipólita	163
Figura 64 – Nascimento de Diana	164
Figura 65 – Diana tornando-se uma amazona	164
Figura 66 – Diana torna-se a Mulher-Maravilha!	165
Figura 67 – Afrodite concedendo a dádiva da beleza para Diana	170
Figura 68 – Mulher Maravilha Pós-Crise	172
Figura 69 – A alma preservada	173
Figura 70 – Hipólita Acorrentada.....	174
Figura 71 – Nascimento da Mulher-Maravilha.....	176
Figura 72 – Mulher Maravilha dos Novos 52	178
Figura 73 – Hipólita e Zeus	179

Figura 74 – Capa de <i>Mulher Maravilha: Terra Um</i>	181
Figura 75 – Hipólita aprisionada por Hércules	181
Figura 76 – Moldada como barro em <i>Terra Um</i>	186
Figura 77 – Morte de Lois Lane	188

Sumário

Introdução.....	12
1. Uma arte ao longo da história.....	17
1.1. A origem dos Quadrinhos.....	17
1.2. Quadrinhos de Super-Heróis.....	24
2. O Mito	29
2.1. A Universalidade dos Mitos.....	29
2.2. Pensamento Mítico	31
2.3. Mitos ou Contos?	34
2.4. A Crítica Filosófica e o Cristianismo	38
2.5. Os Ritos.....	41
3. O Valor Mítico das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis	46
3.1. O Conteúdo Mítico dos Super-Heróis	46
3.2. A estrutura mítica das histórias em quadrinhos de super-heróis.....	49
3.3. Bricolagem e Escatologia nos quadrinhos.....	68
3.4. Modelos Pedagógicos.....	69
3.5. A importância da Origem	74
4. Superman	78
4.1. A história do Homem de Aço	78
4.2. Mito de Origem do Superman.....	96
5. Batman	126
5.1. A História do Homem Morcego.....	126
5.2. Mito de Origem do Batman.....	139
6. Mulher-Maravilha	154
6.1. A História da Amazona	154
6.2. O Mito de Origem da Mulher-Maravilha	162
Considerações Finais	188
Fontes.....	192

Introdução

O presente trabalho surgiu a partir de questionamentos sobre os impactos das histórias em quadrinhos de super-heróis na formação da cultura contemporânea. Para perceber a força dos personagens dessas histórias, basta observar o modo como extrapolam os limites dos quadrinhos e invadem outras mídias na condição de conquistadores de novos mundos. A versatilidade dos super-heróis permitiu que ganhassem programas de rádio, séries televisivas, filmes de cinema e jogos eletrônicos.

Ademais, os super-heróis podem ser considerados elementos definidores da identidade de determinados grupos, que não se caracterizam pela vivência em comum numa determinada região, mas se definindo como uma comunidade de pessoas que se integram ao redor das histórias desses personagens em escala global, estabelecendo um tipo de sensibilidade globalizada.

Sensibilidade esta que parece conectar indivíduos do mundo inteiro seja sob a retranca daqueles que se fantasiam de personagens de histórias em quadrinho ou de cinema, os cosplays; ou mesmo em função da cultura dos fãs, da ideia de uma comunidade específica que pode ignorar territorialidades, marcas das línguas diferentes, mas existe diante de uma marca simbólica ancorada no midiático (SOARES, 2014, p. 147).

Os super-heróis dos quadrinhos conseguem alimentar de modo constante, elementos identitários daqueles que seguem as publicações, em uma escala tão global quanto o alcance da indústria cultural, a partir de sites e fóruns especializados, feitos, muitas vezes, por fãs. Nessas publicações é possível perceber discussões que vão desde críticas a um determinado roteirista, ou desenhista, até discussões filosóficas e sociais.

Os leitores que se agrupam ao redor de seus super-heróis, como se fossem uma tribo que se reúne ao redor de uma fogueira para ouvir as lendas de sua tradição, representam o sucesso de uma estratégia da indústria dos quadrinhos, pelo menos das editoras Marvel e DC.

Essas editoras inseriram a ideia de histórias continuadas, de modo serial, em um grande um universo compartilhado de super-heróis, ou seja, para acompanhar e

compreender a cronologia, que gradativamente foi estabelecida, é necessário gastar com a compra de várias revistas, criando assim a fidelização do grupo.

Contudo, ao mesmo tempo em que se estabeleceu uma base sólida de leitores, criou-se uma dificuldade para os não iniciados adentrarem no fascinante universo dos super-heróis, pois “como a história de cada série se tornava mais complicada, aumentava a barreira para novos leitores, ajudando a firmar as comunidades de fãs dos quadrinhos *mainstream* como uma subcultura isolada” (MAZUR e DANNER, 2014, p. 173).

É importante ressaltar que compreender os super-heróis ajuda no entendimento da cultura atual, pois tais personagens possuem grande destaque, sendo importantes referências, que extrapolaram os limites dos papéis coloridos dos quadrinhos em direção a várias mídias. Entretanto, o que mais chama a atenção é a durabilidade desses personagens, que apesar de serem consumidos a exaustão, ainda conseguem preservar o valor icônico que possuem, como se formassem um novo panteão. De acordo com Reblin:

O surgimento dos super-heróis em seu momento específico não desembocou apenas na criação de um novo tipo de narrativa ou gênero, mas na erupção de toda uma mitologia contemporânea que permeia aquilo que se tem chamado de *cultura pop* (2012, p. 95).

Nessa perspectiva é possível pensar nos super-heróis como uma possível mitologia, própria para a cultura atual, tão marcada pela mercantilização e massificação, na qual elementos culturais são transformados em produtos. O que Reblin chamou de cultura pop pode ser definido, de acordo com Soares, 2014, como um:

conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante (SOARES, 2014, p. 140).

Por meio desses aspectos, fica evidente que a chamada cultura pop emergiu da cultura de massa, porém se diferenciando dela em alguns aspectos. Já que a possibilidade de reprodutibilidade técnica levou à massificação, mas o pop se fundamenta no aspecto midiático do entretenimento diretamente ligado à indústria cultural.

Dessa maneira, as histórias em quadrinhos de super-heróis podem ser consideradas um gênero literário próprio da cultura pop, chamado de superaventura por Reblin, que defende que “ao longo de sua evolução, a superaventura assumiu características tão peculiares que estudiosos começaram a considerá-la como um gênero próprio, distinguindo-o da fantasia, da ficção, do policial” (REBLIN, 2012, p. 95).

Essa modalidade, além de ter estabelecido um gênero, possui personagens detentores de características intrigantes, típicas de personagens míticos, pois ao mesmo tempo em que se transformam e se adaptam às mudanças históricas, algo de sua essência sempre permanece, permitindo que sejam reconhecidos facilmente. Um bom exemplo disso é o personagem mais antigo, que inaugurou as histórias de super-heróis, o Superman, facilmente reconhecido pelas pessoas em suas diversas versões e nas mais diferentes mídias.

Os super-heróis que compõem a Trindade da DC Comics, a saber, Superman, Batman e Mulher-Maravilha, têm suas histórias publicadas desde a virada da década de 1930 para 1940 até hoje, tendo relevância perceptível. Não é difícil, mesmo no Brasil, encontrar, nas grandes cidades, pessoas usando camisetas com os símbolos do “S”, do morcego, ou o “W”. O potencial icônico desses personagens é reconhecido por Umberto Eco (1990), que considera o Superman uma espécie de mito contemporâneo, embora imerso num contexto de publicação serial das histórias, que poderia aproximar o personagem mais da novela do que propriamente dos mitos antigos.

Outro pesquisador italiano, Marco Arnaudo (2013), também destaca essa afinidade entre super-heróis e mitos. Para ele, a mitologia das antigas civilizações, principalmente daquelas que registraram seus mitos por meio da escrita, servem como uma inesgotável fonte de inspiração, sem os limites dos direitos autorais da sociedade capitalista. Para além da mera inspiração, o potencial mítico dos super-heróis residiria no fato de encarnarem arquétipos presentes na consagrada jornada do herói de Joseph Campbell (2007), entretanto, o próprio autor destaca que as

histórias em quadrinhos ampliam os limites dessa jornada, pois acrescentam aspectos mais cotidianos da vida dos super-heróis.

Para endossar ainda mais a proximidade entre os super-heróis, originais dos quadrinhos, com heróis de antigos mitos, pode-se destacar a observação de Mircea Eliáde (1994), importante estudioso de mitologia, que afirma que os personagens das comics strips compõem uma mitologia moderna.

Para além dos pensadores reconhecidos pela academia, os próprios produtores e escritores de histórias em quadrinhos reconhecem que as narrativas dos super-heróis compõem uma espécie de mitologia moderna. É possível exemplificar tal constatação a partir da visão de Grant Morrison (2012a), importante escritor de histórias em quadrinhos da Marvel e DC Comics, que defende a ideia de que os super-heróis são os nossos novos deuses.

Por isso, para compreender a presença do mito nas narrativas de super-heróis, é preciso considerar o contexto no qual essas histórias são produzidas, para verificar se as adaptações necessárias para sua difusão na atualidade não comprometem o valor mítico desses personagens.

Estudar os super-heróis não é uma tarefa fácil, devido à grande quantidade de material disponível e ao mesmo tempo por estarem presentes em várias mídias diferentes, por isso é preciso focar em quando tudo começou, nos quadrinhos, nas histórias de origem dos personagens que abriram a porta para a criação desse interessante universo.

Vale ressaltar que, apesar de todos os avanços técnicos e científicos, ainda existe algo que atrai o ser-humano para aventuras de heróis, ou superaventuras de super-heróis, como afirma Jaeger: “apesar de todos os ‘progressos’ burgueses, há algo de imperecível na fase heroica da existência humana: o seu sentido universal do destino e verdade permanente da vida” (1995, p. 65).

Embora olhar para as narrativas de super-heróis como mitos modernos não seja propriamente uma novidade, a opção desse trabalho por uma abordagem a partir de uma perspectiva antropológica, utilizando como referência a teoria sobre mitos de Lévi-Strauss (1973), pode trazer uma contribuição importante. Pois permite verificar o modo como a organização do universo dos super-heróis, que emergiu dos quadrinhos, pode se assemelhar ao modo de operar do pensamento mítico.

Dessa forma, o presente trabalho buscou sintetizar a história dos quadrinhos, para contextualizar o aparecimento dos super-heróis, a fim de analisar a criação do

universo compartilhado por esses personagens, buscando compreender como esses personagens, submetidos à lógica das publicações em série, mais próximas dos romances de folhetim, podem manter aspectos míticos.

Assim, para delimitar o estudo, foram escolhidos três personagens, que estão presentes desde a origem dos quadrinhos de super-heróis, e que serviram de modelo para a criação de personagens posteriores: Superman, de 1938; Batman, de 1939; Mulher-Maravilha, de 1941. Por isso, as análises desta pesquisa privilegiam o universo compartilhado da DC Comics, editora que detém os direitos sobre os três personagens.

Por fim, é importante ressaltar que o presente trabalho não buscou fazer a análise do mercado das histórias em quadrinhos de super-heróis, pois os elementos míticos foram buscados nas próprias narrativas, trata-se de uma questão exclusiva de foco de estudo, pois negar a presença da lógica capitalista de mercado no âmbito da produção de quadrinhos de grandes editoras seria ingenuidade.

1. Uma arte ao longo da história

1.1. A origem dos Quadrinhos

É muito difícil precisar a origem das histórias em quadrinhos, devido à antiguidade da transmissão de mensagens por meio do uso de imagens, por vezes acompanhadas de textos. Isso ocorre porque essa linguagem vai “ao encontro das necessidades do ser humano, na medida em que utilizam fartamente um elemento de comunicação que esteve presente na história da humanidade, desde os primórdios: a imagem gráfica” (VERGUEIRO, 2014, p. 8).

Portanto, é conveniente ressaltar, que, praticamente, povos de todos os continentes usaram essa linguagem em um dado momento da sua história. Desse modo, conforme Mazzur e Danner:

nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais broadsheet do século XVII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificadas como “pré-história” dos quadrinhos (2014, p. 7).

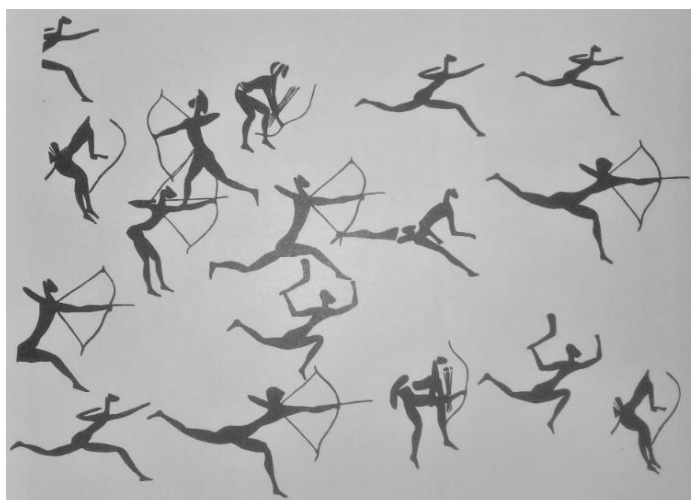
Além dos exemplos destacados, é possível retornar a um passado ainda mais distante, basta recordar que a primeira forma de registro material de uma mensagem ocorreu com as pinturas rupestres, a partir das quais podemos ver diretamente o que estava na imaginação dos seres humanos pré-históricos.

O homem primitivo, por exemplo, transformou a parede das cavernas em um grande mural, em que registrava elementos de comunicação para seus contemporâneos: o relato de uma caçada bem-sucedida, a informação da existência de animais selvagens em uma região específica, a indicação de seu paradeiro etc. (VERGUEIRO, 2014, p. 8).

Contudo, a mensagem narrada com imagens na pedra representa algo maior, pois a partir desses registros o homem foi “deixando para o futuro o seu testemunho de sua época, não acreditando tão somente no canto e na dança, nos gritos guturais

de caça, nos choros e nos risos, mas sentindo a necessidade de gravar, eternizar a vida” (MOYA, 1970, p. 26).

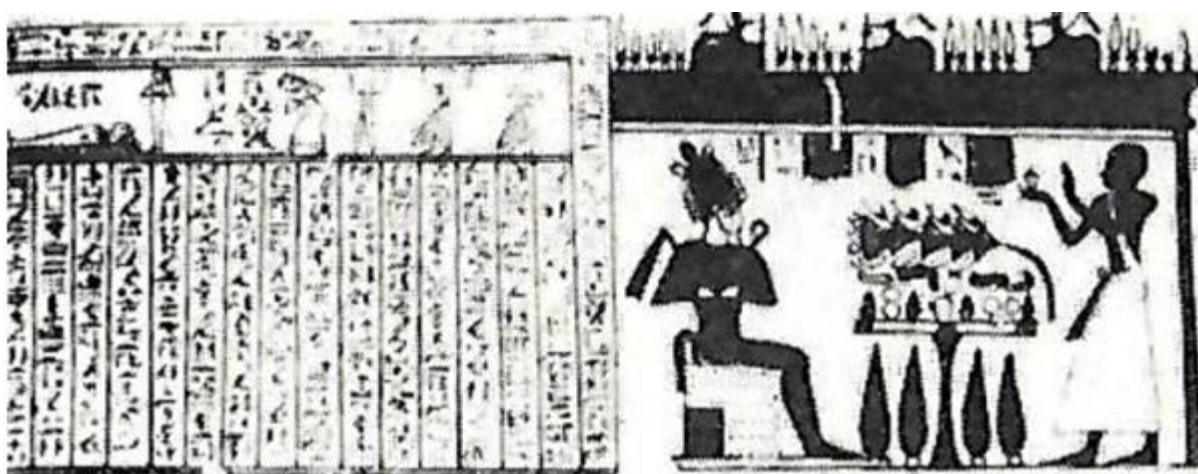
Figura 1 - Representação Rupestre



Fonte: (MOYA, 1970, p. 14).

Outro tipo de arte que pode ser considerada como inspiração para o formato dos quadrinhos é a escrita hieroglífica do Egito Antigo, que, segundo Gaiarsa, foi um “tipo de história em quadrinhos que a humanidade conheceu, quando as coisas ainda eram mais importantes do que seus nomes” (1970, p. 116).

Figura 2 – Hieróglifo em Papiro



Fonte: (MOYA, 1970, p. 23).

Outro exemplo da Antiguidade de transmissão de uma mensagem por meio de imagens pode ser observado na famosa coluna de Trajano. “Ela retrata uma campanha militar do imperador romano e, se não é a primeira HQ, sem dúvida é a mais pesada, com suas oitocentas toneladas de mármore” (CAMPOS, 2015, p.10).

Figura 3 – Detalhe da Coluna de Trajano



Fonte: (CURRY, p. 2).

Além desses destaques da Pré-História e da Idade Antiga, o período medieval e os princípios da modernidade, na Europa, foram tão, ou até mais generosos na produção de histórias narradas por meio de imagens, devido à preocupação pedagógica de se usar uma linguagem acessível para que as pessoas analfabetas entendessem preceitos religiosos, é o que fica evidente nas próprias igrejas, repletas de imagens. “Aqueles quadrinhos (‘Via Sacra’) que vemos nas igrejas do interior contando a paixão de cristo (desde Dürer) já eram histórias em quadrinhos de então” (MOYA, 1970, p. 32).

Um bom exemplo de narrativa religiosa a partir da lógica dos quadrinhos é a xilogravura sobre as torturas de Erasmo, feita no século XV, que narrou a vida desse santo católico, que foi torturado por imperadores romanos de diversas maneiras,

mas que, mesmo depois de vários sofrimentos, continuava pregando as palavras de Cristo.

Figura 4 – Torturas de Erasmo



Fonte: (CAMPOS, 2015, p. 31).

Todos os exemplos acima podem ser considerados como a pré-história das histórias em quadrinhos, que, embora já tenha uma origem complicada, “a história pode se complicar um pouco mais se considerarmos a Ásia” (CAMPOS, 2015, p. 10).

Focando no Ocidente, a invenção da imprensa não diminuiu a importância dos desenhos, pois com a invenção de Gutemberg “o grande salto foi dado. Os livros começaram a divulgar a escrita e foram ilustrados” (MOYA, 1970, p. 34).

Todavia, isso não significa que antes, com as histórias contadas com o uso de imagens, já não se fizesse uso da escrita, pois o que a imprensa fez foi gradativamente popularizar a escrita. Um exemplo disso pode ser encontrado em um manuscrito do Apocalipse, de aproximadamente 1230, do Trinity College Library, no qual podemos observar a combinação entre texto e imagem, com indicações de quem está falando, semelhantes aos modernos balões.

A ideia de combinar imagens e textos para transmitir mensagens em forma de charge, ou, numa ordem sequencial, narrar algo, não é novo, por isso é difícil precisar a origem do que hoje chamamos de histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, o trabalho de Rogério de Campos (2015), é coerente por abordar o nascimento dessas histórias mostrando que não existe um caminho único para sua criação e concepção, pois suas origens são múltiplas e variadas. Para fundamentar essa argumentação, o autor contextualiza suas afirmações com imagens de variadas épocas.

Figura 5 – Detalhe do Manuscrito do Apocalipse



Fonte: (MOYA, 1970, p. 27).

Entretanto, tradicionalmente aponta-se para ano de 1896 como marco da criação das modernas histórias em quadrinhos, “na figura de *Yellow Kid* (O menino de Amarelo), com seu panfletário camisolão amarelo, desenhado por Richard Fenton Outcault no *New York World*” (MOYA, 1970, p. 35).

Ainda que as histórias ou narrativas gráficas contendo os principais elementos da linguagem dos quadrinhos possam ser encontradas, paralelamente, em várias regiões do mundo, é possível afirmar que o ambiente mais propício para seu florescimento localizou-se nos Estados Unidos do final do século XIX, quando os elementos tecnológicos e sociais encontravam-se devidamente consolidados para que as histórias em quadrinhos se transformassem em um

produto de consumo massivo, como de fato ocorreu. (VERGUEIRO, 2014, p. 10).

De acordo com Campos (2015), a tira de 25 de novembro de 1896, não chamou muito a atenção, tanto é que na edição seguinte, Outcault voltou a fazer uma charge cheia de detalhes. Mas de maneira equivocada foi dado ao autor o título de pai dos quadrinhos modernos.

Figura 6 – Trecho inicial do Menino Amarelo e seu Fonógrafo



Fonte: (CAMPOS, 2015, p. 300).

Essa ideia foi consolidada com o pesquisador Coulton Waughe, que afirmou que Outcault era o “criador dos quadrinhos. O livro de Waughe – The Comics, lançado em 1947 – foi a primeira tentativa relevante de umas histórias em quadrinhos” (IDEM, p.12).

Os trabalhos acadêmicos, que poderiam discutir a origem, demoraram para aparecer, pois na década de 1950, os quadrinhos passaram a ser criticados de maneira dura, principalmente pelo psiquiatra Fredric Wertham, que os acusava de desencadear a perversidade da juventude da época.

Nesse período, as histórias em quadrinhos foram consideradas “as responsáveis por todos os males do mundo, inimigas do ensino e do aprendizado, corruptoras das inocentes mentes de seus indefesos leitores” (VERGUEIRO, 2014, p. 16).

Somente na década de 1960, os quadrinhos voltaram a ganhar destaque como produto cultural, contudo um dos contextos dessa revalorização é o nacionalismo estadunidense, pois consideravam que os “quadrinhos podem até ser baixa cultura, mas são vivos, são americanos, portanto melhores que a alta cultura da Europa decadente” (CAMPOS, 2015, p. 14).

Paralelamente, na Europa, com o desenvolvimento das ciências da comunicação, os quadrinhos passaram a ser vistos de maneira menos apocalíptica, passando a ser entendidos como uma linguagem. Esse processo ocorreu praticamente com todos os meios de comunicação de massa, com destaque para os trabalhos de Umberto Eco, com *Apocalípticos e Integrados* (ECO, 1990). Lançado na década de 60, nesse livro o autor dedica-se ao estudo da cultura de massa, como o rádio, a televisão e os quadrinhos.

Todavia, em relação à origem dos quadrinhos, no contexto estadunidense, era difícil aceitar que pessoas de outras nacionalidades tivessem criado histórias em quadrinhos primeiro, como o suíço Rodolphe Töpffer, que criou *Les Amours de Monsieur Vieux-bois*, em 1833, e o alemão Wilhelm Busch, que criou “os primeiros personagens célebres das ilustrações em continuação: a obra-prima *Maz und Moritz*” (MOYA, 1970, p. 35).

Rogério de Campos cita o historiador inglês David Kunzle, segundo o qual “os historiadores norte-americanos chauvinisticamente ignoraram ou negaram totalmente o desenvolvimento dos quadrinhos na Europa do século XIX, de Töpffer a Busch e todo resto, e mais que isso: ignoraram os quadrinhos norte-americanos pré-1986” (CAMPOS, 2015, p. 14).

Mesmo o argumento usado para dar destaque a Outcalt, sob alegação de que as histórias em quadrinhos precisam ter uma sequência de imagens, o uso de balões e de personagens recorrentes, torna-se problemático, pois nem todas as histórias lançadas posteriormente ao *Yellow Kid* possuem esses elementos.

Assim, é problemático definir um marco histórico de origem dos quadrinhos, pois a definição desse marco acaba por produzir visões distorcidas sobre as histórias, consideradas “normativas e interesseiras, concebidas para apoiar um recorte histórico arbitrário” (GROENSTEEN, 2015, p. 23).

Não se trata de diminuir a importância de Outcalt, que foi fundamental para consolidar aquele tipo de atração nos jornais, mas de se fazer justiça com outros

autores, que também contribuíram para a criação dos quadrinhos, já que “os quadrinhos ainda estão nascendo” (CAMPOS, 2015, p. 22).

Se os quadrinhos estão em mudança e desenvolvimento, somente é possível chegar a uma definição sobre o que pode ser chamado de história em quadrinhos, abandonando a busca por marcos históricos de origem, para buscar uma definição dos quadrinhos, enquanto linguagem. Em consonância com essa direção, Groensteen propõe:

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias. (2015, p. 27)

Essa ideia de imagens solidárias é chamada pelo autor de solidariedade icônica, sendo justamente o fundamento de qualquer história em quadrinhos, enquanto linguagem, os quadrinhos podem transmitir todo tipo de mensagem e de narração.

1.2. Quadrinhos de Super-Heróis

As histórias em quadrinhos de super-heróis não foram as inauguradoras desse tipo de narrativa, mas contribuíram, com certeza, para a popularização, por isso muitas tentativas de periodização dos quadrinhos acabam limitando as análises ao que Iuri Andréas Reblin (2012) chama de gênero da superaventura.

As histórias de super-heróis têm sua origem mais direta na revista *Action Comics* nº1, de 1938, que lançou o Superman, mas, antes disso, já existiam personagens que podem ser considerados como as grandes inspirações, os heróis *pulp*, de acordo com Christopher Knowles (2008), personagens como Tarzã, o

Sombra e Doc Savage, seriam os antepassados dos primeiros heróis¹ de quadrinhos.

A partir dos heróis *pulp*, “Lee Falk cria-se em 1934 o famoso mágico Mandrake e, em 1936, O Fantasma” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017, p. 30). As tirinhas de jornal desses personagens podem ser colocadas como a transição dos heróis *pulp* para os super-heróis.

Entretanto, em termos mais abrangentes, é possível afirmar que todo super-herói nada mais é do que um tipo de herói, que nos mitos antigos já apresentava poderes sobrenaturais. Como afirma Knowles: “os super-heróis vieram ocupar, em nossa sociedade moderna, o papel que os deuses e semideuses representaram para os antigos” (2008, p. 19).

Dessa forma, o surgimento do super-herói ocorre, principalmente, a partir de duas fontes de inspiração, historicamente observáveis, as narrativas “mitológicas e o sem-número de heróis de revistas *pulp*” (ROBB, 2017, p. 17), que aparecem sintetizadas na criação do Superman e de outros super-heróis.

Como o foco desta pesquisa é justamente o estudo sobre o mito nas histórias de super-heróis, a divisão cronológica do universo dos personagens das grandes editoras estadunidenses, a DC Comics e a Marvel Comics contribuí por seu didatismo com a temática pesquisada, pois essa divisão contém em si algo de mitológico, a ideia de Eras, algo fortemente inspirado na mitologia grega.

A ideia de uma divisão em Eras remete à obra de Hesíodo (2014), que em *O Trabalho e os Dias* definiu as eras da humanidade a partir da ideia de degeneração, relacionadas aos metais. Contudo, toda divisão cronológica apresenta suas limitações, do mesmo modo que a história, que é dividida em Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Idade Contemporânea, só abarca o desenvolvimento da cultura europeia nascida a partir da influência das primeiras civilizações do Oriente Médio. A divisão dos quadrinhos em eras só se justifica se for aplicada, exclusivamente, ao universo dos super-heróis estadunidenses, o que é, justamente, o foco deste trabalho.

¹ É importante não confundir herói com super-herói, tomando como base que o primeiro super-herói é o Superman, enquanto o termo herói pode abranger uma diversidade maior de personagens, que inclusive podem ser históricos.

A primeira referência sobre a divisão dos quadrinhos em eras surgiu no início da década de 1960, “em um fanzine chamado *Comic Art*, no artigo *Re-Birth*, de autoria do escritor Richard Lupoff” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017), que comenta que as revistas em quadrinhos vieram nos anos de 1930, atingiram sua Era de Ouro nos anos 1940 e entraram em declínio nos anos 1950. O critério para estabelecer a visão de decadência era o volume de produção.

É importante ressaltar que, embora a divisão das histórias em quadrinhos de super-heróis seja aceita por produtores e leitores, não existe consenso. Grant Morrison (2012a), por exemplo, divide os quadrinhos em Era de Ouro, Era de Prata, Era das Trevas e Renascença. Já Brian J. Robb (2017) estabelece um recorte um pouco diferente, Era de Ouro, era de Prata, Era de Bronze e Era Moderna.

A divisão adotada neste trabalho seguirá a cronologia proposta por Adriano Marangoni, Bruno Andreotti e Maurício Zanolini (2017), pois os autores explicitam as diferenças dos quadrinhos em seu período mais recente, iniciado durante a década de 1980 e estabelecem um período a mais, dando origem à seguinte divisão:

Era de Ouro (1938-1956), com heróis estilo *pulp* e brutais. Viu o nascimento de clássicos como Superman, Batman e Mulher-Maravilha e a constituição dos primeiros elementos comuns ao gênero, ou convenções do gênero;

Era de Prata (1956-1970) ficou marcada pelo *Comic Code Authority* e por criar certas noções de que os “heróis não matam”. Marcam uma nova geração de heróis e novas versões de personagens da Era de Ouro, como o Flash e Lanterna Verde. São histórias mais leves se comparadas Era de Ouro, com temáticas tiradas da ficção científica e num toque quase surreal;

Era de Bronze (1970-1985) teve uma abordagem de temas mais complexos, como drogas, preconceito etc. Um marco do período é a série que ficou conhecida como *Hard Travelling Heroes*, em que o Arqueiro Verde e o Lanterna Verde enfrentam problemas políticos e sociais em suas aventuras, escrita por Denny O’Neil e desenhada por Neil Adams;

Era de Ferro (1986-1994) teve seus heróis anabolizados e psicóticos, quase como uma evolução da Era de Bronze. Obras como *Watchmen* e o *Cavaleiro das Trevas* marcam o início do período que também viu editoras como a Image ganhar cada vez mais mercado com heróis “sombrios”;

Renascença (1994-hoje?). Podemos dividir os quadrinhos desse período em duas grandes vertentes. A primeira busca resgatar a inocência e o clima fantástico da Era de Prata, fazendo uma releitura dessa e de outras Eras. A segunda opera uma desconstrução de conceitos estabelecidos em outras Eras, também tendo a Era de Prata como referência primordial (IBIDEM, p. 15-16).

Embora praticamente todas as obras citadas como referências de cada período sejam de propriedade da DC Comics, esses períodos também abarcam as obras da Marvel Comics e de outras editoras menores. Ao mesmo tempo fica claro que Superman, Batman e Mulher-Maravilha são as principais referências para a constituição do gênero de superaventuras, sendo personagens criados na Era de Ouro, e por isso dignos de serem seguidos ou negados por todos os super-heróis criados posteriormente, além de suas histórias terem sido publicadas de modo constante até os dias de hoje, atravessando as eras dos quadrinhos.

A força desses personagens é enorme, tanto é que todos ultrapassaram as páginas dos quadrinhos, para aparecerem em seriados televisivos, jogos eletrônicos, animações e produções cinematográficas, mas o segredo dessa força reside nos próprios quadrinhos, como afirma Reed Tucker:

Uma das razões pelas quais os integrantes da Trindade da DC, Superman, Batman e Mulher-Maravilha, tornaram-se personagens tão icônicos é que, ao contrário de seus pares, eles estão em publicação contínua desde a sua estreia. Sua longevidade tem sido realmente notável e fala não só do apelo dos personagens, mas também da estabilidade da sua editora, a DC (2018, p. 10).

Figura 7 – Trindade da DC Comics



Fonte: (TRINDADE, 2018)

A DC Comics, uma das principais editoras de quadrinhos do planeta, surgiu como *National Allied Publications*, que se fundiu à *Detective Comics, Inc.*, para dar

origem à *National Comics*, que também incorporou a *All-American Publications*, e conquistou direitos sobre personagens de outras editoras, como o famoso caso do Capitão Marvel, hoje chamado de Shazam. Esse personagem pertencia à *Fawcett Comics*, que sofreu um processo de plágio do Superman, principal personagem da *National*, que, depois de longa briga judicial, acabou comprando os direitos sobre o personagem.

Apesar do logo DC, utilizado nas capas das revistas, a empresa somente passou a ser chamada de DC Comics, oficialmente, em 1977 (ROBB, 2017), por isso, ao longo do trabalho, a empresa detentora dos direitos de Superman, Batman e Mulher-Maravilha foi chamada de DC Comics, ainda que nem sempre esse tenha sido seu nome oficial. Também é importante mencionar que a Marvel Comics, que originalmente tinha o nome de Timely Comics, ou Atlas comics, também foi chamada simplesmente de Marvel, independentemente da época citada.

2. O Mito

2.1. A Universalidade dos Mitos

Para compreender o valor mítico de qualquer tipo de narrativa é necessário definir com a maior clareza possível o que seria um mito. Nesse sentido o pensamento do antropólogo Claude Lévi-Strauss serve como um bom eixo teórico para a construção desse conceito, a partir desse eixo é interessante buscar o diálogo com outros pensadores de diferentes áreas, para identificar as proximidades e os distanciamentos teóricos. Todavia, é importante ressaltar, que a noção de mito que se pretende alcançar neste trabalho buscou se afastar das interpretações naturalistas e historicistas, pois estas pretendem aproximar o mito de narrativas históricas de antepassados divinizados e aquelas veem no mito a expressão de explicações confusas de povos primitivos sobre os fenômenos naturais, ambas interpretações podem ser consideradas simplistas e reducionistas.

Os mitos podem ser descritos, de maneira breve, como narrativas criadas por seres humanos, a partir do momento em que romperam com o estado de natureza e criaram a cultura, desta maneira acabam por refletir a necessidade de ordenar o cosmo e de certa forma recuperar o paraíso primordial de harmonia com a natureza. Esse rompimento da ordem natural produz uma tensão no interior de toda cultura, de acordo com Mariza Werneck, “fundada sob os auspícios da ordem, a sociedade humana gera, fundamentalmente, erro e desordem” (2002, p. 53).

Por isso, os mitos e tantas outras expressões humanas podem ser consideradas tentativas de uma ordenação produzidas pelo intelecto no campo do simbólico, vinculados diretamente a cultura, pois de acordo com Lévi-Strauss, “toda cultura pode ser considerada como um conjunto de sistemas simbólicos” (1974, p.9), no qual um elemento somente adquire sentido em oposição aos outros, por isso “um elemento da cultura não pode jamais ser interpretado por si mesmo, mas unicamente enquanto está oposto a um, ou a vários outros elementos” (WERNECK, 2012, p. 45).

O mito pode ser tomado como uma narrativa que transpassa e une os sistemas simbólicos e que contribui para a criação de arranjos mentais, que servem para a apreensão da realidade concreta, pois “o princípio fundamental é que a noção

de estrutura não se remete à realidade empírica, mas com os modelos construídos em conformidade com esta” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 315).

Nesse viés, é possível deduzir que a parte concreta da realidade não é captada de maneira direta, mas por intermediários simbólicos, por isso se faz necessário estudar os símbolos e a lógica que rege seu funcionamento, para tornar possível a compreensão dos mitos.

De acordo com a abordagem estruturalista, deve-se buscar os elementos invariáveis e constantes em meio à pluralidade, dessa forma, busca-se o universal, a estrutura por trás de mitos, mas tal empreendimento só é possível, se antes for definido de maneira clara o elemento em comum, que une essas narrativas repletas de diferenças.

A universalidade dos mitos e o fundamento simbólico de todas as culturas reside no ser humano, pois “apesar das diferenças culturais existentes entre as diversas frações da humanidade, a mente humana é em todas as partes uma única coisa, com a as mesmas capacidades” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 47, tradução nossa)². Dessa forma, “mitos aparentemente muito diferentes quanto aos conteúdos podem apresentar a mesma estrutura e pertencer ao mesmo sistema” (RODRIGUES, 2009, p. 61).

Estabelecer as estruturas mentais que atuam nos mitos é a chave para se encontrar o que existe de comum e universal, pois as narrativas míticas parecem, em um primeiro momento, histórias arbitrárias, desprovidas de ordem, um verdadeiro caos, carentes de lógica, em que tudo pode acontecer sem a menor justificativa racional, mas segundo Lévi-Strauss: “esses mitos, aparentemente arbitrários se reproduzem com os mesmos caracteres e segundo os mesmos detalhes, nas diversas regiões do mundo” (1973, p.239).

É importante ressaltar que a universalidade dos mitos apontada por Lévi-Strauss se distancia das visões junguianas, como por exemplo, a utilizada por Joseph Campbell (2007), pois elas se baseiam na ideia de arquétipos, que são tidos como modelos de significados fixos. “Lévi-Strauss argumenta que o que há de comum em todos os modos de pensar não pode se referir ao conteúdo dos signos e

² pese las diferencias culturales existentes entras las diversas fracciones de la humanidad, la mente humana es em todas partes una y misma cosa, com las mismas capacidades.

símbolos que constituem o pensamento, mas ao contrário, tem de ser localizado na sua dimensão sintática; na sua forma, portanto” (AZZAN JR., 2008, p. 2).

Essa universalidade dos mitos pode ser observada nas pesquisas etnográficas, pois “uma criação ‘fantasiosa’ da mente em um determinado lugar deveria ser única – não se esperaria encontrar a mesma criação em um lugar completamente diferente” (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 37, tradução nossa)³.

Para Lévi-Strauss, as leis universais que regem o funcionamento da mente não são conscientes, mas podem ser encontradas nas narrativas míticas, mas não nos arquétipos, nem na forma de relacionar os seus elementos.

Não há, para o autor, significados precisos diretamente conectados com certos temas: quer dizer, não existem um simbolismo arquetípico como o proposto por Jung; o significado de cada elemento depende de *relação posicional* adentro do sistema mitológico (ROCHA, 1990, p. 106).

Para buscar os valores transmitidos pelos mitos é necessário observar a relação que os elementos da narrativa estabelecem entre si, pois no interior desse sistema é possível identificar os reais significados.

Por isso é extremamente importante identificar os temas mitológicos, ou mitemas, presentes nas histórias em quadrinhos de super-heróis, objeto de estudo desse trabalho, para avaliar o valor mítico dessas expressões artísticas, que não são consensualmente reconhecidas como mitos, pois estão inseridas em uma sociedade mercadológica, muito distante das sociedades ágrafas, que, prioritariamente, serviram de base para o estudo dos mitos em pesquisas antropológicas.

2.2. Pensamento Mítico

Para o antropólogo Claude Lévi-Strauss, os mitos são narrativas que devem ser valorizadas como verdadeiras manifestações de conhecimento, revelando um pensamento tão sofisticado quanto o presente na ciência, pois revelam o modo como povos selvagens, ou ágrafos, organizavam, no campo simbólico, mecanismos

³ una creación <fantasiosa> de la mente e um determinado lugar debería ser única – uno no se esperaría encontrar la misma creación em un lugar completamente diferente.

para resolver contradições presentes em seu modo de vida. Assim, o mito pode ser compreendido “como uma espécie de sistema cognitivo norteador das condutas individuais e grupais” (GAMA, 2013, p. 53).

Na visão lévi-straussiana, exposta na obra *O Pensamento Selvagem* (2010), o modo de pensar mítico opera de maneira semelhante ao processo de bricolagem, porém o mito atua no campo intelectual e a bricolagem no plano técnico. Esse modo operatório se caracteriza pelo reaproveitamento de elementos dispostos em um conjunto limitado, que mesmo ocasionalmente sendo abundante, permanece finito, a partir desse processo, ocorre a criação de algo inusitado, ou seja, a partir de um rearranjo de elementos antigos criar algo diferente.

Mesmo estimulado por seu projeto, seu primeiro passo prático é retrospectivo, ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado por utensílios e materiais, fazer ou refazer seu inventário, enfim e sobretudo, entabular uma espécie de diálogo com ele, para listar, antes de escolher, entre elas, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema colocado (IBIDEM, p. 35).

O *bricoleur* trabalha com objetos materiais do mesmo modo que o pensamento mítico trabalha com signos linguísticos, que se situam entre a imagem e o conceito, fornecendo-lhes uma característica interessante, pois o signo “como a imagem, goza de concretude, mas assemelha-se ao conceito por causa de suas prerrogativas referenciais: um e outro não se fecham em si mesmos, sendo capazes de substituírem coisas alheias” (GAMA, 2013, p. 58).

Desse modo, o pensamento mítico atua sobre um conjunto heteróclito, mas, ao mesmo tempo, limitado, pois os signos se situam no campo da linguagem, em que possuem um significado determinado e quando passam para o âmbito do mito são ressignificados, mas não existe uma liberdade plena, já que existe uma carga anterior de significado que o signo carrega. Além disso, qualquer escolha para atribuir um novo sentido ao signo exige uma rearticulação de todo o mito, pois na visão estruturalista, o significado é dado a partir da relação entre os significantes, dessa maneira, ao reorganizar o todo pode surgir algo imprevisível.

É importante acrescentar que além da linguagem, o pensamento mítico retira seu material da história, seguindo a seguinte analogia: A partir de elementos que já existem o *bricoleur* deve inovar, mas seus materiais são concretos, fáceis de

identificar. No caso do mito, o material é retirado do que Lévi-Strauss define como “testemunhos fósseis da história de um indivíduo ou de uma sociedade” (1989, p. 38).

Vale destacar, que o mito não almeja transmitir os fatos, mas sim usar os fatos da história individual ou coletiva para transmitir uma nova mensagem, mas ao fazer isso a reflexão mítica não exclui a carga histórica, mas, ao mesmo tempo, deixa uma marca indelével. A comparação com o trabalho do *bricoleur* é esclarecedora, pois ao trabalhar com materiais antigos não se pode apagar o que já foi feito com esses materiais, mas é possível deixar uma nova marca.

Um cubo de madeira, perante a insuficiência de tábuas corridas, serve de calço em algumas situações, mas extrapolá-lo a todos os casos onde um calço seja requerido constitui um equívoco, porque a história de sua fabricação lhe outorgou propriedades inalienáveis. Além disso, as adaptações que sofreu em virtude de outros usos anteriores também limitam as pretensões de reempregá-lo indefinidamente, ainda que para finalidades parecidas (GAMA, 2013, p. 58).

Por isso, fica claro que os mitos são elaborados e reelaborados sempre olhando para trás, tomando como material mental fragmentos de universos pretéritos, mas sempre tendo como objetivo solucionar uma questão do presente. Esse olhar para o passado é o que marca a distinção entre o pensamento mítico e o pensamento científico.

O pensamento mítico, esse *bricoleuse*, elabora estruturas organizando os fatos ou os resíduos dos fatos, ao passo que a ciência, “em marcha” a partir da sua própria instauração, cria seus meios e seus resultados sob a forma de fatos, graças as estruturas que fabrica sem cessar e que são suas hipóteses e teorias (LÉVI-STRAUSS, 2010, p. 38).

O pensamento científico logrou maior êxito sobre o domínio da natureza, pois estabeleceu procedimentos menos abrangentes, dividindo o universo e o entendendo por partes, tendo como base o pensamento cartesiano, contudo foi perdida a visão do todo. Já o pensamento mítico procedeu de maneira inversa, “porque sua finalidade reside em alcançar pelos menores e mais econômicos meios

uma compreensão geral do universo – e não somente uma compreensão geral, mas total” (LÉVI-STRAUSS, 2012, 2012, p. 44, tradução nossa)⁴.

É correto afirmar que o pensamento mítico sempre reflete sobre uma nova questão, busca rearranjar todo o universo simbólico proveniente de uma tradição abundante, porém finita, visando à construção de uma nova narrativa, usando para isso elementos da linguagem. Caso essa bricolagem seja bem-feita, a nova narrativa pode ganhar o caráter de um novo mito, pois de acordo com Gama: “o peso relativo dos mitos nas memórias coletivas em muito depende da forma com que os conjuntos de signos perfilados em uma dada narrativa são desalojados de suas tessituras e revitalizados na articulação de outro” (2013, p. 59).

2.3. Mitos ou Contos?

Partindo da teoria lévi-straussiana de que é o elemento humano, mais precisamente a mente humana, que liga as narrativas míticas criadas por povos separados pelo tempo e pelo espaço, torna-se importante compreender as características internas dessas narrativas, bem como a relação que estabelecem com a cultura na qual foram criadas.

Os mitos mais tradicionais têm como foco principal a narração da origem de algo importante para a existência humana, ou a origem do cosmo e da própria humanidade. Por isso o mitólogo romeno Mircea Eliade define o mito da seguinte forma:

O mito conta uma história sagrada, ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graça às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição (ELIADE, 1994, p. 11) .

⁴ porque su finalidad reside en alcanzar, por los medios más diminutos y económicos, una comprensión general del universo – y no sólo una compresión general, sino total (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 44)

Lévi-Strauss concorda com Eliade, pois também trata os mitos como narrativas de um passado distante, que estabelecem uma estrutura permanente, em suas palavras:

Um mito diz respeito, sempre, a acontecimentos passados; ‘antes da criação do mundo’, ou ‘durante os primeiros tempos’, em todo caso, ‘faz muito tempo’. Mas o valor intrínseco atribuído ao mito provém de que estes acontecimentos, que decorrem supostamente em um momento do tempo, formam também uma estrutura permanente (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 241).

As narrativas míticas são fortemente marcadas pela intervenção de seres sobrenaturais, de caráter sagrado, que explicam a origem de praticamente tudo, bem como o próprio funcionamento da realidade. “Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes, dramáticas irrupções do sagrado (ou do <sobrenatural>) no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente fundamenta o Mundo e o converte no que é hoje” (ELIADE, 1994, p. 11).

Os acontecimentos fantásticos narrados nos mitos também aparecem em outros tipos de histórias, nos chamados contos de fadas, ou nas fábulas. Muitas vezes, essas narrativas aparecem em um mesmo momento histórico, numa mesma região, o que causa um grande impasse: em quais elementos estariam assentadas as diferenças entre as narrativas míticas e os contos de fadas?

Ao analisar o método de interpretação de conto de Vladimir Propp, Lévi-Strauss observa que, muitas vezes, as narrativas míticas podem ser confundidas com contos, pois precisar as diferenças entre os dois tipos de histórias é uma tarefa difícil para o estudioso do assunto. Contudo, em muitas sociedades, os mitos e os contos são percebidos de maneira distinta.

Não há nenhum motivo sério para isolar os contos dos mitos, ainda que uma diferença entre os dois gêneros seja percebida por um grande número de sociedades; ainda que essa diferença se exprima objetivamente com o auxílio dos termos espaciais servindo para distinguir os dois gêneros; enfim, ainda que prescrições e proibições vinculem-se, às vezes, a um e não ao outro (recitação dos mitos a determinadas horas, ou somente durante uma estação – os contos, em virtude de sua natureza profana, podendo ser narrados a qualquer tempo) (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 133-134).

Vale destacar a relação que os mitos e os contos estabelecem com o tempo, Lévi-Strauss evidencia essa diferença. Segundo o autor, existem dois tipos de tempo, que não se misturam, o tempo sagrado do mito e o tempo profano do conto. Eliade também reforça essa diferenciação: “Enquanto as ‘histórias falsas’ podem ser contadas em qualquer momento, os mitos não devem ser recitados senão *durante um lapso de tempo sagrado* (geralmente durante o outono ou o inverno, e somente à noite)” (ELIADE, 1994, p. 15).

Contudo, o caráter profano dos contos e o caráter sagrado dos mitos não são elementos das narrativas em si, mas do tratamento subjetivo dado a elas por uma coletividade, pois “constata-se que narrativas com caráter de contos numa sociedade são mitos para outra e inversamente: primeira razão para desconfiar-se das classificações arbitrárias” (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 134).

Desse modo é possível afirmar que a sacralização do mito e o caráter profano do conto estabelecem uma diferença subjetiva e não estrutural. Todavia essa diferença tem uma implicação de extrema importância, pois segundo Mircea Eliade: “Nas sociedades em que o mito está vivo, os indígenas distinguem cuidadosamente os mitos - ‘histórias verdadeiras’ - das fábulas ou contos, que chamam de ‘histórias falsas’” (1994, p. 13), por isso é possível concluir que a veracidade do mito vem de sua sacralização.

A grande questão que se coloca é: se existe uma diferença na estrutura dos mitos e dos contos, para além da maneira como os grupos humanos os definem. Segundo Lévi-Strauss, além da diferença subjetiva, existem diferenças no interior do mito e do conto, que podem ser a chave para compreender o motivo de serem distinguidos em praticamente todos os lugares, embora sejam narrativas extremamente parecidas.

Em primeiro lugar, os contos são construídos sobre oposições mais fracas do que os mitos: não são cosmológicas, metafísicas ou naturais, como nestes últimos, porém mais frequentemente locais, sociais ou morais. Em segundo lugar, e precisamente porque o conto consiste em uma transposição enfraquecida de temas cuja realização amplificada é própria do mito, o primeiro está menos estritamente sujeito do que o segundo à tripla relação de coerência lógica, da ortodoxia religiosa e da pressão coletiva. O conto oferece mais possibilidades de jogo, as permutas se tornam relativamente livres e adquirem uma certa arbitrariedade (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 34).

Dessa maneira, os mitos seriam ‘maiores’ e os contos ‘menores’ em relação aos temas mais comumente abordados, contudo isso se inverte com relação à liberdade de transformações, pois os mitos estariam mais sujeitos às pressões, enquanto que os contos seriam mais livres, mas vale enfatizar que ambos trabalham com uma estrutura de oposições.

As semelhanças e diferenças entre os mitos e os contos, provavelmente, estão ligadas à forma como surgiram, Para Eliade (1994), a origem dos contos pode ser encontrada na degradação dos mitos, que perderam gradativamente seus atributos sagrados. Um dos elementos que evidencia essa perda de sacralidade está no próprio conteúdo da narrativa, pois nos contos, os deuses não aparecem, embora seus vestígios estejam presentes, por meio dos protetores e dos companheiros do herói. Vale destacar que os contos estariam mais distantes dos mitos do que as sagas trágicas, pois nessas o destino do herói aparece relacionado à divindade, enquanto no conto o universo aparenta estar mais livre da interferência divina.

Lévi-Strauss (1989) discorda desse argumento, pois observa que os mitos e os contos, muitas vezes, são narrativas contemporâneas e de influência recíproca, de forma que um gênero não poderia ser simplesmente a continuidade e a sobrevivência do outro.

Contudo, o próprio Lévi-Strauss, em seu texto “Como morrem os mitos”, estuda um mito indígena que foi se transformando conforme passava de uma tribo para a outra, até que, num determinado momento, perdeu seus componentes mágicos. Mas essa extenuação do mito não o faz desaparecer completamente, pois “duas vias lhe parecem abertas: a da elaboração romanesca e a da reutilização para fins de legitimação histórica” (IBIDEM, p. 274). De acordo com Nunes Rodrigues, os Irmãos Grimm tiveram essa mesma percepção ao reunirem os contos da tradição alemã, ao proporem que os contos “seriam como vestígios de antigos mitos” (2012, p. 391).

Nesse contexto, muitas vezes, nebuloso de se definir as diferenças entre mitos e contos, o método lévi-straussiano mostra-se interessante, pois define que muitas vezes para se entender os mitos é necessário considerar suas ligações com os contos, já que “para constituir a série completa das transformações de um tema mítico, podemos muito raramente limitar-nos somente aos mitos” (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 134).

Por fim, é necessário destacar o fato de que os mitos não possuem exclusividade pela presença de elementos sobrenaturais em suas narrativas, pois os contos também contêm tais elementos, ainda que de forma mais discreta ou diluída.

Por isso, é possível pensar que, embora mantenham as diferenças, os mitos e os contos assemelham-se por explorarem uma substância em comum, e assim não precisa existir preocupação em “escolher entre o conto e o mito, mas é necessário entender que são dois polos de um domínio que compreende todas as espécies de formas intermediárias, e que a análise morfológica deve considerar da mesma forma” (IBIDEM, p. 136).

Em vista dos argumentos apresentados, o tratamento de análise dado ao conto deve ser o mesmo dado ao mito, pois ambos compartilham um simbolismo em comum, mas tal postura não diminui o fato de que “para o homem arcaico, o mito é uma questão da mais alta importância, ao passo que os contos e as fábulas não o são” (ELIADE, 1994, p. 16).

Dessa forma, é possível perceber que os temas míticos extrapolam os limites dos mitos, podendo ser encontrados em contos de fadas, em sagas heroicas, em discursos de legitimação histórica, em histórias romanescas e por que não em histórias em quadrinhos de super-heróis?

2.4. A Crítica Filosófica e o Cristianismo

Mircea Eliade (1994) demonstra como muitos mitos perderam o caráter sagrado e se tornaram lendas ou contos infantis. Tal processo teria ocorrido nas culturas que passaram pelo desenvolvimento da filosofia, o maior exemplo seria a cultura grega, em que as críticas desferidas pelos filósofos contra os grandes poetas da mitologia, acabaram por desmitificar parte da religiosidade.

Um bom exemplo dessa postura dos filósofos em relação à mitologia é a crítica feita por Platão contra Homero e Hesíodo, que teriam humanizado os deuses a ponto de lhes retirar a própria divindade, tornando-os, muitas vezes, piores que os próprios humanos. Em sua concepção “Deus não é a causa de tudo, mas tão somente do bem” (PLATÃO, 1997, p. 69).

Todavia, essa desmitificação da religião grega, não aboliu o pensamento mítico, pois muitos temas trabalhados no interior da própria filosofia ainda continham

uma essência mitológica, principalmente no que diz respeito à cosmologia e à essência humana.

Para demonstrar essa permanência dos temas míticos no interior da filosofia, pode-se pegar como exemplo o pensamento de dois expoentes da cultura ocidental, como Platão e Rousseau, pois ambos se valeram da noção de um certo “primordial” - ou mítico – para legitimar suas teorias.

No livro IX da “República” de Platão (IDEM, p. 345-352), é apresentada a alegoria de Er, que narra a história de um homem que teria morrido e voltado à vida depois de alguns dias, para ser o mensageiro dos juízes do além e informar o que ocorre após a morte. Er descreve a existência de dois caminhos para a alma: o caminho das que sobem e se purificam e o das que descem e se sujam nas entranhas da terra. O que define se as almas sobem ou descem é a qualidade das ações que tiveram, enquanto estavam vivas; as almas sobem, se as ações foram em sua maioria justas, do contrário, as almas descem. Depois de retornarem do céu, ou das entranhas da terra, as almas escolhem uma nova vida, a sorte é o critério que define quem vai escolher primeiro, mas Platão destaca que não importa se a alma escolhe primeiro ou por último, o que mais vale nessa hora é a sabedoria da escolha. Após terem escolhido, as almas seguem o caminho pela árida planície do Lete, onde em determinado momento passam pelas águas do esquecimento, as almas mais fracas bebem mais água do que deveriam. Depois dessa parte, finalmente as almas seguem o caminho definitivo para retornar à vida.

Platão por meio dessa alegoria elucida os princípios de sua teoria do conhecimento, fundamentada no ato de recordar, pois de acordo com o filósofo, o verdadeiro conhecimento já está dentro das pessoas, todo processo educativo deveria ser um ato de rememorar. Segundo Eliade, “para Platão, viver inteligentemente, ou seja, aprender e compreender o verdadeiro, o belo e o bom, é antes de tudo recordar-se de uma existência desencarnada, puramente espiritual” (1994, p. 112).

A relação entre a visão platônica de conhecimento e a função dos mitos nas sociedades arcaicas é praticamente a mesma, pois nessas sociedades os ritos servem justamente para reviver os mitos, de modo que a coletividade não esqueça os modelos que devem ser seguidos.

Podem existir críticas em relação à teoria platônica, de que não estaria completamente livre do pensamento mítico, por isso é importante destacar outro

filósofo, já mais distante temporalmente dos primórdios da filosofia. Um bom exemplo seria Jean Jacques Rousseau (1997), que construiu todo um edifício teórico de crítica ao artificialismo da sociedade a partir da concepção de um passado idílico, um 'estado de natureza', no qual os seres humanos eram realmente livres. A perda desse 'paraíso' teria ocorrido pelo 'pecado' da criação da propriedade privada. Todos os problemas humanos resultariam da perda desse passado e o esforço de sua filosofia seria restituir elementos autênticos e valores naturais da humanidade.

Observando os exemplos de Platão e Rousseau é possível afirmar que temáticas mitológicas e até um modo de pensar mitológico permaneceu na filosofia. Ainda seria possível buscar mais exemplos, mas isso fugiria dos objetivos deste trabalho, que tem como foco a busca por parâmetros de uma definição do que realmente pode ser chamado de mito.

Retomando a questão da desmitificação da religiosidade grega feita pelos filósofos, Eliade (1994) destaca que foi justamente essa perda de sacralidade que tornou possível que essas narrativas míticas gregas chegassem até os dias de hoje, pois com o advento do cristianismo, as religiões pagãs foram tratadas como inimigas, e suas tradições acabaram sendo destruídas.

De acordo com Werner Jaeger, os cristãos não podiam aceitar a ética transmitida pela mitologia dos poetas gregos, por isso enfatizaram somente os traços estéticos de grandes obras como a *Ilíada* e a *Odisseia*.

É que isso lhe possibilitava rejeitar, como errôneo e ímpio, a maior parte do conteúdo ético e religioso dos antigos poetas e, ao mesmo tempo, aceitar a forma clássica como instrumento de educação e fonte de prazer. A partir daí, a poesia continuou a conjurar do seu mundo de sombra os deuses e heróis da 'mitologia' pagã; mas esse mundo passou a ser considerado como jogo irreal da pura fantasia artística. É fácil contemplar Homero por essa acanhada perspectiva, mas assim impedimo-nos o acesso à inteligência dos mitos e da poesia no seu genuíno sentido helênico (JAEGER, 1995, p. 62).

Provavelmente, existiu uma religiosidade greco-romana oriunda de tradições orais, que mantinha vivos os mitos por meio de seus ritos, e que foi combatida pelos líderes cristãos. Mas os mitos gregos escritos já tinham perdido sua aura sagrada, já eram tratados como alegorias, ou como histórias de antigos reis divinizados pela confusa mentalidade arcaica, por isso não representavam perigo para a Igreja, dessa forma as narrativas foram mantidas como patrimônio cultural.

É de fundamental importância enfatizar que os mitos gregos que chegaram até os dias de hoje são narrativas escritas, desprovidas de seu valor sagrado desde a Antiguidade, “como se sabe, foram Homero e Hesíodo que estabeleceram o repertório canônico das narrativas míticas, o que equivale a dizer que, ainda que seus relatos prolonguem a tradição oral, eles nos chegaram sob a forma literária” (WERNECK, 2012, p. 55).

Nesse sentido, a mitologia grega que conhecemos se distancia do modo que era originalmente, histórias transmitidas pela oralidade, semelhantes às narrativas recolhidas por antropólogos de culturas indígenas. O próprio Lévi-Strauss, cujo trabalho tinha como foco a mitologia indígena, ao se propor a analisar um mito grego, reconheceu que se tratava mais de uma obra de caráter artístico do que religioso.

Tomemos como exemplo o mito de Édipo, que oferece a vantagem de ser conhecido de todos, o que dispensa sua exposição. Sem dúvida, este exemplo se presta mal a uma demonstração. O mito de Édipo chegou-nos em relações fragmentárias e tardias, que são transposições literárias, mais inspiradas por um cuidado estético ou moral do que pela tradição religiosa ou uso ritual, se é que tais preocupações tenham alguma vez existido ao seu respeito (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 245).

Dessa forma, provavelmente as visões simplistas, ou reducionistas das narrativas míticas gregas decorram do fato de que “conhecemos os mitos como ‘documentos’ literários e artísticos e não como fontes, ou expressões, de uma experiência religiosa vinculada a um rito” (ELIADE, 1994, p. 138).

Pode-se concluir que a origem da visão negativa do mito surgiu com crítica dos próprios filósofos gregos e foi reforçada pelos cristãos, durante a Idade Média. “Os primeiros teólogos cristãos tomavam esse vocábulo (mito) na acepção que se impusera há muitos séculos no mundo greco-romano, i. e., fábula, ficção, mentira” (IBIDEM, p.141).

2.5. Os Ritos

A ideia de que qualquer história fantasiosa poderia ser chamada de mito, é perniciosa, pois o conceito ficaria tão amplo que diferenças importantes correriam o

risco de ficarem ocultas, principalmente no que se refere ao caráter sagrado dos mitos e ao próprio modo de pensar dos povos que viviam os mitos. Por isso a concepção lévi-straussiana surge como uma referência importante, porque ao mesmo tempo que se distanciou de definições negativas, estabeleceu os limites de uma nova definição. Segundo Rodrigues:

Para Lévi-Strauss, como os sistemas de parentesco e as línguas, os mitos expressam o funcionamento do pensamento que os gerou. Mas o fazem de um modo comparativamente mais livre. E esta liberdade é fundamental para sua teoria da mitologia. Essencialmente liberados de quaisquer funções práticas, os mitos apresentam-se como uma espécie de atividade pura do espírito: neles o pensamento encontra-se menos submetido às pressões das circunstâncias externas e depende quase apenas de suas coerções internas. De um ponto de vista comunicacional esta posituação do mito significa encará-lo como forma específica de discurso que em si mesmo diz perfeitamente bem tudo o que tem a dizer, sem necessidade de redução a algo exterior (2009, p. 61).

Além de definir o mito como a expressão do próprio modo de pensar, a partir do qual o ser humano organiza sua experiência sensível, outro elemento importante para a compreensão dos mitos é a sua relação com ritos, que ocorre de maneira dialética e não mecânica, ou seja, para se encontrar o fundamento dessa relação é necessário “ter, previamente, reduzido ambos a seus elementos estruturais” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 268).

A visão lévi-straussiana é abrangente, pois defende a análise dos mitos e dos ritos como sistemas, que se ligam entre si e com outros sistemas, o que permite compreender os casos nos quais os mitos parecem não ter relação com os ritos estabelecidos. Por isso é “indispensável comparar o mito e o rito, não apenas no seio de uma mesma sociedade, mas também com as crenças e as práticas das sociedades vizinhas” (IBIDEM, p.275).

Os ritos são extremamente importantes para as sociedades que vivem o mito, tal percepção aparece nos trabalhos do mitólogo Joseph Campbell, que considera os ritos como fonte da organização da vida e da coesão social, garantindo de maneira prática a participação do indivíduo em algo maior.

As cerimônias tribais de nascimento, iniciação, casamento, funeral, instalação, etc. Servem para traduzir as crises e as ações da vida do

indivíduo em formas clássicas e impessoais. Elas mostram o indivíduo a si mesmo, não como essa ou aquela personalidade, mas como o guerreiro, a noiva, a viúva, o sacerdote, o chefe, ao mesmo tempo, representam, diante dos demais membros da comunidade, a velha lição dos estágios arquetípicos. Todos participam do cerimonial de acordo com sua posição e função. A sociedade inteira se torna visível a si mesma como unidade viva e imperecível. As gerações de indivíduos passam, como células anônimas num corpo vivo; mas a forma mantenedora e intemporal permanece (CAMPBELL, 2007, p. 368-369).

Para Campbell, o rito torna o mito algo concreto, que se vive e se compartilha, ao mesmo tempo em que dá significado à existência das pessoas do grupo, pois participam do drama universal presente no mito. Contudo, essa valorização do rito não condiciona o que deve ser o mito, já que para Campbell “não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmo penetram nas manifestações culturais humanas” (IBIDEM, p. 15).

Essa concepção de mito inspirada na teoria junguiana, segundo a qual o mito seria a representação de arquétipos do inconsciente coletivo, leva a dedução de que qualquer história que apresente essas imagens arquetípicas seriam mitos, com ou sem ritos decorrentes.

Tal visão de mito se distancia de uma abordagem estruturalista, pois de acordo com Pastore, em uma abordagem de viés estruturalista, “o significado não pode ser considerado como unívoco e fixo, o que delimita um firme propósito de não considerarmos o mito como um arquétipo” (2012, p. 2).

É importante frisar que a visão lévi-straussiana, adotada nesse trabalho, aproxima-se mais de uma linha freudiana da psicanálise do que com a linha junguiana, que se aproxima mais das obras de Campbell. Segundo Mariza Werneck, o fascínio de Lévi-Strauss pela psicanálise, “ou mesmo algumas recusas mais veementes do pensamento de Freud legíveis em sua obra constituem apenas o registro mais visível, e não dão conta da exata dimensão de suas dívidas metodológicas e epistemológicas para com o fundador da psicanálise” (WERNECK, 2012, p. 46).

A concepção de mito que é pretendida neste trabalho sugere que os ritos são indispensáveis para a compreensão das narrativas míticas, enquanto narrativas vivas e sagradas. Pois a repetição dos ritos garante a segurança de que existe algo constante em um universo mutante, mas essa repetição ocorre como uma espiral

crescente, que visa instaurar a ordem em cada novo momento do universo, invocando a ordenação que ocorreu no princípio do próprio cosmo.

Além de corporificar a ordem, que existe no pensamento mítico, os ritos garantem a vivência do mistério de forma coletiva, propiciando a criação de um elo mágico que une as pessoas, já que “a ‘história’ narrada pelo mito constitui um ‘conhecimento’ de ordem esotérica, não apenas por ser secreto e transmitido no curso de uma iniciação, mas também porque esse conhecimento é acompanhado de um poder mágico-religioso” (ELIADE, 1994, p. 18).

Nas sociedades onde o mito está vivo existe uma conexão entre os Entes Divinos e os valores axiológicos coletivos, que servem de paradigma para todas as ações humanas. “É através da experiência do sagrado, do encontro com uma realidade transumana, que nasce a ideia de que alguma coisa *existe realmente*, de que existem valores absolutos capazes de guiar o homem e de conferir uma significação à existência humana” (IBIDEM, p. 123-124).

Por último, é importante analisar quais são os objetivos da construção de narrativas míticas. Para Eliade, o mito cumpre, acima de tudo, uma função social, pois além de dar significado para a realidade, serve de exemplo para as condutas adotadas no tempo presente, “pelo fato de relatar as *gesta* dos Entes Sobrenaturais e a manifestação de seus poderes sagrados, o mito se torna modelo exemplar de todas as atividades humanas significativas” (IBIDEM, p.12).

Para Lévi-Strauss, os mitos tentam resolver contradições existenciais inconscientes de uma coletividade. Nessa perspectiva, o antropólogo “projetou no mito a realização de um desejo inconsciente: para ele, o mito existe para resolver uma contradição que a sociedade não consegue resolver” (WERNECK, 2012, p. 46).

Sintetizando o que foi abordado ao longo do texto, é possível estabelecer que os mitos são narrativas sagradas, comumente associados a rituais, tendo como função solucionar alguma contradição inconsciente de uma coletividade, ordem cosmológica, metafísica e natural. A universalidade dos mitos encontra-se no campo da estrutura da narrativa e não no conteúdo, sendo que o significado somente pode ser compreendido, por meio da relação do mito com outros mitos, rituais e até contos. É importante ressaltar que os mitos podem ser degradados, ao passar de um povo para outro, ou ao sair da oralidade para a escrita, de qualquer maneira, perdendo seu caráter sagrado, mas mantendo uma certa essência mítica.

A partir dessas considerações sobre o que seriam os mitos, em um viés lévi-straussiano, torna-se pertinente analisar o valor mítico das narrativas contemporâneas de super-heróis presentes nos quadrinhos, bem como a relação dessas narrativas com os mitos antigos, principalmente os que chegaram até a atualidade como forma de manifestação artística e literária, como os mitos gregos.

3. O Valor Mítico das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis

3.1. O Conteúdo Mítico dos Super-Heróis

Trabalhar com mitos e histórias em quadrinhos de super-heróis exige destacar a obra de Umberto Eco, pensador italiano, que estudou a cultura de massa e dedicou um importante capítulo de seu livro *Apocalípticos e Integrados* (ECO, 1990) para analisar o Superman, que, segundo o autor, é um mito moderno.

Após a criação do Superman, surgiram inúmeros outros super-heróis, que passaram a preencher o imaginário popular, contudo a importância desses personagens transcende a cultura pop, tendo sua importância mítica destacada por vários pensadores.

Além de Umberto Eco, o mitólogo Mircea Eliade também considera o Superman um mito moderno e afirma que “os personagens dos *comics strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos” (ELIADE, 1994, p. 159).

Tanto Eco, como Eliade, não tinham nos quadrinhos o foco principal de seus trabalhos, mas já destacavam a importância de se estudar esse tipo de história, buscando paralelos com a mitologia. Conforme a importância dessas histórias aumentou, vários pesquisadores e autores de histórias em quadrinhos também passaram a estudar as proximidades entre os super-heróis e os antigos heróis míticos, tentando identificar o conteúdo comum entre essas narrativas.

O escritor estadunidense, Christopher Knowles, defende em seu livro *Nossos deuses são super-heróis*, a ideia de que “os super-heróis, vieram ocupar, em nossa sociedade moderna, o papel que os deuses e semideuses representaram para os antigos” (2008, p. 19). Nessa obra, o autor, além de apresentar elementos do desenvolvimento das histórias em quadrinhos, com seus períodos de desenvolvimento e decadência, também indica as referências míticas, religiosas e esotéricas, que se estabeleceram como fonte de inspiração para muitos artistas elaborarem suas histórias e seus personagens.

De maneira elucidativa, Knowles mostra um lado, muitas vezes, negligenciado pelos estudos acadêmicos, que é a influência das seitas e das escolas de mistérios,

criadas a partir do século XIX, na chamada “baixa cultura” do início do século XX, que tiveram sua expressão nas revistas de *pulp-fiction*⁵.

O fato dos super-heróis serem vistos como derivados dessas histórias não é uma novidade, dado que personagens criados nas revistas *pulp* como Tarzan, Sombra e Doc Savage, serviram de modelos para os super-heróis das histórias em quadrinhos, mas mostrar o elo que une essas revistas com elementos esotéricos, que muitas vezes tinham como pretensão resgatar princípios de religiões antigas, não deixa de ser algo original. Para Knowles:

Em seu apogeu, os *pulps* atraíram uma vasta gama de autores, com talentos variados e diversos graus de interesse pelo ocultismo. Entre eles, havia luminares como Edgar Rice Burroughs, gigantes da fantasia como H. P. Lovecraft e Robert E. Howard, e ocultistas sérios como Dion Fortune e Sax Rohmer. Todos contribuíram espiritual e materialmente para futura mania pelos quadrinhos, combinando ficção heroica com temas emprestados dos mistérios antigos. (IBIDEM, p. 107).

Dessa maneira, a obra de Knowles permite visualizar o modo como conteúdos míticos e esotéricos estiveram presentes desde a gênese das histórias de super-heróis, por meio de uma reconstrução histórica sobre o modo como as correntes religiosas espiritualistas influenciaram os principais escritores dessa época.

Para sistematizar todas essas influências, o autor estabelece alguns modelos arquetípicos, nos quais, praticamente, todos os super-heróis poderiam ser enquadrados. Esses modelos são os seguintes: o mago; o messias; o *gólem*; a amazona; as fraternidades. Cada um desses elementos evocaria algum aspecto mítico, ou esotérico e estariam presentes no conceito de todos os super-heróis.

Seguindo essa perspectiva, o teólogo brasileiro, Iuri Andréas Reblin (2012), em sua tese, defende que esses personagens dos quadrinhos compõem um novo panteão, pois acabaram se tornando, de modo indissolúvel, parte integrante do imaginário da sociedade atual. Assim, os super-heróis podem ser comparados a verdadeiras mitologias contemporâneas, por isso não poderiam ser reduzidos a meras ficções de entretenimento.

⁵ Ficção barata.

A cultura de massas, de modo geral, acaba por eleger seus mitos, grandes personalidades do cinema, dos esportes e da política, que acabam por se tornar uma espécie de heróis de um panteão próprio.

Os novos olímpianos são, simultaneamente, magnetizadores no imaginário e no real, simultaneamente, ideais inimitáveis e modelos imitáveis, sua dupla natureza é análoga à dupla natureza teológica do herói-deus da religião cristã: olímpianas e olímpianos são sobre-humanos no papel que eles encarnam, humanos na existência privada que eles levam. A Imprensa de massa, ao mesmo tempo que investe os olímpianos de um papel mitológico, mergulha em suas vidas privadas a fim de extrair delas a substância que permite a identificação (MORIN, 1997, p. 106-107).

Os super-heróis dos quadrinhos também apresentam uma vida privada, cotidiana, que os humaniza, entretanto, essa vida também está inserida no âmbito da ficção, pois Clark Kent é tão fictício quanto o Superman.

Para Marco Arnaudo (2013), os super-heróis trazem consigo arquétipos da clássica jornada do herói, definida por Joseph Campbell (2007), contudo não se trata de uma mera repetição, pois as histórias em quadrinhos ampliam os limites do monomito⁶, mas sem o contradizer, isso ocorre porque as histórias em quadrinhos também abordam a vida privada do herói, sem por isso abrir mão das etapas arquetípicas da construção do herói.

Outro argumento pertinente, que aproxima os quadrinhos de super-heróis dos mitos antigos, ocorre devido ao vasto tesouro desprovido de direitos autorais que é a mitologia, os grandes heróis míticos são de domínio público.

O problema de se inventar novos super-heróis e justificar seus poderes sem ter problemas jurídicos, como o de plagiar o Superman e outros super-heróis, foi solucionado com a mitologia antiga, que oferece uma reserva inesgotável de personagens sobre-humanos e aventuras, que não são propriedade exclusiva de ninguém (IBIDEM, p. 12, tradução nossa)⁷.

⁶ O monomito é composto pelas diversas etapas presentes na jornada do herói, apresentada por Campbell em seu livro *Herói de Mil Faces* (2007).

⁷ The problem with inventing new superheroes was justifying their powers without encountering legal problem such as plagiarizing Superman or other new heroes. In this regard, ancient mythology

Nesse sentido, é correto afirmar que vários autores demonstraram o vínculo entre as histórias em quadrinhos de super-heróis e a mitologia, mas essa ligação é demonstrada principalmente no campo do conteúdo, pois muitos personagens dos quadrinhos foram inspirados em temas da mitologia grega, romana, judaica, nórdica, etc.

Entretanto, é necessário analisar se existe alguma semelhança entre o modo de operar do pensamento mítico com a maneira como é organizado e pensado o universo dos super-heróis, em outras palavras, é necessário buscar a semelhança entre essas histórias no campo da estrutura e não só do conteúdo.

3.2. A estrutura mítica das histórias em quadrinhos de super-heróis.

Para analisar a estrutura mítica dos quadrinhos de super-heróis é importante tomar como referência a obra de Richard Reynolds (1997), que os abordou como uma mitologia moderna, destacando aspectos dessas narrativas que permitem estabelecer um diálogo com as ideias de Umberto Eco (1990), com as definições sobre o mito de Mircea Eliade (1994), e também com a noção de estrutura mitológica defendida pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss (1973).

O primeiro ponto a ser destacado é que o valor mítico das histórias em quadrinhos deve estar mais próximo das narrativas míticas escritas, não só devido ao registro material, mas porque, de acordo com Mircea Eliade (1994), quando foram escritos, os antigos mitos da tradição clássica, sofreram um processo de dessacralização, durante a própria Antiguidade, em decorrência das críticas que receberam por parte dos filósofos.

Desse modo, os mitos homéricos passaram a ser usados como fábulas para educar crianças, incutindo nelas as virtudes guerreiras apreciadas pela aristocracia (JAEGGER, 1995). Mesmo as grandes tragédias, que hoje consideramos como parte da mitologia grega, como a de Édipo, possuíam um valor mais literário e artístico do que sagrado, conforme afirma Lévi-Strauss (1973), por isso é correto afirmar que os

offere an inexhaustible reserve of superhuman personalities and adventurous deeds that weren't the exclusive property of anyone.

mitos escritos, já dessacralizados, estão mais próximos das histórias em quadrinhos, que circulam no ambiente profano do mercado.

Observando a análise de Umberto Eco (1990) sobre o mito do Superman é possível definir alguns elementos presentes em todas histórias de super-heróis, e, a partir disso, perceber uma diferença importante entre as narrativas desses personagens em relação às narrativas míticas tradicionais, como a greco-romana, a nórdica, e as das tradições monoteístas, pois, de acordo com o autor, as histórias dos super-heróis estão inseridas na lógica do romance, em que o final deve ser surpreendente e novo, enquanto as histórias míticas tradicionais estão presas à narração de fatos já ocorridos e imutáveis.

Uma estátua grega podia representar Hércules ou uma cena dos trabalhos de Hércules: em ambos os casos, no segundo mais que no primeiro, Hércules era visto como alguém que tivera uma estória e essa estória caracterizava-lhe a fisionomia divina. De qualquer forma, a estória ocorrera, e não podia mais ser negada. (IBIDEM, p. 248)

Essa diferença não se processa somente no âmbito da narrativa em si, mas também no modo como ocorre a recepção de tais histórias pelas pessoas, o público que ouvia as tradicionais narrativas míticas não estava buscando ouvir novidades, mas sim a repetição daquilo que já conheciam. Nessas culturas o ato de relembrar era considerado mais importante do que contar novidades, pois “o poeta inspirado pelas Musas tem acesso às realidades originais. Essas realidades manifestaram-se nos Tempos míticos do princípio e constituem o fundamento deste Mundo” (ELIADE, 1994, p. 108).

É claro que recursos estéticos variados eram usados pelos poetas para dar vivacidade às histórias, mas não acrescentavam nada de substancial que alterasse a narrativa. Mesmo nas peças teatrais, evidenciava-se a tragédia da qual todos já sabiam:

Na época em que nasce o lance teatral de Édipo, que se descobre culpado após a revelação de Tirésias, “funciona” junto ao público não porque colha de surpresa os ouvintes ignorantes do mito, mas porque o mecanismo da fábula, segundo as regras aristotélicas, conseguiu mais uma vez, tornar-nos o acontecimento compartilhável, por virtude da piedade e do terror, levando-nos a identificar-nos com a situação e com a personagem (ECO, 1990, p. 249-250).

É importante ressaltar, que muitas das narrativas atuais de super-heróis, seja nos quadrinhos, no cinema, ou até em séries televisivas, têm como atrativo a novidade constante, ou seja, o final inesperado, que não pode ser revelado antes para não quebrar a emoção de ser surpreendido. Eli Wagner F. Rodrigues, em um texto sobre o lançamento do filme *Batman vs Superman – Dawn of Justice*, afirma que a novidade trazida pelas histórias desses produtos culturais “alimenta a mesmice cotidiana com alguma diferença momentânea. Por essa razão a palavra ‘spoiler’ se tornou tão popular entre os adolescentes” (2016, p. 13).

Tal apreço pela novidade poderia afastar os super-heróis de fundamentos míticos, pois o personagem do mito tradicional aproxima-se de um referencial universal, encarnando uma lei, por isso necessita ser previsível e constante. Já o personagem do romance, aproxima-se mais da vida imprevisível dos seres humanos, por isso Eco afirma que:

A personagem assumirá o que chamaremos de uma ‘personalidade estética’, espécie de co-participalidade, uma capacidade de tornar-se referência para comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito, não se torna o hieróglifo, o emblema de uma realidade sobrenatural, que é o resultado da universalização de um acontecimento particular. (1990, p. 259).

Nesse sentido, o contexto no qual os super-heróis estão inseridos favorece a deterioração dos valores míticos, mas esses valores não se perdem totalmente, pois podem ser transportados para uma nova forma de expressão, tal possibilidade foi descrita no texto intitulado *Como morrem os mitos*, do antropólogo Claude Lévi-Strauss (1989, p. 274), que destacou que os mitos para sobreviverem podem se transformar em narrativas de legitimação histórica, com finalidades políticas, ou em narrativas romanescas, em ambos os casos alguns caracteres do mito persiste, mesmo fora do contexto original.

Na visão de Eco (1990), os super-heróis precisam cristalizar de maneira emblemática um somatório de aspirações coletivas, ao mesmo tempo em que aceitam a dinâmica da produção romanesca, por isso para encontrar presença do mito em um ambiente romanesco seria preciso buscar pelos caracteres universais, que são tipicamente mitológicos. Desse modo, os super-heróis apresentam-se como

um interessante enigma, pois são personagens que tendem a representar valores universais, mas não possuem o ambiente adequado para desenvolver a universalidade dos tradicionais personagens míticos.

Trata-se de uma situação curiosa, por exemplo, o Superman possui características do mito, contudo está deslocado das narrativas míticas, pois está inserido em um ambiente romanesco, submetido à lógica de mercado, marcada pela publicação de modo serial de suas histórias.

A partir desse contexto, surge um problema: com a constante produção e comercialização das histórias em quadrinhos, o super-herói acaba por se consumir, pois cada vez que suas ações se acumulam, mais se evidencia a sua morte, enquanto mito e mais se aproximam de personagens de romances de folhetins.

Nessa perspectiva, é correto afirmar que os elementos do mito ficam tensionados no contexto de produção serial das histórias em quadrinhos, já que os super-heróis oscilam entre manter a fixidez dos modelos míticos e produzir narrativas com finais surpreendentes, para entreter um público desejoso de novidades. Umberto Eco destaca que:

“O Superman deve, portanto, permanecer inconsumível, e, todavia, consumir-se segundo modos da existência cotidiana. Possui as características do mito intemporal, mas só é aceito porque sua ação se desenvolve no mundo cotidiano e humano da temporalidade” (IBIDEM, p. 253).

O apreço pela novidade é necessário para manter o interesse do público em consumir narrativas de personagens longevos, como o Superman, Batman e Mulher Maravilha, mas com isso o interesse das pessoas é deslocado para o futuro, para a nova história. Enquanto nos mitos, o interesse está situado na repetição de narrativas localizadas no passado, pois são os acontecimentos pretéritos que direcionam todo o desenvolvimento posterior da sociedade, da natureza e do próprio cosmos.

Por isso, tanto se enfatiza que os personagens míticos dessas narrativas vivem em um tempo primordial, anterior ao tempo cronológico, um verdadeiro tempo dos sonhos, em que é possível encontrar um passado idealizado, no qual foram estabelecidos valores atemporais. Para reviver esse passado, povos estabeleceram rituais, nos quais, segundo Eliade:

o indivíduo evoca a presença dos personagens dos mitos e torna-se contemporâneo deles. Isso implica igualmente que ele deixa de viver no tempo cronológico, passando a viver no Tempo Primordial, no Tempo em que o evento *teve lugar pela primeira vez*. É por isso que se pode falar no 'tempo forte' do mito: é o Tempo prodigioso, 'sagrado', em que algo de *novo*, de *forte* e de *significativo* se manifestou plenamente (1994, p. 22).

De acordo com Umberto Eco (1990), para não acontecer a deterioração simbólica do super-herói dos quadrinhos, ocorre uma subversão da noção de tempo cronológico, por isso é imprescindível atentar-se para o tempo no qual as histórias são narradas, pois essa seria a chave para perceber como os elementos míticos podem ser mantidos nas histórias em quadrinhos. Para o autor “essas estórias desenvolvem-se, assim numa espécie de clima onírico – inteiramente inadvertido pelo leitor – onde parece de maneira extremamente confusa o que acontecera antes e o que acontecera depois” (IBIDEM, p. 257-258).

Essa percepção de Umberto Eco, de que as histórias em quadrinhos de super-heróis se passam numa sequência temporal confusa, semelhante a um sonho, é justificada por um argumento datado, que era válido na primeira fase dos super-heróis, mas que não valeria hoje, pois o autor afirma que as histórias em quadrinhos do Superman são vendidas para um público preguiçoso, que não empenharia a memória em uma história desenvolvida em vários capítulos ao longo de muitas semanas, por isso “cada estória se conclui no final de poucas páginas, ou melhor, cada álbum semanal compõe-se de duas ou três estórias completas, cada uma das quais apresenta, desenvolve e resolve um particular nó narrativo sem deixar escórias” (IBIDEM, p. 252).

Tal argumento não se sustenta atualmente, porque as principais editoras de histórias em quadrinhos de super-heróis, a Marvel e a DC, apresentam histórias complexas, que se estendem por várias semanas em diversos episódios, os chamados arcos, exigindo muita memória dos leitores, isso sem falar das grandes

sagas⁸, que envolvem diversos heróis, nas quais os acontecimentos repercutem nas revistas específicas de cada herói.

Nas histórias do próprio Superman, gradativamente, foi inserida uma certa noção de continuidade, durante o período que Mort Weisinger foi editor das publicações do personagem, a partir de 1958, “dali em diante, os roteiristas não deviam mais pensar nas aventuras mensais do Superman como uma série de histórias, mas como partes destacadas de um grande todo interconectado” (WELDON, 2016, p. 127).

Na Marvel, Stan Lee tratou de tecer uma teia de relação entre várias revistas, evidenciando a ideia de um universo compartilhado entre os super-heróis, “a ordem era que tudo na Marvel repercutisse: de uma edição para outra do mesmo herói e em outros títulos, tendência logo devidamente incorporada na DC” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017, p. 42).

Esse processo de desenvolvimento das histórias em quadrinhos, que tornou as narrativas mais complexas se consolidou com as histórias de Chris Claremont, que assumiu a autoria da publicação *The Uncanny X-Men*, o autor “deixou de lado as histórias fechadas em cada número, dando vez a histórias longas que se estendiam por vários números, com tramas em teias como uma novela de TV, com subtramas e envolvimento românticos” (MAZUR e DANNER, 2014, p. 169).

Vale destacar que as histórias dos demais super-heróis não tardaram em acompanhar o êxito de Chris Claremont, e as editoras *mainstream* passaram a permitir uma maior criatividade dos seus escritores, pois “eles tinham muito mais liberdade para explorar tramas mais amplas e evoluir a caracterização, sem ter de começar e terminar uma história quase no mesmo lugar” (IBIDEM, p. 170).

Desse modo, o público que acompanha os quadrinhos, aos poucos, se transformou, pois além do leitor esporádico, surge o “público voraz, nada preguiçoso, de aficionados que se especializa. Os fãs, (fan-fanatic) se dedicam integralmente ao seu objeto” (RODRIGUES, 2016, p. 13).

⁸ As grandes editoras periodicamente criam grandes eventos que são histórias que envolvem grande número de personagens, trata-se de uma publicação com um número limitado de edições, mas que consegue impactar a dinâmica de todo o universo dos super-heróis.

Além da questão da continuidade das histórias de super-heróis, falando de maneira isolada, ou seja, do conjunto de histórias de um mesmo personagem, soma-se a esse processo a ideia de um universo compartilhado por vários super-heróis, no qual é possível um super-herói participar de acontecimentos nas histórias de outros personagens⁹, que inserem elementos que repercutem na continuidade das histórias isoladas de cada um dos personagens envolvidos.

Nesse sentido, a Marvel Comics deu um grande salto com a história *Secret Wars*, lançada em 1984, que foi “o primeiro grande ‘evento’ de cruzamento de histórias, levando os leitores a comprar mais títulos ao encaixar os eventos de uma história em várias séries concorrentes” (MAZUR e DANNER, 2014, p. 173), é claro que tal ideia foi acompanhada por sua maior concorrente, a DC Comics.

Durante a década de 1980, observando o universo da DC, no qual o Superman está situado, era possível perceber de maneira nítida alguns desajustes cronológicos visíveis nas histórias contadas desde 1938¹⁰.

Por exemplo, alguns personagens envelheceram, enquanto outros mantiveram uma juventude perpétua. Pior ainda, as origens do Super-Homem e do Batman foram recontadas várias vezes ao longo dos anos, com detalhes e reviravoltas diferentes a cada vez. (IBIDEM, p. 173)

Para resolver essas questões, foi criada a ideia de multiverso, segundo a qual “os mundos multiplicavam-se à medida que as histórias proliferavam, heróis e anti-heróis saltavam de um mundo para o outro e as coisas ficavam difíceis de acompanhar, principalmente para os leitores novos” (HANLEY, 2005, p. 227), ou seja, as histórias ficaram mais complexas, já que o emaranhado de mundos paralelos tornou a ideia de continuidade temporal ainda mais confusa do que antes.

Para tentar resolver essas questões de maneira definitiva foi criada, no ano de 1985, a série *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015), que visava

⁹ Claro que desde que sejam da mesma editora, pois os encontros entre heróis de editoras diferentes é algo raro, devido às questões autorais.

¹⁰ Ano de lançamento de *Action Comics* nº 1, que é considerado o marco inicial dos quadrinhos de super-heróis, pois trouxe a primeira história do Superman.

compatibilizar “todas as várias encarnações de heróis conhecidos em um único cânone, mais consistente, fazendo o Multiverso uma única Terra com história substancial” (MAZUR e DANNER, 2014, p. 173).

Figura 8 – Capa de *Crise nas Infinitas Terras*



Fonte: (WOLFMAN, 2015).

A partir desse ponto, a editora tentaria obedecer a uma ordem cronológica, na qual os eventos ocorridos repercutiriam sobre todo o universo de maneira coerente¹¹. Seguindo essa lógica é pertinente levantar a seguinte pergunta: a inserção dos super-heróis em um universo cronológico não afetaria o valor mítico dos personagens? Tal questionamento afeta o principal argumento de Umberto Eco (1990), que destaca que o Superman só consegue manter aspectos do mito

¹¹ Contudo, a ideia de Multiverso é extremamente útil para dar liberdade criativa para os roteiristas, por isso essa ideia começou a ser retomada pela DC Comics, a partir da história *Infinite Crises*, lançada entre 2005 e 2006, essa série foi publicada no Brasil pela editora Panini entre 2006 e 2007, e relançada como encadernado em 2014. A organização do novo Multiverso ocorreu de maneira cuidadosa a partir da série *The Multiversity*, iniciada em 2014, no Brasil a série foi publicada em dez edições pela editora Panini a partir de junho de 2015, com o título Multiverso DC (2015), escrita pelo consagrado Grant Morrison.

justamente por fugir do inevitável consumo imposto pela produção constante de revistas, devido ao fato de suas histórias serem narradas em um clima de eterno presente, por meio de histórias fechadas em uma única edição.

Nesse sentido seria correto falar da perda de uma propriedade mítica, pois as histórias que têm continuidade causal em várias edições inserem a questão do tempo cronológico, levando o super-herói a cada edição a ser alterado pelo acúmulo de ações, afastando-se da fixidez emblemática dos mitos.

Todavia, é importante destacar que manter uma lógica temporal e causal coerente nos quadrinhos é extremamente difícil, mesmo nas atuais histórias dos heróis do universo DC, nas quais é pretendida a criação de um ambiente comum, em que todos os heróis atuam e no qual os acontecimentos específicos repercutem no todo, não existe uma lógica temporal precisa dos acontecimentos, isso ocorre devido à própria criatividade dos autores. Esses problemas em manter uma ordem cronológica correta não é uma exclusividade dos quadrinhos, mas de qualquer publicação em série, como destaca Richard Hanley:

Sir Arthur Conan Doyle escrevia as histórias de Sherlock Holmes em forma serial. Em um famoso equívoco, ele colocou o único ferimento de guerra de Watson no ombro (em *Um Estudo em Vermelho*) e muito depois na perna (*O Signo dos Quatro*) (2005, p. 225).

Se um autor competente, como Conan Doyle, pode cometer erros de continuidade em sua própria história, o que se diria de vários autores diferentes criando histórias simultâneas para um mesmo personagem durante várias décadas, por mais revisões que sejam feitas pelas editoras, a produção frenética dessas histórias acaba por produzir algumas incongruências.

Os personagens que vendem mais e que existem desde o início das histórias em quadrinhos de super-heróis, como o Batman e o Superman, quase sempre tiveram várias revistas sendo publicadas ao mesmo tempo, tornando humanamente impossível manter uma total coerência cronológica, contudo, nesse verdadeiro caos da dinâmica dos quadrinhos, destaca-se a figura do leitor como o elemento principal na construção e na manutenção da continuidade.

Para Richard Reynolds (1997), a continuidade serial das histórias em quadrinhos tornou-se algo tão importante, que os autores agem sob a constante pressão dos que acompanham seus super-heróis. A atenção desses leitores e o

registro material torna muito difícil que as falhas de continuidade não sejam rapidamente apontadas, isso ocorre de maneira muito mais ativa nas histórias em quadrinhos do que em outros tipos de narrativas, como as novelas televisivas.

Este é mais um desafio para o escritor de quadrinhos, que trabalha em uma forma de arte que é muito menos efêmera do que a televisão. Qualquer fã que se preze estará na posse de uma pilha de edições anteriores para verificar qualquer desenvolvimento do enredo que viole o que já foi definido em histórias passadas, sendo que, às vezes, os escritores erram. Em tal conjuntura, o papel deles (ou o papel do editor) é salvar o dia, evocando uma explicação que suaviza os deslizos e restaura a continuidade. Às vezes isso pode não ser possível, caso em que os editores podem admitir francamente o erro – algo impossível de imaginar no mundo não interativo dos seriados televisivos! (IBIDEM, p. 38, tradução nossa)¹².

O autor chama essa continuidade cronológica de continuidade serial e destaca outros dois tipos de continuidade presentes nas histórias em quadrinhos de super-heróis: a hierárquica e a estrutural. Compreendê-las é a chave para discutir o valor mítico dessas narrativas.

A continuidade serial é diacrônica, pois desenvolve uma ordem cronológica de acontecimentos ao longo das histórias, é a continuidade mais simples de se perceber, pois estabelece as relações de causa e efeito entre diversas histórias conectadas.

A continuidade hierárquica é sincrônica, pois mostra o estado das relações num determinado momento, está presente no modo como se relacionam os super-heróis e vilões situados dentro do universo de uma determinada editora, uma verdadeira hierarquia de poder entre os personagens. Por exemplo, o Superman seria a principal referência de um herói poderoso, enquanto o Batman é o oposto, ou seja, um herói desprovido de poderes. É importante enfatizar que esse sistema

¹² This is more of a challenge for the writer of comics, who works in an art-forma wich is far less ephemeral than television. Any fans worth their salt will be in possesion of a pile of back-issues against which to check any current plot development which seems to violate any previos storyline. And the writers are sometimes caught out. At such a juncture their role (or the editor's role) is to save the day be conjuring up an explanation which smooths over the faux-pas and restores continuity. Sometimes this may not be possible, in which case the editors may frankly admit the error – impossible to imagine in the non-interactive world of TV soaps!

funciona a partir do momento que o leitor tem várias leituras e referências dos heróis de um determinado universo, além disso, as boas histórias de super-heróis são construídas a partir do elemento da superação, ou seja, ir além dos limites preestabelecidos pela hierarquia.

A partir da combinação da continuidade serial e da hierárquica surge a continuidade estrutural, que seria uma espécie de metatexto, que abrange todas as histórias e personagens dos universos da DC ou da Marvel, além das suas relações com elementos do mundo real.

É interessante perceber que Lévi-Strauss também destaca a questão do tempo nas narrativas míticas. Analisando a estrutura existente dessas narrativas, o antropólogo percebeu a existência de uma dualidade, pois os mitos possuem, ao mesmo tempo, uma natureza histórica e outra não histórica, isso ocorre porque o “mito pode pertencer, simultaneamente, ao domínio da *palavra* (e ser analisado como tal) e ao domínio da *língua* (na qual ele é formulado), e ainda oferecer, num terceiro nível, o mesmo caráter de objeto absoluto” (1973, p. 241).

Por isso Lévi-Strauss afirma que o mito é uma linguagem, mas “que tem lugar em um nível muito elevado, em que o sentido chega, se é lícito dizer, a decolar do fundamento linguístico sobre o qual começou” (IBIDEM, p. 242), isso ocorre porque “um mito não tem começo nem fim, pois nada mais seria do que um fragmento de uma narrativa maior. O seu sentido não está contido jamais em si mesmo” (BASQUES, 2012, p. 209).

Dessa maneira, é correto afirmar que “a linguagem e a metalinguagem, de cuja união nascem os contos e os mitos, podem possuir certos níveis em comum; estes níveis entretanto, estão em planos diferentes” (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 148).

A partir dessa abordagem, é correto afirmar que o mito ultrapassa os limites da linguagem, dando origem a um metatexto. Reynolds defende que as histórias de super-heróis também conseguem atingir o mesmo nível dos mitos ao originar um a metatexto, em suas palavras:

Se os super-heróis quiserem ser considerados como portadores de uma “mitologia moderna” e, de certa forma, comparável aos panteões da mitologia grega, nativa americana, ou nórdica, a continuidade extratextual é uma chave vital para entender como a mitologia das histórias em quadrinhos é articulada na mente do leitor. O fã ideal é capaz de visualizar um metatexto ideal da DC ou Marvel, que é uma soma de todos os textos existentes, além de todas as

lacunas que esses textos deixaram não especificados (1997, p. 43, tradução nossa)¹³.

De acordo com Reynolds (IDEM), o metatexto definitivo não existe porque é praticamente impossível que alguém tenha lido todas as histórias do universo DC ou Marvel, além disso, as histórias que ainda são produzidas estão constantemente reordenando e acrescentando elementos à mitologia dos super-heróis.

Esse metatexto dos quadrinhos, que é único, mas em constante transformação, aproxima-se de uma noção lévi-straussiana de que todas as versões do mito são válidas, por isso o correto é “definir cada mito pelo conjunto de todas as suas versões” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 250).

Na prática, isso implica em afirmar que tanto as histórias que fazem parte do cânone oficial do personagem e que estão inseridas na lógica de continuidade serial, quanto as histórias paralelas, que estão fora da cronologia oficial, fornecem suporte para o mito do personagem, pois ambas contribuem com a transformação do metatexto do herói.

Um exemplo claro é a obra de Frank Miller, *The Dark Knight Returns* (2002), lançada originalmente em 1986, que projeta um futuro distópico, no qual a ação dos heróis de maneira independente passa a ser reprimida pelo governo. Nesse contexto, um envelhecido Bruce Wayne decide voltar à ativa para conter uma gangue, que causava terror e seduzia jovens para a criminalidade. Contudo, o retorno do Batman provoca a volta de antigos vilões como Duas Caras e Coringa, provocando inúmeros problemas.

O ponto alto da história ocorre quando o Superman, agora agente do governo, é enviado para deter o homem-morcego. A luta épica entre os dois principais personagens da DC termina com a vitória do Batman, que contou com ajuda de um Arqueiro Verde capaz de disparar uma flecha de kryptonita somente com um braço.

¹³ If superheroes are to have any claim at all to be considered the bearers of a 'modern mythology' and in some ways comparable to the pantheons of Greek or Native American or Norse mythology, then this extra-textual continuity is a vital key to the way in which the mythology of comic books is articulated in the mind of the reader. The ideal fan is capable of envisaging an ideal DC or Marvel metatext: a summation of all existing texts plus all the gaps which those texts have left unspecified.

A história é finalizada com Batman fingindo um falecimento logo após derrotar o Superman. Dado como morto, o Cavaleiro das Trevas retorna para a caverna para liderar jovens na luta contra o crime.

Figura 9 – Superman e Batmam em *Dark Knight Returns*



Fonte: (MILLER, 2002)

Apesar de ser uma obra não inserida na cronologia do personagem nos quadrinhos¹⁴, tornou-se referência na concepção do personagem, o tom sombrio dessa obra, gradativamente passou a imperar nos quadrinhos seriais do homem-morcego. Além disso, essa obra foi adaptada para animação e serviu de inspiração para o filme cinematográfico *Batman vs Superman: Dawn of Justice* (2016). Portanto, trata-se de uma narrativa crucial para se compreender o valor mítico do personagem, apesar de estar fora da cronologia oficial.

Desse modo, o metatexto representa uma totalidade, que é constantemente reelaborada, transcendendo a cronologia das narrativas seriais, englobando tudo que já foi, que está sendo e que será produzido. Todo esse conteúdo ganha significado a partir das relações que são estabelecidas entre os elementos, sendo

¹⁴ Trata-se de uma história fechada em seu próprio universo, não se relacionando com o universo das publicações seriais constantes.

que esse processo ocorre na mente dos leitores e dos escritores, que organizam um universo próprio.

A partir dessa análise sobre a dinâmica dos quadrinhos e a estrutura mítica que o circunda, o argumento usado por Umberto Eco, para demonstrar como o tempo cronológico é ultrapassado pelas histórias em quadrinhos do Superman, mostra-se insuficiente e datado, pois o autor defende que as histórias dos super-heróis só sustentam seu caráter mítico “se o leitor perder o controle das relações temporais e renunciar-se a raciocinar com base nelas, abandonando-se, assim, ao fluxo incontrolável das estórias que lhe são contadas e mantendo-se na ilusão de um contínuo presente” (ECO, 1990, p. 260), tal pensamento só se sustentava em um período de histórias fechadas em uma única edição.

Entretanto, existe um ponto de aproximação entre a visão de Reynolds com o pensamento de Eco, pois ambos concordam que o valor mítico dos quadrinhos de super-heróis não pode ser encontrado no tempo cronológico das histórias, porém atualmente não são mais as histórias fechadas em si mesmas que estabelecem o caráter atemporal, como defende Eco, mas sim o estabelecimento de um metatexto, de caráter sincrônico, como afirma Reynolds.

Nessa perspectiva, é correto afirmar que os quadrinhos de super-heróis possuem uma estrutura mítica de funcionamento, pois, de acordo com Lévi-Strauss, a parte estrutural dos mitos “se relaciona simultaneamente ao passado, ao presente e ao futuro” (1973, p. 241), ou seja, a estrutura dessas narrativas está para além da ordem temporal estritamente cronológica.

Para compreender as narrativas de super-heróis do universo dos quadrinhos é necessário mergulhar no universo sincrônico de um metatexto em eterna construção, sendo possível a analogia com o que os mitos almejam fazer com as pessoas, ao estabelecer a dimensão sincrônica do sagrado.

Numa fórmula sumária, poderíamos dizer que, ‘ao viver’ os mitos, sai-se do tempo profano, cronológico, ingressando num tempo qualitativamente diferente, um tempo ‘sagrado’, ao mesmo tempo primordial e indefinidamente recuperável (ELIADE, 1994, p. 21).

Entretanto, é importante recordar que as histórias de super-heróis estão mais próximas dos mitos escritos, que foram submetidos a críticas de vários filósofos e que por isso foram dessacralizados, do que dos mitos mantidos somente pela

oralidade e que eram reconhecidos como a história verdadeira de uma coletividade. Mas tal constatação não retira a estrutura mítica presente nas histórias em quadrinhos, pois é possível encontrar todos os elementos presentes nos mitos, em geral, que Lévi-Strauss enumera da seguinte forma:

1) Se os mitos têm um sentido, este não se pode ater aos elementos isolados que entram em sua composição, mas a maneira pela qual estes elementos se encontram combinados. 2) O mito provém da ordem da linguagem, e faz parte integrante dela; entretanto a linguagem, tal como utilizada no mito, manifesta propriedades específicas. 3) Essas propriedades só podem ser pesquisadas acima do nível habitual da expressão linguística; dito de outro modo, elas são de natureza mais complexa do que as que se encontram numa expressão linguística de qualquer tipo (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 242).

Os super-heróis dos quadrinhos funcionam dentro de um universo próprio, em outras palavras, só fazem sentido quando estão se relacionando com outros elementos que compõe esse universo, confirmando a primeira ideia de Lévi-Strauss. Além disso, situam-se no campo da linguagem, possuindo uma continuidade diacrônica e sincrônica, mas estabelecem um texto acima do nível da linguagem habitual, criando um metatexto, por isso para entender os super-heróis é preciso ir além das histórias e verificar como essas se articulam com o universo ficcional e também com o universo real, tendo a mente dos autores e dos leitores como organizadora desse processo. Desse modo as histórias em quadrinhos também se enquadram nos outros dois pontos destacados acima por Lévi-Strauss.

Todavia, para postular de maneira segura que existe semelhança entre a estrutura dos mitos e dos quadrinhos de super-heróis é necessário retomar uma questão proposta por Eco (1990), que é a ideia de que os quadrinhos estão muito ligados ao apreço pela novidade, pelo final surpreendente, o que de certa forma os aproximaria mais das novelas e dos romances do que dos mitos.

Esse questionamento de Eco é pertinente, pois os mitos sempre narram acontecimentos passados que não mudam, mas de acordo com Reynolds (1997), a dinâmica das histórias em quadrinhos estabelece uma estrutura narrativa que preserva o valor mítico dos super-heróis, ao mesmo tempo em que abraça a ideia de narrar uma história nova e surpreendente.

Para compreender essa dinâmica é preciso atentar-se para a postura dos super-heróis, que geralmente é passiva, sempre reagindo a alguma desordem, ou perturbação, que normalmente é causada por algum vilão, em outras palavras, são os vilões que criam as motivações para a ação dos heróis.

Os supervilões são os motores da continuidade diacrônica. Os heróis geralmente são obrigados a derrotar pelo menos um supervilão por história, mas os eventos que levam ao confronto são normalmente iniciados pelo supervilão. O herói é, nesse sentido, passivo: ele não é chamado a agir a menos que o status quo seja ameaçado pelos planos do vilão (IBIDEM, p. 50-51, tradução nossa)¹⁵.

É importante enfatizar que existe uma essência, que confere identidade aos super-heróis, que permanece ao longo dos anos, apesar de as histórias em quadrinhos dos principais personagens terem sido escritas e desenhadas por vários autores ao longo do tempo. Tal fato pode ser verificado pelo modo como os principais super-heróis são facilmente reconhecidos.

Grant Morrison, um dos grandes escritores de quadrinhos da atualidade, reconhece a perenidade de alguns personagens, sobre o Superman chega a afirmar: “é como se ele fosse mais real do que nós. Nós roteiristas somos substituídos a toda hora, as gerações de artistas deixam suas versões e ainda assim algo persiste, algo que sempre é Superman” (MORRISON, 2012a, p. 31).

Desse modo, o super-herói é sempre o protagonista de seu próprio mito, que é narrado durante sua história de origem, que cria uma estrutura permanente para definir sua identidade, mesmo os heróis que tiveram a origem contada mais de uma vez, existem elementos principais que são sempre mantidos e repetidos, por mais detalhes que sejam acrescentados.

Os super-heróis não são chamados a agir como protagonistas de enredos individuais. Eles funcionam essencialmente como antagonistas, suportes da verdadeira estrela de cada história, o vilão.

¹⁵ Supervillains are the engines of diachronic continuity. Heroes are generally obliged to defeat at least one supervillain per issue, but the events which lead up to the confrontation are normally initiated by the supervillain. The hero is in this sense passive: he is not called upon to act unless the status quo is threatened by the villain's plans.

Escritores e artistas reconhecem esse fato (os editores, mais ainda), protegendo com inveja seus melhores vilões do mau uso, ou do uso excessivo. Os super-heróis são os protagonistas do mito, que é construído como uma leitura intertextual de suas origens. Assim, Batman é o protagonista do mito de Batman, a história do jovem Bruce Wayne, que viu seus pais serem mortos diante de seus olhos e passa o resto de sua vida lutando contra o crime. O Demolidor é o protagonista do mito do Demolidor, o filho de um boxeador quebrado, academicamente talentoso, que treina secretamente e que adquire um estranho senso de radar, após ficar cego em um acidente. Esses mitos estão presentes em todas as histórias dos personagens, pois são carregados e animados por elas. Às vezes - satisfatoriamente para o leitor - a forma da história individual reflete a forma do próprio mito do super-herói (REYNOLDS, 1997, p. 51-52)¹⁶.

Mircea Eliade destaca que o mito está vinculado à origem, pois os acontecimentos dessa origem criam uma estrutura atemporal, que condiciona todos os desdobramentos diacrônicos, sendo que “o mito se torna modelo exemplar de todas as atividades humanas significativas” (1994, p. 12).

Nesse sentido, os elementos que ligam as histórias seriais de super-heróis ao seu mito de origem são os uniformes, que passam a ter uma função emblemática, ou seja, são elementos sincrônicos, presentes nas histórias diacrônicas, pois ligam o personagem à sua origem.

De um modo geral, o traje de um herói, símbolo de seus superpoderes, está ligado de modo visível à sua origem. O traje do Super-homem foi feito com o do cobertor que o envolveu em sua jornada de Krypton à Terra. A armadura do Homem de Ferro de Tony Stark começou como uma extensão da placa do peito necessária para ajudar seu coração doente. O figurino do Homem-Aranha retrata

¹⁶ Superheroes are not called upon to act as the protagonists of individual plots. They function essentially as antagonists, foils for the true star of each story, the villain. Writers and artists recognize this fact (publishers even more so) by protecting their best villains jealously from poor handling or over-use. The superheroes are the protagonists of the myth which is constructed as an intertextual reading of their careers. Thus Batman is the protagonist of the Batman myth, the story of the young Bruce Wayne who saw his parents killed in front of his eyes and so spends the rest of his life warring on crime. Daredevil is the protagonist of the Daredevil myth: the academically gifted son of a broken-down boxer who trains secretly and acquires a strange radar sense when blinded in an accident. These myths are everywhere touched on and excited by the individual stories. Sometimes — satisfyingly for the reader — the shape of the individual story reflects back the form of the superhero's own myth.

e expressa os poderes de Peter Parker, derivados de uma aranha. O vermelho, o branco e o azul do Capitão América se apropriam e mobilizam as emoções patrióticas presentes na criação do personagem (REYNOLDS, 1997, p. 49, tradução nossa)¹⁷.

Desse modo, o uniforme carrega o mito de origem do personagem, servindo de ponte para unir todas as histórias em um único emblema, como se fosse o ícone representativo do metatexto do super-herói.

O campo unificador dos quadrinhos, no qual ocorrem as operações estruturantes do pensamento e que servem de modelo para a criação de novas histórias, “só aparecerá por trás e para além do texto. Na melhor das hipóteses, será estabelecida no espírito do leitor” (LÉVI-STRAUSS, 1991, p. 15).

São essas estruturas que garantem as histórias em quadrinhos um *modus operandi* semelhante ao do pensamento mítico. Os universos criados pelas principais editoras, DC e Marvel, nos quais os super-heróis que se relacionam elevaram a dinâmica dos quadrinhos a um ponto em que os criadores perderam o controle da sua criação, que passaram a ter uma dinâmica própria, o escritor de quadrinhos Grant Morrison demonstra essa sensação de trabalhar com algo vivo:

Dois mundos virtuais vivos haviam sido criados e nutridos dentro do espaço-tempo convencional (...) o ‘universo’ ficcional dependia de certas regras repetitivas, mas podia essencialmente transformar-se e evoluir além das intenções de seus criadores. Era um sistema de evolução, de conhecimento, cibernético, que podia reproduzir-se futuro adentro usando novas gerações de criadores que seriam atraídos como abelhinhas operárias para servir e renovar aquele universo (...) assim como gerações de artistas assumiram a tarefa de repintar totens, também o ambiente encantado do tempo-sonho dos quadrinhos replicou-se ao longo do tempo. Um universo de super-heróis vai se transformar para permanecer viável e vivo. Desde que os sinais permaneçam constantes – os emblemas em S e as teias do aranha no uniforme, assim como os nomes devidamente registrados

¹⁷ Generally speaking, a hero's costume (the sign of superpowers) is linked in some (permanently visible) way with his origin. Superman's costume is woven from the blanket which swaddled him on his journey from Krypton to Earth. Tony Stark's Iron Man costume began as an extension of the chest plate needed to aid his diseased heart. Spider-Man's costume portrays and externalizes Peter Parker's spider-like and spider-derived powers. Captain America's red, white and blue appropriate and mobilize the patriotic emotions attendant on the character's creation.

– tudo o mais pode ser distorcido e adaptado de acordo com a sintonia dos tempos (MORRISON, 2016, p. 141-142).

Um ponto que pode ser questionado é a questão de as histórias em quadrinhos terem autores específicos, diferentemente dos mitos que são construídos coletivamente. Contudo, mesmo mitos narrados por grandes autores têm como origem a tradição oral de uma dada sociedade, do mesmo modo a inspiração dos autores dos quadrinhos surge a partir de sua interação dentro de uma determinada coletividade.

Mircea Eliade destaca que “a maioria dos mitos gregos foi recontada e, conseqüentemente, modificada, articulada e sistematizada por Hesíodo e Homero, pelos rapsodos e mitógrafos” (1994, p. 10), apesar de esses mitos estarem deslocados de seu contexto original e serem enriquecidos a partir do gênio de algumas pessoas, sua substância mítica é mantida.

É importante ressaltar que em praticamente todas as sociedades estão presentes valores oriundos de narrativas míticas, por isso, é possível perceber a presença desses elementos na concepção de determinados personagens. Dessa maneira os personagens icônicos dos quadrinhos nada mais seriam do que o resultado de um processo de bricolagem bem feito a partir de fragmentos da tradição cultural de um povo.

As narrativas de super-heróis são mitos contemporâneos. Isso adquire razão de ser, entre outros, pelo fato dos personagens viverem para além da história que os criou. Os super-heróis existem independentemente de suas histórias. Eles fazem parte do imaginário popular do mundo contemporâneo (REBLIN, 2012, p. 96).

Por fim, outro ponto é que as editoras responsáveis pelos direitos autorais dos super-heróis possuem o controle da narrativa, e poderiam exercer um controle hierárquico capaz de afastar o dinamismo próprio dos mitos vivos. Entretanto, isso ocorre parcialmente, pois sem estabelecer um canal com os leitores, os personagens perdem seu apelo e caem no esquecimento. Desse modo, os leitores pressionam as editoras, contribuindo ativamente para a manutenção do cânone do herói, ao mesmo tempo em que podem exigir a atualização do personagem. Esse processo é conflituoso e confuso, mas mantém o apelo e o dinamismo das narrativas.

Esses eventos marcam verdadeiros apocalipses no mundo dos super-heróis, e o surgimento de um novo universo está condicionado pelos acontecimentos desse fim catastrófico, tal como ocorre nos mitos de destruição do mundo, conforme afirma Mircea Eliade:

Em suma, esses mitos do Fim do Mundo, implicando mais ou menos claramente a recriação de um novo Universo, exprimem a mesma ideia arcaica e extremamente difundida da 'degradação' progressiva do Cosmo, requerendo sua destruição e sua recriação periódica (1994, p. 58).

A necessidade desses *reebots* ocorre porque a editora está tentando impor uma ordem cronológica a personagens que adquiriram um caráter atemporal, próprio dos heróis míticos. Nesse sentido, nada mais natural do que recorrer aos próprios mitos para encontrar uma solução, pois o objetivo dos mitos de fim de ciclo ou do fim do mundo tem o mesmo objetivo desses *reebots*, ou seja, “trata-se sempre de abolir o tempo decorrido, de voltar atrás e de recomeçar a existência com todas as suas virtualidades intactas” (IBIDEM, p.79).

3.4. Modelos Pedagógicos

Os mitos destacam-se como modelos pedagógicos que contribuem para a coesão de grupos sociais, pois “constituem um tesouro inesgotável de exemplos e modelos da nação, que neles bebe o seu pensamento, ideais e normas para vida” (JAEGER, 195, p. 68).

Isso ocorre porque uma das funções mais importantes do mito, no interior de uma sociedade, é servir de modelo orientador de condutas, por isso é possível afirmar que uma narrativa mítica “diz muito sobre a sociedade sobre a qual provém e sobre o funcionamento do “espírito humano”, embora diga pouco sobre a ordem do mundo, a natureza do real, a origem do homem e seu destino” (BASQUES, 2012, p. 212).

Mesmo dessacralizados pela crítica filosófica os mitos de Homero e de Hesíodo mantiveram seu valor pedagógico, principalmente em relação à educação de uma determinada aristocracia, por isso essas narrativas convertidas em arte poética escrita influenciaram a formação dos jovens, visto que a expressão artística

tem um caráter educativo, principalmente quando mergulha “nas camadas mais profundas do ser humano e na qual viva um *ethos*, um anseio espiritual, uma imagem do humano capaz de se tornar uma obrigação e um dever” (JAEGER, 1995, p. 63).

As histórias em quadrinhos de super-heróis possuem uma função semelhante, pois também podem ser consideradas modelos pedagógicos, Umberto Eco (1990) trata o Superman como uma referência comportamental, já que sua conduta nas histórias pode ser encarada “como reflexo de uma situação social, reafirmação periférica de um modelo geral” (p. 263).

Vale destacar que, principalmente durante a chamada Era de Prata, havia grande preocupação dos super-heróis serem bons em relação aos valores da cultura estadunidense, o que sedimentou o caminho desses personagens como modelos pedagógicos, principalmente para o público infanto-juvenil, todavia disso decorre um problema, segundo Umberto Eco: “A ambiguidade do ensinamento surge no momento em que nos perguntemos *o que é o Bem*” (1990, p.275).

É claro que o bem e o mal são construídos socialmente, se o super-herói é encarado como modelo de conduta, existe uma preocupação de adequar seu comportamento com os valores de determinada sociedade em determinado momento, no caso dos quadrinhos isso fica evidente com a criação do *Comics Code Authority*, na década de 1950 (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017).

Fica claro que a criação de um código de autocensura pelas editoras visava tranquilizar os pais sobre o conteúdo das histórias em quadrinhos, de qualquer maneira, para bem ou para mal, o papel de referência comportamental dos super-heróis foi reconhecido pela sociedade da época.

É interessante enfatizar que do mesmo modo que os super-heróis, principalmente na Era de Prata, deveriam reforçar os valores tidos como bons pela sociedade estadunidense, os mitos gregos também ressaltavam os valores da cultura helênica, que preconizava a chamada *arete*, que pode ser entendida como a força e a destreza do guerreiro, a virtude que o eleva ao patamar de herói.

Embora nascido no âmago de uma comunidade, os valores de caráter mítico sempre se pretendem universais, nessa perspectiva “o mito serve sempre de instância normativa para a qual apela o orador. Há no seu âmago alguma coisa que tem validade universal” (JAEGER, 1995, p. 68).

Por isso, o paralelo com os quadrinhos de super-heróis é válido, pois esses deveriam expressar os valores formativos, para contribuir para a formação de cidadãos respeitadores das leis, defensores da ordem, tanto é que as editoras nunca deveriam deixar crimes serem atrativos, não era permitido criar desconfianças das leis, cenas muito violentas, ou marcadas por luxúria e sadismo não eram permitidas (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017).

O apelo dos super-heróis diante dos jovens e das crianças comprovadamente era reconhecido, mas por qual a razão esses personagens tocavam esse público? Para o pesquisador brasileiro, Iuri Andréas Reblin, o apelo desses personagens reside em seu aspecto mítico, para o autor os super-heróis do mesmo modo que os mitos:

transmitem uma compreensão da história humana, em termos valorativos, universais, não factuais, que mantém uma abertura ao mistério, à transcendência, e possibilitam a apreensão dessa compreensão, atuando como modelos de vida e sabedoria de vida” (2012, p. 131).

Sem negar o fato de que tanto as histórias em quadrinhos, quanto os mitos nascem no âmbito de uma determinada cultura, é interessante perceber a pretensão de buscar valores universais por meio de elementos culturais contingentes, mas a ênfase da análise acadêmica recai justamente na percepção da tentativa, muitas vezes, vista de modo premeditado de que universalizar elementos da cultura dominante, por exemplo. Para Umberto Eco, os valores presentes nas histórias do Superman, evidenciam uma tentativa de universalizar elementos da cultura estadunidense, ou seja, não se busca o universal por meio dos elementos culturais locais, mas sim são universalizados elementos culturais específicos dos Estados Unidos, pois em suas histórias “o mal assume o aspecto único de ofensa à propriedade privada, o *bem configura-se apenas como caridade*. Bastaria essa simples equivalência para caracterizar o mundo moral do Superman” (ECO, 1990, p. 277).

Reblin demonstra que utilizando as categorias conceituais de interpretação de mitos de Roland Barthes²¹, pode-se chegar a uma interpretação das histórias em quadrinhos de super-heróis semelhante a de Umberto Eco, de acordo com o autor:

Para o produtor do mito, o signo “super-herói” é apenas um veículo para transmitir o conceito da “defesa da propriedade privada”. É uma *maneira* que ele encontrou para falar do conceito. Já o estudioso do mito identificará a distinção entre o sentido e a forma. Ele perceberá a deformação existente no super-herói, isto é, de que o heroísmo é apenas mais um álibi para a defesa da propriedade privada, destruindo o significado do mito. Por fim, o leitor do mito lidará com a ambiguidade do signo do “super-heróis”. Ele identificará o “heroísmo” e a “defesa da propriedade privada” como uma totalidade de significado atribuído ao super-herói. (2011, p. 137)

Umberto Eco poderia completar essa análise afirmando que a moral do Superman é estabelecida a partir de um esquema iterativo, ou seja, por meio da repetição de uma série de eventos dentro de um esquema, no qual sua moral seria “um perfeito exemplo de consciência *civil* completamente cindida da consciência *política*. O civismo do Superman é perfeito, mas atua e configura-se no âmbito de uma pequena comunidade fechada” (ECO, 1990, p. 276).

Nessa perspectiva seria possível definir que as histórias de super-heróis não passam de uma forma de manipulação para que os jovens aprendam a respeitar a propriedade privada, colocando esse como o único valor universal possível de ser defendido.

Não existe nenhuma inveracidade nesse tipo de análise, porém essa enfatiza somente um aspecto, fazendo saltar aos olhos os aspectos contingentes do mito, da cultura que o produziu, no caso a cultura estadunidense.

Nessa visão dos quadrinhos, que rende muitas críticas, principalmente em relação ao Superman, parte-se do pressuposto de que o personagem poderia facilmente resolver todos os problemas da sociedade em escala global, com seu grande poder, contudo não é isso o que ocorre, já que o herói atua para resolver problemas pontuais, não se preocupando em alterar os fundamentos da sociedade capitalista para criar um mundo mais justo.

²¹ Em sua obra, *Mitologias* (autor estudou o mito como um modo de distorcer os significados de

Uma análise desse tipo, que nega a existência de qualquer tipo de universalidade nos mitos, reduz qualquer narrativa mítica ao plano da ideologia em sentido negativo, que se presta somente a falsear a realidade para manter o *status quo*, mas ao mesmo tempo negar a existência de ideologias sendo transmitidas por essas histórias seria ingenuidade.

Para captar o que existe de universal é necessário entender a estrutura dessas histórias para além do conteúdo, já que este pode mudar de acordo com a época, ou seja, o foco tem que estar situado nas operações simbólicas, pois no plano do conteúdo tanto as histórias em quadrinhos de super-heróis, quanto os mitos sempre serão marcados pelos valores do momento histórico, em outras palavras, é preciso compreender as operações simbólicas, que são de caráter sincrônico, para vislumbrar o significado diacrônico dos elementos que compõe o mito.

Na rede de relações estabelecidas no universo dos super-heróis, os personagens convertem-se em símbolos repletos de significado, fornecendo ao leitor um exemplo, um modelo, uma referência de postura diante dos problemas do mundo e da coletividade, por mais distantes da realidade que possam parecer, no fundo a própria humanidade é pensada nessas narrativas, senão em todas, mas pelo menos nas boas histórias.

É claro que cada super-herói expressa um determinado conflito, precisa resolver uma contradição específica, que determina seu apelo com o público e que pode mudar com o decorrer da história. Além disso cada pessoa pode se identificar com um personagem diferente, o mesmo ocorre com os heróis míticos, que servem de modelo e de referência para grupos específicos, nos textos de Homero e Hesíodo, por exemplo, é possível notar essa diferença entre os heróis, que dialogam com grupos diferentes.

Homero acentua, com a maior nitidez, que toda educação tem o seu ponto de partida na formação de um tipo humano nobre, o qual nasce do cultivo das qualidades próprias dos senhores e dos heróis. Em Hesíodo revela-se a segunda fonte da cultura: o valor do trabalho (...) O heroísmo não se manifesta só nas lutas em campo aberto, entre cavaleiros nobres e seus adversários. Também a luta silenciosa e tenaz dos trabalhadores com a terra dura e com os elementos tem o seu heroísmo e exige disciplina, qualidades de valor eterno para a formação do Homem. (JAEGER, 1995, p. 85).

O mesmo ocorre com os super-heróis, que hoje ocupam o lugar dos deuses e heróis antigos, pois cumprem o papel de símbolos que motivam a humanidade, sendo que isso não acontece de modo aleatório, pois é devido à “inspiração dessas narrativas na própria tradição mítico-religiosa que a antecedeu e que se mantém, embora não mais com a mesma força, impregnada no imaginário popular” (REBLIN, 2012, p. 130).

3.5. A importância da Origem

O estudo dos mitos evidencia a importância das narrativas de origem, que normalmente ocorrem em um tempo dos sonhos, fora do tempo cronológico, mas que condicionam todos os aspectos da vida em sua dimensão diacrônica. A estrutura estabelecida nesse momento primordial ordena o cosmo e dá sentido para todas as ações.

Os mitos de origem são contados e recontados, por meio de rituais que são estabelecidos como pontos de reordenação da coesão social. De maneira periódica, essas histórias são repetidas, ao mesmo tempo em que são atualizadas historicamente. Nos povos de literatura oral, os mitos sofrem “a duplicação, triplicação ou quadruplicação de uma mesma sequência (...) a repetição tem uma função própria, que é tornar manifesta a estrutura do mito” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 264).

As histórias em quadrinhos de super-heróis, que no início eram narradas em um clima de eterno presente, nas quais todos os acontecimentos de uma edição tinham que ser resolvidos e devolver tudo ao seu devido lugar no final da narrativa, transformaram-se para dar espaço para grandes arcos, nos quais uma grande história era narrada ao longo de várias edições, com grandes reviravoltas, ao estilo de folhetins. Contudo, nesse contexto, haveria espaço para a repetição, tão necessária para os mitos?

A resposta é positiva, já que essas histórias, que são contadas por meio de grandes arcos, têm como protagonistas super-heróis cuja motivação para ação está posta de modo permanente pela história de origem do personagem, que é periodicamente recontada.

Para Richard Reynolds (1997), a presença da sincronia é observada nas histórias de origem, já que o desdobramento diacrônico da narrativa é facilmente

percebido pela continuidade serial. Desse modo as histórias em quadrinhos de super-heróis conseguem estabelecer uma natureza dual, pois existem na tensão entre o mito, de ordem sincrônica, e no romance, de ordem diacrônica.

A própria construção do universo das histórias em quadrinhos seriais acabou seguindo a lógica do pensamento mítico, que é caracterizada pelo processo de bricolagem (LÉVI-STRAUSS, 1991), pois essas narrativas ao desdobrar os efeitos da estrutura de modo cronológico acabam produzindo novos elementos, que pressionam a estrutura, gerando ajustes nas histórias de origem.

Desse modo, as histórias de origem precisam ser recontadas, não somente para adaptar o personagem aos momentos históricos de cada geração, mas também para manter a coesão interna do próprio universo dos super-heróis, que se comporta de maneira viva, “nesse aspecto um universo ficcional pujante simula o comportamento de um organismo ‘real’” (MORRISON, 2012a, p. 142).

Por isso, para entender o aspecto mítico dos quadrinhos é necessário focar nas histórias de origem, que sempre são repetidas. Não obstante que nelas ocorrem atualizações e ampliações, surgem novos detalhes, outros são suprimidos, algumas coisas são modificadas, mas sempre algo da estrutura original permanece. Cada autor ao recontar a origem de um super-herói insere uma nova camada, e essas “camadas não são jamais idênticas” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 264).

É possível afirmar que a análise da substância mítica dos super-heróis deve estar focada nas narrativas de origem que são repetidas, com uma certa frequência, pois em vários momentos dos quadrinhos seriais são feitas referências às origens dos personagens e de tempos em tempos a história é recontada e atualizada.

Vale destacar que essa dinâmica dos quadrinhos acompanha os super-heróis para outras mídias. Por exemplo, o Batman teve sua origem contada e recontada no cinema em três filmes, *Batman* (1989), *Batman Begins* (2005) e *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016), ou seja, trata-se de uma história que é relembrada de tempos em tempos, não só nos quadrinhos, essa repetição constante aproxima os personagens mais icônicos dos quadrinhos dos antigos heróis da mitologia.

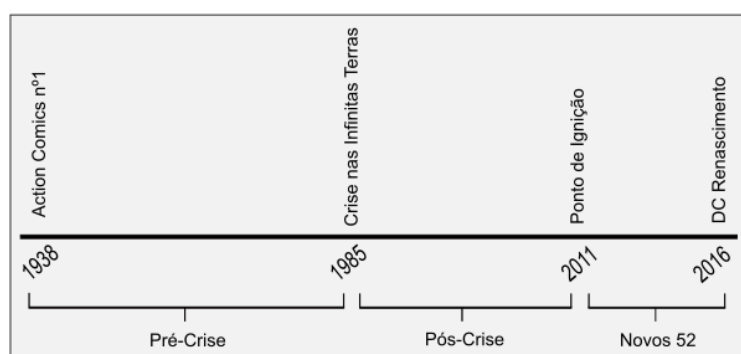
É possível concluir que para se entender o mito de um super-herói é preciso investigar suas diversas narrativas de origem, com as diversas camadas inseridas ao longo do tempo que permitem seu crescimento “como em espiral, até que o impulso intelectual que o produziu seja esgotado” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 265).

Dessa maneira, nos próximos capítulos está contida a análise dos mitos de origem dos principais personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis, que se destacam pela popularidade, mas também por serem personagens seminais, que praticamente inauguraram esse tipo de narrativa, Superman, Batman e Mulher-Maravilha.

É importante esclarecer que os marcos cronológicos utilizados para contextualizar as narrativas de origem seguem a dinâmica do universo compartilhado dos super-heróis da DC Comics, que sofreu processos de recriação com o decorrer do tempo. Nesses eventos²² as origens dos personagens são recontadas, justamente para se encaixarem no novo arranjo estabelecido, pois ao alterar um elemento, todos os demais também mudam, como a metáfora do caleidoscópio proposta por Lévi-Strauss (2010).

O universo DC foi dividido em três fases. A primeira recebeu o nome de pré-Crise, pois começa com o lançamento de *Action Comics* nº 1, em 1938, e vai até 1985, ano de início da série *Crise nas Infinitas Terras*. A segunda fase recebeu o nome pós-Crise, começando no ano de 1986, com o fim da saga *Crise nas Infinitas Terras* e se estendendo até 2011, quando foi lançada a série *Ponto de Ignição*, que deu origem a fase seguinte, conhecida como Novos 52, que durou até o ano de 2016, quando começou o chamado o Renascimento DC. Essa divisão pode ser expressada graficamente da seguinte forma:

Figura 11 – Cronologia do Universo DC



Fonte: (Do autor, 2020)

²² São eventos que recriam o universo dos super-heróis, algo que vem se tornando comum na DC Comics, servem para estabelecer uma nova cronologia e assim conquistar novos leitores.

Essa divisão justifica-se pelo foco da pesquisa, que tem como objeto de análise os principais personagens da DC Comics, mas é claro que não é possível deixar de mencionar as Eras dos quadrinhos, que dividem o universo dos super-heróis de modo mais amplo, abarcando as publicações de outras editoras, pois estas também exercem influência sobre as mudanças dentro do universo DC, de modo direto e indireto. Desse modo, as chamadas Eras de Ouro, Prata e Bronze estariam na fase pré-Crise.

Já a fase pós crise englobaria a Era de Ferro e a Renascença dos quadrinhos. Nesse contexto é possível observar a importância da obra *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015), pois após essa grande saga, os múltiplos universos da DC desapareceram e todos os super-heróis da editora foram encaixados em uma só Terra, o que definiu os rumos do universo DC, tanto é que todos os eventos de grande impacto na organização dos quadrinhos da editora passaram a mencionar os acontecimentos dessa Crise, como *Zero Hora* (ZERO HORA, 1995), série lançada em 1994, que serviu para acertar detalhes da cronologia da única Terra que sobreviveu. Também foram importantes os eventos de *Crise Infinita* (JOHNS, 2014), de 2005-2006, e *Crise Final* (MORRISON, 2014) publicada originalmente entre 2008 e 2009, que serviram para reestabelecer o multiverso DC, mas de modo mais organizado, contando com 52 dimensões.

Porém após acumular novas incongruências, a DC Comics decide reiniciar toda a sua cronologia, mas mantendo os 52 universos, com a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), no ano de 2011, dando início à fase conhecida como Novos 52, trazendo os heróis mais jovens, explicando com uma nova abordagem o modo como começaram a interagir entre si.

Essa fase sofreu muitas críticas dos leitores tradicionais, por isso as vendas caíram. Em 2016, para resgatar elementos cobrados pelos leitores, a DC promoveu o evento chamado de Renascimento (UNIVERSO DC: RENASCIMENTO, 2017), que não estipula um novo início, mas estabelece uma nova abordagem, retomando elementos que haviam desaparecido durante a fase dos Novos 52.

4. Superman

4.1. A história do Homem de Aço

O personagem que inaugurou as histórias em quadrinhos de super-heróis foi criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, em “*Action Comics* número 1, publicada em abril de 1938 (data de capa: junho)” (ROBB, 2017, p. 37). A editora era a National Allied Publications (futura DC Comics), que obteve um bom retorno com esse lançamento, já que “em semanas, a maioria dos 200 mil exemplares impressos da primeira *Action Comics* foi vendida” (WELDON, 2016, p. 39).

Os criadores do Superman estabeleceram um contrato com a editora extremamente ingênuo, motivo de inúmeras disputas e acordos judiciais, principalmente diante do sucesso transmidiático do personagem, que rapidamente voou dos quadrinhos para o rádio, o cinema e a televisão.

Siegel e Shuster receberam menos de 10 dólares por página, totalizando 130 dólares pelo trabalho do Super-Homem na *Action Comics* número 1. Esse contrato injusto seria visto mais tarde como o ‘pecado original’ da história dos gibis, a verdadeira origem dos super-heróis maculada. Eles cederam os direitos do Super-Homem para a DC Comics em troca de um contrato singular de dez anos que lhes garantiu serviços extras para a editora (ROBB, 2017, p. 52).

O sucesso do personagem pegou os criadores e os próprios editores de surpresa, pois não havia como prever o sucesso de um personagem, cuja origem parecia retirada de um roteiro de ficção científica. Para Grant Morrison, “o Superman era o renascimento de nossa ideia mais antiga: ele era um deus” (MORRISON, 2012a, p. 33), esse seria o motivo do personagem ter chamado tanta atenção.

A revista *Action Comics* narrava histórias de vários personagens, mas eram as histórias do Superman que faziam sucesso, por isso a editora decidiu lançar uma revista exclusiva do personagem. “*Superman* n.º 1, teve três edições e vendeu 900 mil exemplares. Em menos de um ano depois, as vendas alcançavam 1,3 milhão de exemplares por número” (WELDON, 2016, p. 51).

De maneira geral, o Superman é um alienígena de um planeta distante, que foi enviado para a Terra; devido à sua natureza extraterrestre possui grandes poderes, com super-força, super-velocidade, capacidade de dar grandes saltos (que

se transformaram em capacidade de voar), etc. Além disso, esse personagem tem uma identidade secreta, já que é também o repórter Clark Kent.

Uma característica interessante, presente desde o início no Superman, mas que também é compartilhada por alguns super-heróis, é a capacidade de manter certa essência, que permite reconhecer o personagem, mesmo com as mudanças operadas ao longo dos anos por diversos roteiristas, ou seja, existe uma capacidade plástica de se adaptar às mudanças, sem perder sua qualidade icônica.

“Há um conjunto persistente de características que definem o Superman ao longo das décadas de vozes criativas, que é a qualidade essencial, inabalável, de ‘supermanidade’, que o personagem possui em toda versão, e que poderíamos chamar de divindade” (MORRISON, 2012a, p. 31).

É importante notar que o personagem possui uma identidade própria, mesmo tendo sua história contada a partir de diferentes mídias ao longo de mais de oitenta anos de publicação. Cada variação passa a compor o mito do personagem, que se reconstrói constantemente, preservando uma estrutura que permite o reconhecimento.

Conforme exposto por Glen Weldon (2016), o personagem que surgiu e conquistou o sucesso nos quadrinhos passou a ter várias formas de expressão com o decorrer do tempo:

- Tiras de jornal publicadas de 1939 até meados de 1966;
- Série radiofônica de grande sucesso, na qual algumas criações foram posteriormente incorporadas pelos quadrinhos, como a capacidade de voar do Superman e a sua fraqueza diante da kryptonita. A série durou de 1940 até 1951;
- Várias animações cinematográficas e televisivas, com destaque para série inaugural produzida pelo Fleischer Studios e distribuída pela Paramount, entre 1941 e 1943;
- Livro com história romantizada em prosa de George Lowther, lançado em 1942;

- Série de filmes para o cinema com atores, distribuídas pela Columbia Pictures, *Superman* e *Superman contra o Homem-Atômico*, lançados em 1948 e 1950, respectivamente;
- Um musical da Broadway *It's a Bird! It's a Plane! It's Superman!*, lançado em 1966;
- Séries televisivas com atores, com destaque para *As Aventuras do Superman* (1952-1958), *Lois e Clark: As novas aventuras do Superman* (1993-1997), *Smallville* (2001-2011);
- Filmes cinematográficos, com destaque para *Superman e os homens toupeiras* (1951), estrelado por George Reeves. A quadriologia de Christopher Reeves, *Superman* (1978), *Superman II* (1980), *Superman III* (1983), *Superman IV: The Quest for Peace* (1987). *Superman Returns* (2006), protagonizado por Brandon Routh. Por fim, o filme *Man of Steel*, estrelado por Henry Cavill (2013);
- Jogos de videogame, sendo o primeiro lançado para Atari no ano de 1979.

Nos quadrinhos, o personagem apareceu em várias revistas, ao longo de sua história, sendo que *Action Comics* é publicada até os dias de hoje. Vale destacar que os poderes do personagem, o uniforme, detalhes sobre sua origem e até o traços de sua personalidade variaram, mas nada disso afetou a estrutura original proposta por Siegel e Shuster.

A primeira fase do personagem é marcada pelo heroísmo voltado para o povo, para os oprimidos. O “Superman original era uma reação humanista e audaciosa aos temores do período da Grande Depressão, do avanço científico desregrado e da industrialização sem alma” (MORRISON, 2016, p. 23).

Porém, gradativamente, a postura do Superman começou a mudar, pois a editora “criou um conselho de orientação editorial para garantir que o conteúdo correspondesse aos padrões de moralidade e integridade” (WELDON, 2016, p. 65).

Sendo que a grande mudança de postura do personagem ocorreu com a chegada da Segunda Guerra Mundial, acompanhada pelos demais personagens criados na esteira desse sucesso. Os super-heróis estadunidenses são colocados “em ações patrióticas, muitas vezes enfrentando pessoalmente o pesadelo Adolf Hitler” (ROBB, 2017, p. 80).

O Superman, que jogava os espancadores de esposa pela janela e ameaçava governantes eleitos – o reformista fora da lei de 1938 –, de algum modo entrara num mundo bem diferente daquele em que fora criado. Em 1941, a ideia do herói da classe operária e revolucionário já era tida como suspeita. Os valentões esculpidos a machado que tomava a lei nas próprias mãos podiam ser revolucionários vira-casaca. Em tempos de guerra, patriotas eram heróis, e assim o herói supremo tornou-se um superpatriota. O homem de Krypton agora é um Bom Americano, um leal e entusiasmado defensor do status quo. Não poderia haver algo como um presidente corrupto ou policiais vendidos no mundo do Superman dos anos 1940 (MORRISON, 2016, p. 57).

Trata-se de um momento interessante para todos os super-heróis, que se transformaram em propaganda ideológica dos Estados Unidos contra os países do Eixo. Hitler foi transformado no grande vilão, embora “paradoxalmente, a mensagem de supremacia ariana fizesse alguns próprios super-heróis parecerem a realização da fantasia nazista” (ROBB, 2017, p. 93).

As vendas de histórias em quadrinhos de super-heróis subiram muito durante a guerra, com grande destaque para as revistas do Superman. “O New York Times publicou na época que a cada quatro revistas enviadas aos soldados no exterior todos os meses, uma era em quadrinhos, e 35 mil delas eram do Superman” (WELDON, 2016, p. 73).

De acordo com Brian J. Robb (2017), nesse período, o único capaz de desafiar a hegemonia do Superman era um super-herói chamado de Capitão Marvel, da editora Fawcett Comics, que estreou em 1940, mas que acabou sendo derrotado por um processo de plágio, pois foi considerado uma cópia adaptada do próprio Superman. Contudo novos desafios surgiram para a sobrevivência do Homem de Aço.

Da mesma forma que a Segunda Guerra tornou os leitores ávidos pela fantasia dos super-heróis, com o fim do conflito o interesse diminuiu drasticamente, levando ao fim muitas revistas. O Superman foi “um dos poucos sobreviventes da expansão inicial e veloz contração do universo DC” (MORRISON, 2016, p. 72).

Mas um inimigo pior tentaria acabar com os super-heróis, principalmente os mais famosos “a Santíssima Trindade da National Comics (hoje DC Comics): Superman, Batman e Mulher-Maravilha” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017, p. 37).

O psicanalista Fredric Werthan combatia as histórias em quadrinhos, desde a década de 40, mas foi em 1954 que se desferiu mais duro golpe, com o lançamento de seu livro *Sedução do Inocente*, no qual relacionava os desvios de comportamento dos jovens com a leitura dos quadrinhos. “O Superman era seu alvo principal. Para Werthan, o Homem de Aço era, claramente, um superfascista” (WELDON, 2016, p. 119).

Para tentar conter a fúria dos perseguidores dos quadrinhos e tranquilizar os pais foi criado o “*Comics Code Authority* (CCA), um código de autocensura das editoras de histórias em quadrinhos” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017, p. 37), que impunha regras severas para que os pais tivessem a garantia de que os super-heróis seriam íntegros.

As histórias do Superman sofreram com as críticas desferidas por Werthan, pois, para o psicanalista, o personagem precisaria da existência de homens inferiores, criminosos com aparência de estrangeiros, levando as crianças a dois tipos de atitude: “ou elas fantasiam que são super-homens, com o consequente preconceito contra homens inferiores, ou isso as torna submissas e receptivas aos agrados de homens fortes que resolverão todos os problemas sociais por elas – a base da força” (ROBB, 2017, p. 108).

O caminho para os quadrinhos de o Superman continuarem vendendo foi se “ater estritamente à doutrina central do Código de Ética, assim imitar a fórmula da série de TV” (MORRISON, 2012a, p. 81). A postura do Superman da década foi marcada pela “determinação de usar suas tremendas habilidades para defender o *status quo*” (WELDON, 2016, p. 111). Foi justamente nessa fase que o personagem ganhou o apelido de grande escoteiro azul.

É interessante destacar que o seriado televisivo, que se estendeu de 1952 até 1958, acabava por limitar as histórias dos quadrinhos, pois os artistas do gibi não evitavam criar cenas que não eram possíveis de serem retratadas pelos efeitos especiais da época. Por isso, o término do seriado permitiu que o editor Weisinger e seus roteiristas trocassem “o realismo prosaico da série de TV e das revistas que o haviam inspirado pelo espetáculo da fantasia-científica que não poderia ser reproduzido nem no cinema nem na TV” (MORRISON, 2012a, p. 81).

Nesse período surgem elementos muito significativos para a mitologia do Superman, como a “aparição de Krypto, o Supercão; Supergirl; A cidade engarrafada de Kandor; bizarro; Brainiac; Beppo, o Supermacaco; Lana Lang, Lori Lemaris;

Legião dos super-heróis; Legião dos superanimais” (WELDON, 2016, p. 110). Além das diferentes cores de kryptonita, que provocavam efeitos inusitados e estranhos no Homem de Aço, que foram criadas para servirem de contraponto aos poderes divinos que o personagem passou a possuir nesse período. Grant Morrison (2012a) relaciona essas kryptonitas com as drogas da década de 1960, sendo que a chamada *Red K* teria efeitos semelhantes aos do LSD no herói.

Por mais espalhafatoso que possa ser, foi nessa fase que algumas das principais características do personagem acabaram por se consolidar, pois com a pressão do Código de Ética, “certas convenções do gênero foram firmadas, especialmente aquela de que *heróis não matam* e também a rígida conduta moral maniqueísta do Bem contra o Mal nas histórias e nos próprios personagens” (MARANGONI, ANDREOTTI e ZANOLINI, 2017, p. 39).

O Superman vai ser o personagem que mais incorporará as características da Era de Prata. Suas histórias cósmicas acabavam provocando reflexões intimistas, uma forma inteligente e criativa para escapar da censura. “O Superman dos anos 1950 lançou-se às ondas gigantes de sentimentos tão fortes e tão desembaraçados que podiam partir um coração jovem ou cegar as estrelas” (MORRISON, 2012a, p. 83).

Mas de todos os avanços, o mais importante, que vai alterar a estrutura das narrativas, é a continuidade cronológica das histórias. Pois por mais reviravoltas que ocorressem durante uma narrativa, ao final, todos estavam de volta em seus respectivos lugares. A partir de 1958, a ideia de continuidade foi inserida, uma ideia do editor Weisinger, transmitida aos roteiristas que deviam pensar nas histórias como partes de um todo interconectado.

Weisinger garantia que o influxo de novos personagens inimigos e lugares que começou em 1958 fosse uma explosão controlada (...) instituindo tanto uma narrativa com continuidade coesa e um fórum público onde os leitores podiam comentar enganos ou deslizos, ou pedir aos criadores o retorno de um personagem favorito, Weisinger havia criado uma besta capaz de se alimentar sozinha. O mundo do Superman crescerá cada vez mais, e os fãs farão parte do processo de mapear arduamente suas diversas, e cada vez mais complicadas, conexões (WELDON, 2016, p. 128)

A ideia de criar um universo coeso serviu para manter os fãs ligados aos personagens. Entretanto, com o tempo, novos leitores começaram a sentir dificuldades de entender as relações e a cronologia das histórias.

Contudo, a concorrência da Marvel, a partir da década de 1960, pressionou a DC Comics, principalmente o Superman, até então carro chefe da editora. Os heróis da Marvel surgiram como personagens mais humanizados, os poderes eram bem específicos e não eram uma dádiva, mas um fardo, muitas vezes, até motivo de vergonha. “Estes eram super-heróis com emoções do mundo real, que reagiam às dificuldades de forma como os leitores fariam” (ROBB, 2017, p. 134).

Tais heróis refutavam, principalmente, o Superman, que tinha poderes de um deus e a moral de um escoteiro. Os problemas da sociedade estadunidense da década de 1970 não combinavam com um herói que conquistaria tudo o que quisesse facilmente, já que os poderes do Superman aumentaram muito sob o comando de Weisinger, tornando - o imbatível.

O editor Schwartz e o roteirista O’Neil “resolveram tirar os poderes do Superman, levando-o de volta aos níveis da Era da Segunda Guerra. A chave, eles argumentaram, era deixar os leitores verem o herói se esforçando outra vez” (WELDON, 2016, p. 172). Além disso, tentaram eliminar as diversas kryptonitas, porém essas mudanças não obtiveram o sucesso esperado e começaram a ser desfeitas.

Durante a década de 1970, ocorrem crossovers, que ficaram famosos, nem tanto pela qualidade das histórias, mas pelo encontro em si, como *Superman vs. the Amazing Spider-Man*, lançado em 1976, que colocou o grande herói da DC Comics contra o destaque da rival Marvel Comics. Em 1978, também ocorreu o combate contra Muhammad Ali, boxeador que se destacava na época. De acordo com Grant Morrison: “*Superman vs. Muhammad Ali* é um exemplo perfeitamente aceitável de ficção científica maluca desenhada por Neal Adams e seu estúdio. Mas o brilho se perdera” (2012a, p. 204).

Apesar de passar por uma fase difícil nos quadrinhos para encontrar seu novo lugar em um mundo de mudança, o personagem conheceu novos patamares de popularidade, com o lançamento de *Superman: O Filme*, dirigido por Richard Donner e protagonizado por Christopher Reeves.

O sucesso do filme, que gerou mais três continuações, não foi suficiente para alavancar os quadrinhos, que ainda não haviam acertado o tom do personagem,

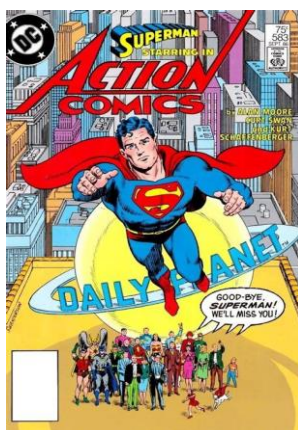
tanto é que a origem do personagem precisou ser recontada mais uma vez, Glen Weldon comenta:

Finalmente, em outubro de 1979, chegou a *Action Comics* n.º 500. Mais uma vez, era hora de rever a história acumulada e criar uma origem atualizada, abrangente, mas alinhada a tudo que definia o personagem para novos e antigos leitores nos anos futuros (2016, p. 224).

As histórias do Superman e de outros super-heróis e de outros “velhos super-heróis iam ladeira abaixo, revivendo glórias da Era de Prata em círculos cada vez menores” (MORRISON, 2012a, p. 205). Para tentar superar os desafios da encruzilhada histórica, a DC Comics decidiu reiniciar toda a cronologia de seu universo, a partir de *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015). Dessa forma a editora pode organizar seus super-heróis, que possuíam várias versões em Terras distintas, de universos paralelos. A saga o Superman é o maior exemplo das incongruências cronológicas; existia o Superman da Terra 2, o Superboy da Terra Prime e o Superman da Terra 1, todos de universos paralelos e em contato entre si.

Mas antes de encerrar a cronologia do Superman pré-Crise, grandes histórias para o fim de um ciclo surgiram, principalmente pelo atualmente renomado escritor Alan Moore, que encerrou as aventuras do Superman em 1986, com a história *O que aconteceu com o Homem de Aço?*, publicada nos Estados Unidos em *Action Comics* n.º 583 e em *Superman* n.º 423, em 1986.

Figura 12 – Capa de *Action Comics* n.º 583



Fonte: (MOORE, 2017, p. s.p.)

A história de Alan Moore retomou vários aliados e vilões do Homem de Aço durante a sua trajetória, mas envolto em um clima sombrio, no qual o Superman precisa ir além das suas convicções ao matar Mxyzplk, que estava fora de controle. Tal passagem reforça a ideia de tempos mais sombrios, com os quais o herói deveria se adaptar para sobreviver, já que o tempo passou e quase derrotou o Superman.

A recriação do personagem ficou a cargo de John Byrne, que estabeleceu uma nova origem a partir da série *Man of Steel* (BYRNE, 2015), lançado em 1986 nos Estados Unidos, que ao mesmo tempo em que resgatava elementos clássicos, inovava em outras partes.

Quando chegou ao fim, a minissérie *Man of Steel* revisou vários elementos conceituais do mito do Superman: Clark como verdadeiro *self*, Superman como “só m macacão legal que me deixa agir em público sem perder minha vida privada”. Seu status de Último Filho de Krypton, um ser único com um conjunto único de poderes, estava garantido (WELDON, 2016, p. 261).

A edição n.º 1 vendeu “mais de um milhão de cópias – duas vezes mais do que o título mais vendável da Marvel” (TUCKER, 2018, p. 169), mas o sucesso dessa nova fase do herói não foi suficiente para vencer uma onda de heróis mais sombrios e violentos, que tinha se iniciado.

Em 1986, com *The Dark Knight Returns* (MILLER, 2002), história na qual um Batman extremamente violento e obscuro derrotou o Superman. Era uma fase de desconstrução dos heróis “bonzinhos”, isso fica evidente na sombria narrativa de *Watchmen* (MOORE, 2014), lançada entre 1986 e 1987.

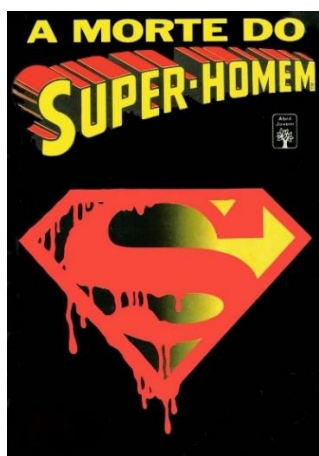
As histórias citadas acima, somadas à Piada Mortal, marcam o tom dos novos tempos, eram histórias violentas e sombrias, mas muito bem escritas, levando o leitor à reflexão. Todavia, no início da década de 1990, o que se viu foi uma avalanche de histórias somente violentas e apelativas visualmente, sem o conteúdo das obras seminais dessa fase. “As histórias nada mais eram do que amontoados incompreensíveis de poses de ação, cenas de luta mal coreografadas e explosões” (KNOWLES, 2008, p. 27).

As vendas iam mal e algo precisava acontecer para elevar a moral e a tiragem das revistas do Superman. Desse modo, em 1993, a DC Comics decidiu que o personagem deveria morrer, o que virou um evento inesperado, pois muitos desconfiavam da relevância do personagem. “A morte do Superman tornou-se uma grande notícia e foi coberta na TV, em revistas e em jornais. Trouxe a DC uma necessária dose de exposição – Bem como de consumidores” (TUCKER, 2018, p. 191).

A história em si não primou pela qualidade de roteiro, seguindo os padrões da época. “Um alien fortão e estúpido surge de uma embarcação enterrada sob a terra e causa destruição. Ele vence a Liga da Justiça com facilidade, conquistando o nome de Apocalipse, e segue diretamente para Metrópolis” (WELDON, 2016, p. 282). Evidente que ao chegar na cidade ocorre o embate entre Superman e a criatura monstruosa, que termina com a morte de ambos (A MORTE DO SUPER-HOMEM, 1995).

A edição foi um sucesso de vendas, “foram vendidos mais de seis milhões de exemplares, fazendo dessa a edição mais vendida de uma revista em quadrinhos na história da DC” (WELDON, 2016, p. 282). Contudo, novas reviravoltas ocorreram para tentar manter a atenção conquistada.

Figura 13 – Capa da Edição Brasileira de *A morte do Super-Homem*



Fonte: (A MORTE DO SUPER-HOMEM, 1995)

É claro que o Superman retornou depois de um tempo e retomou suas ações (O RETORNO DO SUPER-HOMEM, 1994). Na ausência do Superman, surgiram

quatro personagens reivindicando o posto de herói da cidade de Metrópolis: Aço, Superboy, Erradicador e Superciborgue.

O esperado retorno do Homem de Aço ocorreu, mas com um novo visual, com o cabelo ao estilo *mullet*. Posteriormente, o herói casou-se com Lois Lane, evento que ocorreu em sincronia com a série televisa *Lois e Clark*, no ano de 1996.

Nos quadrinhos, após o casamento, o herói muda drasticamente, desenvolvendo poderes elétricos, para depois ser dividido em duas partes, a Azul e a Vermelha, claro que esse período não durou e o Superman foi reunificado e recuperou o visual tradicional.

Os anos 1990 foram uma longa e escura noite para a alma do Homem de Aço, quando toda ideia clara de quem ele era e o que defendia se perdeu sob uma enxurrada de artifícios da narrativa e truques de marketing. Se ele quisesse encontrar novamente o caminho, e seus leitores, teria que escapar desse ruído e entrar em contato com seu eu mais básico e essencial (WELDON, 2016, p. 307).

Nesse sentido, as histórias fora da cronologia do Superman conseguiram resgatar e construir aspectos da essência do personagem e até dos quadrinhos de super-heróis como um todo, é o caso de quatro grandes histórias protagonizadas pelo Superman: *Reino do Amanhã* (WAID, 2013); *Superman: As Quatro Estações* (LOEB, 2018); *Superman: Paz na Terra* (DINI, 1999); *Grandes Astros: Superman* (MORRISON, 2012b). São histórias autocontidas, ou seja, não influenciam diretamente as publicações das séries mensais, mas, ao mesmo, contribuem para o enriquecimento da meta-narrativa do personagem.

Reino do Amanhã (WAID, 2013) foi originalmente lançada em 1996, trata-se de uma história com vários personagens da DC Comics, tendo o Superman como protagonista. O texto de Mark Waid resgata elementos bíblicos do Apocalipse e os relaciona à história dos super-heróis, bem como a arte de Alex Rossi destaca o valor icônico dos super-heróis.

Uma geração de novos super-heróis espalhafatosos e violentos tomou o lugar dos antigos heróis, o que levou o Superman a se aposentar, mas as ações desses pretensos defensores das pessoas levam à morte e à destruição de todo o Estado do Kansas, o que faz Superman retornar de seu exílio. Isso é praticamente o retorno do messias para o dia do julgamento.

Essa história marca o renascimento da essência dos super-heróis como exemplos, apesar de suas limitações. Algo que havia se perdido durante boa parte da década de 1990. “Os leitores mais atentos identificaram aí uma metáfora sobre aquilo que a nova geração de super-heróis dos quadrinhos estava fazendo com as revistas e com o mercado” (KNOWLES, 2008, p. 30).

Os super-heróis, como modelos de comportamento, não poderiam ser vigilantes matadores, mas para restituir o papel social era necessário reabilitar o maior de todos os exemplos dessa postura, o Superman. Na obra de Waid e Ross existe uma cena que mostra a restauração da ordem almejada pelos autores, ambos fãs da Era de Ouro e de Prata. Quando o mais forte da geração dos novos heróis, Magog, cai de joelhos diante do Superman, que antes havia renunciado seu lugar ao perceber que as pessoas estavam preferindo uma pessoa extremamente violenta ao invés de um herói que valoriza a vida, que agora estava disposto a retomar seu lugar e impedir mais mortes.

Figura 14 – Magog derrotado pelo Superman



Fonte: WAID, 2013, s.p.

Essa obra, para muitos, narra uma espécie de renascimento de certos valores ligados aos super-heróis típicos da Era de Prata, segundo Christopher Knowles: “o *Reino do Amanhã* – talvez mais que qualquer outra revista em quadrinhos na história – delineia o que são os super-heróis para seus fãs mais dedicados. Eles não são nada menos do que deuses” (KNOWLES, 2008, p. 30).

Desse modo, a obra de Waid e Ross pode ser considerada a mais contundente resposta ao tipo de super-herói que surgiu na década de 1980 e que se consolidou na década de 1990. O próprio Superman acabou influenciado por essa tendência de violência sem muita explicação, o maior exemplo é a própria história da morte do personagem, que tem um roteiro mínimo e grandes cenas de batalha.

Outra obra que resgata elementos definidores do Homem de Aço e de seu alter ego, Clark Kent, é *Superman: as quatro estações* de Jeph Loeb (2018), originalmente lançado em 1998. A história mostra a formação do jovem Clark com sua família terrestre, destacando a importância desse *ethos* humano na construção da moral do futuro herói, como se duas dádivas se encontrassem para dar vida ao maior super-herói da história. Os poderes de natureza kryptoniana e os valores de uma família humana extremamente amorosa e simples, sendo que, ao mesmo tempo, a história possui um tom nostálgico de um tempo perdido, no qual os valores humanos como solidariedade e empatia parecem estar mais distantes da nossa realidade atual do que os poderes de um alienígena.

De maneira menos explícita do que o *Reino do Amanhã* (WAID, 2013), o tom religioso cristão transparece, principalmente no esforço final do herói para conter uma explosão, quando podemos ver a imagem de uma cruz, no momento de sacrifício em prol da segurança das pessoas (figura 1).

Figura 15 – Esforço Altruísta em *Superman: as quatro estações*.



Fonte: LOEB, 2018, S.P.

Também em 1998, foi lançada a história *Superman: Paz na Terra* (DINI, 1999), escrita por Paul Dini e com arte de Alex Ross, a história mostra o Superman tentando resolver o problema da fome no planeta. As imagens do Superman levando alimentos para as diferentes regiões do planeta evocam a ideia do salvador que surge do céu e distribui dádivas. Isso é especificamente nítido na imagem do Rio de Janeiro, com o Cristo redentor de braços abertos e o Homem de aço com os braços abertos segurando toneladas de alimentos para distribuir para a população mais pobre.

Figura 16 – Superman e Cristo em *Superman: Paz na Terra*



Fonte: DINI, 1999, S.P.

Contudo, mesmo com seus poderes, o fracasso é inevitável, pois as atitudes mesquinhas e egoístas dos seres humanos impedem uma distribuição mais justa dos alimentos. Diante disso, o herói faz uma reflexão: de que suas atitudes valem somente como exemplo, pois não pode agir pelos outros.

Dessa maneira, o personagem define seu papel no mundo, e até o que um super-herói de quadrinhos pode fazer, já que não age pelas pessoas, mas pode inspirá-las. É uma ilusão a ideia de que o “salvador” pode vir dos céus e nos salvar, pois seu papel é referencial.

Outra grande história que serve de referência para o entendimento da estrutura do personagem é *Grandes Astros: Superman*, de Grant Morrison (2012b),

lançada originalmente entre 2005 e 2008, em doze edições. Nessa narrativa, Superman está morrendo, pois ficou muito próximo do Sol e suas células ficaram sobrecarregadas, tal situação ocorreu por causa de um plano de Lex Luthor, que colocou uma equipe de cientistas em perigo, quando observavam o astro, justamente para que o Superman fosse salvar a equipe e se expusesse.

Figura 17 – Exposição ao Sol em *Superman All Stars*



Fonte: MORRISON, 2012, p. 10-11.

O Homem de Aço, sabendo de sua condição, decide cumprir várias missões antes de deixar a vida. No decorrer da história acaba realizando doze trabalhos, tal qual Hércules, mas de uma maneira profundamente altruísta, com um senso de sacrifício cristão.

A originalidade dessa história está na síntese de vários elementos criados ao longo da cronologia do personagem, ao mesmo tempo em que integra a tradição dos grandes feitos heroicos da mitologia grega com a postura altruísta de santos cristãos, compondo uma obra de valor único.

As ideias trabalhadas nessas histórias, paralelas à cronologia oficial, influenciaram os quadrinhos das séries mensais. Glen Weldon destaca uma história de *Action Comics* n.º 775, *Superman contra Elite*, lançada em 2001, na qual o próprio Superman elucida sobre sua postura ética para o vilão que tenta tirá-lo de seu eixo:

“Ódio é fácil. Vingança e despeito são fáceis. Para sua sorte... e minha... não gosto de heróis feios e cruéis” (...) “Os sonhos nos salvam. Eles nos elevam e transformam. Juro... até que meu sonho de um mundo com dignidade, honra e justiça se torne uma realidade compartilhada por todos... eu nunca vou deixar de lutar” (WELDON, 2016, p. 312).

Um evento externo provocaria uma mudança nos quadrinhos, o ataque de 11 de setembro de 2001, já que um momento histórico mais sombrio exigia ajustes nas abordagens dos personagens. Uma publicação do Superman acabou sofrendo com a polêmica referente à queda das Torres Gêmeas de Nova York.

Em *Adventures of Superman* n.º 596, escrita por Joe Casey vários meses antes, mas publicada em 12 de setembro, abria com uma cena na qual as LexTowers, gêmeas, de Lex Luthor, fumegavam logo após um ataque alienígena. Refletia, quase com perfeição, as fotografias de primeira página nos jornais do mesmo dia. As imagens combinavam-se com tanta precisão que a DC autorizou a devolução da HQ, caso fosse considerada ofensiva (MORRISON, 2012a, p. 395).

Observando a imagem e pensando no contexto histórico é possível perceber o motivo de preocupação da editora, pois alguns poderiam interpretar como forma de deboche, ou oportunismo barato, mesmo se tratando de uma triste coincidência.

Figura 18 - As Torres Gêmeas de Lex Luthor



Fonte: Disponível em: < <http://www.abovetopsecret.com/forum/thread437257/pg1>>.

Acessado em: 31 dez. 2018.

Em um cenário “pós – 11 de setembro, Waid escreveu, os heróis não podiam ser meros símbolos que inspiravam outras pessoas. Tinham que assumir uma posição ativa. Tinham que lutar pelos outros” (WELDON, 2016, p. 327), por isso o próprio Mark Waid recontou a origem do personagem em *Superman: O Legado das Estrelas* (2017a), originalmente lançada entre 2003 e 2004, que ajustou elementos da origem da década de 1980.

Trata-se de uma origem que retoma a ideia original de que o Superman é a verdadeira identidade e que Clark Kent é a máscara, invertendo o que havia sido proposto por John Byrne em *Homem de Aço* (BYRNE, 2015). A história de *Superman: O Legado das Estrelas* não era para ser considerada canônica, mas ao chegar ao final a editora mudou de ideia e decidiu que essa “devia ser considerada a origem oficial e dogmática do Superman” (WELDON, 2016, p. 329).

Durante a década de 2000, além de aparecer nos quadrinhos, é importante destacar a presença do personagem na televisão com o seriado *Smallville* e também no cinema com *Superman Returns*, lançado em 2006.

Nos quadrinhos ocorreram várias crises no universo de super-heróis da DC Comics, como *Crise de Identidade* (2005-2006), originalmente lançado em 2004, *Crise Infinita* (JOHNS, 2014), publicada entre 2005 e 2006 e *Crise Final* (MORRISON, 2014) realizada entre 2008 e 2009. Praticamente em todas as histórias, que envolvem quase a totalidade dos super-heróis da DC, o Superman tem um papel de protagonismo, para bem ou para mal, o Homem de Aço é o eixo estruturante do Universo DC.

Para organizar a mitologia do herói depois de tantas “crises” foi estabelecida uma nova origem em 2009, *Superman: Origem Secreta* (JOHNS, 2013), que fez um apanhado geral de vários elementos que compunham a jornada do personagem, tanto nos quadrinhos, quanto em outras mídias, inspirando-se na estética do filme de 1978. Mas essa nova origem durou pouquíssimo tempo, já que todo o Universo DC foi reiniciado em 2011, com a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), dando início a fase conhecida como Novos 52. Não obstante da publicação da origem não canônica de 2010, *Superman: Terra Um* (STRACZYNSKI, 2012).

Por fim, a DC Comics deixou seus personagens mais jovens, para atrair novos leitores e reiniciou seu universo. Essa fase conhecida como Novos 52 alterou vários personagens, principalmente o Superman, que se tornou mais jovem e

impetuoso e passou a ter como par romântico a Mulher-Maravilha e não mais Lois Lane, ou Lana Lang.

O fato é que o universo dos *novos 52* não teve o resultado de vendas esperado, mas alguns personagens sofreram mais, como é o caso do Superman, que foi rejuvenescido, tornou-se um ser poderoso e impulsivo, para depois perder parte dos seus poderes e adquirir o visual de um valentão (...) para no fim recuperar o visual e os poderes e morrer lutando contra uma espécie de sócia solar (...) tudo isso ocorreu com um alarde semelhante à importância dessa fase do herói, ou seja, muito pequeno (LOBO, 2018, p. 232)

Além de os quadrinhos não irem bem, o filme *O Homem de Aço* (2013), causou polêmica pelo fato de o Superman matar seu inimigo no final, pois essa tentativa de dar um tom mais sombrio para o personagem desagradou os fãs, que achavam que a atitude não combinava com a essência do personagem.

O caminho encontrado pela editora foi reestabelecer o antigo Superman na cronologia oficial por meio de um enredo repleto de ficções, que somente são comuns nos quadrinhos de super-heróis.

Em uma série chamada *Convergência*, os leitores ficaram sabendo que alguns universos, que todos pensavam que estavam destruídos, tinham sido preservados, algumas cidades estavam intactas, nesse contexto ressurgiu o Superman tradicional, sua história inclusive tinha progredido, sua mulher, Lois Lane, estava grávida e deu à luz durante a série. O Superman tradicional e sua família conseguiram escapar desse banimento e foram trazidos para o universo dos *novos 52*, permanecendo ocultos até a morte do novo Superman (LOBO, 2018, p. 234).

A restauração do Superman tradicional foi estabelecida com a fase conhecida como Renascimento, fase seguinte aos Novos 52, que traz ajustes em elementos que foram banidos do Universo DC, mas de que os leitores tradicionais sentiram falta. Nessa nova fase, o Homem de Aço mostra sua força com a comemoração de seus 80 anos, em 2018, e também com a publicação n.º 1000 de *Action Comics*, que foi a revista mais vendida em abril de 2018 nos Estados Unidos, de acordo com o site da *Diamond Comics Distributors* (Industry Statistics, 2019).

Desse modo, é possível concluir que o Superman é um dos personagens mais importantes criados no século XX e que continua sendo relevante no século

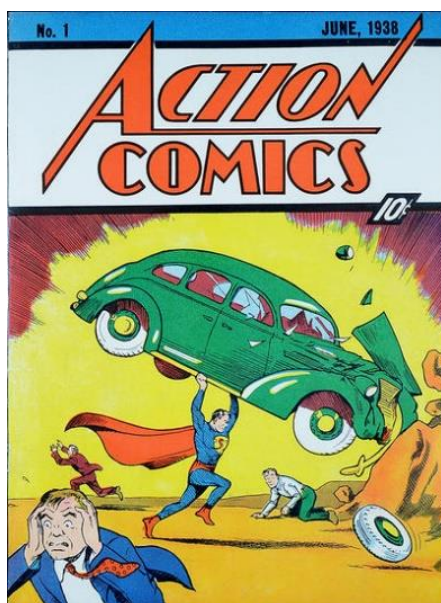
XXI, tendo sua história amplamente divulgada em diversas mídias, atingindo um número incalculável de pessoas ao redor do Globo, sendo que seu aspecto mítico está alicerçado em sua narrativa de origem, que sofreu mutações com o decorrer do tempo, que serão abordadas a seguir.

4.2. Mito de Origem do Superman

Para compreender o mito do Superman é necessário atentar-se para as diversas histórias que abordam sua origem, pois essas narrativas podem mostrar o modo de organização sincrônico do universo dos super-heróis, que funciona a partir de um intenso processo de bricolagem, dando novos usos a elementos pretéritos, ou seja, inovando, sem abandonar o passado.

A análise do mito do Superman pode ser considerada um caminho a ser seguido para se entender o funcionamento mítico das narrativas de outros super-heróis, desde que estejam inseridos em um mesmo contexto, como é o caso do Batman e da Mulher-Maravilha, que além de estarem situados no mesmo universo do Superman, também são personagens seminais, cujas histórias servem de base para a própria caracterização do gênero da superaventura.

Figura 19 – Capa de *Action Comics* n.º 1



Fonte: (A ERA DE OURO, 2010, p. 7)

A primeira história de origem do Superman encontra-se em *Action Comics* n.1 (A ERA DE OURO, 2010), originalmente publicada em 1938, revista que marcou a primeira aparição do personagem, escrita por Jerry Siegel e desenhada por Joe Shuster. É válido enfatizar que o personagem é considerado o marco inaugural das narrativas de super-heróis.

A história começa com a descrição da origem do personagem. Uma nave espacial é mostrada deixando um planeta, que devido à idade avançada estava destruído, por isso um cientista havia colocado seu filho nessa espaçonave, que partia em direção a Terra.

Figura 20 – Primeiro quadro de *Action Comics* n.º 1



Fonte: (A ERA DE OURO, 2010)

A nave chegou a Terra e foi encontrada por um motorista, que encontrou o bebê dormindo. A criança foi levada para um orfanato, local onde demonstra sua grande força corporal, devido à sua estrutura física mais avançada.

Durante a maturidade, o personagem descobriu novos poderes, como por exemplo, saltar 200 metros sobre prédios de 20 andares, erguer coisas muito pesadas, correr mais rápido do que um trem expresso e ter a pele impenetrável.

É mencionado o nome do personagem, Clark, que decidiu usar seus poderes para beneficiar a humanidade, ser o Superman, que nas palavras de Siegel é o “campeão dos oprimidos. A maravilha física que jurou dedicar sua existência a ajudar os necessitados” (A ERA DE OURO, 2010, p. 9).

Ainda na primeira página é dada uma explicação sobre os poderes do personagem, que seria de um planeta cuja estrutura física dos habitantes era milhões de anos mais avançada, ainda justifica dizendo que existem seres superpoderosos na própria Terra, como as formigas e os gafanhotos.

A história continua com Superman utilizando seus poderes para evitar que uma inocente fosse condenada à morte; também impede um homem que espancava uma mulher; estabelece a dinâmica do relacionamento com Lois Lane, com o covarde Clark Kent e o corajoso Superman; e termina investigando um político corrupto.

Em relação à origem, a estrutura posta em *Action Comics* n.º 1 é mantida até os dias de hoje. Mesmo sendo recontada várias vezes com detalhes cada vez mais precisos para legitimar mudanças ocorridas nas publicações seriais, a primeira ampliação da origem vem com a revista própria do herói em 1939.

No lugar do tratamento rápido e apressado de uma página da *Action, Superman* n.º 1 dedica duas páginas ao relato da superorigem (...) aqui pela primeira vez, conhecemos o casal de idosos que o adota. Eles o aconselham a esconder sua força para não assustar as pessoas, mas usá-la para ajudar a humanidade ‘quando chegar a hora certa’ (...) Vemos um Clark enlutado ao lado das sepulturas dos pais adotivos (WELDON, 2016, p. 50).

A partir de uma perspectiva diacrônica, não é difícil recompor as influências da tradição histórico-mítica na composição do Superman, pois vários mitos do passado trazem a história da criança concebida em um mundo distante e enviada para uma nova terra, na qual acabam se tornando grandes salvadores.

Provavelmente, a maior inspiração tenha sido a história de Moisés e Jesus, dada a origem judaica de Siegel e Shuster (KNOWLES, 2008), mas é possível observar que “inúmeras narrativas começam com crianças abandonadas que

crecem para se tornar heróis, salvadores ou mártires de uma causa” (OLIVEIRA, 2017, p. 100).

Essa temática, em uma análise de mitos junguiana, como a de Joseph Campbell (2007), representa um arquétipo de passagem, uma espécie de transição de abandono das origens, uma etapa necessária para o crescimento do indivíduo.

Nesse contexto, a criança órfã ou nascida em circunstância misteriosa simboliza a necessidade de desligamento do indivíduo em relação à sua origem, rumo à autonomia e independência, algo como um rito de passagem da infância para o mundo adulto (OLIVEIRA, 2017, p. 100).

Seguindo nessa mesma linha, para além das influências históricas, é possível perceber que a presença da imagem arquetípica basta para garantir a universalidade da temática mítica, entretanto, em uma abordagem lévi-straussiana, os elementos universais não se dão em termos de conteúdo, mas na estrutura que organiza as relações. Dessa forma, significado é construído dentro de feixes de relações. No mito, as menores unidades significantes que se relacionam para criar significados são os mitemas (LÉVI-STRAUSS, 1973).

Em relação à história de origem do Superman, é possível afirmar que a principal temática é a de uma criança ser enviada para um mundo distante, presente em todas as versões de sua origem, tanto que já foi recontada diversas vezes, nos quadrinhos e até em outras mídias. Desse modo é correto afirmar que a estrutura original estabelecida em 1938 variou pouco. Mesmo com o acréscimo de argumentos cada vez mais elaborados e atualizados para cada época, a temática não se alterou.

Outros pontos cruciais para as engrenagens do mito podem ser destacados: primeiro, a noção de que a educação dos pais adotivos foi fundamental para o uso dos poderes em prol da humanidade, mesmo o personagem não sendo biologicamente humano; segundo, o estabelecimento de uma identidade secreta na Terra, Clark Kent/Superman, que pode variar em relação ao que se poderia chamar de verdadeira identidade e máscara, a definição dos polos dessa dualidade está relacionada ao modo como a herança kryptoniana é vista: quando ela é mais forte, a persona verdadeira é o Superman, quando ela é mais diluída, Clark Kent é a identidade prioritária.

Os elementos acima estão presentes em todas as origens e podem ser colocados em diferentes contextos, mas as dualidades antagônicas praticamente não variam: Krypton/Terra, Clark Kent/Superman, negação dos poderes/aceitação dos poderes. Sendo que considerando Kal-El, nome kryptoniano do personagem, teremos uma dualidade um pouco diferente de Clark Kent/Superman, que seria Kal-El/Clark Kent, representando a ideia de um antagonismo entre a herança kryptoniana e a formação terrestre.

A maior parte dos mitemas que praticamente se repetem em todas origens do Superman, já estavam postas na concepção elaborada por Siegel e Shuster. Os principais mitemas da origem proposta pelos autores, em *Action Comics* n.º 1 e *Superman* n.º 1 podem ser organizados da seguinte forma²³:

Tabela 1: Origem do Superman de Siegel e Shuster

O pai salva o filho da destruição do planeta.	Os pais morrem com a destruição do planeta.	A nave com o bebê alienígena chega a Terra.	
Um casal resgata e adota o bebê.			A criança, semelhante aos seres humanos, manifesta poderes sobre-humanos.
Os pais adotivos educam a criança.			.
	Os pais adotivos morrem.	O personagem muda-se para Metrópolis.	Adotada a identidade de Superman/Clark Kent.

Fonte: (Do autor, 2020)

²³ O modelo baseia-se na análise do mito de Édipo realizada por Lévi-Strauss (1973).

A tabela pode ser lida na horizontal, da esquerda para a direita, indicando uma ordem de caráter diacrônico, mas é na leitura vertical e nas relações entre as colunas que se percebe a estrutura sincrônica posta em funcionamento.

A primeira coluna mostra relações familiares superestimadas, positivamente, tanto por parte dos pais biológicos, que salvam a vida do filho da destruição do planeta, quanto por parte dos pais adotivos, que salvam e educam a criança alienígena.

Na segunda coluna são indicados os momentos de rupturas, provocados pelo fim dos laços familiares, que ocorrem com a morte dos pais biológicos durante a destruição de Krypton, e com a morte dos pais adotivos na Terra.

A terceira coluna reúne as mudanças de local de atuação do personagem, que saiu de seu planeta natal para a Terra, para depois sair da pequena cidade de seus pais adotivos em direção à cidade grande, Metrópolis.

Já na quarta coluna são indicadas as dualidades presentes na concepção do personagem, que podem ser evidenciadas a partir do fato de que o personagem tem a aparência de um ser-humano, mas com poderes sobre-humanos, e por fim na constituição da dualidade síntese, Superman e Clark Kent.

Ao analisarmos as colunas é possível perceber que a coluna 1 em relação à coluna 2 demonstra que os laços familiares forneceram as bases necessárias para o desenvolvimento do personagem, seja salvando ou educando, mas ao cumprirem com seu papel, os familiares são tirados de cena, de maneira trágica, com a morte. A necessidade desse rompimento é entendida com a coluna 3, que indica os novos cenários estabelecidos a partir das mortes dos familiares, enquanto a coluna 4 sintetiza as dualidades do personagem, que existem devido às contradições da própria origem.

É possível compreender que o mito do Superman baseia-se na disputa entre a herança biológica e a educação recebida, um antagonismo entre a natureza e a cultura, prevalecendo a ideia de que esses opostos podem ser harmonizados, mas não eliminados, pois a herança biológica é a própria manifestação dos poderes, mas o uso desses é proveniente da educação recebida.

Gradativamente mais personagens aparecem e são nomeados, esse processo ocorreu nos quadrinhos, nas tiras de jornal e até em um romance em prosa

escrito sobre o personagem, mas não alteram a dinâmica da narrativa estabelecida por Siegel e Shuster.

Outras ampliações ocorreram, principalmente para acertar elementos da cronologia, que eram alterados pelas publicações seriais, como por exemplo, a criação do Superboy. Desta maneira “a origem do Homem de Aço seria recontada em maiores detalhes pelo escritor Bill Finger em *Super-Homem* número 53 (...) e seria recontada de novo em 1961 por Otto Binder em *Super-Homem* número 146, de julho de 1961” (ROBB, 2017, p. 112). Toda vez que a origem foi recontada, novos elementos foram incorporados, tornando mais claras as motivações do personagem, o motivo pelo qual ele luta.

Em 1948, em *Superman* n.º 53, a origem do personagem foi recontada em comemoração aos seus dez anos (SUPERMAN, 1948). Nessa nova versão da origem do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster foram substituídos por Bill Finger e Wayne Boring. A estrutura da história é a mesma de 1938, mais enriquecida com alguns detalhes, como por exemplo, a situação de Krypton, que estava sofrendo abalos sísmicos e o único que sabia da futura destruição do planeta era o cientista Jor-El, pai do Superman, que não foi levado a sério pelos seus pares.

A solução encontrada foi construir uma espaçonave para sua esposa, Lara, e seu filho fugirem do planeta, mas Lara preferiu ficar com Jor-El e somente o bebê conseguiu fugir da explosão de Krypton, que havia se tornado uma verdadeira bomba atômica, já que seu núcleo era composto de urânio.

A espaçonave chegou a Terra e foi encontrada por um casal, que salvou o bebê e o levou para um orfanato. O mesmo casal conseguiu adotar o bebê, que recebeu o nome de Clark Kent; conforme o tempo passou, o menino desenvolveu grandes poderes, além da força extraordinária demonstrada desde o orfanato.

Quando Clark se tornou adulto, seus pais morreram. É destacada a cena dos últimos momentos de vida de seu pai que pediu, no leito de morte, para o filho adotivo usar seus grandes poderes para combater o mal e nunca revelar que é um verdadeiro Superman.

A partir desse evento, o personagem procurou um emprego de repórter, para ficar próximo dos que precisavam mais de sua ajuda, a história termina tendo como cena final o personagem usando pela primeira vez o uniforme de Superman.

De maneira geral, nada de substancial foi alterado em relação à história original. De acordo com Weldon (2016), essa primeira revisão relevante está

relacionada à nova fase editorial do personagem, que teve como responsáveis o roteirista Bill Finger e o desenhista Wayne Boring, embora outros desenhistas tenham colaborado, como por exemplo, Al Plastino. Nessa fase, pela primeira vez, ao longo das publicações seriais, o Superman vai descobrir sua verdadeira origem kryptoniana, pois até então, somente os leitores conheciam a história de Krypton.

Ainda no período anterior à Crise das Infinitas Terras (WOLFMAN, 2015), temos duas origens que podem ser consideradas da Era de Prata e da Era de Bronze, segundo a cronologia adotada no trabalho.

Durante a Era de Prata foi estabelecida a ideia de continuidade nas histórias, sob o comando do editor Mort Weisinger. Vários elementos surgiram, muitos foram incorporados de modo permanente na mitologia do herói, como por exemplo, a ideia de que a energia do Superman é proveniente da luz do Sol amarelo da Terra. Trata-se da primeira “grande revisão no conjunto de poderes do Superman. Durante 32 anos, os quadrinhos se limitaram à explicação original de Siegel e Shuster de que suas habilidades eram resultado do *status* de membro da ‘super-raça’ kryptoniana” (WELDON, 2016, p. 140)

Essa mudança vai se tornar constante em todas as releituras da origem do personagem, pois justifica a morte dos habitantes de Krypton, já que caso fossem poderosos como o Superman, seria difícil acreditar na morte de todos com a destruição do planeta, além disso, reforça o caráter solar do personagem.

Para deixar coesa a cronologia do herói e justificar a nova abordagem que vinha sendo construída, foi estabelecida uma nova origem, incorporando elementos, como por exemplo a atuação do personagem como Superboy, que ocorreu antes da mudança para Metrópolis, ainda na cidade de Smallville, durante o período de sua adolescência. Também foi justificada a origem de outros personagens, com destaque para a prima do herói, a Supergirl, que escapou do planeta Krypton e foi enviada para a Terra, além dela a história também se preocupou em mostrar como o cachorro Krypton sobreviveu à destruição do planeta.

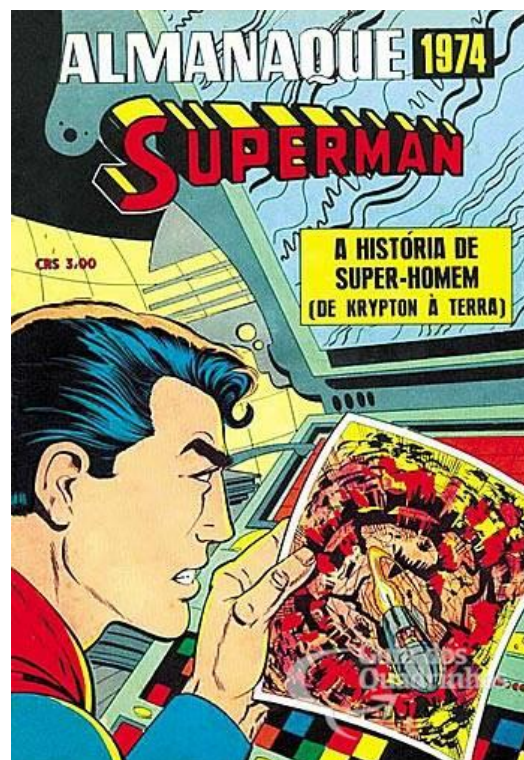
Essa nova origem, que consolidou vários elementos característicos da Era de Prata, foi apresentada originalmente em 1961, na revista *Superman* n.º 146. No Brasil, com um atraso comum para a época, a Ebal publicou essa história pela primeira vez em 1974.

Figura 21 – Capa de Superman n.º 146



Fonte: (SUPERMAN, 1961)

Figura 22– Almanaque Superman de 1974



Fonte: (ALMANAQUE SUPERMAN, 1974)

Nessa origem (ALMANAQUE SUPERMAN, 1974), novamente Jor-El, pai do Superman, alertou sobre a destruição de Krypton sem ser escutado pelo Conselho, mas conseguiu alertar seu irmão Zor-El, pai da Supergirl, o que justificou a existência da personagem. A história prossegue, Jor-El fez um teste enviando um foguete com o cachorro Krypto para o espaço, entretanto ocorreu um desvio e a espaçonave se perdeu, outro ponto que somente serve para embasar a posterior chegada do cachorro ao planeta Terra. A parte que mais chama a atenção é o fato de Kal-El ser enviado para a Terra como criança e não um bebê, como nas versões anteriores.

No mais, a história se repete, com a queda da espaçonave, com o casal de idosos encontrando a espaçonave, a ida ao orfanato e a adoção do menino. Contudo, é inserida a ideia de que Clark Kent atuou como Superboy em sua cidade, antes de ir para Metrópolis, tendo estabelecido seu uniforme a partir dos tecidos que o envolviam quando chegou a Terra.

Além disso, essa origem consolidou a ideia de que os poderes do personagem se devem a menor gravidade da Terra e ao fato dela ser iluminada por uma estrela amarela, diferentemente de Krypton, que era iluminado por um sol vermelho, ou seja, os poderes são específicos da condição de alienígena do personagem e não de uma raça superior como apontado por Siegel e Shuster.

Os elementos consagrados nessa origem, própria Era de Prata, tornaram-se muito populares, mesmo assim, a história foi recontada mais uma vez antes de *Crise nas Infinitas Terras*, em 1979, com a chegada de *Action Comics* n.º 500, lançada no Brasil pela Ebal (A VIDA DO SUPER-HOMEM, 1983). Contudo, essa nova história de origem não trouxe grandes novidades em comparação com a origem anterior.

Talvez, o único detalhe acrescentado nessa versão, que se diferencia das anteriores, seja o fato de a nave, que trouxe o Superman, ainda criança, para Terra, não ter sido destruída com a queda, mas sim recolhida e guardada pelo casal Kent. Tal fato mostrou-se importante, pois elementos da espaçonave serviram para criar o cinto do uniforme do Homem de Aço e até mesmo as lentes dos óculos de Clark.

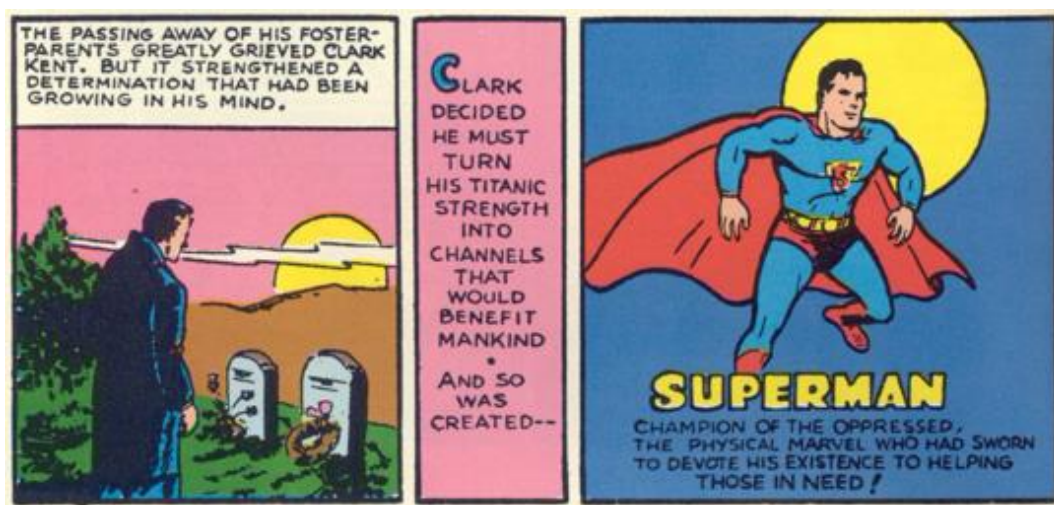
Um dos acréscimos mais relevantes que ocorreu com o desenvolvimento das novas origens, até o momento, foi o destaque dado à morte dos familiares, mitema que está relacionado com momentos de ruptura.

Pois, tanto a morte dos pais biológicos (que está ligada à ida do personagem para a Terra), quanto a morte dos pais adotivos (que define a ida para a cidade de Metrópolis) marcam a ruptura com uma dada espacialidade, que é abandonada. Nessa perspectiva, o fim da família representa o rompimento do elo com um dado lugar, ou seja, a relação do personagem com espaço é intermediada pelo social, a família.

Parte do entendimento sobre a composição do personagem reside em entender as implicações de tal fato: a imagem de Clark Kent diante do túmulo de seus pais define sua missão, ou pelo menos a reforça, quando já existe a noção de atuação do herói como Superboy em Smallville.

De qualquer modo é sempre depois desse fato que o personagem abandona o local de sua criação para ir para cidade grande, tal cena é repetida várias vezes, sendo retratada durante as Eras de Ouro, Prata e Bronze.

Figura 23 – Morte dos pais 1939 (Era de Ouro)



Fonte: (SUPERMAN, 1939)

A cena acima, composta por Siegel e Shuster, praticamente se repete, ainda na Era de Ouro, quando a origem do personagem é recontada, em 1948, por uma nova equipe criativa, formada por Bill Finger e Wayne Boring.

Figura 24 – Morte dos Pais 1948 (Era de Ouro)



Fonte: (SUPERMAN, 1948, p. 10)

Durante a Era de Prata, a história foi enriquecida, pois o acúmulo de elementos das histórias seriais, principalmente com relação às histórias do Superboy, fase jovem do Superman em Smallville, precisavam se encaixar em algum

ponto da origem do herói. Além disso, o Homem de aço precisava já ter usado o uniforme, que foi criado por sua mãe com os tecidos que vieram com a espaçonave, e salvado pessoas em sua cidade de criação, antes de ir para a cidade de Metrópolis.

Figura 25 – Morte dos pais 1961(Era de Prata)



Fonte: (ALMANAQUE SUPERMAN, 1974)

Nessa origem são nítidas as pressões típicas da Era de Prata, pós-ataques de Fredric Werthan na década de 1950, que forçaram uma adaptação dos super-heróis aos novos tempos, dentro dos padrões de legalidade e respeito ao *status quo*, que levaram o Superman de “Campeão dos Oprimidos” a se transformar no cidadão cumpridor da lei e da ordem. Entretanto, o mitema da morte dos pais continua presente e relevante na definição da missão do personagem.

Em 1979, aproveitando a edição n.º 500 de *Action Comics*, uma nova origem surge para a Era de Bronze, praticamente temos a mesma história da Era de Prata, contudo para além da melhor descrição de pequenos elementos, temos um Superman que aparece chorando, demonstrando uma reação humana, influência do sucesso dos heróis mais humanizados da Marvel Comics.

Figura 26 - Diante do Túmulo dos Pais 1979 (Era de Bronze)



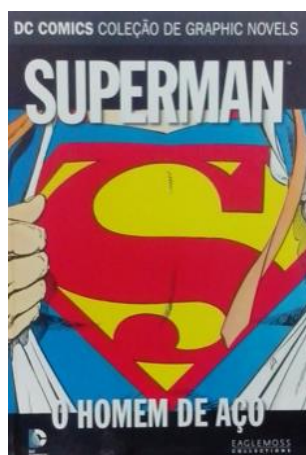
Fonte: (A VIDA DO SUPER-HOMEM, 1983, p. 38)

É possível concluir que a estrutura proposta por Siegel e Shuster foi pouco pressionada até o fim da Era de Bronze. Mesmo com o incremento de alguns elementos, a ideia de que a missão do personagem é definida com a morte dos pais terrestres permanece, já que esse fato marca a transição do herói, que se assume como Superman e vai para Metrópolis, mesmo tendo atuado como Superboy em Smallville.

Após a saga *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015), o trabalho de reiniciar a cronologia do Superman ficou a cargo de John Byrne, que recriou o mito do personagem a partir de uma nova abordagem com a saga *Homem de Aço* (2015), publicada originalmente em 1986. Nessa versão, a dualidade Clark e Superman sofreu uma inversão de polaridade, pois anteriormente Clark era o disfarce e Superman era a identidade verdadeira, mas tal situação foi invertida, e Clark Kent de

Smallville passou a ser o verdadeiro eu, enquanto que o Clark Kent, que vai para Metrópolis, e o Superman passam a ser disfarces.

Figura 27 – Capa de *O Homem de Aço*



Fonte: (BYRNE, 2015)

A história começa no planeta Krypton, com o cientista chamado Jor-El pedindo para seus ajudantes robôs prepararem uma câmara gestacional, até que sua esposa, Lady Lara, apareceu e questionou suas intenções, levando Jor-El a explicar que Krypton estava prestes a ser destruído e que a única chance de salvar o filho de ambos era mandando-o para outro planeta.

A Terra foi escolhida para ser o novo lar do filho de Jor-El e Lara, dois fatores foram determinantes para essa escolha, primeiramente porque os habitantes desse novo lar ainda possuíam uma naturalidade na expressão das emoções, característica que havia desaparecido de Krypton. Outro motivo foi o fato de o planeta orbitar uma estrela amarela, que liberava uma energia que podia ser armazenada pelas células kryptonianas.

A nave foi encontrada por um casal, que abriu a câmara gestacional e por isso a criança nasceu. Eles decidiram ficar com o bebê, aproveitando o isolamento do inverno para posteriormente afirmar que se tratava de um filho que haviam concebido e que recebeu o nome de Clark.

O bebê cresceu e desenvolveu poderes sobre humanos, sendo orientado pelos seus pais terrestres para somente utilizá-los para o bem da humanidade e não

para propósitos egoístas. Muitos anos depois, o pai revelou a verdadeira origem de Clark, mostrando a espaçonave que havia o trazido para Terra.

Com o objetivo de ajudar as pessoas, Clark começou a usar seus poderes, mas sem usar nenhum tipo de uniforme, passando a ser descrito como uma espécie de super-homem. Porém, após salvar um ônibus espacial acabou sendo assediado por milhares de pedidos, não se sentindo bem com a situação.

Dessa forma, surgiu a ideia de usar um uniforme, para vestir quando estivesse utilizando seus poderes, uma forma de proteção para sua verdadeira identidade, que também era um símbolo para as pessoas. Para não ser identificado com o Superman, Clark Kent passou a usar óculos e um penteado diferente.

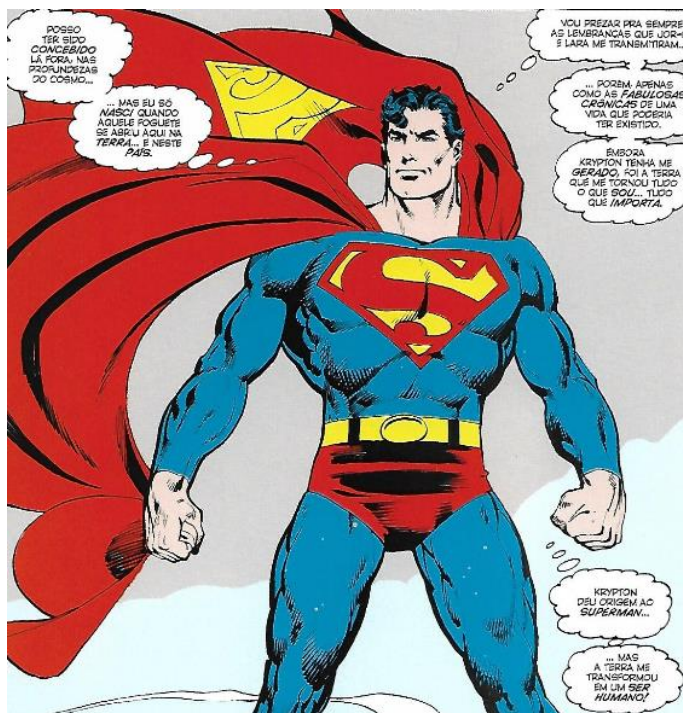
É importante comentar a alteração em relação à origem do uniforme do Superman, que seria uma roupa terrestre, cuja resistência vinha da energia emanada do corpo do herói e não por ser um tecido alienígena, além disso, todo o uniforme foi idealizado pela família Kent, não fazendo referência à Krypton.

Figura 28 – Criando o Uniforme



Fonte: BYRNE, 2015, s.p.

O personagem somente entrou em contato com seu passado kryptoniano a partir de projeções holográficas autônomas de Jor-El e Lara, seus pais naturais, que apareceram para mostrar a sua verdadeira origem. Contudo, a reação do Superman é a de reafirmar que, embora tenha vindo de um planeta distante, seu caráter é profundamente terrestre, devido aos seus pais adotivos.

Figura 29 – Conclusão de *Homem de Aço*

Fonte: (BYRNE, 2015)

O principal objetivo dessa nova origem foi tornar o alienígena mais humano, ou seja, reforçar seus vínculos com a Terra. O polo kryptoniano é enfraquecido e o humano é fortalecido, essa inversão acaba produzindo uma mudança significativa, já que os pais adotivos não morrem, além disso, Jor-El não enviou um bebê para a Terra, mas sim uma câmara gestacional, que somente foi aberta depois da queda da espaçonave, ou seja, o Superman foi concebido em Krypton, mas nasceu na Terra.

A ideia de reforçar a humanidade do Superman fica nítida em relação à origem do uniforme, que deixou de ser feito com os tecidos alienígenas que envolviam o bebê, passando a ser feito com tecidos terrestres. A própria concepção do símbolo “S” passou a ser uma criação familiar. Desse modo, ficou nítido que o herói representava os ideais de sua família terrestre.

Byrne também redefiniu outros elementos: a fase como Superboy desapareceu e a Supergirl deixou de existir. Tais mudanças foram acompanhadas por toda reordenação da estrutura do personagem, pois em um mito não existe a possibilidade de se mudar um único elemento sem interferir na organização do todo.

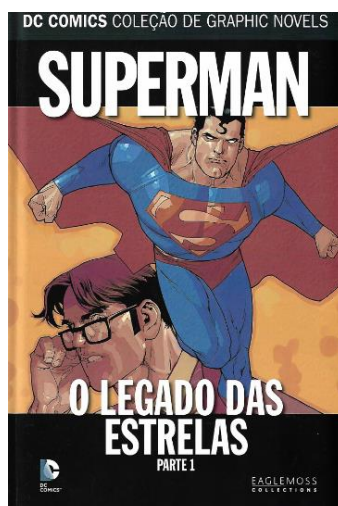
Quando chegou ao fim, a minissérie *Man of Steel* revisou vários elementos conceituais do mito do Superman: Clark como verdadeiro *self*, Superman como “só um macacão legal que me deixa agir em público sem perder minha vida privada”. Seu Status de Último Filho de Krypton, um ser único com um conjunto único de poderes, estava garantido (WELDON, 2016, p. 261).

Esse Superman, com seu lado humano mais proeminente, acabou marcando algumas gerações, durante o desenvolvimento serial de sua narrativa passou pela morte, ressurreição e até casamento com Lois Lane.

Contudo, após o 11 de Setembro de 2001, o mito do personagem foi pressionado, principalmente pelo fato de o Superman ser um salvador vindo de outro planeta, um alienígena, que entrou em terras norte-americanas sem nenhum tipo de passaporte, ou autorização governamental. Tal situação poderia ser problemática, em um noticiário marcado pelas imagens do ataque terrorista promovido por estrangeiros.

Em 2003, com a história *Superman: Legado das Estrelas* (WAID, 2017a) pode-se perceber uma nova inversão em relação aos polos, pois o Superman volta a ser o eu principal, entretanto como em um espiral, o mito avança, pois o antagonismo entre a natureza kryptoniana e a cultura terrestre é menor do que na versão de Byrne (2015), tornando mais evidente o fato de o Superman ser a síntese entre duas influências opostas, mas com isso Clark Kent volta a ser uma figura vazia e caricata, que o personagem aprendeu a interpretar.

Figura 30 – Capa de *O Legado das Estrelas*



Fonte: WAID, 2017a, s.p.

Nessa nova versão, novamente o planeta Krypton estava à beira da destruição, mas algumas diferenças chamam a atenção. Primeiro ponto, a decisão de colocar o filho na nave parte de um comum acordo entre os pais, tendo preponderância a coragem da mãe. Segundo ponto, Lara também é uma cientista, diferentemente das versões anteriores, nas quais somente o pai, Jor-El, tinha conhecimentos científicos.

Além disso, o planeta Krypton é descrito como um paraíso da ciência, que havia chegado ao fim, cujo legado deveria ser transmitido, por isso foi colocado uma espécie de livro eletrônico na nave do pequeno Kal-El, contendo toda a história kryptoniana, entretanto, o livro tinha sido escrito na língua de Krypton, que estaria morta, após a explosão do planeta.

O restante da origem é narrado de maneira rápida com a nave caindo na Terra, com o casal Kent salvando o bebê, com o aparecimento gradual dos poderes. A parte inovadora é a ideia de que o jovem Clark Kent buscou respostas sobre seu papel no mundo na África, em uma região que passava por uma guerra civil.

Figura 31 – Rápida apresentação da origem do personagem



Fonte: (WAID, 2017a)

O fato de entrar em contato com o sofrimento humano permitiu que o personagem encontrasse pessoas valorosas, capazes de se sacrificar para um mundo mais justo. Além disso, as experiências na África mostraram para Clark a necessidade de usar um uniforme, pois, em várias situações, ao usar seus poderes,

acabou assustando as pessoas, que desconfiavam de alguém que escondia tamanho poder.

Ao retornar para sua casa em Smalville, o uniforme foi criado com os tecidos presentes em sua nave. A ideia do símbolo em forma de “S” surgiu a partir das imagens presentes no livro kryptoniano.

Jonathan Kent, pai adotivo do personagem, achou que Clark estava negando sua educação terrestre, valorizando de modo excessivo sua origem extraterrestre, mas tal conflito foi resolvido após uma conversa na qual Clark deixa claro que o altruísmo e o desejo de ajudar as pessoas vêm da educação que recebeu em seu lar na Terra.

O visual de Clark Kent, com os óculos e o jeito atrapalhado, tinha como objetivo impedir que a verdadeira identidade do herói, Superman, fosse reconhecida, pois dessa forma era possível conviver com as pessoas comuns e até trabalhar como repórter.

Clark somente descobriu a história de Krypton, a partir de combates contra Lex Luthor (WAID, 2017b), que conseguiu extrair e traduzir informações sobre o planeta por meio de um fragmento da nave que trouxe o herói para a Terra. Vale destacar, que os dois se conheceram em Smallville, inclusive chegaram a ser amigos, mas Luthor se tornou um milionário sem escrúpulos na cidade de Metrópolis, obcecado por descobrir vida fora da Terra.

A aparição do Superman foi marcada por uma intensa campanha das empresas de comunicação de Lex Luthor para que as pessoas não confiassem em um alienígena, mas as campanhas foram frustradas e o Superman conquistou o reconhecimento do povo de Metrópolis.

Nessa origem, devido ao contexto da época, alguns elementos foram esclarecidos e reordenados, principalmente em relação às motivações do personagem, pois a simples ideia de lutar pelos valores da América não tinha mais a mesma relevância, por isso em *Superman: Legado das Estrelas* (WAID, 2017a), o personagem tenta compreender seu papel no mundo fora dos EUA

O herói mostra-se interessado em manter o legado kryptoniano, ponto demonstrado com o desejo do próprio personagem em fazer um uniforme representativo de Krypton, utilizando tecidos oriundos de sua espaçonave e seguindo modelos das imagens holográficas do livro kryptoniano. Dessa forma, a polaridade do verdadeiro eu novamente se inverte.

Superman, a história propõe, não é a pose, “o manto do herói” que Clark adota, como Byrne afirmou. É quem ele realmente é, o homem que Jonathan Kent o criou para ser: um defensor altruísta que luta pelo que é certo. Portanto, vestir o figurino não é representar, é um alívio, porque assim, pelo menos, ele pode ser quem realmente é sem medo de assustar quem o conhece (WELDON, 2016, p. 328).

É importante destacar que assumir sua natureza alienígena, diante de uma campanha xenófoba de Lex Luthor, transmitia uma ideia de coragem. Ser aceito pelo povo de Metrópolis, mesmo tendo uma origem extraterrestre, passou uma bela mensagem, para um momento no qual estrangeiros, principalmente islâmicos, eram vistos como muitas ressalvas.

Nesse caso, foram os aspectos históricos que exigiram respostas do mito, que manteve a estrutura, contudo alterando a correlação de forças entre suas antíteses, para dessa forma situar o Superman em uma nova realidade.

Essas mudanças provocaram certa confusão na organização do cânone do personagem, por isso, após seis anos, foi necessário refazer a origem, para resolver certas incongruências da continuidade serial, problema comum da dinâmica do universo dos super-heróis.

A origem de *Superman: Legado das Estrelas* (WAID, 2017a) permaneceu canônica até *Superman: Origem Secreta* de Geoff Johns (2013), minissérie lançada entre 2009 e 2010, que recontou a história do herói, após os desdobramentos de *Crise Infinita* (JOHNS, 2014) e *Crise Final* (MORRISON, 2014), originalmente lançadas em 2005 e 2008, respectivamente.

De qualquer maneira em *Superman: Origem Secreta* (JOHNS, 2013), a origem do personagem foi narrada a partir da visão de Clark Kent, ainda um adolescente, que precisava se acostumar com certos poderes, que as outras pessoas nem imaginavam existir, exceto sua amiga e primeira namorada, Lana Lang, com quem podia compartilhar seus segredos.

Os pais de Clark, Jonathan e Martha Kent, esconderam até a adolescência sua verdadeira origem, quando decidiram revelar a verdade, mostrando a espaçonave que havia o trazido para a Terra. Quando Clark tocou na espaçonave, hologramas de duas pessoas apareceram e em língua terrestre transmitiram a seguinte mensagem:

Olá Kal El. Eu sou Jor-El. Eu sou seu pai. Esta é Lara. Ela é a sua mãe. Você não nasceu na Terra, Kal-El. Nasceu no planeta Krypton. Um mundo de grande conquista científica e aventura..., mas também um mundo de grande tragédia. Krypton foi vítima do seu Sol vermelho instável, mas no fim... nosso destino foi selado por causa de meu fracasso. Eu não consegui salvar Krypton, Kal-El... mas irei salvar você. Esse cristal de pedra solar da casa de El contém tudo que posso lhe dar... após a minha morte. Você foi enviado para cá por uma razão, Kal-El. Será protegido neste novo mundo pelas habilidades que seu meio ambiente lhe fornecerá. E ficará livre para se mover entre o povo da Terra. Mas nunca se esqueça: Apesar de se parecer com eles... Você não é um deles (IBIDEM, s.p.).

As palavras de Jor-El assustaram o jovem Clark, que acabou tentando destruir a nave com seus poderes, por não aceitar o fato de ser diferente das demais pessoas e de os Kents não serem sua verdadeira família. Nesse momento difícil, Jonathan apoiou Clark, enquanto Martha descobriu por meio da espaçonave uma série de imagens de Krypton e de seus habitantes, que serviu, posteriormente, para que ela conseguisse fazer o uniforme do Superman, utilizando os cobertores que enrolavam o pequeno Kal-El quando chegou a Terra.

Figura 32 – Superboy e a Legião dos Super-Heróis



(JOHNS, 2013)

Geof Johns conseguiu recolocar, de maneira coerente e leve, vários elementos que foram inseridos na cronologia do personagem ao longo dos anos, mas que haviam sido retirados, como por exemplo, a existência do Superboy e seu

vínculo como a Legião dos Super-Heróis, grupo de jovens super-heróis do futuro que se inspiravam nas façanhas do Superman.

Nessa versão do mito, o efeito espiral é nítido, pois novamente o foco foi colocado sobre o lado humano do personagem, diminuindo a influência kryptoniana, entretanto, não se trata de uma retomada total da visão de Byrne (BYRNE, 2015), pois elementos da Era de Ouro e de Prata são reinseridos na concepção do herói, além de algumas recuperações que já tinham sido feitas pela versão de Waid (WAID, 2017a) serem mantidas.

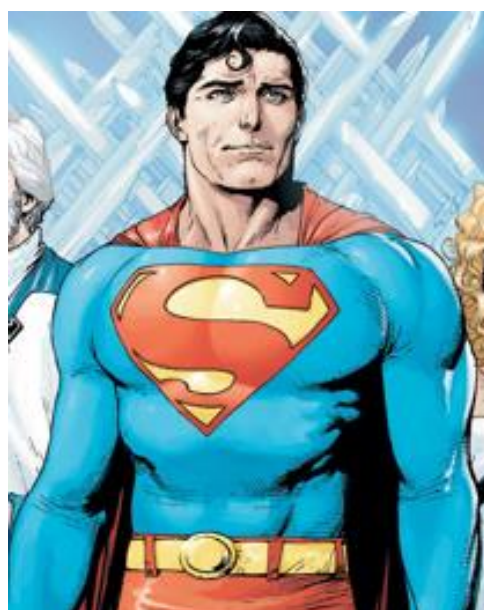
Esse processo de bricolagem, no qual elementos pretéritos são reaproveitados, em um contexto diferente, extrapolam os limites dos quadrinhos, pois como afirma Lévi-Strauss (1973), diferentemente da poesia, o mito pode ser traduzido para outras linguagens sem perder seu valor. Por isso é importante destacar as inúmeras referências visuais de *Superman: Origem Secreta* (JOHNS, 2013) ao filme *Superman* de 1978, que tanto encantou e marcou o imaginário sobre o personagem. O artista Gary Frank, que ilustrou a história, inspirou-se no rosto do ator Christopher Reeve para desenhar o Superman, além disso, o visual de kryptoniano repleto de cristais também é uma clara referência ao filme.

Figura 33 – Superman, o filme



(Superman, 1978)

Figura 34 - Superman: Origem Secreta



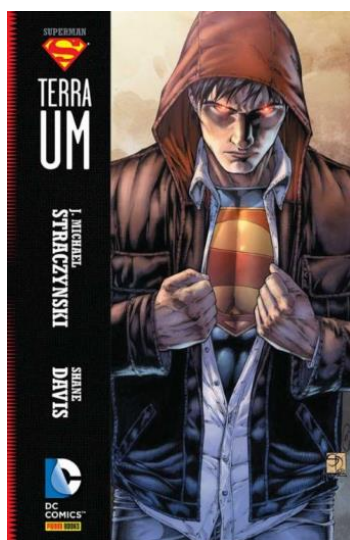
(JOHNS, 2013)

A história *Superman: Origem Secreta* (JOHNS, 2013) tornou-se canônica a partir de 2009, como a origem que estabelecia as bases estruturais para as publicações seriais, entretanto, já no ano de 2010 surgiu o projeto *Terra Um* da DC Comics, que possibilitava que as histórias de personagens icônicos dos quadrinhos, como Superman, Batman e Mulher-Maravilha, tivessem suas histórias de origem recontadas de modo autocontido, sem o peso da continuidade serial. Desse modo, grandes roteiristas puderam criar versões particulares de cada herói.

Essas histórias, embora não impactassem diretamente nas publicações seriais, acabaram por enriquecer o metatexto dos super-heróis, podendo inclusive fornecer elementos para serem aproveitados posteriormente em uma nova reinterpretação canônica da origem dos personagens.

A versão do Superman ficou a cargo do roteirista Joseph Michael Straczynski e do desenhista Shane Davis, a publicação lançada em 2010, no formato *Graphic Novel*, foi um grande sucesso e esteve “na lista de mais vendidos do New York Times durante várias semanas consecutivas, sendo uma das investidas mais bem-sucedidas da DC Comics nos últimos tempos” (MEDEIROS, 2013). No Brasil, a história foi publicada pela editora Panini (STRACZYNSKI, 2012).

Figura 35 – Capa de *Superman: Terra Um*



(STRACZYNSKI, 2012)

Em Metrópolis, Clark relembra sua vida em Smallville, como o momento no qual sua mãe e seu pai lhe contaram a verdadeira origem, que haviam o retirado de uma espaçonave que caiu no campo, minutos antes de os militares chegarem e levá-la, sendo que as únicas coisas que conseguiram retirar, além do bebê, foram os panos que o envolviam e um pedaço de metal.

Mesmo vivendo em Metrópolis, Clark mantinha contato com sua mãe, que vivia em Smallville. Seu pai, Jonathan, já estava morto, porém o seu túmulo era constantemente visitado por Clark, principalmente em momentos em que precisava organizar suas ideias e refletir sobre a vida.

A descoberta da origem kryptoniana ocorreu após o pedaço de metal retirado da espaçonave ativar algum tipo de contato com a mente do personagem, que lembrou do planeta sendo destruído e de seu pai Jor-El e sua mãe Lara o colocarem na espaçonave.

Contudo, após a ativação do metal da nave acaba, um vilão, chamado Tyrrel, alienígena foi atraído para a Terra. Esse personagem era de um povo, que tinha participado da destruição do planeta Krypton, devido a uma antiga rivalidade, por isso o objetivo dele era acabar com a vida do último kryptoniano do universo.

A invasão de Tyrrel obrigou Clark a se posicionar, decidindo usar o uniforme projetado por sua mãe adotiva com os tecidos que o envolviam quando chegou a Terra e revelou para o mundo seus grandes poderes. De acordo com a mãe do herói, o “S” no peito seria um sinal de uma estrela de esperança e de um Sol que aquece, mas para Jonathan era o símbolo de um Super-Homem, que precisava estar com o rosto à mostra, para mostrar sua bondade para as pessoas. Sabiamente, a mãe alerta: “a máscara é o que você vai ter que usar todo o resto do tempo” (IBIDEM, p. 79).

Durante a luta contra Tyrrel, Superman observou a coragem de Lois Lane e Jimmy Olsen, jornalistas do Planeta Diário, local onde havia passado por uma entrevista de emprego antes da invasão alienígena. A postura dos dois foi fundamental para o personagem decidir se tornar um jornalista também.

A batalha terminou com a derrota do vilão e com a consolidação de Clark como jornalista do Planeta Diário, uma pessoa desastrada e aparentemente medrosa, máscara perfeita para encobrir sua verdadeira identidade como Superman.

Figura 36 – Detalhe da arte de Shane Davis em *Superman: Terra Um*



(STRACZYNSKI, 2012, p. 82)

Essa história possui um tom realista, ao mesmo tempo em que evidencia a sensação de isolamento de Clark Kent, que consciente dos seus poderes, percebe que poderia fazer qualquer coisa e conseguir obter grande sucesso profissional e financeiro. Ao mesmo tempo isso dificultaria sua já difícil integração ao mundo dos seres humanos, por isso ser aceito como Superman é o reconhecimento de sua verdadeira identidade, enquanto mantém uma integração horizontal como Clark Kent.

É interessante perceber que o filme *Homem de Aço* (2013) possui um roteiro muito parecido com o de *Superman: Terra Um* (STRACZYNSKI, 2012). Além disso, a ideia de trazer de volta o foco sobre o lado kryptoniano foi aproveitada para a reinterpretação canônica do personagem, a partir de 2011.

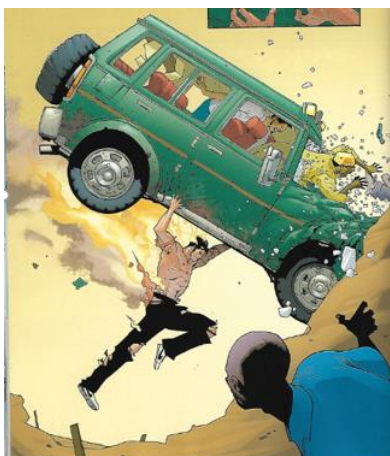
As histórias de origem não canônicas são importantes para apontar caminhos e possibilidades, também cumprem o papel da repetição dos mitos de origem e, ao mesmo tempo, reforçam imagens representativas da ação do super-herói, mas as colocam em novos contextos.

Figura 37 – Destruindo um carro na 1ª aparição



Fonte: A ERA DE OURO, 2010, s.p.

Figura 38 – Destruindo em Legado das Estrelas



Fonte: WAID, 2017a, s.p.

Figura 39 – Destruindo um tanque em Terra Um



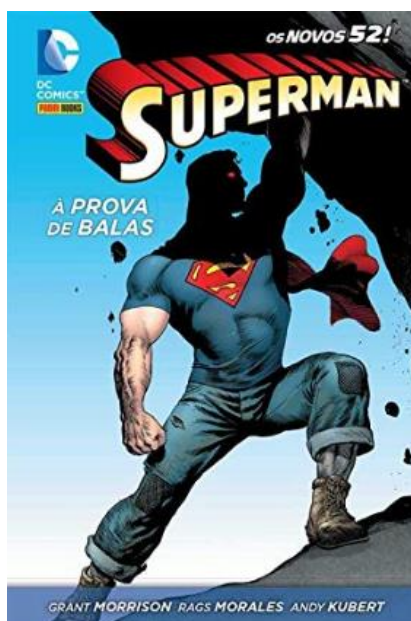
Fonte: STRACZYNSKI, 2012, p. 85.

A história de Geoff Johns (2013) manteve-se como origem oficial por um curto período, de 2009 até 2011, embora fosse uma espécie de versão definitiva do herói, já que essa era a intenção da editora (WELDON, 2016), pouco tempo depois todo o universo DC foi recriado, após a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), que marcou o início da fase chamada Novos 52.

O *reboot* do Superman foi escrito por Grant Morrison, inventivo roteirista de quadrinhos, que assumiu a revista *Action Comics*, em 2011, quando a publicação teve temporariamente reiniciada sua numeração.

No Brasil, as histórias foram publicadas pela Panini ao longo das edições da revista *Superman*, a partir de 2012. Em 2015, a história ganhou uma edição encadernada, contendo todas as histórias de Grant Morrison à frente da publicação de *Action Comics*, com o título *Superman à prova de balas* (MORRISON, 2015).

O autor buscou resgatar elementos da Era de Ouro para essa nova abordagem do Superman, recuperando elementos que foram perdidos, principalmente durante a Era de Prata, por isso o personagem aparece mais impulsivo e com um senso de justiça próximo ao de um justiceiro urbano. Suas ações consistem em perseguir empresários mafiosos e proteger a população mais pobre dos desmandos dos mais ricos.

Figura 40 – Capa de *Superman à Prova de Balas*

Fonte: (MORRISON, 2015)

Inicialmente, as histórias de Morrison que compõe o arco focam na formação do herói, para depois mergulhar em um confuso universo de ficção científica, repleto de universos paralelos e seres de outras dimensões.

O personagem aparece inicialmente como uma espécie de Superboy, pois é um Superman bem mais jovem do que o habitual, mas que já estava agindo na cidade de Metrópolis e não em Smallville.

O visual de Metrópolis, embora a história se passe na época atual, inspira-se nas cidades da década de 1930 e 1940. Já o visual inicial do personagem é composto somente por uma calça jeans, botas, capa e por uma simples camiseta com o famoso “S” estilizado. A composição gradativa do visual definitivo do personagem é uma espécie de recorte de várias ideias trabalhadas em versões anteriores.

A camiseta simples, feita em uma loja, que contém o “S” no peito era inspirada na insígnia que estava presente na capa que o herói (que na realidade era o manto de sua família, que o envolveu quando a foi mandado de Krypton para a Terra). O uniforme completo, dessa vez sem a cueca vermelha aparente, somente aparece quando o personagem invade a espaçonave de um vilão, o Colecionador de

Mundos, e consegue uma espécie de armadura kryptoniana, que se molda ao seu corpo.

Nessa versão, o herói somente consegue ter acesso à história de Krypton por meio do sistema de inteligência artificial autônomo da espaçonave que o trouxe a Terra, que estava sob controle do exército em uma base militar,

Como na Era de Ouro, Jonathan e Martha Kent estão mortos, sendo a relação de Clark com seus pais adotivos descrita em histórias paralelas, cheias de nostalgia, mostrando que ambos desempenharam um papel muito importante na concepção de que o Superman deve usar os seus poderes somente para ajudar os outros.

As recuperações de elementos da Era de Ouro podem ser observadas nos detalhes. Clark Kent é um jornalista, que escreve em um blog e para o Estrela Diária, tendo como amigos Jimmy Olsen e Lois Lane do Planeta Diário. Percebe-se que é resgatada uma confusão original das histórias do Superman, do período de Siegel e Shuster, já que inicialmente o herói aparecia trabalhando no Estrela Diária e algumas edições depois aparece trabalhando no Planeta Diário.

A história de Morrison retrata o personagem vivendo em um apartamento extremamente pequeno e pobre, vendo as injustiças e os problemas sociais de perto, nada muito distante da vida de Siegel e Shuster, que imaginaram o Superman como um “Campeão dos Oprimidos”, que resolveria todas essas questões.

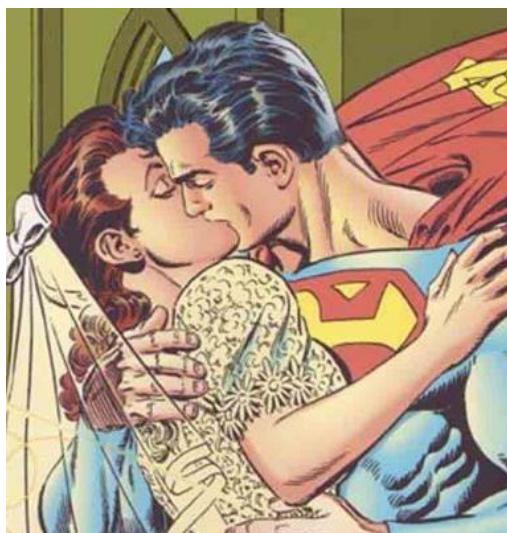
Com grande conhecimento das fases do herói, Morrison recupera um vilão interplanetário, o Colecionador de Mundos, para atacar Metrópolis, típico da ficção científica da Era de Prata. O herói, então, é deslocado dos problemas urbanos para desafios espaciais, nesse momento são trazidos de volta elementos como a cidade engarrafada de Kandor, miniaturizada pelo vilão. Toda uma arqueologia de referências da história do Superman é feita por Morrison, fazendo a gangorra pesar para o lado kryptoniano do herói, em detrimento do polo humano.

A antinomia inicial Superman/Clark Kent, com tudo que implica, ao longo de uma espiral de repetição, com os dois polos se alternando, cada vez mais revela, o valor que deve ser dado à natureza e a cultura, como fator determinante para a composição da identidade do personagem.

Como essa antinomia é difícil de ser resolvida, existe o movimento pendular, em busca de uma solução, nunca alcançada de maneira satisfatória, por isso o movimento continua, mas nem sempre agradando aos leitores, que reclamam quando o “seu Superman” passa por essas mudanças.

A ideia de um Superman mais jovem e impetuoso, proposta durante fase dos Novos 52, não agradou ao público. Ocorreram muitas críticas, por isso a editora precisou encontrar uma forma de recuperar aspectos que foram perdidos com as mudanças promovidas, após a saga o *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), pois antes o personagem era mais velho e já havia até se casado com Lois Lane, por isso muitos leitores antigos estranharam o relacionamento do Superman com a Mulher Maravilha, durante a fase dos Novos 52.

Figura 41 – Casamento com Lois Lane



Fonte: (O CASAMENTO DO SUPERMAN, 1998)

Figura 42 – Superman e Mulher Maravilha



Fonte: (LIGA DA JUSTIÇA, 2013)

A solução encontrada foi trazer de volta o Superman do período anterior, algo que somente o mundo dos quadrinhos pode fazer, com suas bricolagens simbólicas e regras físicas flexíveis.

Em uma série chamada *Convergência*, os leitores ficaram sabendo que alguns universos, que todos pensavam que estavam destruídos, tinham sido preservados, algumas cidades estavam intactas, nesse contexto ressurgiu o Superman tradicional, sua história inclusive tinha progredido, sua mulher, Lois Lane, estava grávida e deu à luz durante a série. O Superman tradicional e sua família conseguiram escapar desse banimento e foram trazidos para o universo dos *novos 52*, permanecendo ocultos até a morte do novo Superman, quando o Homem de Aço tradicional volta a usar seu uniforme (LOBO, 2018, p. 233)

O retorno do Superman tradicional, anterior à saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), ocorreu na fase editorial conhecida como DC Renascimento (UNIVERSO DC: RENASCIMENTO, 2017). Contudo, as mudanças não pararam, pois era necessário integrar as mudanças ocorridas durante a fase dos Novos 52 ao Superman de um universo anterior, por isso mais uma vez o funcionamento dos quadrinhos permitiu um novo remendo na combalida cronologia do personagem.

A editora resolveu tal impasse através da síntese, criando uma narrativa na qual tanto o Superman tradicional, quanto o Superman dos *novos 52* seriam a mesma pessoa, só que foram divididos por uma artimanha do duende Mxyzptlk, ser da quinta dimensão, o resultado óbvio foi a fusão entre os elementos antigos com os novos, dando origem a um novo Superman unificado (LOBO, 2018, p. 234)

Na atual fase, por enquanto, as histórias do Superman mantêm o personagem como ficou definido, após a integração das narrativas da fase Novos 52 com a fase anterior, pós-Crise. Assim, é possível perceber o modo como o mito se renova, sempre utilizando fragmentos do passado, que são recombinaados em um novo contexto, a estrutura se reafirma em um movimento espiral, evidenciando as antinomias que formam o mito.

5. Batman

5.1. A História do Homem Morcego

O personagem teve sua primeira aparição na revista *Detective Comics* n.º 27, no ano de 1939 (A ERA DE OURO, 2010), trata-se de uma história de apresentação e não de origem, mas nela é possível observar a ação do herói, a amizade com o comissário Gordon e até mesmo sua identidade secreta, a dualidade Bruce Wayne/Batman.

Figura 43 – Estreia do Batman



Fonte: (A ERA DE OURO, 2010, p. 8)

Como na primeira história não foi possível saber a origem do personagem, os criadores a definiram em *Detective Comics* n.º 33, que foi publicada pela EBAL no Brasil (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975a). A publicação traz em duas páginas de maneira simples e direta a história do garoto Bruce Wayne, que viu seus pais serem mortos por um assaltante diante de seus próprios olhos, fato marcante que o levou a desenvolver habilidades físicas e mentais para combater o crime. “Os artistas Bob Kane e Sheldon Moldoff e o roteirista Bill Finger colaboraram na origem que foi quase perfeita em sua simplicidade” (MANNING, 2015, p. 15)

O crédito pela criação do personagem foi dado para o artista Bob Kane, entretanto o roteirista Bill Finger tem participação importante nessa concepção, algo

que demorou muitos anos para ser reconhecido, na realidade Finger morreu sem receber os créditos, que só vieram postumamente.

Um dos motivos da colaboração de Bill Finger na composição do Batman ter demorado a ser reconhecida se deve ao fato de que Kane já havia acertado a criação do personagem com DC, dessa forma “ele considerava Finger seu funcionário” (ROBB, 2017, p. 60), por isso garantiu os créditos somente para si. A esperteza de Kane também o fez não repetir o erro de Siegel e Shuster, pois negociou, com a ajuda de seu pai, um contrato garantindo para que recebesse por toda exploração acessória do personagem.

O visual do Batman pode ser considerado um sucesso do processo de bricolagem, pois Kane pegou elementos diversos da cultura da época e conseguiu criar algo que se pretendia novo, não tanto em conteúdo, mas na amarração desses vários elementos em um único personagem. Dentre as fontes de inspiração, é possível destacar desde filmes até desenhos renascentistas, como demonstra Morrison:

Sua aparição baseava-se numa variedade de fontes, incluindo o protagonista de um filme mudo de 1930, intitulado *O Sussurro do Morcego* (*The Bat Whispers*; a semelhança é mínima, mas a ideia do alter ego bestial está lá); os esboços de Leonardo da Vinci para uma máquina voadora chamada “ornitóptero”, cujo design era baseado nas asas de um morcego; e *A Marca do Zorro* (*The Mark of Zorro*), de 1920, estrelado por Douglas Fairbanks (2012a, p. 35).

Figura 44 – Projeto do Ornitóptero de Leonardo da Vinci



Fonte: (10 grandes invenções de Leonardo da Vinci, 2018/2019)

Além das inspirações destacadas pelo próprio Kane, o escritor Christopher Knowles destaca que o “Batman foi inspirado na imagem que Gibson criou para “o Sombra” (2008, p. 166), que era um famoso personagem *pulp* da época.

O visual do Batman também pode ter surgido quando Kane “pensou no Zorro, um herói mascarado, e olhou para a roupa inconfundível do Super-Homem” (ROBB, 2017, p. 59). De qualquer maneira, são inúmeras as possíveis inspirações para a criação do personagem, tanto as assumidas pelos seus criadores, quanto as que nem os próprios perceberam.

Figura 45 – Cena de *A Marca do Zorro* de 1920



Fonte: (A Marca do Zorro, 2019)

Para Grant Morrison, o Batman é “claramente produto da astúcia aplicada, veloz, mas astutamente rejuntando a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes” (2012a, p. 35). Dessa somatória de elementos, nem sempre selecionados cuidadosamente, surgiu um grande sucesso dos quadrinhos, que caminharia ao lado do Superman.

“A pressa com que as primeiras histórias do Batman foram criadas pode explicar por que Finger e Kane se inspiraram em fontes preexistentes, ou o processo dos dois pode simplesmente ser comparado ao de Siegel e Shuster no Super-Homem: eles foram influenciados por tudo que os cercava, de personagens de ficção *pulp* aos heróis do cinema” (ROBB, 2017, p. 62).

Na década de 1940, o personagem “se aventurou nas telas do cinema, em duas séries de 15 episódios que tiveram grande influência na Era de Ouro dos quadrinhos” (MANNING, 2015, p. 18). Enquanto nos quadrinhos, as histórias do Batman começaram a agregar novos personagens, que se tornariam tão icônicos quanto o próprio Homem Morcego, com destaque para o Robin, parceiro mirim, que “foi apresentado, conforme se alega, como um personagem com o qual os jovens leitores poderiam se identificar” (KNOWLES, 2008, p. 166).

Robin não foi o único personagem importante a estreiar nos anos 1940. Essa década assistiu ao nascimento do Coringa, Mulher-Gato, Cara-de-Barro, Espantalho, Pinguim, Duas-Caras, Charada e mais dezenas de vilões memoráveis. Nesses primórdios do Cruzado de Capa, também surgiram a batcaverna e o fiel mordomo Alfred (MANNING, 2015, p. 18).

O impacto cultural do Batman era visível não só no seu próprio universo, em franca expansão na década de 1940, mas também em sua repercussão sobre os quadrinhos de super-heróis. O personagem estabeleceu seu lugar no ponto oposto ao do Superman, criando um campo intermediário que posteriormente foi preenchido por outros super-heróis.

A chegada do Batman abria os portões para a enxurrada de super-heróis no início da década de 1940. Entre a *Action Comics* número 1, a primeira aparição do Super-Homem, e a chegada do Batman na *Detective Comics* número 27, houve apenas três outros super-heróis e cada um deles devia mais à ficção *pulp* do passado do que à nova geração. The Arrow (primeiro *Funny Pages* número 21, setembro de 1938) foi o primeiro super-herói americano a ter o arco e flecha como principal atributo. O Vingador Escarlata (que estreou em *Detective Comics* número 20, outubro de 1938) era um jornalista rico que usava uma máscara vermelha quando lutava contra o crime. O Sandman (*Adventure Comics* número 40, julho de 1939) usava um

terno verde, um chapéu de feltro e uma máscara de gás como roupa de combate ao crime (um personagem que mais tarde foi completamente reinventado por Neil Gaiman) (ROBB, 2017, p. 62).

O grande sucesso do personagem possibilitou que suas narrativas aparecessem em outras publicações, além de *Detective Comics*. O herói passou a ter sua revista própria, *Batman*, participando também de “*World’s Finest comics*. Já Robin estrelou histórias solo durante um tempo nas páginas de *Star Splangled Comics*” (MANNING, 2015, p. 18), e no ano de 1943, a dupla dinâmica também conquistou seu espaço nas tiras de jornal.

É interessante destacar que o Batman em sua fase inicial tinha um comportamento bem diferente em relação ao destino dos malfeitores, já que era comum que vilões fossem mortos, inclusive o Robin tinha uma atitude semelhante. Contudo uma mudança editorial decretou que o Batman não poderia matar, foi o editor Whitney Ellsworth que determinou que o personagem não mais usasse armas de fogo ou matasse os criminosos. Ele “também viu o potencial de ter vilões recorrentes, então suavizou as potencialidades inicialmente implacáveis do Coringa e do Pinguim, e salvou o Coringa de ser morto no fim de *Batman* número 1” (ROBB, 2017, p. 74).

Durante a Segunda Guerra Mundial, principalmente depois do bombardeio de Pearl Habor, ocorrido em dezembro de 1941, os super-heróis tornaram-se mais patrióticos, o mesmo ocorreu com o Batman, “especialmente nas capas de suas revistas. Em muitas delas foi retratado cumprimentando soldados, trocando apertos de mão com as tropas americanas e vendendo bônus de guerra” (MANNING, 2015, p. 26).

Após uma década de 1940 de muito sucesso, o Batman sofreu junto com todos os heróis com o fim da guerra e a perda do interesse de parte dos leitores por gibis. Entretanto, o golpe mais duro veio das críticas do já citado psiquiatra Fredric Werthan, que “encarou um relacionamento concebido como a convivência entre pai/filho ou mentor/pupilo (baseado no testemunho daqueles que ele entrevistou) como um modelo de vida homossexual” (ROBB, 2017, p. 107).

Para conter as críticas, as editoras criaram um código de autocensura, que tornou difícil a vida dos roteiristas, pois tiveram que suavizar as histórias do personagem, mas “as inócuas e inofensivas histórias de Batman pós-Código de

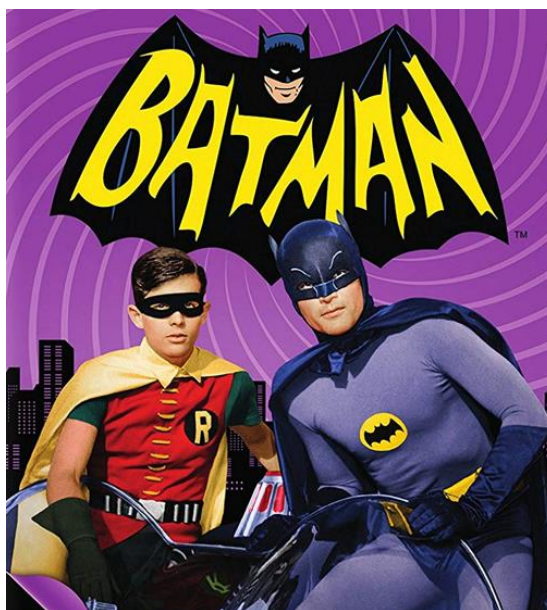
Ética levaram os entediados roteiristas a criar uma *extravaganza* surrealista e onírica” (KNOWLES, 2008, p. 166).

Nos anos 1950, a ficção científica tornou-se comum em muitos enredos de Batman. Numa época em que os alienígenas eram quase que aguardados em Gotham, Batman ficou como um peixe fora d'água, forçado pelos censores e editores a seguir os passos do Superman em bizarras aventuras que pouco tinham com as raízes do Cruzado Encapuzado (MANNING, 2015, p. 59).

Além disso, “para combater as alegações de Werthan, mais mulheres foram incluídas nas vidas de Batman e Bruce Wayne” (ROBB, 2017, p. 119), como por exemplo, a Batwoman e a Batgirl. O resultado não foi o esperado e o personagem perdeu parte do seu apelo, por isso “em 1964, o editor Julius Schwarz entrou em cena e devolveu Batman ao combate ao crime urbano” (KNOWLES, 2008, p. 167).

Contudo, o ar sombrio teve que ser atenuado, devido ao sucesso de uma série de tevê, lançada em 1966, que alçou “Gotham e seus heróis e vilões a uma audiência ainda maior, projetando Batman à estratosfera de popularidade” (MANNING, 2015, p. 68).

Figura 46 – Série da década de 1960



(Batman e Robin, 2019)

A série estrelada por Adam West era colorida e alegre, “com seu ar espalhafatoso, foi um sucesso monstruoso, e deu início à primeira onda de ‘Batmania’” (KNOWLES, 2008, p. 167). O tom da série promoveu alterações nos quadrinhos do personagem, “para encaixar com a versão extravagante extremamente popular da Dupla Dinâmica que naquele momento estava no ar” (ROBB, 2017, p. 167).

Contudo, os leitores dos quadrinhos mais tradicionais não gostaram do tom de comédia da série televisa, “eles testemunharam o grande cenário cultural voltar seu olhar para aquilo que amavam e maculá-lo, distorcê-lo, ridicularizá-lo” (WELDON, 2017, p. 105). A insatisfação dos leitores pressionava para que o Batman dos quadrinhos retornasse às origens, com histórias mais sombrias.

O fim dos anos de 1960 marcaram mudanças, que se consolidaram na década de 1970, pois após o abrandamento da popularidade do Batman de Adam West, o editor Julius Schwartz aprofundou a caráter detetive do personagem, contratando para isso Denny O’Neil e Frank Robins, “que deram às histórias cenários quase que exclusivamente noturnos, e Batman recebeu a infusão de testosterona que dissipou quaisquer dúvidas ainda restantes sobre sua sexualidade” (KNOWLES, 2008, p. 167).

A remodelação drástica pela qual Batman passaria sinalizava uma mudança irrevogável em termos de para quem e por que se faziam gibis. Nos meses e anos por vir, a indústria abandonaria o mercado infantil e passaria a depender totalmente dos fãs e dos colecionadores hardcore. Foi um processo que começou aqui (WELDON, 2017, p. 106).

A década de 1970 foi marcada por mudanças nos quadrinhos, em relação ao Homem Morcego, pois as histórias ficaram mais sérias, com uma atmosfera mais sombria, característica relacionada ao personagem até a atualidade. De acordo com Manning: “a Era de Bronze dos quadrinhos talvez tenha deixado em Batman uma marca mais profunda do que em qualquer outro personagem” (2015, p. 104).

O mergulho nas sombras e na violência ocorreu na década de 1980, com uma história paralela à cronologia oficial, mas que influenciou a visão sobre o personagem, determinando toda produção posterior, a aclamada *graphic novel* de Frank Miller, conhecida no Brasil como *Cavaleiro das Trevas*, originalmente

publicada em 1986 (MILLER, 2002). Nessa obra vemos o crepúsculo do herói, que já idoso precisa voltar à ativa para combater uma gangue que aterrorizava Gotham, no contexto da obra os super-heróis não podiam agir devido a uma proibição do governo norte-americano, somente o Superman estava na ativa, como uma espécie de funcionário governamental.

Mesmo diante de todas as dificuldades, Bruce Wayne decide voltar a usar o manto do morcego, derrotando o líder da gangue mutante, mas ao desrespeitar as determinações do governo acaba por estabelecer um atrito com o Superman, o embate entre os antigos amigos acaba com a vitória do Batman, que finge ter um ataque do coração para forjar a própria morte e assim se libertar das perseguições.

A ideia de um justiceiro, que desrespeita as leis para fazer justiça com as próprias mãos, conquistou a atenção de estadunidenses perdidos com a disseminação do tráfico de drogas e a formação de gangues, mas acabou criando um super-herói fascista, de acordo com Knowles:

Os primeiros enredos de Miller tinham um toque compassivo, humanista, mas seu trabalho foi ficando cada vez mais sombrio, refletindo um crescente fascínio pela política de extrema direita. *Cavaleiro das Trevas* foi a culminação dessa tendência. Em “Cavaleiro das Trevas”, disse Miller numa entrevista de 1985, “há um uso bem mais direto de minhas experiências reais em Nova York, minhas experiências com o crime, minha percepção da terrível pressão que o crime exerceu em minha vida”. Quando lhe perguntaram sobre as implicações fascistas de seu novo Batman, Miller explicou que o Batman “precisa ser uma força que, de certo modo, fique acima do bem e do mal”, uma força moral que é simplesmente maior que a dos homens comuns e perfeitamente capaz de julgar e aplicar penas” (2008, p. 168).

Interessante notar que Frank Miller, além de escrever a história do crepúsculo do herói, foi escolhido para estabelecer sua nova origem, depois de *Crise nas Infinitas Terras*, publicada originalmente entre 1985 e 1986. A obra *Ano Um* (MILLER, 2011), lançada em 1987, recontou a origem de Batman, em uma atmosfera parecida com a que poderia dar origem ao futuro do personagem apresentado em *Cavaleiro das Trevas*, repleta de violência, com um sistema de segurança falido e corrupto.

Contudo, as histórias violentas e sombrias da década de 1980 não serviram apenas para transformar o Batman em um justiceiro fascista, pois outras

reinterpretações ocorreram, focando em uma visão um pouco menos maniqueísta em relação ao personagem, o maior exemplo é *Piada Mortal*, obra de Alan Moore, lançada em 1988, que estabelece a origem do Coringa, principal inimigo do Homem Morcego.

A história de *Piada Mortal* (MOORE, 2011) também é extremamente violenta, mas possui um nível de reflexão maior do que o visto nas obras de Frank Miller. Na abordagem de Moore, o Coringa era um comediante fracassado, que acabou entrando no crime para conseguir pagar suas contas e sustentar sua mulher grávida de alguns meses. Entretanto, no dia em que estava acertando com criminosos sua participação em um assalto, chega até ele a notícia de que sua esposa morreu, devido a um acidente doméstico. Os criminosos, mesmo diante da trágica notícia, ameaçam sua vida caso ele desistisse do assalto. Para praticar o crime, o comediante foi obrigado a usar um capuz vermelho, a fim de esconder sua identidade.

O resultado do assalto foi desastroso, terminando com o Batman perseguindo o personagem, que acabou caindo em produtos químicos, os quais alteraram a cor de sua pele e cabelo, fato que o levou à loucura.

Figura 47 – Coringa em *Piada Mortal*



Fonte: (MOORE, 2011, p. 39)

É interessante perceber, que nessa história o Coringa acaba sendo um espelho para o Batman, mostrando que acontecimentos trágicos podem transformar

as pessoas. Ambos os personagens seriam dessa forma loucos de algum modo, pois o próprio Batman teve sua origem definida a partir da morte de seus pais. Tanto é que a premissa da história deixa isso evidente, pois o Coringa sequestra o comissário Gordon e o submete a torturas psicológicas, mostrando inclusive fotos de sua filha Bárbara nua e ensanguentada, já que ela havia sido baleada pelo vilão. Todas essas ações foram praticadas para tentar levar o comissário à loucura, mostrando que um dia ruim pode transformar qualquer um num criminoso. O desfecho da história é previsível com Batman salvando o comissário e detendo o Coringa.

Outro evento importante dessa década foi a morte do segundo Robin, chamado Jason Todd, já que Dick Grayson, o primeiro Robin, tinha proclamado sua independência e se tornado o herói Asa Noturna, líder dos Titãs, um grupo de super-heróis de grande sucesso nessa época. A história conhecida como *Morte em Família* é até hoje uma das mais tristes dos quadrinhos do Batman. É importante destacar que o responsável pela morte de Jason Todd foi o Coringa, o que evidencia o destaque do vilão nesse período.

O espírito violento e sanguinário que contaminou os quadrinhos influenciou os leitores, pois a morte do segundo Robin foi definida por votação, “havia dois números de telefone: um para os leitores que quisessem que Jason sobrevivesse, e outro para os que achavam que ele deveria morrer” (MANNING, 2015, p. 176). Em *Batman* n.º 428 de 1989, o personagem foi morto.

No mesmo ano, em outubro, foi lançada a obra-prima de Grant Morrison relacionada ao Homem Morcego, *Batman: Arkham Asylum*, história, que como o próprio autor coloca, foi uma reação aos quadrinhos que queriam ser realistas demais. Segundo o autor: “parecia o tipo de quadrinho de alto nível que eu sabia ser possível e mostrava que a história de super-herói seria nem sempre precisa ser realista” (MORRISON, 2012a, p. 263).

Ambientando a narrativa inteiramente entre as paredes do asilo e forçando o leitor a explorar este velho e obscuro estabelecimento junto com Batman, Morrison e McKean criaram uma inquietante história de horror e tragédia que genuinamente perturbava e amedrontava (MANNING, 2015, p. 180).

A história explorou o aspecto psicológico dos vilões do Batman, que estavam detidos no asilo, destacando no final que o próprio herói não era assim tão diferente daqueles que perseguia. Essa história serviu de inspiração para uma série de jogos de vídeo game do personagem, outro ponto que chama a atenção é a bela arte de McKean, que conseguiu dar um ar surrealista para a narrativa, que se passava como se fosse um sonho.

Figura 48 – Detalhe da arte de McKean



Fonte: (Review: Batman: Arkham Asylum 15th Anniversary Edition, 2017)

A ideia de um Batman mais sombrio, abordando temáticas mais adultas e realistas, pelo menos no que tange o universo dos quadrinhos, acabou moldando as histórias do personagem e de outros super-heróis do fim da década de 1980 e início dos anos 1990, mas a qualidade dos roteiros piorou, o conteúdo se esvaiu e as cenas de violência eram gratuitas.

Elimine o talento de Miller como cartunista e satirista, sua habilidade nas narrativas de ação, e deixe apenas seus heróis reacionários ‘canalhas’ – sociopatas com problemas psicológicos, de capote bota e barba por fazer – e você terá o novo modelo de super-herói do final dos anos 1980 nos EUA. (MORRISON, 2012a, p. 251).

A popularidade do Batman cresceu nesse período, principalmente “quando o filme de Tim Burton foi lançado em 1989” (KNOWLES, 2008, p. 170), o sucesso foi tão grande que mais três filmes foram lançados na sequência, mas não tiveram o apelo do primeiro. Todavia, a batmania havia voltado com o personagem aparecendo em várias mídias diferentes, desde jogos até as séries animadas de tevê.

Os quadrinhos da década de 1990 do personagem apresentaram várias mudanças, principalmente em decorrência da saga intitulada *A Queda do Morcego*. Essa saga promoveu o surgimento de um novo Batman, pois Bruce Wayne teve sua coluna fraturada pelo vilão Bane, o que possibilitou que Jean-Paul Valley assumisse o manto do morcego, pelo menos durante um período, e fosse acompanhado pelo terceiro Robin, o jovem Tim Drake, tais mudanças ocorreram devido ao contexto da época:

Com a predominância de personagens extremamente violentos em outras editoras, o editor Dennis O'Neil questionou o que aconteceria se Batman tivesse essa mesma característica. Foi assim que O'Neil e sua equipe criaram o conceito de *A Queda do Morcego*. Os fãs, no entanto, não acolheram a ideia de um Batman radical por muito tempo. Daí surgiu *O retorno do Morcego* (MANNING, 2015, p. 208).

Em 1996, foi lançada a grande obra da década que vai tentar resgatar a essência de vários super-heróis é o *Reino do Amanhã* (WAID, 2013), com os excelentes roteiros de Mark Waid e a arte realista de Alex Ross, a qual mostrou um futuro em que o Batman tornaria sua cidade uma espécie de Estado policial, onde predominava o medo, o que não é difícil de imaginar que ocorreria caso certos valores fossem perdidos. Nessa obra o Superman retorna à ativa, alterando o rumo das coisas, dando um basta aos heróis psicóticos que surgiram nos quadrinhos e de certa forma repensando seu papel no universo dos super-heróis.

Em 1999, o roteirista Paul Dini e o desenhista Alex Ross vão lançar *Guerra ao Crime* (DINI, 2000), história que repensa o papel especificamente do Batman, mostrando que o combate ao crime não deveria ser somente socar bandidos de noite, mas prevenir para que pessoas não ingressassem nesse meio, evidenciando que a pobreza e o meio social podem ser motivadores para levar as pessoas ao crime.

Durante os anos 2000, as histórias em quadrinhos repensaram o papel dos super-heróis, principalmente pós-atentados de 11 de setembro de 2001. Os

terroristas ocuparam o papel de principais vilões dessa nova era e o Batman devido ao seu prestígio ganhou histórias de importantes roteiristas, com arte de excelentes artistas, mantendo sua popularidade.

De acordo com Manning (2015), durante essa primeira década do século XXI, dentre as mudanças ocorridas, as principais seriam a curta passagem da Salteadora, Stephanie Brown, como Robin, a aparição de Jason Todd como o novo Capuz Vermelho, a descoberta de que Batman tivera um filho com Tália Al Ghul, chamado de Damian Wayne, que se tornaria um Robin.

Entretanto, o grande destaque também fica por conta das conclusões de *Crise Final* (MORRISON, 2014), na qual Batman aparentemente é morto por Darkside, mas na realidade havia sido mandado para o passado, dessa forma Dick Grayson assume o manto do Batman, com Damian Wayne como seu Robin.

Paralelamente aos quadrinhos, Batman ganhou uma trilogia nos cinemas de grande sucesso, dirigida por Christopher Nolan e estrelada por Christian Bale, *Batman Begins* (2005), *O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), elogiada pela crítica e pelo público, com a bilheteria dos dois últimos ultrapassando 1 bilhão de dólares.

Nos quadrinhos, em 2010, Bruce conseguiu retornar ao tempo presente, saltando de épocas a partir da energia ômega que havia recebido dos raios de Darkside em *Crise Final*. Essa história da volta recebeu o título: *Batman: o retorno de Bruce Wayne* (MORRISON, 2013). Mas o fato mais relevante desse período foi a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), lançada em 2011, que serviu como evento para que o universo DC fosse reiniciado em uma nova cronologia, fundido com os universos de Wildstorm e Vertigo, outros selos da editora, que eram separados do universo DC.

Nessa história o Flash, herói velocista da editora, retorna no tempo e salva sua mãe da morte, por isso altera a linha temporal, provocando o surgimento de uma realidade alternativa, na qual o Batman é Thomas Wayne, que sobreviveu ao assalto no beco do crime, quando seu filho, Bruce Wayne, foi morto. Nesse episódio, sua esposa ficou louca ao ver o filho morto e se transformou na Coringa dessa realidade.

Com a ajuda de Thomas Wayne, o Flash consegue voltar ao exato momento em que iria salvar sua mãe e impedir esse acontecimento, mas ao invés de restaurar o universo anterior com essa atitude, acabou criando um universo novo, que inaugurou a fase conhecida como Novos 52.

Nesse novo universo, Flash consegue entregar uma carta de Thomas Wayne para Bruce Wayne, evidenciando o amor do pai que sacrificou a realidade na qual estaria vivo, para criar uma realidade na qual o filho vive.

A história do Batman teve de ser recontada, com uma nova origem, narrada em *Batman: Origens Secretas* (2016), publicada originalmente em julho de 2014, a história está inserida no contexto de *Ano Zero* (SNYDER, 2017). Saga iniciada em junho de 2013 e concluída em julho de 2014, escrita por Scott Snyder, mostra a primeira aparição do herói em Gotham, substituindo dessa forma a origem proposta na década de 1980 por Frank Miller em *Ano Um*.

Por fim, vale destacar que o personagem estrelou dois filmes cinematográficos, *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016) e *Liga da Justiça* (2017), além de ter uma breve participação em *Esquadrão Suicida* (2016). Sem contar as diversas séries animadas e os games, com destaque para os jogos de grande sucesso da série Arkham (*Batman 80 Anos: as melhores adaptações do Morcego fora das HQs*, 2019), por tudo isso é correto afirmar que o personagem, nascido em 1939, continua vibrante e em pleno desenvolvimento de sua mitologia na atualidade.

5.2. Mito de Origem do Batman

A história de origem do Batman aparece pela primeira vez em *Detective Comics* n.º 33 de 1939, publicada no Brasil pela Ebal em *Origens dos Heróis* n.º 1 (1975a), nessa breve e simples narração de origem que não passa de duas páginas é possível perceber a gênese do mito do personagem. São doze quadros, que em sua simplicidade e economia contém a estrutura necessária para que as histórias seriais fossem desenvolvidas.

Esses doze quadros serão reiterados, ornamentados, desconstruídos e parodiados milhares de vezes ao longo das décadas, infiltrando-se no inconsciente coletivo. Para os olhos modernos, parecem toscos, mas unidos, eles retêm simples intensidade (WELDON, 2017, p. 30).

A história começa com Thomas Wayne, sua esposa e seu filho saindo do cinema, quando foram abordados por um assaltante, que tentou tirar o colar que a mulher usava. Thomas reagiu e recebeu um tiro; a mulher, ao tentar ajudar o marido,

também foi baleada. Toda essa cena ocorreu diante dos olhos do jovem Bruce Wayne, que traumatizado jurou lutar contra o crime.

Posteriormente: “Bruce Wayne estudou com afinco, tornando-se um grande cientista. Treinou seu corpo até a perfeição atlética, sendo capaz de realizar feitos extraordinários” (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975a, p. 17). A ideia de se tornar o Batman ocorreu, após um morcego entrar pela janela da sala, no exato momento que o personagem pensava em uma imagem para assustar os criminosos, que julgava supersticiosos.

Figura 49 – Capa de *Detective Comics* n.º 33



Fonte: (MANNING, 2015, p. 15)

Essa história de origem vai ser pouquíssimo alterada, sofrendo apenas acréscimos, nenhum elemento posterior vai repensar os elementos que já estão postos, mas gradativamente vai sendo enriquecida - o assaltante é nomeado, é mostrada a ideia de onde surgiu o uniforme.

Batman número 47 (junho/julho de 1948) revelou que o homem responsável por transformar o jovem Bruce Wayne em Batman, o combatente do crime, fora Joe Chill, dono de uma transportadora. Assim que o localiza, o Batman não é capaz de matar Chill, mas também não há provas suficientes para condená-lo à prisão. Ao celebrar o triunfo aparente sobre o Cruzado de Capa, Chill se gaba

com colegas criminosos, que imediatamente se voltam contra ele o matam a tiros – Chill foi o responsável pela criação do maior inimigo deles, o Batman. Chill morre nos braços do herói e se despede com um melancólico “acho que você me pegou” (ROBB, 2017, p. 75).

A origem do Homem Morcego ganharia novos detalhes, em *Detective Comics* n.º 235 de 1956. Bill Finger e o artista Sheldon Moldoff estabeleceram que o uniforme do Batman teria sido inspirado por uma fantasia usada por Thomas Wayne, pai de Bruce, que foi utilizada em uma festa à fantasia, na qual acabou sendo sequestrado pelo assaltante de bancos, Lew Moxon, que tinha levado um tiro e precisava de suas habilidades médicas. Contudo, ao invés de ajudar o assaltante, Thomas Wayne o atacou e acabou conseguindo entregar toda a gangue para a polícia. “Bruce descobriu que, dez anos mais tarde, Moxon saiu da prisão e contratou Joe Chill para assassinar Thomas e Martha Wayne” (MANNING, 2015, p. 61).

A origem consolidada do período pré-crise aparece na revista *Detective Comics* n.º 457, publicada pela Ebal no Brasil (BATMAN, 1976), nessa história destaca-se o papel da assistente social Leslie Thompkins, que ajudou o jovem órfão Bruce Wayne, após a morte de seus pais. Ela continuava atuando na região, conhecida como beco do crime, pregando a não violência para resolver a criminalidade.

Dos três personagens pesquisados neste trabalho, a origem do Batman foi a que menos sofreu alterações, a estrutura criada por Bob Kane e Bill Finger, foi certa em criar um verdadeiro mito moderno, que mesmo sendo recontado a mais de 80 anos, continua mantendo sua estrutura, com pouquíssima variação. Denny O’Neil afirmou:

a origem é o motor que conduz Batman (...) ela é perfeita. Quando se discutia a ideia de mexer nela, eu disse: ‘Como é que se melhora isso? Em um único incidente, ela explica de maneira simples tudo o que se precisa do personagem’ (WELDON, 2017, p. 110).

Os mitemas da origem de 1939, que compõe o mito do Batman, mesmo com as reformulações pós-crise permanecem inalterados, podendo ser organizados da seguinte forma:

Tabela 2 – Mitemas da origem do Batman de Kane e Finger

Filho passeia com os pais	Os pais são assassinados durante um assalto	
Único herdeiro da fortuna da família		Órfão jura combater o crime
		Treinamento para a missão
	Morcego invade a sala da Casa	Criação do uniforme do Batman

Fonte: (Do autor, 2020)

A primeira coluna representa as relações familiares, que são estimadas, os pais passeando com o filho e que também deixam uma grande herança, uma relação idealizada de modo positivo.

A segunda coluna representa o momento de mudança, a ruptura com a harmonia original, a partir de um elemento externo, que invade e provoca uma mudança, claramente representado pelo assaltante que tira a vida dos pais, mas também pelo morcego que invade a sala e ajuda a definir a nova identidade.

A terceira coluna representa a construção da nova identidade, a resposta do indivíduo à sociedade, que começa com o juramento, que define a missão de vida. O treinamento para conseguir cumprir a missão e por último a transformação completa da identidade, com o surgimento do Batman.

O mito representa a relação entre o indivíduo e a sociedade, a maneira como a sociedade interfere na formação da identidade e a capacidade individual de autodeterminação. No início existe uma relação social entre os pais e o filho, ou seja, o papel social de Bruce é definido pela existência da família, quando a família desaparece, a relação é desfeita, o que Bruce Wayne, filho de Thomas e Martha, era morre também.

O juramento, talvez o ponto mais relevante, mostra o surgimento da autodeterminação, quando Bruce aceita para si a missão de combater o crime, como forma de vingar a morte dos pais, a resposta do indivíduo para a sociedade, que voluntariamente toma para si uma missão impossível de ser realizada.

Figura 50 – Da morte dos pais ao juramento



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975a)

A missão do Batman é semelhante ao trabalho de Sísifo, personagem da mitologia grega, “cuja tarefa consistia em rolar uma enorme pedra até o alto de um morro, mas quando já se encontrava bem avançado na encosta, a pedra, impelida por uma força repentina, rolava de novo para a planície” (BULFINCH, 2001, p. 321).

A transformação em Batman é a síntese de todos esses elementos, o morcego surge como símbolo da noite, do beco escuro, das trevas nas quais o personagem entrou, após o assassinato dos pais. A missão autodeterminada faz com que o personagem tenha um novo papel na sociedade, que dá um novo significado à vida do personagem.

Figura 51 – A ideia do uniforme

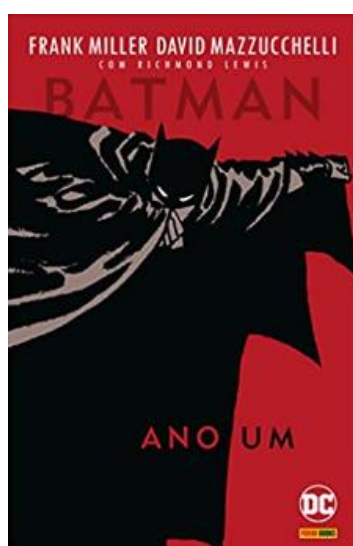


Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975a)

Essa origem é direta e simples, difícil de ser alterada, pois é muito bem estruturada. Sendo revisitada por outros autores, que melhoraram o cenário da primeira aparição do herói, aumentando o drama e as cenas de ação, situando a origem em contextos atualizados, mas os mitemas continuam a ser os mesmos.

Após a grande saga *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015), todos os heróis tiveram suas histórias reiniciadas, inclusive as do Batman, o renomado Frank Miller, que já tinha escrito *Cavaleiros das Trevas* (MILLER, 2002), foi o responsável por estabelecer os elementos da origem do personagem a partir do arco *Ano Um* (MILLER, 2011).

Figura 52 – Nova Capa de *Ano Um*



Fonte: (MILLER, 2011)

Nessa história, a corrupção da cidade de Gotham é mostrada por meio das dificuldades passadas pelo tenente James Gordon, que sofre represálias de seus colegas policiais, expondo sua família a riscos, devido à sua honestidade e bom senso. Toda a falência do sistema de segurança da cidade é mostrada a partir dessa perspectiva, porém, posteriormente, com apoio do Batman, Gordon vai conseguir virar comissário de polícia.

Um Bruce Wayne adulto aparece retornando para a cidade, aparentemente preparado para sua missão de combater o crime, mas acaba descobrindo, ao ir para uma região violenta da cidade, que ainda não estava preparado, pois se envolve em

uma confusão e quase morre. Ao conseguir retornar para sua casa, totalmente ensanguentado, senta-se na poltrona de sua sala, olhando para a estátua de seu pai, pensa:

Pai... eu acho que vou morrer esta noite. Tentei ser paciente. Tentei esperar... mas... Como pai? Como devo agir? O que devo usar pra que eles tenham medo? Se eu tocar este sino Alfred vem. Ele pode deter o sangramento a tempo. Outra de suas dádivas para mim, pai. Eu tenho uma fortuna. A mansão da família está sobre uma caverna... que daria um perfeito quartel-general... Tenho até um mordomo com treinamento em medicina de guerra... Sim, pai, tenho tudo... menos paciência. Prefiro morrer... a esperar... mais outra hora. Já esperei... dezoito anos... (MILLER, 2011, p. 30)

Nesse instante, Bruce lembra-se do dia no qual os pais foram assassinados por um assaltante ao saírem de um cinema, no qual estavam assistindo ao filme *A Marca do Zorro*, já se passavam dezoito anos desde esse fatídico dia.

Figura 53 – Morte dos Pais de Bruce Wayne na arte de David Mazzuccheli



Fonte: (MILLER, 2011, p. 31)

Sentindo-se incapaz de cumprir sua promessa de combater o crime, Bruce pede um sinal de que devia continuar tentando e dessa forma tocar o sino em sua mão, pedindo ajuda ao seu mordomo Alfred para estancar o sangramento, que poderia o levar à morte. Nesse instante, um morcego quebra a janela e entra na sala, o sinal pedido por Bruce, que decide se transformar no Homem Morcego.

Figura 54 – Morcego quebrando a janela



Fonte: (MILLER, 2011, p. 32)

Essa origem amarra vários elementos, que surgiram durante as publicações das histórias do personagem, buscando destacar a relação do Batman com Gordon, além de mostrar uma cidade de Gotham completamente corrupta, na qual não era possível confiar na polícia, justificando a necessidade da existência de um vigilante à margem da lei.

Uma nova origem, considerada canônica, somente surgiu após a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2014), durante um dos acréscimos mais relevantes que ocorreu em *Detective Comics* n.º 600 de 1989, pois essa “edição histórica, parte do 50º aniversário das aventuras do Batman, forneceu novas informações sobre a origem do Cavaleiro das Trevas e seu treinamento para tornar-se guardião de Gotham” (MANNING, 2015, p. 178).

No cinema, a origem que foi recontada no sombrio filme *Batman* (1989), de Tim Burton, buscou relacionar o Coringa com o Batman, colocando o vilão como o responsável pelo assassinato dos pais do herói. Na história, Coringa ainda era um bandido comum, tendo se transformado no palhaço do crime após muitos anos, quando Batman o perseguiu até cair em produtos químicos, dessa forma ambos se criaram. Tal perspectiva preservou a estrutura da história, mas acabou diminuindo a missão que ficou próxima de uma simples vingança, que é consumada no final do filme com a morte do vilão. De qualquer modo, esse filme gerou mais três sequências, a primeira do próprio Tim Burton e mais dois filmes, nada sombrios, de Joel Schumacher.

O Batman pós- crise é sombrio, característica que já vinha se desenvolvendo desde a década de 1970, mas que se consolidou com as sagas da década de 1980. Entretanto, como já foi trabalhado em capítulos anteriores, mesmo o Batman espalhafatoso de Adam West, ou o Batman das histórias de ficção dos quadrinhos da Era de Prata, acabam por participar do metatexto do personagem.

Pode parecer antagônico que um personagem trágico, como o caso do Batman, acabe produzindo cenas risíveis, entretanto conforme as publicações, o problema é que a energia acumulada de um lado, acaba refletindo do outro, ou seja, de tantas trevas, às vezes era necessário um pouco de luz, para equilibrar a balança, caso contrário as trevas perderiam o próprio sentido sem sua contraparte.

A própria criação do Robin, parceiro mirim do Batman, serviu para colocar nas histórias um pouco de luz, de cor e até de humor. Além da já mencionada série televisiva, os filmes de Joel Schumacher, da década de 1990, também trouxeram um Batman e Robin mais alegres e coloridos do que o habitual.

O problema ocorre quando se exagera nessa tendência, o Homem Morcego acaba ficando descaracterizado, pois fica difícil identificar os ecos do juramento daquele menino diante da vela. Por isso, muitos fãs reclamaram dessas produções, desejando um Batman mais próximo ao dos quadrinhos, sombrio e realista. Mas Grant Morrison, durante sua fase como roteirista das revistas do Batman, conseguiu captar e resgatar uma noção importante do universo dos super-heróis, o metatexto.

Morrison construiu sua ‘metameganarrativa’, lentamente desvelada em torno de um simples conceito central era tudo verdade. Cada história escrita sobre Batman desde 1939, até mesmo – e principalmente – aquelas que O’Neil e Adams haviam varrido para baixo do tapete em 1970, todas as histórias ‘bobinhas’ de espaçonaves, magia e pragas interdimensionais, até o programa de TV sessentista, haviam acontecido (WELDON, 2017, p. 262).

A visão de Morrison mostra-se coerente com o mito do personagem, inclusive durante seu período à frente das publicações do personagem, pois várias histórias que não eram consideradas canônicas foram trazidas para dentro da cronologia do personagem.

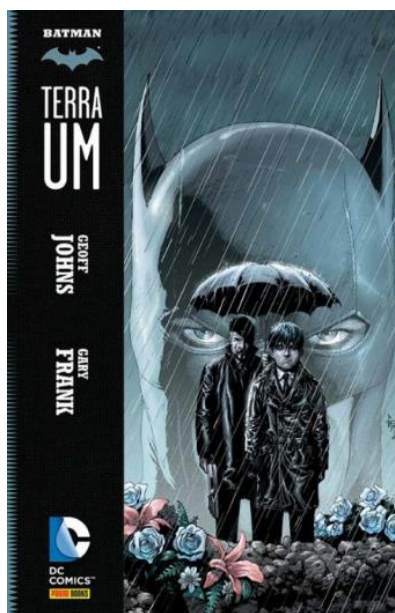
No cinema *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan, recuperou o caráter sombrio e tornou a história mais realista. A origem é recontada, com algumas alterações, que reforçam as ligações entre alguns mitemas. O jovem Bruce e os pais

de Bruce tinham ido à ópera, mas Bruce se assusta com personagens que lembravam morcegos, devido ao trauma de ter caído dentro de uma caverna cheia de morcegos, por isso o jovem pede para sair antes da sessão, ao saírem são abordados pelo assaltante, que mata seus pais.

Todo o trauma motivou uma busca por se fortalecer e levar justiça para sua cidade, na qual o herói acaba por conhecer um grande vilão, Ra's Al Ghul. A ideia do uniforme do morcego surge como uma forma de projetar o próprio medo do personagem contra os criminosos. A obsessão pela missão fica mais evidente pelo fato de Bruce Wayne se sentir responsável pelos pais terem saído do teatro e acabarem assassinados.

Essa história vai influenciar a origem não canônica do projeto Terra Um, escrita por Geof Johns e desenhada por Gary Frank, seguindo a mesma ideia desenvolvida com Superman, foi criada a saga *Batman: Terra Um* (JOHNS, 2013).

Figura 55 – Capa de *Batman: Terra Um*



(JOHNS, 2013)

Nessa história vários elementos foram inseridos, como por exemplo: antes de morrer, Thomas Wayne estava concorrendo para prefeito da cidade, fato que motivou ameaças de morte. Para cuidar de sua segurança, Thomas contratou Alfred,

antigo combatente militar inglês; outro ponto relevante, Martha, mãe de Bruce, era proveniente da família Arkham, referência ao asilo que ainda existe na cidade.

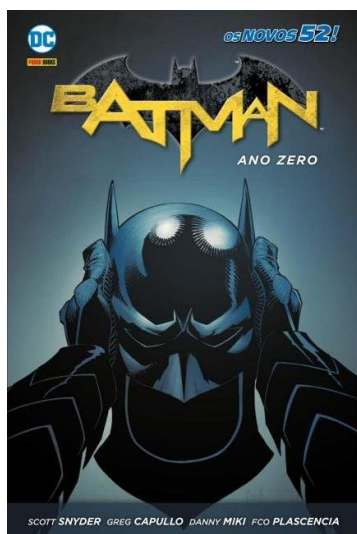
A história caminha para a previsível origem, a ida ao cinema, mesmo contrariando os pedidos de Alfred para que não fossem sem segurança; o homem armado na saída; o assassinato dos pais; o trauma da criança.

Contudo, foi inserida a ideia de que as luzes do cinema apagaram e a sessão foi cancelada. Thomas decidiu voltar para casa, mas Bruce insistiu em ir a outro cinema e saiu correndo, na rua acabou esbarrando em um homem, que disse para olhar por onde andava, o que motivou Bruce a falar que era filho das pessoas mais ricas da cidade e que ninguém deveria lhe dar ordens. Com isso, o homem agarrou Bruce; Thomas e Martha viram o filho ser ameaçado com uma arma na cabeça, por isso começou um assalto e o homem pediu carteira e joias. Thomas reagiu, o homem atirou duas vezes e fugiu, deixando somente o jovem garoto vivo.

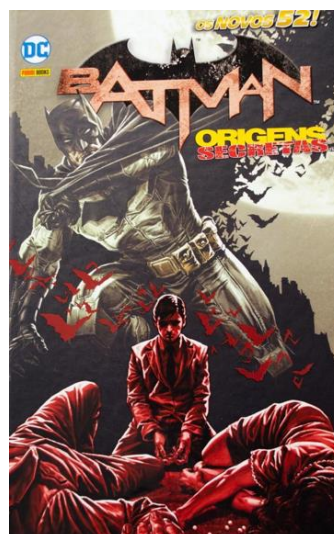
A ideia de se transformar em um morcego ocorreu quando Bruce se deparou com morcegos no mausoléu da família, onde também encontrou uma armadura de samurai, escura e adornada com símbolos de morcego. Mesmo sendo um Batman, com menor nível de treinamento e com muitas falhas, consegue o apoio de Alfred, que decide o treinar. A busca de Bruce é provar a relação entre a disputa pela prefeitura e a morte de seus pais, mas no fim da história descobre que, mesmo existindo conspirações para o assassinato da sua família, o ocorrido foi um latrocínio comum, que poderia ter acontecido com qualquer pessoa.

Tanto na versão do filme de Nolan, como na história paralela de Johns, pode-se observar variações possíveis para deixar mais evidente a relação da missão do personagem com o traje de morcego, algo que sempre esteve presente, tratando-se mais de atualizações para tornar mais verossímil a escolha do uniforme.

Na fase Novos 52, *Ano Zero* de Scott Snyder (2017), mostra como Batman surgiu na cidade de Gotham, com todo um contexto envolvendo a gangue do Capuz Vermelho e um posterior ataque do Charada, que isolou a cidade do resto do mundo. Entretanto a origem do Batman após *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017) foi detalhada em *O Homem das Sombras*, história de Ray Fawkes, (BATMAN: ORIGENS SECRETAS, 2016), nessa história é possível perceber o mito sendo novamente recontado.

Figura 56 – Capa de *Ano Zero*

Fonte: (SNYDER, 2017)

Figura 57 – Capa de *Origens Secretas*

Fonte: (BATMAN: ORIGENS SECRETAS, 2016)

A história de Ray Fawkes começa com Bruce Wayne ferido, após um brutal combate contra a gangue do Capuz Vermelho, que aterrorizava a cidade de Gotham. Sentado na poltrona de sua sala, lembrando-se dos acontecimentos de dezessete anos atrás, quando estava feliz por ter assistido ao filme do Zorro com seus pais, mas lembrando-se também de que essa felicidade durou pouco, pois ao saírem do cinema, os três foram abordados por um homem armado, que atirou duas vezes, matando seu pai e sua mãe, mesmo sem ninguém ter reagido à abordagem.

Figura 58 – A morte dos pais



Fonte: (BATMAN: ORIGENS SECRETAS, 2016)

O jovem viu o corpo dos pais caídos no chão e o homem armado correndo para longe, uma imagem eternizada em sua mente. Após o enterro de seus pais, Bruce afirmou para seu mordomo, Alfred, que não era mais criança, que os contos de fadas tinham acabado, por isso não desejava que seus pais retornassem, mas sim que fosse possível existir um mundo no qual ninguém mais passasse pelo que estava passando, mas que não sabia como fazer isso.

Anos depois, Bruce Wayne desapareceu para treinar todos os tipos de habilidades possíveis para um ser humano, entretanto, quando retornou para Gotham, não conseguiu acabar com a gangue do Capuz Vermelho e foi derrotado. Por isso, estava ali sentado na poltrona de sua sala, na frente da estátua do seu pai, ensanguentado, completamente ferido, pedindo uma direção. Uma esfera holográfica²⁴ que estava segurando projetou a imagem dos morcegos da caverna abaixo de sua casa, dessa forma Bruce compreendeu que deveria se transformar em um morcego.

Origem que, praticamente, remonta a proposta de 1939, com o incremento de se situar no meio de uma história bem elaborada, envolvendo grandes inimigos do herói, aproveitando para dar um ar mais moderno ao substituir o morcego entrando pela janela pela esfera holográfica.

Analisando de modo retrospectivo, o aspecto que mais mudou, apesar de não apresentar nenhuma mudança estrutural, foi o detalhamento da criação do uniforme de morcego. Marco Arnaudo (2013) afirma que a origem do Batman parece com uma iniciação xamânica, na qual para renascer de um problema é necessário incorporar as características de um animal totêmico.

Essa ideia foi explorada em *Batman Xamã* (O'NEIL, 2014), de 1989, que complementou a origem descrita em *Ano Um* (MILLER, 2011), a história descreve o contato que Bruce Wayne teve com índios do Alasca, quando perseguia um assassino, antes de se tornar o Batman. Nessa narrativa, Bruce acabou ficando

²⁴ Essa esfera projetou a caverna porque anos atrás, quando Bruce ainda era criança sem querer deixou uma esfera semelhante cair nas cavernas, por isso ao acionar a esfera em suas mãos, ela projetou o local aonde a outra estava, essa passagem foi mostrada em *Ano Zero* (SNYDER, 2017).

ferido e foi curado pelo xamã de uma tribo, que, durante o ritual, lhe contou a seguinte história:

No dia em que o mundo era jovem, Corvo contraiu a doença-fantasma. Ele ia morrer logo. Morcego não queria ver seu amigo morrer. “O que posso fazer para espantar a doença-fantasma?”, ele perguntou. “Faça um grande vento para soprá-la para longe”, disse Corvo. “Mas eu sou apenas um roedor”, disse Morcego. “Não posso fazer isso”. “Então morrerei”, disse Corvo. “Não”, disse Morcego. “Eu farei o que é preciso”. Com grande esforço ele esticou os dedos. Quando seus dedos e pele estavam como as folhas mais largas... ele os abanou sobre o Corvo, causando grande ventania. Logo, a doença fantasma foi soprada para longe e Corvo se levantou. “Obrigado amigo Morcego”, disse ele. “Como prêmio, deixarei que conserve a forma que assumiu”. Apenas você, entre todos os animais terrestres, será capaz de voar”. E assim foi, e assim é até nossos dias (O’NEIL, 2014, p. 15-16).

Após o xamã narrar essa história, Bruce Wayne foi curado. Tal narrativa parece ter sido retirada de livros de antropologia, enriquecendo a origem do herói. O mito do Batman simbolicamente sempre teve o morcego como principal símbolo, mas a relação entre o assassinato dos pais e o juramento de combater com esse símbolo nunca tinha sido tão bem evidenciada, quanto nessa narrativa. O fato de o herói estar quase morrendo e ser salvo pelo mito do Morcego relaciona-se com a própria situação de Bruce Wayne após a morte dos pais, ressurgindo como o Homem-Morcego.

Nessa narrativa, é descrito o modo como Bruce Wayne adquiriu de um xamã esse mito interno, para se reerguer de seu grande trauma, transformando-se num morcego, tornando-se a máscara, símbolo do novo ser que nasceu, pois nenhuma pessoa aceita as “dores incoerentes e arbitrárias, que constituem um elemento estranho a seu sistema, mas que, por apelo ao mito, o xamã (consegue) reintegrar num conjunto onde todos os elementos se apoiam mutuamente” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 228)

A história de O’Neil é bem didática, do mesmo modo que o Morcego precisou se transformar para curar seu amigo, Wayne precisou se transformar para conseguir seguir adiante e, ao mesmo tempo, conseguiu o poder para lutar contra o mal, tanto é, que o mito do xamã termina da seguinte forma: “depois de ter soprado a doença de corvo, Morcego recolheu... e soprou-a no ninho de Abutre. Abutre se foi para sempre” (O’NEIL, 2014, p. 98).

O fato de uma narrativa xamânica encaixar-se tão bem em um quadrinho, revela a existência de afinidade entre os mitos tradicionais com a lógica presente nas histórias de super-heróis, pois se submetem ao mesmo funcionamento simbólico.

Por fim, há um aspecto da estrutura do mito do Batman que precisa ser evidenciado, o personagem faz um ciclo de tempos em tempos, de modo espiral, “de lobo solitário a figura paterna a chefe de família” (WELDON, 2017, p. 271), existe uma questão de busca pelo equilíbrio, que foi estabelecida a partir da origem do personagem, que estabeleceu um desequilíbrio inicial, responsável por essa dinâmica.

Bruce Wayne perdeu os pais, esse é o início de uma dualidade, dois momentos distintos, o primeiro dentro de uma família, unidade social, e o segundo isolado e solitário, apesar da existência da figura do mordomo Alfred. Conforme as histórias são publicadas, o lado solitário do personagem é ressaltado, com isso um lado da balança pesa. Torna-se necessário o contrapeso, por isso surge a figura do Robin e o Batman começa a assumir seu lado paternal, a balança equilibra-se. Além de Robin, novos personagens surgem para ficar sob as orientações do Morcego, como os diversos Robins, Batwoman, Batgirl, Azrael, Capuz Vermelho, entre outros. Dessa forma, criou-se a bat-família, porém, nesse contexto o trauma motivador da missão é diluído, já que o garoto sozinho e desprotegido jurando combater o crime fica cada vez mais distante, tornando necessário um retorno ao cavaleiro solitário.

É interessante perceber, que a família criada surge a partir do Batman e não de Bruce Wayne, não é a família Wayne, é a bat-família, isso mostra a recomposição da estrutura familiar perdida, a partir de um novo contexto. Esse, provavelmente, seria o final da história, mas o mito para se manter necessita que o movimento continue, isso ocorre de duas formas: reiniciando a cronologia, ou a partir da morte de algum membro da bat-família, fato que faz o herói relembrar-se da perda dos pais e de seu juramento.

Esse processo existe porque o “*crescimento* do mito é, pois, contínuo, em oposição a sua estrutura, que permanece *descontínua*” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 265), sendo que o impulso intelectual que produziu o mito do Batman ainda se mostra capaz de manter o desenvolvimento, trabalhando simbolicamente questões humanas perenes.

6. Mulher-Maravilha

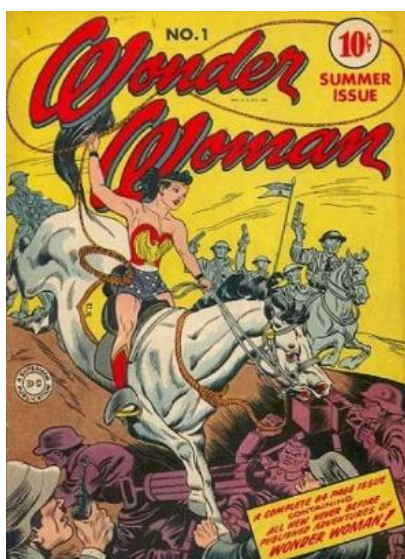
6.1. A História da Amazona

Personagem que surgiu em dezembro de 1941, na revista *Star Comics* n.º 8, revista que era uma coletânea de histórias de vários super-heróis²⁵. Essa primeira história da personagem teve continuação na revista *Sensation Comics* n.º 1.

A partir dessas revistas surgiu a famosa “princesa guerreira amazona (inspirada na mitologia grega), Diana de Temíscira/Diana Prince foi criada pelo psicólogo e escritor William Moulton Marston e desenhada por H. G. Peter de 61 anos” (ROBB, 2017, p. 84).

No ano de 1942, a Mulher-Maravilha ganhou sua própria revista, *Wonder Woman* n.º 1, com direito a uma detalhada origem da personagem, que sofreu algumas alterações com o decorrer dos anos, mas sendo pouco alterada até 2011. No Brasil essa origem foi publicada pela antiga editora Ebal somente na década de 1970 (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b).

Figura 59 – Capa de *Wonder Woman* n.º 1



Fonte: (LEPORE, 2017)

²⁵ No Brasil a história da Mulher-Maravilha em *Star Comics* n. 8 foi publicada pela editora Panini, em um título comemorativo dos 75 anos da DC Comics (A ERA DE OURO, 2010).

O nome Mulher-Maravilha virou sinônimo de super-heroína, tal qual o Superman virou sinônimo de super-herói. Antes de ser lançada a Mulher-Maravilha receberia o nome de Suprema, “mas o editor da All-American, Sheldon Mayer, mudou seu nome para Mulher Maravilha” (KNOWLES, 2008, p. 182), nome que estampou a capa da primeira revista protagonizada por uma super-heroína.

O criador da Mulher-Maravilha, Willian Moulton Marston, foi um intelectual de Harvard, que contribuiu para o desenvolvimento do detector de mentira, cuja vida pessoal é tão interessante quanto as melhores aventuras da Mulher-Maravilha, pois além de possuir uma forte relação com o movimento feminista da primeira metade do século XX, estabeleceu um relacionamento poli amoroso com Elizabeth Holloway, sua esposa, e com Olive Byrne, uma aluna da faculdade de Harvard Radcliffe, sem contar suas preferências por práticas sadomasoquistas.

Figura 60 - Amarrada em *Sensations Comics* nº 12.



Fonte: (LEPORE, 2017, p. 216)

Em vários aspectos a vida pessoal de Marston acabou transbordando para as páginas dos quadrinhos, embora o autor assinasse suas histórias com o pseudônimo Charles Moulton. De acordo com Jill Lepore (2017), o visual da Mulher-Maravilha foi inspirado, em parte, em Olive Byrne, que utilizava braceletes semelhantes aos usados pelas amazonas dos quadrinhos, pois como não poderia

usar uma aliança no dedo, acabou optando por outro símbolo de seu laço com Marston. Vale destacar que o próprio laço da verdade da Mulher-Maravilha tinha como inspiração o detector de mentiras, cujo desenvolvimento contou com a participação de Marston.

No entanto, o aspecto mais chamativo das histórias escritas por Marston ficava por conta das referências de práticas de sadomasoquismo conhecidas como *bondage*, sempre presentes nas histórias da Mulher-Maravilha, já que a heroína aparecia amarrada por cordas e correntes com uma frequência incomum, de acordo com Brian Robb:

Ele encheu as histórias da Mulher-Maravilha com imagens de dominação e submissão, *bondage* e poder feminino – todos tópicos que o influenciavam e se destacavam na cultura underground dos anos de 1940. Sobre a maioria de leitores masculinos de quadrinhos, Marston escreveu: “Dê-lhes uma mulher fascinante, mais forte do que eles, para que se submetam a ela, e eles ficarão orgulhosos em se tornarem voluntariamente seus escravos!” (ROBB, 2017, p. 85)

Marston viu em sua personagem muito mais do que uma simples super-heroína, para ele era a oportunidade de difundir ideais feministas. Desse modo a sua criação serviria de modelo comportamental, inclusive, ele “gostava de dizer que a Mulher-Maravilha devia ser vista como ‘propaganda psicológica com vistas ao novo tipo de mulher, que, na minha opinião, deveria dominar o mundo’” (LEPORE, 2017, p. 236).

A construção desse modelo de uma nova mulher surgiu a partir de mulheres ligadas ao movimento feminista, sendo que a grande inspiração fora a própria esposa de Marston, Elizabeth Holloway. Contudo, Jill Lepore destaca os laços “da Mulher-Maravilha com Olive Byrne, Ethel Byrne e Margaret Sanger” (2017, p. 358), sendo que a primeira manteve um relacionamento aberto com Marston e Holloway, e, as duas últimas, respectivamente são mãe e tia de Olive Byrne, além de terem sido ativistas da luta das mulheres pelo controle de natalidade.

A vida para os quadrinhos, após o final da Segunda Guerra, não foi fácil, pois cada vez mais eram criticados, por diversos motivos. Sobre a Mulher-Maravilha pairavam críticas a respeito do comportamento empoderado e distante do que a sociedade desejava para as mulheres da época. Além disso, havia constantes ressalvas sobre as situações de *bondage* presentes nas narrativas. Contudo,

Marston não só manteve suas temáticas, como escreveu “sobre os benefícios da submissão e chegou a declarar que as mulheres gostam dessa prática” (KNOWLES, 2008, p. 183).

Mas nem sempre a Mulher-Maravilha aparecia nas histórias em quadrinhos afrontando os costumes da época, a personagem tornou-se membro do primeiro grupo de super-heróis, a Sociedade da Justiça, porém quem escrevia as histórias era Gardner Fox, que transformou a Mulher-Maravilha em secretária.

A Mulher-Maravilha de Fox era uma secretária que trabalhava de maiô. A Mulher-Maravilha de Marston era uma feminista da Era Progressista, encarregada de enfrentar o mal, a intolerância, a destruição, a injustiça, o sofrimento e até a tristeza em nome da democracia, da liberdade, da justiça e dos direitos iguais para as mulheres. Em 1942, enquanto a Mulher-Maravilha de Fox estava ocupada datilografando as minutas da Sociedade da Justiça, a Mulher-Maravilha de Marston estava convocando boicotes, greves e comícios. (LEPORE, 2017, p. 261)

Marston produziu histórias de maneira incessante até sua morte em 1947 (KNOWLES, 2008). Muitos roteiros que já tinham sido produzidos pelo autor ainda apareceram nas publicações posteriores da personagem, que ficou sob o comando do editor Robert Kanigher, que não era um grande fã da super-heroína feminista.

Para reiniciar o cânone, Kanigher escolheu recontar a origem de Diana, dessa vez identificando as Amazonas como as viúvas dos gregos que haviam morrido em incontáveis guerras e, assim, dispensando a maioria da mitologia previamente estabelecida. A rainha Hipólita, que antes tinha cabelos pretos, agora era misteriosamente loira, e apenas Diana, abençoada pelos deuses, possuía habilidades físicas e mentais acima da média, tornando-a a única opção para devolver o debilitado Steve Trevor ao mundo dos homens (GREENBERGER, 2017, p. 30).

A fase de Kanigher à frente da personagem durou de 1947 até 1968, por isso durante esse período praticamente desapareceram as conotações feministas das histórias e as polêmicas cenas que faziam referência à prática de *bondage*. Foi um período de muita pressão social, principalmente devido às críticas do psiquiatra Fredric Werthan, que relacionava as histórias em quadrinhos aos comportamentos considerados desviados dos bons valores morais da época.

A Mulher-Maravilha foi uma das personagens mais atacadas pelo psiquiatra, “para Werthan, a heroína era possivelmente a pior de todas as personagens de revistas em quadrinhos. Ela podia ser corrupta; suas revistas eram racistas; ela era a ‘versão lésbica do Batman’” (LEPORE, 2017, p. 328-329)

Dessa maneira, as editoras tiveram que criar um código de autocensura, para acalmar pais e mães, mostrando que os super-heróis estavam dentro dos limites desejados para serem um bom exemplo de comportamento, a partir disso as histórias da Mulher-Maravilha perderam a originalidade.

Como os resultados dessa fase não foram satisfatórios, já que as vendas caíram, Kanigher veio “a desconsiderar sua história revisitada e voltaria à história de origem inicial, de Marston” (GREENBERGER, 2017, p. 30), mas mesmo assim o sucesso não retornou, tendo gerado como resultado uma reestruturação profunda da Mulher-Maravilha.

O responsável por dar uma guinada nas histórias da personagem foi Denny O’Neil, que transformou a Mulher-Maravilha em uma heroína que abdica de seus poderes para ficar no mundo dos homens e ajudar seu amado Steve Trevor, que posteriormente acaba morrendo. Nessa fase, a personagem conhece um instrutor de artes marciais chamado I Ching e torna-se também uma artista marcial. A partir dessa reestruturação, a personagem ficou mais alinhada “com as heroínas de programas de TV da época, como *Os Vingadores* e *Mod Squad*” (KNOWLES, 2008, p. 183)

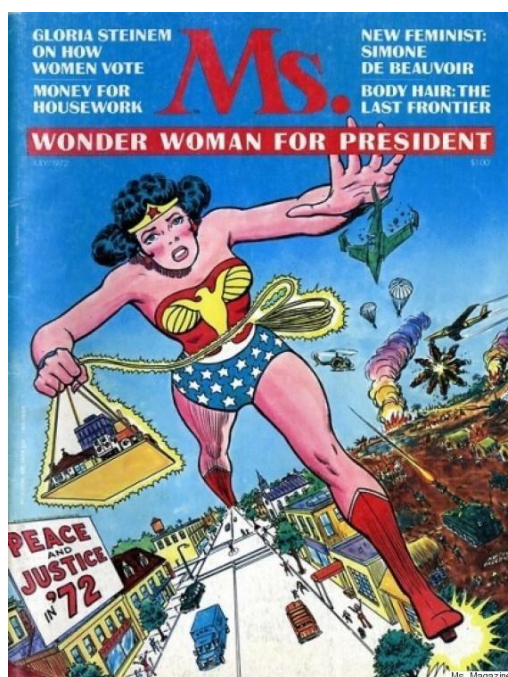
Contudo, em entrevista para Travis Langley, Dennis O’Neil afirma que seu objetivo não era deixar a personagem mais adequada aos padrões de seriados televisivos e muito menos afrontar o movimento feminista.

O’Neil: Bem, eu achava que estava sendo feminista. Assim, tirei todos poderes da Mulher-Maravilha e sou capaz de jurar sobre uma pilha de bíblias que não havia assistido ao programa de TV dos Vingadores. Eu era fã de Modesty Blaise, tanto nos quadrinhos como dos romances de Peter O’Donnell. Acho que as mudanças que fiz já estavam no ar. Eu a transformei em uma artista marcial. Na minha cabeça, eu estava servindo a causa do feminismo porque, de tudo que a Mulher-Maravilha fazia, ela fazia porque eram suas próprias capacidades humanas que permitiam (LANGLEY, 2017, p. 197).

O término da fase Diana Prince²⁶ ocorreu após eventos que mostram a força icônica da personagem. A líder feminista, Glória Steim, em visita a DC Comics, com o objetivo de selecionar histórias da Mulher-Maravilha para serem publicadas no livro da revista *Ms.*, “viu uma das edições da era Diana Prince e questionou: ‘O que aconteceu com a Mulher-Maravilha? Vocês tiraram dela os superpoderes. Vocês não percebem como isso é importante para as jovens dos Estados Unidos?’” (LEPORE, 2017, p. 351).

Além desse episódio, a capa da primeira publicação regular da revista *Ms.* Trouxe A Mulher-Maravilha na capa, exigindo que a personagem fosse escolhida para presidente dos Estados Unidos.

Figura 61 – Capa da Revista *Ms.*, 1972.



Fonte: (LEPORE, 2017)

Pressionada, a DC Comics restaurou as características essenciais da personagem que haviam se perdido, “no início de 1973, a Mulher-Maravilha voltou, de uniforme e com todos os poderes nas ‘Novas aventuras da Mulher-Maravilha original’, escritas e editadas por Robert Kanigher” (IBIDEM, p. 353).

²⁶ Fase na qual a personagem perdeu seus poderes e deixou de usar seu tradicional uniforme.

É importante destacar o papel da série de tevê estrelada por Lynda Carter, entre os anos de 1975 e 1979, pois ajudou a popularizar a imagem de heroína, o rosto da atriz tornou-se referência para a própria personagem, assim como o de Christopher Reeve tornou-se para o Superman, tanto é que muitos anos depois a Mulher Maravilha desenhada por Alex Ross é “modelada em Lynda Carter” (KNOWLES, 2008, p. 230).

A partir da restauração da personagem, as histórias mantiveram-se fazendo referência à Ilha das Amazonas, mesmo passando pelas mãos de vários editores. Contudo essa fase começou a ser encerrada a partir de 1985, para o renascimento triunfante da personagem nas mãos de George Pérez, que assumiu as histórias da Mulher-Maravilha, após *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015).

Em fevereiro de 1987, Greg Potter e George Pérez encabeçaram uma nova *Wonder Woman* nº 1, rebatizando a Ilha Paraíso como Temiscira e excluindo os nomes romanos, que haviam se misturado aos seus equivalentes gregos. Os deuses e deusas desempenharam um papel crescente na vida da Mulher-Maravilha. Também foi revelado que Afrodite criou as Amazonas com as almas de mulheres que tinham morrido como vítimas de agressões masculinas, sendo a Rainha Hipólita a primeira dessas vítimas (GREENBERGER, 2017, p. 31)

Nesse fantástico retorno, a Mulher-Maravilha seria a alma de uma menina não nascida, que estava no ventre de Hipólita, quando essa era apenas uma mulher na pré-História morta por seu companheiro. Os fundamentos dessa origem acrescentam elementos à origem proposta por Marston, mas mantêm praticamente todas as características da versão original.

A origem proposta por Pérez (2017), durou até a fase editorial conhecida como *Novos 52*, que reiniciou o universo dos super-heróis da DC Comics. Nesse momento a super-heroína aparece com uma origem alterada, sendo na realidade filha de Zeus e de Hipólita (AZZARELLO, 2016a), a Mulher-Maravilha gradativamente tenta sintetizar em si as características do amor e da guerra. Ao longo das 52 edições dessa fase, as histórias têm a presença marcante dos deuses do Olimpo, que disputam o trono, já que Zeus havia desaparecido. Cabe ressaltar que o principal roteirista dessa fase foi Brian Azzarello.

O sucesso dessa nova origem acabou servindo de base para o filme da personagem, lançado em 2017 (*Wonder Woman*, 2017), porém muitos elementos da

origem clássica ficaram perdidos, por isso na reorganização do universo DC, conhecida como *DC Renascimento*, Greg Rucka começou a recontar a origem da personagem (MULHER-MARAVILHA, 2017), misturando elementos da origem clássica e da fase *Novos 52*.

6.2. O Mito de Origem da Mulher-Maravilha

A primeira história de origem da Mulher-Maravilha foi estabelecida de maneira completa a partir da revista *Wonder Woman* n.1, lançada nos Estados Unidos em maio de 1942. No Brasil, a Editora Ebal lançou essa história no terceiro número da revista *Origem dos Heróis* (1975b).

A história começa retomando elementos já apresentados em *Star Comics* e *Sensation Comics*, com a leitura de um pergaminho que a Mulher Maravilha deixou cair ao levar Steve Trevor para o Hospital. O arqueólogo Hellas traduz o pergaminho e descobre a narrativa do planeta Terra dividido entre dois deuses: Marte, deus da guerra e Afrodite, deusa da beleza e do amor. Os homens de Marte escravizavam as pessoas mais fracas e vendiam as mulheres, que valiam menos do que cabras. Por isso, a deusa Afrodite moldou uma raça de mulheres fortes, as amazonas, para acabar com o império do deus da guerra. Hipólita foi escolhida para ser a rainha da nova raça de mulheres e recebeu um cinturão mágico, que tornava a amazonas invencível.

Nenhum exército de homens conseguia invadir a cidade das amazonas, conhecida como Amazônia, por isso, Marte instigou Hércules a lutar contra Hipólita, mas o semideus acabou derrotado, já que a amazonas é invencível com o cinturão de Afrodite. Desse modo, Hércules acabou recorrendo à traição, seduzindo Hipólita para roubar o seu cinturão. Sem sua fonte de poder, as amazonas são derrotadas e escravizadas.

Figura 62 – Hércules roubando o cinturão de Hipólita



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b, p. 4)

Aprisionadas pelos homens de Hércules, as amazonas sofreram, o que levou a rainha Hipólita a orar, pedindo pela ajuda da deusa Afrodite, que interveio e libertou as amazonas de seus grilhões. Contudo, disse que todas elas deviam portar os braceletes pelo resto da vida, para nunca mais se esquecerem que não devem se deixar dominar pelos homens.

Figura 63 – Pedido de Hipólita



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b, p. 7)

As amazonas lutaram e conseguiram recuperar o cinturão, guiadas por Afrodite, capturaram um barco grego e navegaram rumo à Ilha Paraíso, uma terra de paz e segurança, na qual nenhum homem poderia pisar. Nesse ponto, é mencionado que a narrativa do pergaminho acaba, mas a história iria prosseguir a partir de outras fontes, que não são mencionadas.

A história prossegue com a rainha Hipólita esculpindo uma estátua de barro de uma menina, a partir de técnicas transmitidas pela deusa Atena. Do mesmo modo que Pigmeleão adorava Galateia, Hipólita venerava sua estátua. Afrodite, atendendo as preces de Hipólita, deu vida para a estátua de barro, que recebeu o nome de Diana, em homenagem à deusa da caça.

Figura 64 – Nascimento de Diana



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b, p. 6)

A menina cresceu e tornou-se forte como Hércules e veloz como Mercúrio. Aos quinze anos passou a usar os braceletes de submissão da deusa Afrodite e bebeu das águas da juventude e da beleza, que serão eternas enquanto permanecer na Ilha Paraíso.

Figura 65 – Diana tornando-se uma amazona



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b, p. 8)

O destino da personagem mudou com a queda do avião de Steve Trevor na Ilha Paraíso. Diana não somente salvou o piloto, como ajudou a aperfeiçoar uma espécie de luz curativa para impedir a morte do dono do avião. A rainha Hipólita recebeu uma mensagem da deusa Afrodite, que pedia para que a amazona mais poderosa levasse Trevor de volta para o mundo dos homens, pois só assim a América venceria a Grande Guerra.

Hipólita convocou as amazonas para um torneio, Diana, mesmo sem a permissão de sua mãe, conseguiu participar das competições usando uma máscara, somente revelando sua identidade ao se tornar a grande campeã. A mãe da amazona com tristeza no coração aceitou a vitória com orgulho. Para levar Trevor de volta, Diana recebeu um uniforme e o laço da verdade de Afrodite, tornando-se a Mulher-Maravilha.

Figura 66 – Diana torna-se a Mulher-Maravilha!



Fonte: (ORIGENS DOS HERÓIS, 1975b, p. 11)

A partir da origem da personagem proposta por Marston é possível vislumbrar a estrutura básica do mito da Mulher-Maravilha, que de maneira dinâmica foi alterada com o passar do tempo, sendo que as transformações do mito seguiram o processo de bricolagem proposto por Lévi-Strauss (2010).

Os mitemas da versão de Marston podem ser estruturados a partir de três eixos, que qualificam três tipos de relações, servindo para mostrar como a

personagem define sua motivação permanente para o desenrolar das narrativas diacrônicas, que seguem mais a lógica serial.

Tabela 3: Origem Mulher-Maravilha de Marston

	Disputa entre deuses Ares e Afrodite nos primórdios		
Afrodite esculpiu as amazonas a partir do barro.	Hércules aprisiona e escraviza as amazonas.		Afrodite ajuda Hipólita a libertar as amazonas
	As amazonas derrotam Hércules e se isolam na Ilha Paraíso.		
Diana é esculpida por Hipólita e animada por Afrodite.		Diana destaca-se entre as amazonas.	Diana salva Steve Trevor após seu avião cair na Ilha Paraíso.
	Diana é proibida de participar do torneio das amazonas.		
Diana devolve a vida para Trevor com um raio curativo.		Diana vence o torneio das amazonas.	Diana leva Trevor de volta para o mundo dos homens.

Fonte: (Do autor, 2020)

A primeira coluna mostra relações que produzem vida, a partir de relações mágicas, enfatizando o papel feminino, tendo como modelo as ações da deusa Afrodite, deusa do amor, que são, de certa maneira, espelhadas nas ações de Hipólita e de Diana. A rainha das amazonas esculpiu sua filha a partir do barro, do mesmo modo que Afrodite esculpiu as primeiras amazonas, mas o ato de dar a vida ainda é um processo mágico, cabendo a deusa esse papel. A princesa das amazonas consegue devolver a vida ao piloto Steve Trevor, aqui o elemento masculino aparece ligado à morte, tendo sua vida restituída a partir do intelecto de

Diana, ou seja, surge o elemento da ciência para ocupar o papel da magia dos deuses.

É possível perceber também que existe um laço de parentesco entre Afrodite, Hipólita e Diana, mas sem a presença do elemento masculino, preservando assim a ideia de um nascimento vinculado a Terra, negando o elemento masculino na reprodução. Essa concepção de nascimento apresenta o mesmo problema percebido por Lévi-Strauss no mito de Édipo, que

exprimiria a impossibilidade em que se encontra uma sociedade que professa a crença na autoctonia do homem (...) de passar, desta teoria, ao reconhecimento do fato de cada um de nós nasceu realente da união de um homem e de uma mulher (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 249).

É claro que uma narrativa do século XX não estaria negando a reprodução sexual dos seres humanos, já que a questão social posta nesse período são as lutas feministas, sendo a negação do masculino no processo reprodutivo uma forma de problematizar a questão da autonomia da mulher em relação à natalidade. Nessa perspectiva Jill Lepore destaca os ideais de Margaret Sanger, uma das inspirações da Mulher-Maravilha, nas lutas feministas.

Em 1914, Margaret Sanger, feminista de Greenwich Village, fundou uma revista chamada *Woman Rebel*. A “base do feminismo”, dizia Sanger, teria que ser o controle da mulher sobre o próprio corpo, “o direito de ser mãe independente de Igreja ou Estado” (LEPORE, 2017, p. 39).

A segunda coluna mostra relações beligerantes, que promovem o distanciamento, seguindo o seguinte padrão, os polos não se harmonizam, surge o conflito, o que resulta em isolamento. O motivo do conflito é a dominação de um polo sobre o outro e a não aceitação desse domínio, seja na relação entre deuses, entre homem e mulher, ou até mãe e filha.

A postura de confronto entre os sexos produz a dominação masculina de Hércules e a escravidão das amazonas, a libertação feminina liderada por Hipólita produz o exílio na Ilha Paraíso. Vale destacar que a rivalidade conduz ao isolamento das amazonas em relação ao mundo do patriarcado.

Uma contextualização pode elucidar o exposto e a questão do isolamento escolhido pelas mulheres pode ser relativizada. As mulheres não tinham o direito de cursar o Ensino Superior, por isso a educação feminina era voltada quase que exclusivamente para os afazeres domésticos, mas as lutas femininas, desde o advento do iluminismo, começaram a mudar esse cenário.

A entrada das mulheres na universidade aconteceu primeiramente nos Estados Unidos no ano de 1837, com a criação de universidades exclusivas para as mulheres. É no estado de Ohio que surge a primeira universidade feminina o *women's college*. É na segunda metade do século que as universidades femininas se espalham por boa parte dos Estados Unidos. Porém a maioria dos *women's college* só oferecia o bacharelado para as mulheres, poucos eram os que ofereciam cursos de mestrados e menos ainda os que ofereciam a opção de cursos de doutorado. (FERREIRA, 2010, p. 3)

O ponto a ser ressaltado é que as lutas femininas passavam pelo direito ao acesso à educação. A formação das mulheres para o trabalho doméstico não está muito longe da ideia de escravidão representada pelo domínio de Hércules, mas a libertação conquistada por meio da luta resultou no isolamento entre os sexos. Tal postura de segregação não era estranha à sociedade estadunidense, que criou escolas exclusivas para as mulheres, que ainda não tinham acesso às renomadas Universidades, já que eram todas destinadas aos homens. Muitas mulheres ingressaram em “faculdades femininas fundadas até 1889 e conhecidas como as ‘Sete Irmãs’ (...) outras iam para faculdades que pregavam o ensino misto” (LEPORE, 2017, p. 35).

Na terceira coluna evidencia-se o modo como Diana se destaca em relação às demais amazonas, sendo o resultado da formação de uma mulher em uma cultura feita por mulheres, sagrando-se a campeã, torna-se a representante máxima desses valores.

A quarta coluna mostra relações de solidariedade, que enfatizam a ideia de colaboração, primeiramente da deusa com as mulheres, e, posteriormente, de uma mulher com um homem. A postura assumida por Diana rompe com o isolacionismo das amazonas, pois volta sua solidariedade para um homem, de certa forma tenta ser a ponte entre dois mundos, pois salva Trevor do afogamento e o leva de volta para o mundo dos homens.

A Mulher-Maravilha é uma criação única da Ilha Paraíso, pois foi formada em uma sociedade liderada por mulheres, não conheceu a guerra entre o masculino e o feminino. “Diana se identifica com a Ilha Paraíso como membro ativo do grupo, mas, depois de conhecer Steve, ela se torna capaz e disposta a se conectar com a espécie humana, assim como com o gênero masculino” (LANGLEY, 2017, p. 89). Praticamente todas as histórias nessa fase da personagem giram ao redor do papel que a mulher deve assumir para acabar com a dominação existente no mundo governado por homens.

Nesse ponto, a história e o mito se misturam, pois de fato a criação da personagem em 1941 foi um marco, pois tratou-se de uma amazona invadindo o universo dos super-heróis, notadamente marcado por super-heróis masculinos, ao mesmo tempo a presença da revista da Mulher-Maravilha nas bancas era, como o próprio Marston costumava dizer, uma propaganda feminista de uma nova mulher. Assim, a princesa das amazonas saiu da Ilha Paraíso para moldar a cultura pop no mundo do patriarcado.

Essa história de origem estabelecida por Marston sofreu algumas mudanças com o passar dos anos, principalmente para adaptar a personagem aos tempos mais conservadores, especificamente durante a década de 1950, quando as pressões de grupos contrários aos quadrinhos ganharam forma com a publicação do livro *A Sedução do Inocente*, de autoria do psiquiatra Fredric Wertham, publicado em 1954, de acordo com Lepore:

Werthan achava o feminismo na Mulher-Maravilha repulsivo. “Quanto à ‘feminilidade avançada’, quais são as funções nos quadrinhos que as mulheres têm ‘em pé de igualdade com os homens’? Elas não trabalham. Não são donas de casa. Não criam família. O amor materno está totalmente ausente... Mesmo quando a Mulher-Maravilha adota uma menina veem-se conotações lésbicas”. (2017, p. 329)

O editor e roteirista Kanigher, que assumiu as histórias da Mulher-Maravilha, após a morte de Marston, vai estabelecer, em abril de 1959, novos elementos à origem da personagem (WONDER WOMAN, 1959). Diana teria sido agraciada com dádivas dos deuses, recebendo a beleza de Afrodite, a sabedoria de Atena, a velocidade de Mercúrio e a força de Hércules, além de as amazonas serem

praticamente viúvas de homens mortos com as guerras, que buscam na Ilha Paraíso um refúgio de paz.

Além disso, as histórias desse período mostram Diana muito mais interessada em se casar com Steve Trevor, do que em ser protagonista de suas próprias aventuras, além de precisar ser salva por seu amado, ao invés de ser ela mesma a salvadora de seu amado, como ocorria antes.

Figura 67 – Afrodite concedendo a dádiva da beleza para Diana



Fonte: (WONDER WOMAN, 1959, p. 2)

Apesar das diferenças, a personagem continuava sendo vista como uma intermediária entre o mundo das amazonas e o mundo dos homens, mas claro que se tratou de uma abordagem extremamente conservadora, que acabou colocando a submissão das mulheres como forma de resolver o conflito entre os sexos. Mesmo distante dos ideais feministas, trata-se de uma possibilidade do mito, uma dentre infinitas camadas.

“Se é verdade que o objeto do mito é fornecer um modelo lógico para resolver uma contradição (tarefa irrealizável, quando a contradição é real), um número teoricamente infinito de camadas será criado, cada qual ligeiramente diferente da que a precedeu” (LÉVI-STRAUSS, 1973, p. 264-265).

Na versão de Kanigher, as tensões foram diminuídas, os pontos nos quais havia elementos conflitantes praticamente desapareceram e a narrativa perdeu sua vivacidade, para se tornar simplesmente uma alegoria forçada dos padrões desejados pelos censores da época.

Contudo, um elemento presente nessa fracassada versão acabou tornando-se canônico, a transmissão de dádivas dos deuses para Diana, que acrescentou a ideia de que a Mulher-Maravilha também era a intermediária entre dois mundos, o divino e o humano, sendo por isso diferente das demais amazonas. Esse elemento foi reaproveitado com frequência nas posteriores reinterpretações da origem.

O fracasso dessa fase pode ser confirmado com a restauração da história de origem de 1941, que ocorreu na edição n.159 de Mulher-Maravilha (WONDER WOMAN, 1966), a história é praticamente a mesma de Marston, porém narrada de maneira mais dinâmica, tanto em relação ao roteiro, quanto em relação à arte.

Contudo, mesmo restaurando a origem de 1941, o caráter adocicado das narrativas, cada vez mais românticas, descaracterizava a personagem, pois suas histórias não condiziam com a força proposta pelo mito inicial. Com isso o valor icônico começou a desaparecer, sendo o ponto mais distante da personagem em relação à sua origem, ou dito de outra forma, a maior distância das histórias diacrônicas dos elementos sincrônicos estabelecidos pelo mito de origem, foi a fase conhecida como Diana Prince, na qual a personagem perdeu seus poderes e parou de usar o clássico uniforme.

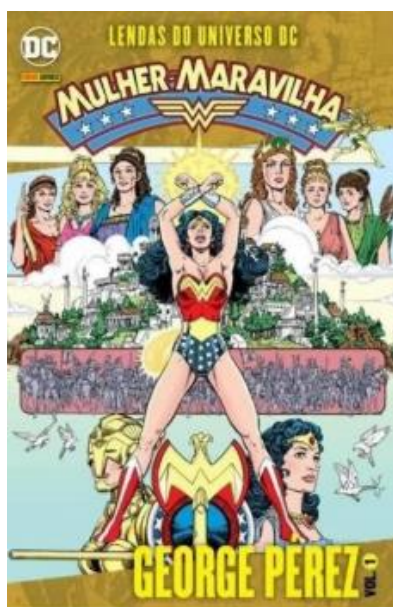
Nesse momento, no qual as histórias seriais estavam se distanciando do mito de origem da personagem, a DC Comics foi pressionada, de maneira inusitada, pela líder feminista Glória Stein, que, no início da década de 1970, constrangeu a editora ao questionar o motivo de terem retirado os poderes da mais icônica personagem feminina, além disso, ela colocou a Mulher-Maravilha com o uniforme original na capa da Revista *Ms.* Com toda essa movimentação, a personagem foi reestabelecida com os elementos mais importantes do cânone, preparando-se para recuperar seu brilho na década de 1980.

Após muitas mudanças e restaurações, a Mulher-Maravilha ainda mantinha-se como a principal personagem feminina dos quadrinhos, mas do mesmo modo que os outros personagens, a personagem também precisava de um novo ponto de partida, para o universo em criado a partir de *Crise nas Infinitas Terras* (WOLFMAN, 2015).

A missão de recriar a origem da Mulher-Maravilha ficou nas mãos de George Pérez (2017), sendo que essa versão da heroína foi lançada em 1987, e foi recentemente relançada pela Panini Comics em 2017, na coleção *Lendas do Universo DC*.

A história começa com um homem pré-histórico ferido, após uma luta contra um tigre, agonizando por ter sido banido da tribo. Ao voltar para sua caverna, ele foi consolado por uma mulher, que estava grávida. Em um acesso de raiva, o homem desferiu um golpe com seu tacape na cabeça da gestante, que caiu morta, nesse instante uma luz saiu do corpo da mulher e se dirigiu para o céu.

Figura 68 – Mulher Maravilha Pós-Crise



Fonte: (PÉREZ, 2017).

Muito tempo depois dessa dramática cena, aparecem os deuses gregos discutindo no Monte Olimpo. Ares é contra a ideia de Ártemis de criar uma nova raça de mortais para estabelecer um exemplo de comportamento entre os homens e as mulheres, pois na opinião de Ares somente a guerra podia tornar os mortais submissos aos deuses. Zeus diz que não vai interferir e deixa o Olimpo dividido, com isso as deusas levam seu plano adiante, mesmo sem o apoio do rei dos deuses e contra os interesses de Ares.

Ártemis, Atena, Deméter, Afrodite e Héstia foram para a caverna das almas, localizada no Hades, onde encontraram as almas das mulheres assassinadas por homens na Pré-História que foram preservadas por Gaia em seu útero. As deusas lideradas por Ártemis concederam nova vida para essas almas, exceto para uma, que continuou no útero de Gaia. As luzes das almas das mulheres mergulharam em um plácido lago, para emergirem como as amazonas, sendo lideradas por Hipólita e Antíope, ambas presenteadas com os cinturões de Gaia.

A terra das amazonas, Temíscira, era um lugar de justiça e compaixão, mas os reis ficaram com medo desse novo poder e pressionaram poetas para descreverem as amazonas como assassinas, tornando-as cada vez mais incompreendidas e temidas pelos homens.

Figura 69 – A alma preservada



Fonte: (PÉREZ, 2017).

Ares conseguiu despertar a ira de Héracles contra as amazonas, desse modo o semideus avançou com suas tropas para conquistar o reino das mulheres

guerreiras, onde encontrou a rainha Hipólita, que tentou evitar um confronto, mas o semideus estava decidido a iniciar uma luta e acabou derrotado pela rainha das amazonas.

Héracles sorriu e demonstrou que a luta era um teste para ver o valor daquelas mulheres e tentou fazer uma aliança com Hipólita, que não percebeu o plano em curso. O semideus propôs uma confraternização, na qual as bebidas das amazonas estavam envenenadas, com isso o exército dos homens destruiu a cidade e brutalizou as mulheres. Hipólita foi acorrentada e presa por Héracles que roubou seu cinturão.

Figura 70 – Hipólita Acorrentada



Fonte: (PÉREZ, 2017).

Na prisão, Hipólita orou para as deusas. Atena apareceu envolta de luz e disse que o momento era de purificação e não de vingança, pediu para que a amazona se banhasse em sua luz de sabedoria, para se lembrar do exemplo que deveriam ser. Após isso, Hipólita conseguiu escapar e libertar suas irmãs, mas ensandecidas de ódio, as amazonas massacraram violentamente os homens que encontraram pelo caminho.

Após a vitória, Antíope conclamou as amazonas a perseguirem Héracles e completar a vingança. No entanto, Hipólita discordou de sua irmã e disse que a deusa Atena aguardava no litoral. Nesse momento ocorreu uma divisão, Antíope entregou o seu cinturão para Hipólita e disse que não queria mais a ajuda do Olimpo e desapareceu na mata com suas seguidoras.

Após isso, no litoral do mar Egeu, as deusas receberam as amazonas, falando que fracassaram ao não darem o exemplo que a humanidade precisava, por isso uma nova responsabilidade foi estabelecida como forma de pagarem por seu fracasso e recuperarem a honra perdida. As amazonas passaram a viver em uma ilha com a missão de manter preso um mal inominável, enquanto mantivessem essa responsabilidade viveriam como imortais. Os braceletes seriam eternas lembranças do tempo do cativo e também de que nenhum homem deveria pisar no novo lar das amazonas.

Na ilha, as amazonas ergueram novamente sua cidade, um verdadeiro paraíso. Ao longo dos séculos, civilizações nasceram e caíram no mundo dos homens, mas as amazonas continuavam jovens, contudo, Hipólita começou a ficar angustiada.

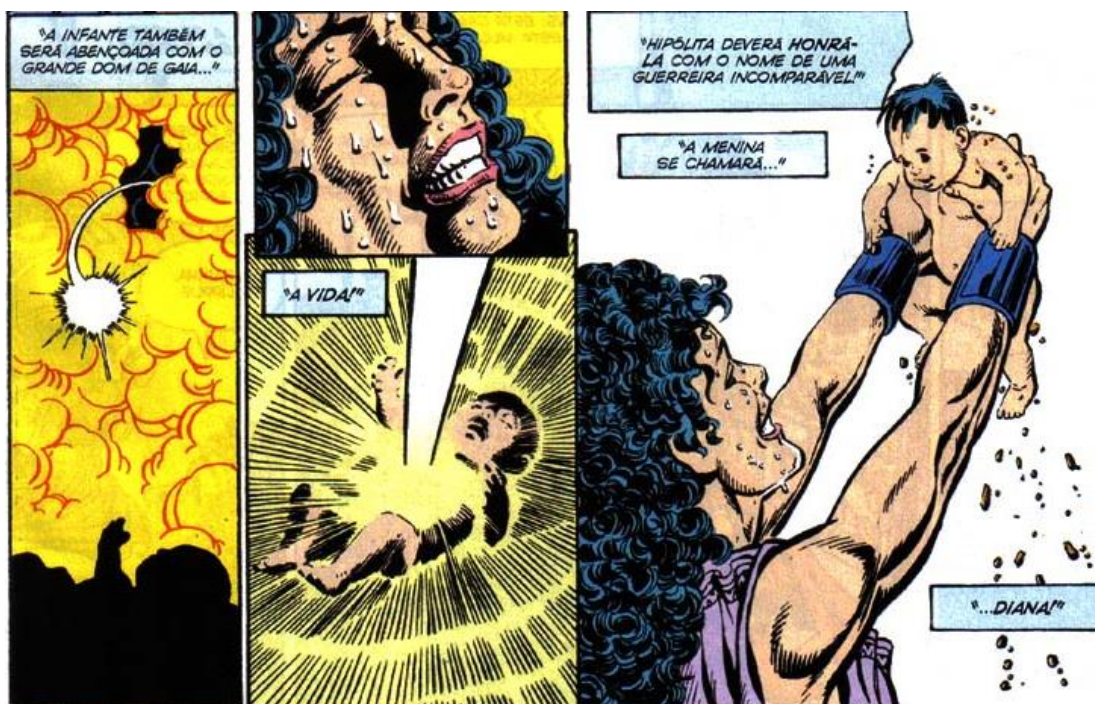
Durante o 30º centenário da Ilha Paraíso, a rainha das amazonas foi conversar com Menalipe, a única amazona que ainda conseguia manter o contato com as deusas do Olimpo. Nesse momento foi revelada para Hipólita a origem das almas das amazonas e que ela era a única que estava grávida quando foi morta, por isso a ansiedade em sua alma vinha da sua filha não nascida. Para resolver a situação, a rainha tinha que seguir as orientações de Ártemis:

Vá até o litoral na aurora ... e ajoelhe-se. Depois molde uma imagem com o barro do paraíso. Seu coração vai disparar, ansioso, mas contenha-se... e faça a imagem com cuidado. Depois, abra seu espírito para Ártemis ... Para que a deusa olimpiana se manifeste em você! Guiada por Ártemis, deixe seu espírito clamar... ao útero de Gaia. (PÉREZ, 2017, p. 32-33)

Após Hipólita seguir as orientações de Ártemis, os deuses conferiram dons à alma da criança: Deméter lhe deu a força da terra, Afrodite lhe proporcionou a beleza e um coração amoroso, Atenas ofereceu sua sabedoria, Ártemis lhe atribuiu o olho da caçadora e a compreensão das feras, Héstia lhe entregou a afinidade com o

fogo e Hermes lhe concedeu o poder de voo e a velocidade e por fim, de Gaia, a alma recebeu o dom da vida, que transformou a imagem de barro em uma criança.

Figura 71 – Nascimento da Mulher-Maravilha



Fonte: (PÉREZ, 2017).

A criança, chamada Diana, cresceu com o amor de todas as amazonas, foi a primeira criança nascida naquela ilha, seus talentos eram notáveis e seu desenvolvimento foi rápido, mas, em meio a essa felicidade, chegou um alerta dos deuses para Menalipe, que pediram para a rainha escolher uma campeã, para enviar ao mundo dos homens e enfrentar o deus da guerra, Ares, que estava colocando em prática um plano para destruir o mundo, inclusive a Ilha Paraíso.

Foi realizado um torneio para escolher a campeã das amazonas, mas Diana foi proibida, por sua mãe, de participar. Contudo, seguindo ordens da deusa Atena, ela entrou no torneio com uma máscara e se tornou a grande vencedora, passando inclusive pelo teste do trovão, que consistia em refletir balas com seus braceletes prateados.

No dia dos deuses se revelarem para a campeã, Diana recebeu o laço da verdade, fabricado por Hefesto a partir do Cinturão de Gaia, e foi levada por Hermes

para o Areópago, antigo lar do deus Ares, em busca de Harmonia, filha deteriorada do deus da guerra, quando conseguiu um talismã, para ajudar na busca por Ares.

Diana precisou retornar rapidamente para seu lar junto com Hermes, pois uma aeronave norte-americana estava invadindo a Ilha Paraíso. O piloto, Steve Trevor, lutava contra seu copiloto possuído por Ares, que lançou um míssil em direção ao lar das amazonas, mas o objeto foi detido por Diana, que ainda conseguiu salvar Trevor de se afogar, porém, o copiloto morreu queimado, devido à influência de Ares.

A aparição de um homem na Ilha Paraíso foi interpretada como um sinal de que Diana devia ir para o mundo dos homens, o que foi confirmado pela deusa Atena. Com a ajuda de Hermes, a princesa amazona foi para o mundo dos homens, deixando Trevor em um hospital e partindo para sua missão de deter Ares.

Diana obteve importantes vitórias contra os filhos do deus da guerra, Deimos e Fobos, mas ao enfrentar o próprio Ares acabou ficando à beira da morte, somente com o laço da verdade conseguiu mostrar para seu rival que uma possível guerra nuclear entre EUA e URSS acabaria com toda a vida e dessa forma não existiria ninguém para adorar os deuses, por isso Ares decidiu impedir a aniquilação e interrompeu seu plano. Diana, muito ferida pelo combate, foi levada para Ilha Paraíso e agraciada pelo próprio Zeus com a cura para todos os seus ferimentos.

Essa versão de George Pérez reaproximou a Mulher-Maravilha dos princípios feministas, que nortearam a criação da personagem na década de 1940. Entretanto, algumas mudanças apontam para o desenvolvimento posterior da personagem, que desde o princípio tinha a missão de ser uma intermediária entre o Temíscira e mundo do patriarcado.

A estrutura do mito foi mantida, novamente ocorre uma discussão entre deuses. Ares polariza, mas dessa vez, contra todas as deusas, e não só contra Afrodite, essa ampliação, com várias deusas participando da história marca uma ampliação de perspectiva sobre o feminino, que já não aparece somente relacionado ao amor e a beleza, mas também a outras características das demais deusas.

Outro ponto relevante é que as Amazonas tiveram um nascimento normal, mas foram mortas pela violência masculina, tendo um segundo nascimento, pois suas almas foram preservadas no útero de Gaia e ressuscitadas pelas deusas, ou seja, não foram simplesmente esculpidas do barro. Apesar de existir o atrito entre homens e mulheres, não é negado o valor da relação entre ambos para gerar vida.

Assim, o masculino aparece próximo à morte e o feminino próximo à preservação da vida.

Diana foi criada do barro, mas sua alma já existia no útero da mulher, que morreu vítima de seu parceiro na pré-história, ou seja, existe um pai não nomeado, mas portador das mesmas características do deus da guerra. Agrega-se aqui a ideia de que a Diana foi agraciada com dádivas dos deuses, bricolagem da versão de Kanigher.

O episódio de Héracles, ou Hércules, o salvamento de Steve Trevor, o torneio para escolher a campeã das amazonas, tudo isso é mantido, mas o mito caminhou em direção a uma aproximação entre os polos masculino e feminino, que diferentemente da versão de Marston, deixam de ser somente antagônicos, insinuando a ideia de serem complementares.

Essa versão de Perez foi canônica até a saga *Ponto de Ignição* (JOHNS, 2017), que deu origem a fase conhecida como Novos 52, a nova origem foi escrita por Brian Azzarello. No Brasil essa fase da Mulher Maravilha começou a ser publicada em junho de 2012, na coletânea Universo DC (2012), mas originalmente a história foi publicada em solo estadunidense em novembro de 2011.

Figura 72 – Mulher Maravilha dos Novos 52



Fonte: (AZZARELLO, 2016a)

A história não começa com a origem da personagem, muito menos com a história das amazonas, tanto é que para entender esses elementos é necessário ler várias edições, o roteiro é instigante e a arte de Cliff Chiang parece se inspirar em personagens de vasos gregos.

A história inicia-se com uma menina, chamada Zola, que estava sendo perseguida por seres mitológicos, mas que conseguiu escapar graças à ajuda do deus Hermes, sendo enviada magicamente para encontrar Diana, a Mulher-Maravilha. Foi revelado na história que Zola estava grávida e que o pai da criança é Zeus, e por isso ela estava sendo perseguida por Hera.

O deus Hermes apareceu para ajudar Diana na luta contra os seres mitológicos e acabou ferido. Diana decidiu levar o deus ferido e Zola para o lar das amazonas, onde foi recebida por Hipólita. Vale destacar que Hermes contou para Zola que Hipólita era estéril e que para conseguir uma filha moldou um bebê de barro e orou aos deuses por um milagre, após cair em sono profundo, a rainha das amazonas foi despertada por uma criança, a amazona perfeita, que não tinha se originado com uma semente masculina. Durante o retorno de Diana, as amazonas ficaram ensandecidas por causa da presença da deusa Discórdia e atacaram umas às outras, causando inúmeras mortes.

A presença de Discórdia estabeleceu intrigas e falatórios entre as amazonas, principalmente em relação ao passado de Diana, sobre sua verdadeira origem. Para evitar problemas maiores, a rainha Hipólita contou que se envolveu com o rei dos deuses, Zeus, e a partir dessa relação Diana foi concebida.

Figura 73 – Hipólita e Zeus



Fonte: (UNIVERSO DC, 2012)

Todavia, para evitar que a ira de Hera recaísse sobre a princesa, foi inventada a história da criança feita de barro e animada pelos deuses. As amazonas alimentadas de desconfianças passaram a rejeitar Diana, que prometeu abandonar a terra das amazonas.

Vale destacar que a história vai se desenrolar por várias e várias edições, com arcos de histórias menores compondo um grande arco ao longo de toda a fase conhecida como *Novos 52*. Essa grande saga da Mulher-Maravilha é muito bem escrita, com disputas entre os deuses pelo trono do Olimpo, reviravoltas que tornaram a Mulher-Maravilha rainha das amazonas e a deusa da guerra. O sucesso dessa fase da super-heroína foi enorme, por isso essa grande saga teve alguns arcos relançados em edições encadernadas (AZZARELLO, 2016a; 2016b; 2017; 2018).

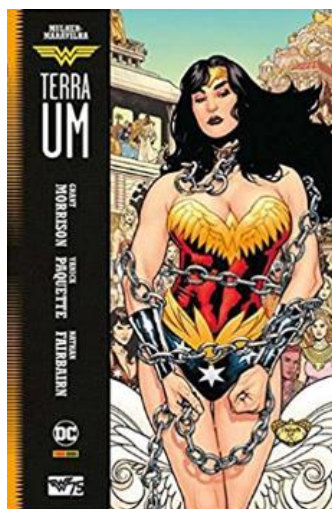
Contudo, para esta pesquisa, somente mais dois detalhes chamam a atenção: o primeiro é o fato de as amazonas engravidarem de marujos, que depois eram mortos, sendo que apenas as meninas nascidas eram bem recebidas, já os meninos eram vistos como fracassos e trocados por armas com o deus Hefesto; o segundo é a relação entre Diana e Ares, que apesar de algumas diferenças mantém uma certa relação de mestre e discípula, que só vai ser desfeita com o fim dessa fase da heroína.

Nessa abordagem da heroína, alguns elementos não são mencionados, mas também não são negados, ocorrem acréscimos, aproveitando a origem anterior, principalmente em relação ao mitema da criança de barro, que se tornou uma artimanha de Hipólita para afastar a ira de Hera das amazonas, já que Diana seria filha de Zeus.

A história afasta-se do feminismo, mostrando uma relação conturbada não só entre homens e mulheres, mas entre as próprias mulheres. Sendo a Mulher-Maravilha uma intermediária entre dois mundos, o dos deuses e dos humanos. A negação da reprodução sexuada torna-se uma lenda, um mito em sentido pejorativo, e é assumida a reprodução entre mulher e homem.

Uma história não canônica, que trabalhou questões parecidas é *Mulher-Maravilha: Terra Um*, escrita por Grant Morrison, com desenhos de Yanick Paquete e colorido por Nathan Fairbairn (2016), que reinterpretou a origem da personagem.

Figura 74 – Capa de *Mulher Maravilha: Terra Um*



Fonte: (MORRISON, 2016)

Fazer uma releitura de uma personagem clássica não é tarefa fácil, tanto é que essa versão de Morrison gerou várias críticas negativas (ANDRADE, 2015), principalmente devido à grande sexualização das amazonas e da própria Mulher-Maravilha. Vários elementos de bondage aparecem no decorrer da história. De acordo com o próprio autor esses elementos estão presentes como uma forma de resgatar elementos da origem clássica da heroína elaborada pelo polêmico Willian Moulston Marston (ASSIS, 2011).

Figura 75 – Hipólita aprisionada por Hércules



Fonte: (MORRISON, 2016)

A história começa mostrando as amazonas aprisionadas por Hércules, que se vangloria dos abusos cometidos contra Hipólita, rainha das amazonas. Porém, após uma oração, Hipólita obteve uma dádiva da deusa Afrodite, e por isso o tempo foi congelado, para que a amazona conseguisse retomar seu cinturão, fonte de seu poder, que estava na cintura do semideus.

De posse do cinturão, Hipólita conseguiu matar Hércules e libertar suas irmãs, que derrotaram o exército de homens. Após a vitória, a rainha das amazonas pediu para que a deusa Afrodite permitisse que todas elas passassem a viver em um lugar isolado do mundo dos homens.

Na Ilha Paraíso, por três mil anos, as amazonas viveram em paz e isoladas dos problemas do patriarcado, mas acontecimentos motivados pelas ações de Diana, futura Mulher Maravilha, alteraram esse cenário.

Diana teria sido criada do barro, a partir de uma imagem feita por Hipólita e animada pelos deuses, por isso excedia em força e habilidades as demais amazonas e dessa forma era proibida de participar do torneio que escolhia a campeã das amazonas, uma verdadeira mulher-maravilha.

Porém, uma grande reviravolta ocorreu quando Diana encontrou Steve Trevor, um piloto estadunidense negro, que caiu com sua aeronave no mar da Ilha Paraíso, como sabia que ele seria morto se fosse descoberto, ela resolveu escondê-lo em uma caverna.

Para ajudar Trevor, Diana desobedeceu a sua mãe e entrou no torneio das amazonas. Após vencer suas adversárias, como prêmio tomou o jato invisível da antiga campeã, esta aeronave era necessária para a amazona partir da Ilha Paraíso em direção ao mundo dos homens e levar de volta o piloto acidentado. Mas a rainha Hipólita descobriu e ficou revoltada com as atitudes da filha, enviando um grupo de amazonas, com a ajuda da Górgona, para trazer a princesa de volta para Ilha Paraíso.

No mundo dos homens, Diana chocou-se com a situação de submissão das mulheres, ao mesmo tempo chamou involuntariamente a atenção de soldados para sua força e beleza, que se interessaram em descobrir sua origem.

Os líderes do exército pressionaram Steve Trevor a revelar a localização da Ilha Paraíso, mas o piloto protegeu essa informação, pois reconheceu a possibilidade daqueles homens brancos escravizarem as mulheres da ilha, semelhante ao modo que agiram no passado ao escravizar os negros.

Paralelamente a esses acontecimentos, as amazonas descobriram o paradeiro de Diana e com o apoio da Górgona, conseguiram encurralar a heroína, que viu Steve Trevor e outros homens serem transformados em pedra pelo monstro mitológico.

Para resolver a situação, Diana aceitou retornar para Ilha Paraíso e ser julgada pela rainha, na presença das moiras. Contudo, levou como testemunhas de suas ações a estátua de pedra de Steve Trevor – trazida de volta a vida com a tecnologia das amazonas por meio dos conhecimentos da própria Diana, – e também uma amiga que a heroína fez no mundo dos homens ao salvar um ônibus de faculdade, chamada Etta Candy, que despertou a atenção das amazonas por ser baixa e gorda.

Durante o julgamento, tornou-se evidente que a presença de um homem na ilha das amazonas não era culpa de Diana, pois o sinal que levou Steve Trevor a tentar localizar algo no Triângulo das Bermudas veio do espelho da própria rainha Hipólita, no qual a rainha acompanhava os acontecimentos do mundo dos homens. Por fim, Diana conclamou que sua mãe se submetesse ao laço da verdade e perguntou sobre sua verdadeira origem.

A rainha Hipólita, compelida pelo laço da verdade, respondeu que jamais existiu uma estátua de barro, mas que de certa forma Diana foi moldada, a partir de um óvulo de seu útero e da semente dos quadris de Hércules, e que o objetivo era transformar sua própria filha no flagelo dos homens, mas tal ideia mudou com o passar do tempo, sua fúria tinha sido aplacada com o tempo, e que Diana era a representação do amor.

Em uma tentativa desesperada de manter sua filha na Ilha Paraíso, Hipólita renunciou ao trono, cedendo seu lugar para Diana, que ficaria eternamente presa na função de rainha, mas isso não ocorreu porque Hipólita foi alertada que ser eternamente rainha das amazonas era o seu destino. Com isso, Diana conseguiu retornar para o mundo dos homens com Steve Trevor e Etta Candy para ser a Mulher-Maravilha.

Essa história de origem aproxima-se da proposta de Azarello (2016a), embora em uma Diana seja filha de Zeus e na outra de Hércules, sendo que a relação com o segundo não foi consensual, ou seja, Diana seria fruto de uma violência.

Embora, essas duas origens tenham muitas semelhanças, foi a versão de Azarello que se tornou canônica, servindo inclusive de base para o filme da super-

heroína (Wonder Woman, 2017). Entretanto, as publicações seriais da fase pós-Novos 52, chamada Renascimento DC, fizeram consertos nessa origem, conhecidos como *retcons*, recuperando elementos de versões anteriores, como o fato de os poderes da heroína serem dádivas concedidas por vários deuses gregos, além de restaurar todo o arco de Steve Trevor caindo na ilha das amazonas, que não havia sido mencionado.

De qualquer modo, o mito de origem da Mulher-Maravilha apresenta grandes variações, principalmente em comparação com os mitos de origem do Batman e do Superman. Essas mudanças ocorreram em função de pressões externas, pois ora a personagem era um modelo para criticar a situação das mulheres, ora servia para legitimar o *status quo*, além, é claro, das razões comerciais, próprias da indústria do entretenimento.

A criação de uma personagem inspirada na mitologia grega não deve ser encarada como uma simples repetição do mito das amazonas, pois trata-se de uma criação original, a partir de fragmentos culturais diversos, que foram ressignificados ao serem colocados em um novo contexto.

Essa bricolagem, característica do pensamento mítico (LÉVI-STRAUSS, 2010), combinou elementos da tradição greco-romana, como o mito das amazonas, com referências literárias de utopias feministas, como é o caso da obra *Terra das Mulheres*, de Charlotte Perkins Gilman (2018). A mistura bem sucedida desses elementos criou a estrutura do mito da Mulher-Maravilha, que foi enriquecido ao longo dos anos com as repercussões sociais da personagem.

Personagens míticos tradicionais têm grande importância na concepção da Mulher-Maravilha, como é o caso de Hércules, quase sempre presente nas histórias de origem da personagem, representando a dominação masculina. A inspiração para o uso desse semideus remonta à narrativa dos Doze Trabalhos, na passagem em que o cinturão de Hipólita precisaria ser levado para filha do rei Euristeu.

Hércules partiu acompanhado por certo número de voluntários e, depois de várias aventuras, chegou ao País das Amazonas. Hipólita, a rainha, acolheu-o benevolmente e concordou em entregar-lhe o cinto, mas Juno, tomando a forma de uma amazona, convenceu as demais que os estrangeiros estavam raptando sua rainha. Elas armaram-se imediatamente e atacaram o navio. Hércules, julgando que Hipólita tivesse agido traiçoeiramente, matou-a e, levando o cinto, fez a viagem de volta (BULFINCH, 2001, p. 179).

Cada uma das versões sobre a origem da Mulher-Maravilha enfatizou, ou alterou a relação das amazonas com Hércules, tornando-se um dos elementos mais constantes e importantes das narrativas da super-heroína, pois define o motivo do isolamento das amazonas.

Vale destacar que existem informações que citam a existência das amazonas como fato histórico, principalmente a partir dos relatos de Heródoto, já que segundo ele, as mulheres guerreiras teriam habitado a região da Ásia, nas proximidades do Mar Negro. No relato do historiador grego, as amazonas descreviam seus costumes da seguinte maneira: “atiramos com o arco, lançamos o dardo, montamos a cavalo e não aprendemos os misteres próprios do nosso sexo. Vossas mulheres nada disso fazem e não se ocupam senão de trabalhos femininos” (HERÓDOTO, 2006, p. 352). Contudo as informações não são precisas, tendo contornos mais de caráter mítico do que histórico.

Devemos lembrar que na época de Heródoto, para um grego ir até as fronteiras naturais da Ásia seria entrar no universo alheio e misterioso, talvez só traduzível pelo relato mítico, que parece ser o mais acessível quando o ser humano tenta descrever o desconhecido e, como se afirma, transcender suas limitações ou ordenar suas lógicas sócio culturais (FAJARDO, 2015, p. 2-3).

Outro ponto interessante a ser destacado é o fato de as amazonas aparecerem em alguns mitos como “filhas da união do sangrento deus da guerra Ares com a ninfa Harmonia, divindade da natureza” (MARTINEZ e SOUZA, 2014, p. 173), tal ponto chama atenção pelo fato do deus da guerra ser colocado normalmente como inimigo das amazonas e da Mulher-Maravilha.

De qualquer modo, as narrativas da Mulher-Maravilha adquirem um caráter mítico não só pelo seu conteúdo, que notadamente é inspirado em mitos clássicos, mas, também, a partir da dinâmica de organização desses elementos, que são organizados em uma estrutura sincrônica, que fornece o eixo ao redor do qual as histórias diacrônicas seriais se organizam.

Mesmo com grandes alterações, é possível verificar uma tendência no desenvolvimento do mito, a aceitação da origem sexuada da personagem, que inicialmente é vista como uma criança feita do barro e vivificada pelos deuses. Além

é claro, da manutenção das diferenças entre o mundo dos homens e o mundo das amazonas, tendo Diana como intermediária.

A repetição da história do mito de origem, com acréscimos e alterações serve para revelar cada vez mais sua estrutura, desse modo, é possível perceber claramente na versão de Morrison (2016), o modo como a alteração do mitema da criança de barro produz novos significados. Assim, é retirado o foco da questão sobre negação da origem a partir de dois elementos, o masculino e feminino, e produzido um novo tipo de tensão, que é a relação do modo como a formação molda o caráter do indivíduo, como se a sociedade, a família, a cultura fossem oleiros trabalhando sobre o barro, sendo que, nesse contexto, a autonomia individual ficaria limitada, por isso a conquista do papel, como Mulher-Maravilha, em praticamente todas as versões surge de um ato de desobediência.

Figura 76 – Moldada como barro em *Terra Um*



Fonte: (MORRISON, 2016)

Contudo, ao ir para o mundo dos homens, a personagem carrega consigo sua cultura, que é abraçada com autonomia e não mecanicamente, contrastando com as mulheres educadas no sistema patriarcal, que são descritas como enfraquecidas e

submissas, evidenciando algo que sempre esteve presente no mito, o papel da educação na formação de mulheres fortes, capazes de estabelecer relações equilibradas com os homens.

Considerações Finais

Em um mundo dominado pela ciência que particularizou o conhecimento, o universo dos super-heróis pode ser encarado como um refúgio do sonho, misturado com arte, articulado de modo semelhante aos mitos, em que tudo está ligado.

As oposições indissolúveis podem ser pensadas e solucionadas no mito, que surge para mediar e dar paz, mesmo que seja somente no campo do simbólico, um verdadeiro “reino intermediário entre a realidade, que interdita a realização do desejo, e o mundo do imaginário, que o autoriza” (WERNECK, 2002, p. 12).

Por mais que a ciência tenha se desenvolvido e dominado a natureza, questões verdadeiramente naturais e humanas tornam-se cada vez mais evidentes, principalmente quando o imponderável invade o cotidiano mecanizado e previsível, quase como um advento mágico, como a morte, diante da qual todos os seres humanos são impotentes. Exemplo disso é o Superman, do filme de 1978, que durante um terremoto precisa salvar inúmeras pessoas e acaba não conseguindo salvar sua amada.

A cena do Superman segurando Lois em seus braços, uma espécie de *pietá* invertida, é o símbolo da dor, viva e sintetizada na imagem, a dor da própria humanidade fraca diante da natureza.

Figura 77 – Morte de Lois Lane



Fonte: (Superman, 1978)

O homem que tem praticamente todos os poderes, ainda é um homem, tal qual os heróis trágicos, é uma vítima do destino, todo o poder que o homem pode conquistar não o permite negar a natureza última das coisas.

Porém, existe uma saída simbólica para esse sofrimento, diferentemente das tragédias gregas, que tratam os humanos como joguetes dos deuses, o Superman vai se tornar um deus, negando as orientações de seu pai, o herói faz a Terra voltar no tempo, alterando o rumo da história para salvar sua amada. Esse grande feito heroico, como nos mitos antigos, inspirou não só os leitores, mas também um grande poeta brasileiro, que fez uma canção, dizendo; “Quem sabe o Super-Homem venha nos restituir a glória. Mudando como um deus o curso da história. Por causa da mulher” (GILBERTO GIL, 1979).

É claro que se trata de ficção, pois por mais poderes e controle que o ser humano possa ter sobre a natureza, somos humanos e não deuses, porém, desde os gregos, ou até antes, a humanidade sonha com sua própria divinização, que somente os bravos heróis míticos, como Hércules, conseguiram. Atualmente, os quadrinhos com super-heróis transmidiáticos mantêm o mesmo desejo vivo.

O mito se banha nos desejos e angústias mais nodais da experiência do viver, fazendo parte da realidade em toda a sua substância. Posto isso, ressaltamos um efeito principal do mito: ele propõe respostas a questões inesgotáveis, como aquelas que dizem respeito ao mistério da vida e da morte, o sentido do universo etc. O mito reencena paixões, amores, cólera, raiva e sofrimentos. (COMBAIER e BINKOWSKI, 2017, p. 161).

Estudar a presença do mito no rico universo dos quadrinhos é tentar compreender a própria humanidade, mas no limiar entre a razão e a loucura, pois o ser humano existe na tensão entre ordem e caos, já que ao mesmo tempo em que tenta impor ordem ao mundo, acaba por produzir a desordem e o rompimento da harmonia natural.

Para entender o ser humano de maneira integral é preciso aceitar que o “*Homo é sapiens e demens*. Vê-se duas polaridades que não há fronteiras nítidas entre o delírio e a razão” (MORIN, 2002, p. 89). A fantasia e o sonho fazem parte da vida humana, tanto é que os super-heróis conquistaram um papel de destaque na cultura atual, ocupando um grande espaço.

Mesmo aparecendo em diversas mídias, esses personagens não perdem o valor simbólico, devido à grande plasticidade que possuem, aproximando-se ainda mais dos mitos, que não perdem valor ao serem traduzidos, pois o que importa está para além do idioma e da rima (LÉVI-STRAUSS, 1973).

Dessa forma, estudar mitos é a possibilidade de conhecer o ser humano de modo mais amplo, pois “o homem não é apenas *homo economicus*, mas também *homo mythologicus*. Vivemos de mitologia, sonhos e imaginário. Essa é a concepção complexa do ser humano” (MORIN, 2002, p. 90)

É claro que não se pode negar que, na sua pretensão de organizar o mundo todo, a lógica mítica não conseguiu dominar a natureza, como fez a ciência, mas o mito construiu um repertório simbólico capaz de dar significado para o todo, estabelecendo uma visão integrada, na qual tudo está interligado.

Evidente que o foco desse trabalho seguiu a linha lévi-straussiana, porém foi evidenciado que mesmo em uma abordagem pautada nas ideias de Campbell (2007), os quadrinhos de super-heróis são capazes de manter seu valor arquetípico ao mesmo tempo em que ampliam os limites da jornada heroica, pois acrescentam aspectos cotidianos da vida dos super-heróis, aproximando-os ainda mais dos leitores.

Por fim, é necessário lembrar que compreender os super-heróis é compreender um pouco da cultura atual, pois tais personagens se caracterizam como importantes referências, que extrapolaram os limites do papel e estabelecem uma relação de durabilidade icônica, que quase se confunde com a nossa história real. Assim, com base nessa associação entre o mundo real e o simbólico, os três personagens analisados neste trabalho, Superman, Batman e Mulher-Maravilha, preenchem muito do imaginário contemporâneo, pois estabeleceram as bases sobre as quais o universo dos super-heróis surgiu. Mesmo nas suas narrativas mais fantasiosas e delirantes, esses personagens mantêm uma estrutura que lhes fornece identidade própria, criada a partir de um eficiente processo de bricolagem de diversos fragmentos culturais simbólicos.

Talvez a pequena contribuição dessa pesquisa seja a demonstração da pertinência da teoria lévi-straussiana para a análise dos elementos míticos dos quadrinhos de super-heróis, pois o modelo teórico-procedimental utilizado durante a análise das histórias de origens do Superman, Batman e Mulher-Maravilha, também pode ser utilizado para se pensar as estruturas míticas de outros personagens, de

outras editoras, desde que estejam inseridos em uma dinâmica de universo compartilhado e de publicações seriais.

Por exemplo, os heróis da Marvel Comics, também poderiam ser analisados à luz do método desenvolvido nessa pesquisa, o que permitiria a compreensão das estruturas míticas das histórias do Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, Wolverine, Homem de Ferro, entre outros.

Desse modo, é possível afirmar que a validade desse trabalho de pesquisa se fundamenta no estabelecimento da ligação entre a visão antropológica de mito de Lévi-Strauss com as histórias em quadrinhos de super-heróis, podendo servir de modelo para outras pesquisas, que tenham como objetivo ampliar o conhecimento sobre o universo dos super-heróis a partir de uma perspectiva antropológica.

Fontes

- 10 grandes invenções de Leonardo da Vinci. **História Digital**, 2018/2019. Disponível em: <<https://historiadigital.org/curiosidades/10-grandes-invencoes-de-leonardo-da-vinci/>>. Acesso em: 13 jul. 2019.
- A ERA DE OURO. **Coleção DC 75 Anos**. Barueri: Panini Comics, v. 1, 2010.
- A ERA MODERNA. **Coleção DC 75 Anos**. Barueri: Panini Comics, v. 4, 2011.
- A Marca do Zorro. **IMDb**, 2019. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0011439/>>. Acesso em: 13 jul. 2019.
- A MORTE DO SUPER-HOMEM. 2ª. ed. São Paulo: Abril, 1995.
- A VIDA DO SUPER-HOMEM. Rio de Janeiro: Ebal, 1983. Disponível em: <<http://guiaebal.com/>>. Acesso em: 13 fev. 2018.
- ALMANAQUE SUPERMAN. Rio de Janeiro: Ebal, 1974. Disponível em: <guiaebal.com/>. Acesso em: 13 jan. 2018.
- ANDRADE, L. A. Muitos spoilers de "Mulher Maravilha: Terra Um" e uma reação muito negativa. **Nerd Geek Fellings**, dezembro 2015. Disponível em: <<http://nerdgeekfeelings.com/quadrinhos-muitos-spoilers-de-mulher-maravilha-terra-um-e-uma-reacao-muito-negativa/>>. Acesso em: 19 julho 2018.
- ARNAUDO, M. **The myth of the superhero**. Baltimore: The Johns Hopkins Univerty Press, 2013.
- ASSIS, É. Mulher-Maravilha: Grant Morrison quer versão sexualizada da heroína. **Omelete**, dezembro 2011. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/mulher-maravilha/mulher-maravilha-grant-morrison-quer-versao-sexualizada-da-heroína>>. Acesso em: 19 julho 2018.
- AZZAN JR., C. Estruturalismo e Hermenêutica: Lévi-Strauss e seu humanismo sem sujeito: Uma reflexão inspirada em Paul Ricoeur. **CLE/UNICAMP**, Campinas, agosto 2008. Disponível em: <http://www.fondsriceur.fr/uploads/medias/espace_chercheurs/textecolloque2008.pdf>. Acesso em: 25 julho 2018.
- AZZARELLO, B. **Mulher-Maravilha: sangue**. Barueri: Panini books, 2016a.

- AZZARELLO, B. **Mulher-Maravilha**: direito de nascença. Barueri: Panini Books, 2016b.
- AZZARELLO, B. **Mulher-Maravilha**: Força. Barueri: Panini Books, 2017.
- AZZARELLO, B. **Mulher-Maravilha**: guerra. Barueri: Panini Books, 2018.
- BASQUES, M. Claude Lévi-Strauss e o mito da mitologia. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v. 27, n. 79, p. 209-212, Junho 2012. ISSN 0102-6909. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69092012000200015>. Acesso em: 25 julho 2018.
- BATMAN. Rio de Janeiro: Ebal, n. 76, 1976. Disponível em: <<http://guiaebal.com/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.
- BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters. Intérpretes: Michael Keaton e Jack Nicholson. [S.l.]: Warner Bros. 1989.
- BATMAN 80 Anos: as melhores adaptações do Morcego fora das HQs. **Jovem Nerd**, 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/batman-80-anos-as-melhores-adaptacoes-do-morcego-fora-das-hqs/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.
- BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas. Intérpretes: Christian Bale. [S.l.]: Warner Bros. 2005.
- BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emman Thomas; Larry J. Franco e Charles Roven. Intérpretes: Christian Bale; Michael Caine; Liam Neeson; Katie Holmes; Gary Oldman e Morgan Freeman. [S.l.]: Waner Bros. 2005.
- BATMAN e Robin. **IMDb**, 2019. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0059968/>>. Acesso em: 15 jul. 2019.
- BATMAN vs Superman: Origem da Justiça. Direção: Zack Snyder. Produção: Charles Rovem e Deborah Snyder. Intérpretes: Ben Affleck e Henry Cavill. [S.l.]: Warner Bros. 2016.
- BATMAN: ORIGENS SECRETAS. Barueri: Panini Books, 2016. ISBN 978-85-8368-157-1.
- BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. Tradução de David Jardim Júnior. 25ª. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001. ISBN 85-00-00671-4.

- BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. Tradução de David Jardim Júnior. 25ª. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001. ISBN 85-00-00671-4.
- BYRNE, J. **O Homem de Aço**. São Paulo: Eaglemoss, 2015. ISBN 978-85-8378-194-3.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.
- CAMPOS, R. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.
- COMBAIER, C. V.; BINKOWSKI, G. Adoção e Mito: os destinos do "mito familiar" na cenada família contemporânea. Estudo a partir de um caso clínico de adoção na França atual. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. XX, n. 1, p. 159-172, jan/abr 2017. ISSN 1809-4414. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/agora/v20n1/1809-4414-agora-20-01-00159.pdf>>. Acesso em: 22 Abril 2019.
- CRISE DE IDENTIDADE. Barueri: Panini, v. 1-7, 2005-2006.
- CURRY, A. Fabulosa Coluna de Trajano. **National Geographic Portugal**. Disponível em: <<https://nationalgeographic.sapo.pt/historia/grandes-reportagens/407-fabulosa-coluna-de-trajano?showall=&start=1>>. Acesso em: 25 julho 2018.
- DINI, P. **Superman**: paz na Terra. São Paulo: Abril, 1999. ISBN 85-7305-752-1.
- DINI, P. **Batman**: guerra ao crime. São Paulo: Abril, 2000. ISBN 85-7305-869-9.
- ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- ELIADE, M. **Mito e Realidade**. Tradução de Pola Civelli. 4ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ESQUADRÃO Suicida. Direção: David Ayer e Richard Suckle. Produção: Charles Roven. Intérpretes: Will Smith; Jared Leto; Margot Robbie; Joel Kinnaman; Viola Davis; Jai Courtney e Jay Hernandez. [S.l.]: Warner Bros. 2016.
- FAJARDO, G. A. G. O mito das amazonas. **Hispanista**, Niterói, v. XVI, n. 60, p. 1-12, Janeiro/Fevereiro/Março 2015. ISSN 1676-904X. Disponível em:

- <<http://www.hispanista.com.br/revista/artigo483.htm>>. Acesso em: 15 Outubro 2018.
- FERREIRA, N. B. D. S. **Mulheres e Universidade**: a longa e difícil luta contra a invisibilidade. Conferência Internacional sobre Os Sete Saberes. Fortaleza: UECE. 2010. p. 1-8.
 - GAIARSA, J. A. Desde a Pré-História até McLunhan. In: MOYA, A. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
 - GAMA, D. R. N. Do mito à alegoria: revisitando os caminhos do pensamento selvagem em Lévi-Strauss. **Revista Filosofia Capital**, Brasília, v. 8, n. 15, p. 52-65, janeiro 2013. ISSN 1982 6613. Disponível em: <<http://www.filosofiacapital.org/ojs-2.1.1/index.php/filosofiacapital/article/viewFile/250/208>>. Acesso em: 25 julho 2018.
 - GILMAN, C. P. **Terra das Mulheres**. Tradução de Flávia Yacubian. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018. ISBN 978-85-01-11480-8.
 - GREENBERGER, R. **Mulher-Maravilha**: amazona. heroína ícone. Tradução de Dandara Palankof. Rio de Janeiro: LeYa, 2017. ISBN 978-85-441-0651-8.
 - GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. 1ª. ed. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
 - HANLEY, R. Crise de identidade: viagem no tempo e metafísica no multiverso DC. In: IRWIN, W. **Super-heróis e a Filosofia**: verdade, justiça e o caminho socrático. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005. p. 225-236.
 - HERÓDOTO. **História**. [S.l.]: eBooks Brasil, 2006. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/historiaherodoto.html>>. Acesso em: 15 out. 2018.
 - HESÍODO. **Teogonia; Trabalho e dias**. Tradução de Sueli Maria de Regino. 2ª. ed. São Paulo: Martin Claret, 2014. ISBN 978-85-440-0011-3.
 - INDUSTRY Statistics. **Diamond Comics Distributors**, 2019. Disponível em: <<https://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=212127>>. Acesso em: 01 Janeiro 2019.
 - JAEGER, W. **Paideia**: a formação do homem grego. Tradução de Arthur M. Parreira. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

- JOHNS, G. **Batman**: Terra Um. Barueri: Panini Books, 2013. ISBN 978-85-6548-470-1.
- JOHNS, G. **Superman**: origem secreta. Barueri: Panini Books, 2013.
- JOHNS, G. **Crise Infinita**. Tradução de Jotapê Martins; Fabiano Dnardin e Júlio Oliveira. Barueri: Panini Books, 2014.
- JOHNS, G. **Flash**: Ponto de Ignição. São Paulo: Eaglemoss, 2017.
- KNOWLES, C. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. Tradução de Marcello Borges. 1ª. ed. São Paulo: Cultrix, 2008.
- LANGLEY, T. As mulheres usam saias e os homens, calças? Símbolos, esquemas, estresse e o que a mudança tem a ver com isso. In: LANGLEY, T.; WOOD, M. **A psicologia da Mulher-Maravilha**. Tradução de amanda Moura. São Paulo: Única, 2017. p. 304. ISBN 978-85-9490-032-6.
- LEPORE, J. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Tradução de Érico Assis. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017. ISBN 978-85-4650-037-6.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia Estrutural**. Tradução de Chain Samuel Katz e Eginardo Pires. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1973.
- LÉVI-STRAUSS, C. Introdução à obra de Marrocel Maus. In: MAUS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: EPU, 1974.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia Estrutural II**. Tradução de Maria do Carmo Pandolfo. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.
- LÉVI-STRAUSS, C. **O cru e o cozido**. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. 1ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991. ISBN 85-11-07033-8.
- LÉVI-STRAUSS, C. **O pensamento selvagem**. Tradução de Tânia Pellegrini. 11ª. ed. São Paulo: Papirus, 2010.
- LÉVI-STRAUSS, C. **Mito y significado**. Tradução de Héctor Arruabarrena. Madrid: Alianza Editorial, 2012.
- LIGA DA JUSTIÇA. Barueri: Panini Comics, v. 12, 2013.
- LIGA Da Justiça. Direção: Zack Snyder. Produção: Charles Roven; Charles Roven, *et al.* Intérpretes: Ben Affleck; Jason Momoa; Gal Gadot; Jeremy Irons; Ezra Miller; Henry Cavill; Ray Fisher e Amy Adams. [S.I.]: Warner Bros. 2017.
- LOBO, R. F. O processo de bricolagem na criação de histórias em quadrinhos de super-heróis. **Literartes**, São Paulo, v. 1, n. 8, p. 221-237, Outubro 2018.

ISSN 2316-9826. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/139708>>. Acesso em: 19 Abril 2019.

- LOBO, R. F. **A presença do mito nas histórias em quadrinhos de super-heróis**. Tese (Doutorado em Ciências Sociais: Antropologia) - Faculdade de Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). São Paulo, p. 180. 2020.
- LOEB, J. **Supermas**: as quatro estações. Tradução de Mário Luiz C. Barroso. Barueri: Panini Brasil, 2018. ISBN 978-85-426-0991-2.
- MANNING, M. K. **Batman**: Arquivo Histórico. Barueri: Panini Books, 2015. ISBN 978-85-8368-035-2.
- MARANGONI, A.; ANDREOTTI, B.; ZANOLINI, B. **Quadrinhos através da história**: as eras dos super-heróis. 1ª. ed. São Paulo: Criativo, 2017.
- MARTINEZ, V. C. V.; SOUZA, I. S. F. D. O mito das Amazonas em cena: uma discussão psicanalítica sobre a feminilidade eo gênero. **Caderno de Psicanálise**, Rio de Janeiro, v. 36, n. 30, p. 171-197, jan/jun 2014. ISSN 1413-6295. Disponível em: <http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno30_pdf/11_O_mito_das_Amazonas_em_cena.pdf>. Acesso em: 15 Outubro 2018.
- MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. Tradução de Marilena Moraes. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MEDEIROS, M. V. D. Superman - Terra Um. **Universo HQ**, 2013. Disponível em: <<http://www.universohq.com/reviews/superman-terra-um/>>. Acesso em: 22 Abril 2019.
- MILLER, F. **Batman**: Dark Knight returns. New York: DC Comics, 2002.
- MILLER, F. **Ano Um**. Tradução de Hércio de Carvalho Jotapê Martins. Barueri: Panini Books, 2011. ISBN 978-85-7351-794-1.
- MOORE, A. **Batman**: Piada Mortal. Barueri: Panini Books, 2011. ISBN 978-85-7351-547-3.
- MOORE, A. **Watchmen**. New York: DC Comics, 2014.
- MOORE, A. **Superman**: o que aconteceu ao Homem de Aço? São Paulo: Eaglemoss, 2017. ISBN 978-85-8378-540-8.

- MORIN, E. **Cultura de massas no século XX**: Neurose. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. 9^a. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MORIN, E. **Edgar Morin**: Os sete saberes da educação e outros ensaios. Tradução de Edgar Assis. São Paulo: Cortez, 2002.
- MORRISON, G. **Superdeuses**. Tradução de Érico Assis. 1^a. ed. São Paulo: Seoman, 2012a. ISBN 978-85-98903-48-4.
- MORRISON, G. **Grandes Astros**: Superman. Barueri: Panini Books, 2012b. ISBN 978-85-6548-406-0.
- MORRISON, G. **Batman**: o retorno de Bruce Wayne. Barueri: Panini Books, 2013. ISBN 978-858368-002-4.
- MORRISON, G. **Crise Final**. Barueri: Panini, 2014.
- MORRISON, G. **Superman à prova de balas**. Barueri: Panini Books, 2015.
- MORRISON, G. **Mulher-Maravilha**: Terra Um. Barueri: Panini Books, 2016.
- MOYA, Á. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.
- MULHER-MARAVILHA. Barueri: Panini Comics, nº1, 2017.
- MULTIVERSO DC. Barueri: Panini Comics, n. 1, 2015.
- O CASAMENTO DO SUPERMAN. São Paulo: Abril, 1998.
- O Cavaleiro das Trevas. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas; Charles Roven e Christopher Nolan. Intérpretes: Christian Bale e Heath Ledger. [S.l.]: Waner Bros. 2008.
- O Cavaleiro das Trevas Ressurge. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas; Charles Roven e Christopher Nolan. Intérpretes: Christian Bale; Michal Caine; Gary Oldman; Anne Hathaway; Tom Hardy; Marion Cotillard; Joseph Gordon-Levitt e Morgan Freeman. [S.l.]: Waner Bros. 2012.
- O Homem de Aço. Direção: Zack Snyder. Produção: Charles Roven; Christopher Nolan, *et al.* Intérpretes: Henry Cavill. [S.l.]: Waner Bros. 2013.
- O RETORNO DO SUPER-HOMEM. São Paulo: Abril, v. 1-3, 1994.
- O'NEIL, D. **Batman Xamã**. Barueri: Panini, 2014. ISBN 7897653521104.
- OLIVEIRA, P. R. D. Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics. **Imaginário**, João Pessoa, n. 2, p. 80-104, Junho 2017. ISSN 2237-6933. Disponível em: <<https://marcadedefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario12/4-do-olimpico.pdf>>. Acesso em: 02 junho 2019.

- ORIGENS DOS HERÓIS. Rio de Janeiro: Ebal, n. 1, 1975a. Disponível em: <<http://guiaebal.com/>>. Acesso em: 17 jul. 2019.
- ORIGENS DOS HERÓIS. Rio de Janeiro: Ebal, n. 3, 1975b. Disponível em: <<http://guiaebal.com/>>. Acesso em: 11 Julho 2019.
- PASTORE, J. A. D. Psicanálise e linguagem mítica. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 64, n. 1, p. 20-23, janeiro 2012. ISSN 2317-6660. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252012000100009>. Acesso em: 25 julho 2018.
- PÉREZ, G. **Lendas do Universo DC: Mulher-Maravilha**. Barueri: Panini Books, v. 1, 2017.
- PLATÃO. **A República**. Tradução de Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 1997. Coleção Os Pensadores.
- PORTZ, R. **Launch vehicle design features for minimum cost**. 40 th AIAA/ASME/SAE/ASEE joint Propulsion Conference and Exhibit. Fort Lauderdale: American Institute of Aeronautics and astronautics. 2004.
- REBLIN, I. A. **A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica**. Tese (Doutorado em Teologia) - Escola Superior em Teologia. São Leopoldo. 2012.
- REVIEW: Batman: Arkham Asylum 15th Anniversary Edition. **With Great Power**, 2017. Disponível em: <<http://with-great-power.blogspot.com/>>. Acesso em: 19 jul. 2019.
- REYNOLDS, R. **Super heroes: a modern mythology**. Jacson: University of Mississippi, 1997.
- ROBB, B. J. **A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores**. Tradução de André Gordinho. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017. ISBN 978-85-5889-041-0.
- ROCHA, A. D. S. E. Hermenêutica e estruturalismo. **Revista Portuguesa de Filosofia**, Braga, v. XLVI, p. 87-124, 1990. ISSN 0870-5283. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/8718>>. Acesso em: 25 julho 2018.
- RODRIGUES, C. J. Lévi-Strauss, teórico da comunicação. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 16, n. 39, p. 57-62, agosto 2009. ISSN 1980-3729. Disponível em:

- <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5842>>.
- RODRIGUES, E. V. F. Batman vs Superman: uma lição de Umberto Eco sobre os mitos contemporâneos. **Unespciência**, São Paulo, n. 77, p. 6-13, Agosto 2016.
 - RODRIGUES, N. S. Por entre mitos e Märchen: problemática e perspectiva. **Diacrítica (Online)**, Braga, v. 26, n. 2, p. 386-403, 2012. ISSN 0807-8967. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0807-89672012000200022>. Acesso em: 25 julho 2018.
 - ROUSSEAU, J. J. **Discurso sobre a origem da desigualdade entre os homens**. Tradução de Lourdes Santos Machado. São Paulo: Nova Cultural, v. II, 1997. Coleção Os Pensadores.
 - SIN-LÉQI-UNNÍNNI. **Ele que viu o abismo**: epopeia de Gilgamesh. Tradução de Jacyntho Lins Brandão. 1ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. ISBN 979-85-513-0283-5. (Coleção Clássica).
 - SNYDER, S. **Batman: Ano Zero**. Barueri: Panini Books, 2017. ISBN 978-85-8368-232-5.
 - SOARES, T. Abordagens teóricas para estudos sobre a cultura pop. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, p. 139-152, 2014. ISSN 1998-22391. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727>>. Acesso em: 13 Agosto 2018.
 - SOMETHING Just Like This (Tradução). **Vagalume**, 2018. Disponível em: <<https://www.vagalume.com.br/coldplay/something-just-like-this-feat-the-chainsmokers-traducao.html>>. Acesso em: 01 Maio 2019.
 - STRACZYNSKI, J. M. **Superman: Terra Um**. Barueri: Panini Books, v. 1, 2012.
 - STRACZYNSKI, J. M. **Superman: Terra Um**. 1ª. ed. Barueri: Panini Books, v. 1, 2012. ISBN 978-85-6548-428-2.
 - SUPERMAN (1939) n° 146. **Guia dos Quadrinhos**. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/superman-\(1939\)-n-146/250/5529](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/superman-(1939)-n-146/250/5529)>. Acesso em: 13 Janeiro 2019.

- SUPERMAN. New York: National Comics, n. 1, 1939. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/>>. Acesso em: 13 mar. 2018.
- SUPERMAN. New York: National Comics, n. 53, 1948. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/>>. Acesso em: 11 fev. 2018.
- SUPERMAN. New York: National Comics, n. 146, 1961. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/>>. Acesso em: 11 jul. 2019.
- SUPERMAN. Direção: Richard Donner. Produção: Pierre Spengler. Intérpretes: Christopher Reeve; Marlon Brando e Gene Hackman. [S.l.]: Warner Bros. 1978.
- TRINDADE. Barueri: Panini Comics, v. 1, 2018.
- TUCKER, R. **Pancadaria**: por dentro do épico conflito Marvel vs. DC. Tradução de Guilherme Kroll. 1º. ed. Rio de Janeiro: Fábrica 231, 2018. ISBN 978-85-9517-044-5.
- UNIVERSO DC. Barueri: Panini Comics, v. 1-7, 2012.
- UNIVERSO DC: RENASCIMENTO. Barueri: Panini Comics, 2017.
- VERGUEIRO, W. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. In: RAMA, A.; VERGIERO, W. **Uso das HQS no ensino**. São Paulo: Editora Contexto, 2014.
- VÍRGILIO. **Eneida**. Tradução de Tassilo Orpheu Spalding. 1ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.
- WAID, M. **Reino do Amanhã**: edição definitiva. Barueri: Panini Books, 2013. ISBN 978-85-65484-64-0.
- WAID, M. **Superman**: o legado das estrelas. São Paulo: Eaglemoss, v. 1, 2017a.
- WAID, M. **Superman**: o legado das estrelas. São Paulo: Eaglemoss, v. 2, 2017b.
- WELDON, G. **A biografia não autorizada do Superman**. Tradução de Débora Guimarães Isidoro. 1ª. ed. São Paulo: Leya, 2016.
- WELDON, G. **A cruzada mascarada**: Batman e o nascimento da cultura nerd. Tradução de Érico Assis. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Pixel, 2017. ISBN 978.855.546.095-1.
- WERNECK, M. M. F. Claude Lévi-Strauss e as anamorfoses do mito. **Margem**, São Paulo, n. 16, p. 51-63, dezembro 2002.

- WERNECK, M. M. F. **Mito e Experiência: operadores estéticos do pensamento de Claude Lévi-Strauss**. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica. São Paulo, p. 367. 2002.
- WERNECK, M. M. F. O trabalho do mito: diálogos entre Freud e Lévi-Strauss. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 45-47, janeiro 2012. ISSN 2317-6660. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252012000100017>. Acesso em: 25 julho 2018.
- WOLFMAN, M. **Crise nas infinitas Terras**. Barueri: Panini Books, 2015.
- WONDER WOMAN. New York: National Comics, n. 105, 1959. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- WONDER WOMAN. New York: National Comics, n. 159, 1966. Disponível em: <<https://readcomiconline.to/>>. Acesso em: 10 ago. 2018.
- WONDER Woman. Direção: Patty Jenkins. Produção: Charles Roven; Deborah Snyder, *et al.* Intérpretes: Gal Gadot. [S.l.]: Waner Bros. 2017.
- ZERO HORA. São Paulo: Abril, v. 4-0, 1995.