



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E
INTERCULTURALIDADE – PPGLI**

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

UMA LEITURA DA JORNADA DO HERÓI EM *GRANDES ASTROS SUPERMAN*

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

UMA LEITURA DA JORNADA DO HERÓI EM *GRANDES ASTROS SUPERMAN*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Goretti Ribeiro.

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

B574l Bezerra, Luiz Gustavo de Sá
Uma leitura da jornada do herói em Grandes Astros Superman
[manuscrito] / Luiz Gustavo de Sá Bezerra. - 2016.
128 p. : il. color.

Digitado.

Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) -
Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação
e Pesquisa, 2016.

"Orientação: Profa. Dra. Maria Goretti Ribeiro, Pró-Reitoria
de Pós-Graduação e Pesquisa".

1. Monomito. 2. Grandes Astros Superman. 3. História em
quadrinhos. I. Título.

21. ed. CDD 801.95

LUIZ GUSTAVO DE SÁ BEZERRA

UMA LEITURA DA JORNADA DO HERÓI EM GRANDES ASTROS SUPERMAN

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da Universidade Estadual da Paraíba, área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Mestre.

Aprovado em: 08 / 04 / 2016.

Banca Examinadora:



Prof^a. Dr^a. Maria Goretti Ribeiro / UEPB - PPGLI
Orientadora



Prof. Dr. Antonio de Pádua Dias da Silva / UEPB - PPGLI
Examinador Interno



Prof^a. Dr^a. Ana Maria Leal Cardoso / UFS - PPGL
Examinadora Externa

À minha esposa, com amor e gratidão pelo apoio irrestrito ao longo da construção desse trabalho. E ao meu avô (*In Memoriam*), o herói que comprou minha primeira revista em quadrinhos. Dedico.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida. Com Ele, tudo é possível.

À minha esposa, Kaline Di Pace Nunes, pelo amor, dedicação, paciência e o meu próprio futuro. Sem ela, sequer teria atendido ao chamado dessa jornada.

Aos meus pais, Maria do Carmo Gomes de Sá e Rivaldo Bezerra Neves (*In Memoriam*) e aos meus sogros, Marinacia Tejo Di Pace Nunes e Rui Ricardo de Andrade Nunes, por tudo.

Aos meus avós, Corália Anacleto de Sá e Israel Gomes Filho (*In Memoriam*), por mais ainda.

Aos meus irmãos, Thayranne Gomes de Moraes, Tammer Gomes de Moraes e Tainá Gomes de Moraes. E aos cunhados, Felipe Di Pace Nunes e Rui Ricardo de Di Pace Nunes, pela parceria em todos os momentos.

À Profa. Dra. Maria Goretti Ribeiro, minha orientadora, pelos ensinamentos e pelas contribuições cada vez mais constantes para o meu crescimento.

Ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade da UEPB, por ter sido um verdadeiro agente de modificação na minha vida. A todos os professores e funcionários do PPGLI pelas excelentes contribuições e momentos de amizade.

À banca examinadora, Prof. Dr. Antonio de Pádua Dias da Silva e Prof^a. Dr^a. Ana Maria Leal Cardoso, que tão gentilmente aceitou o convite para participar da defesa pública desse trabalho, bem como pelas observações e contribuições.

A CAPES pelo apoio financeiro concedido durante o curso.

E aos amigos que, direta ou indiretamente, contribuíram com esse trabalho, Yuri Saladino Souto Maior Nunes e Cleriston de Oliveira Costa.

Minha Gratidão.

"O verdadeiro herói é sempre um herói por engano; ele sonha em ser um covarde honesto como todo mundo".

Umberto Eco

RESUMO

O mitólogo comparativo, Joseph Campbell, descobriu que os mitos basicamente compõem a mesma história, recontada, *ad eternum*, em inúmeras variações. Na obra, *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 2007), são compiladas suas convicções mais recorrentes sobre a tradição oral e a literatura escrita, chegando a um denominador comum: o monomito. Esse conceito pode ser compreendido nos termos da Jornada do Herói, revelando narrativas cíclicas, que podem ser empregadas tanto na compreensão de problemas humanos quanto como norteadoras da escrita criativa. Não por acaso, são também o sustentáculo que ampara o objeto de estudo do presente trabalho: a história em quadrinhos, *Grandes Astros Superman* (MORRISON; QUITELY, 2012). A estória em tela está estruturada em doze capítulos independentes que, quando lidos na íntegra, permite-se uma série de alusões a Jornada do Herói, bem como a manifestação de remitologizações do herói mítico clássico/tradicional. Com efeito, o objetivo geral é verificar de que maneira os três atos do monomito de Campbell - chamado, provas e retorno - estão ocultos no texto e ilustrações da história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman*. Por meio de pesquisa bibliográfica, o trabalho está organizado em três capítulos e perpassa, de forma acessória, o estudo de Meletínski (2002) sobre arquétipos literários; as construções elencadas no ensaio *O Mito do Superman*, de Eco (2015); e os conceitos de modernidade líquida, trabalhado por Bauman (2001), e a noção de mitopoeta por Ribeiro (2013). Observa-se que o *Superman* se posta como herói moderno/contemporâneo e se diferencia do herói mítico clássico/tradicional; sendo que o primeiro se apresenta como um sujeito cujos atos de heroísmo são ressaltados pelos fatos da contemporaneidade, o dinamismo e a imprevisibilidade típica de produções romanescas; já o segundo, está preso a um vórtice temporal que estabiliza ou imobiliza-o frente a novas possibilidades. Assim, enquanto o herói mítico “é”, o herói moderno vive em meio a um “pode ser”. Por outro lado, chega-se ao discernimento de que nas histórias em quadrinhos, objetos simbólicos – como o traje do *Superman* – não são reservados tão somente a narrativa, mas acabam amplificando a manifestação emocional do leitor diante da materialização de imagens e imaginário. Outrossim, identifica-se que a noção de produtor cultural – roteirista ou artista ilustrador – nas histórias em quadrinhos se enquadra na classificação que Ribeiro (2013) confere ao mitopoeta. No que toca a proposta de leitura de *Grandes Astros Superman*, constata-se que o monomito de Campbell não é totalmente seguido à risca, no sentido sincrônico capitular da estória, evidenciando que a estrutura da Jornada do Herói não precisa necessariamente se apresentar com tanta precisão. Por fim, conclui-se que essa história em quadrinhos se estabelece dentro do padrão do monomito enquanto forma, mas não como fórmula, permitindo que seções e subseções sejam excluídas, acrescentadas e até embaralhadas, sem arrefecer o mito do herói.

Palavras-chave: Monomito. *Grandes Astros Superman*. História em Quadrinhos.

ABSTRACT

The comparative mythologist Joseph Campbell found that the myths basically comprise the same story, retold, last forever, in myriad variations. In the book, *The Hero with a Thousand Faces* (CAMPBELL, 2007), are compiled their most recurrent convictions about the oral tradition and the written literature, reaching a common denominator: the monomyth. This concept can be understood in terms of the Hero's Journey, revealing cyclical narratives that can be used both in understanding human problems and as a guiding creative writing. Not coincidentally, they are also the backbone that supports the work of this subject: the comics, *All-Star Superman* (MORRISON, QUITELY; 2012). The story on screen is divided into twelve independent chapters that, when read in its entirety, allows a series of allusions to Hero's Journey and the remitologizações manifestation of the classic / traditional mythical hero. Indeed, the overall goal is to see how the three acts Campbell Monomyth - called evidence and return - are hidden in the text and illustrations of the comic of *All-Star Superman*. Through literature, the work is organized into three chapters and crosses, an ancillary way, the study Meletínski (2002) on literary archetypes; the buildings listed in the essay *The Myth of Superman*, Eco (2015); and liquid modernity concepts, worked by Bauman (2001), and the notion of mitopoeta by Ribeiro (2013). It is observed that Superman stands as a modern / contemporary hero and differs from classic / traditional mythical hero; the first of which is presented as a man whose acts of heroism are highlighted by the facts of contemporary, dynamism and unpredictability typical of Romanesque productions; already the second, is stuck in the middle of a temporal vortex that stabilizes and immobilizes it forward to new possibilities. So while the mythical hero "is" the modern hero lives in the midst of a "maybe." On the other hand, we arrive at the insight that in the comics, symbolic objects - like Superman costume - are not reserved solely the narrative, but end up amplifying the emotional reader demonstration outside the materialization of images and imagination. Furthermore, it is identified that the notion of cultural producer - illustrator writer or artist - in comic books fits the classification Ribeiro (2013) gives the mitopoeta. As regards the proposal of reading *All-Star Superman*, it appears that Campbell's Monomyth is not fully followed to the letter, the synchronic sense capitulate story, showing that the Hero's Journey structure need not necessarily be established so precisely . Finally, it is concluded that this comic is established within the standard monomyth as a form, but not as a formula, allowing sections and subsections are deleted, added and even shuffled without cool the hero myth.

Keywords: Monomyth. All-Star Superman. Comics.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Os doze trabalhos de Hércules e do <i>Superman</i>	79
---------------------------------------------------------------------	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1. O MITO DO HERÓI.....	14
1.1 O conceito de herói mítico	14
1.2 O conceito de herói moderno/contemporâneo	19
CAPÍTULO 2. A JORNADA MÍTICA DO SUPERMAN.....	32
2.1 O Chamado	32
2.2 Provas	44
2.3 O Retorno.....	59
CAPÍTULO 3. A JORNADA PICTÓRIA DO SUPERMAN.....	64
3.1 Imagem e Imaginário.....	64
3.2 Histórias em Quadrinhos.....	72
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
REFERÊNCIAS.....	85
ANEXO - ILUSTRAÇÕES CONTEXTUAIS AO OBJETO DE ESTUDO	88

INTRODUÇÃO

Para o Alto e Avante

A façanha do mito perpassa o mundo habitado em todas as eras e sob quaisquer conjunturas, servindo de fonte para os processos corporais e mentais humanos. Nesse raciocínio, o mito corresponde a uma fenda secreta donde escapam energias que alimentam variadas manifestações culturais, a exemplo da religião, filosofia, história, ciência e, por que não, os próprios sonhos. Os modelos desses mitos podem ser utilizados como padrões ou formas com o intuito de narrar tanto à estória mais simples de uma revista em quadrinhos quanto o mais sofisticado romance. Contudo, para que a noção de padrão pudesse emergir dos recônditos mais profundos da consciência, ter-se-ia antes que reconhecer essas ideias, reuni-las, articulá-las, nomeá-las e sistematizá-las.

O mitólogo comparativo, Joseph Campbell, teve êxito nessa empreitada e, por meio do seu estudo, descobriu que os mitos basicamente compõem a mesma história, recontada *ad eternum* em inumeráveis variações. Na obra, *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 2007), suas convicções mais recorrentes sobre a tradição oral e a literatura escrita são compiladas, chegando a um denominador comum: o monomito. Esse conceito pode ser compreendido nos termos do mito do herói, sobretudo no padrão da Jornada do Herói, revelando narrativas que podem ser empregadas tanto na compreensão de problemas humanos quanto como norteadoras da escrita criativa. Não por acaso, são também o sustentáculo que ampara o objeto de estudo do presente trabalho: a história em quadrinhos, *Grandes Astros Superman* (MORRISON; QUITELY, 2012).

Reconhecida por profissionais da indústria dos quadrinhos, que a agraciaram em 2006, 2007 e 2009 com *Eisner Awards*, principal prêmio norte-americano do gênero, *Grandes Astros Superman* está estruturado em doze capítulos independentes que, quando lidos na íntegra, permite-se uma série de alusões a Jornada do Herói, bem como a manifestação de remitologizações do herói mítico clássico ou tradicional. Sua trama tem início quando o super-herói homônimo descobre que está prestes a morrer, mais precisamente, após uma missão de misericórdia no sol para resgatar um quarteto de astronautas que fracassaram na tentativa de pousar no astro-rei. Projetadas para absorver radiação solar, suas células passam a se autodestruir dada a intensa sobrecarga e proximidade com

aquela energia. É aí então que descobre que só lhe resta um ano de vida. Trata-se, portanto, de uma aventura épica dos derradeiros dias do Homem de Aço e revela o que ele decide fazer antes do fim iminente. Por outro lado, é a história de um herói solar, um herói moderno que, ao dar cabo de doze trabalhos, transfigura-se literalmente em uma estrela.

Estabelecido o objeto de estudo, mediante pesquisa bibliográfica, pretende-se obter respostas para a seguinte pergunta problema: de que maneira os três atos do monomito de Campbell – chamado, provas e retorno – estão ocultos no texto e ilustrações da história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman*?

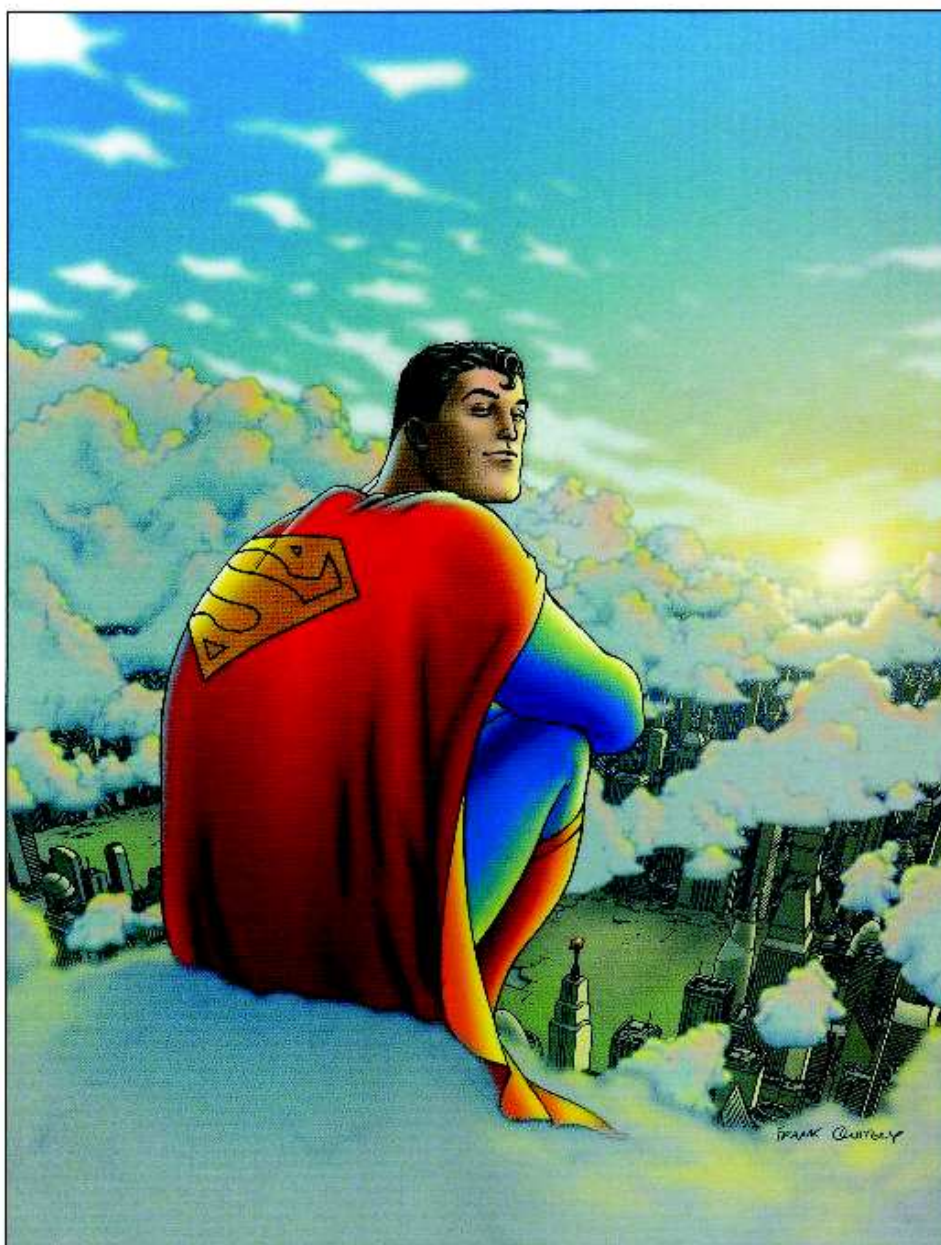
Para solucionar essa questão, de início, a pesquisa explicativa em tela aspira, enquanto objetivo geral, verificar de que modo esse atos do monomito, bem como suas seções e subseções, se apresentam na leitura da narrativa gráfica em análise, tecendo um trabalho de natureza interpretativa. O trabalho está organizado em três capítulos e perpassa, de forma acessória, o estudo de Meletínski (2002) sobre arquétipos literários; as construções elencadas no ensaio *O Mito do Superman*, de Eco (2015); os conceitos de modernidade líquida, trabalhado por Bauman (2001), e a noção de mitopoeta por Ribeiro (2013). Tem-se em mente que a utilização desse arcabouço teórico inicial, aliado às bibliografias adicionais ao contexto, revelará o padrão mitológico e discursivo da Jornada do Herói, instaurado desde os primórdios da criação da personagem no ano de 1938, por Jerry Siegel e Joe Shuster.

Uma vez que os objetivos específicos definem as etapas do trabalho que devem ser realizadas para que se alcance o objetivo geral, no escopo dessa investigação, eles pretendem: analisar fatores que contribuem para a compreensão dos conceitos de herói mítico clássico/tradicional e moderno/contemporâneo; explicar a ocorrência do monomito de Campbell dentro da narrativa de *Grandes Astros Superman*; evidenciar a manifestação da imagem e o imaginário no suporte dessa estória; e, por fim, avaliar se o produtor cultural da história em quadrinhos – roteirista e artista ilustrador – tem os atributos necessários para ser considerado um “mitopoeta”.

Pinheiro (2011) entende que um trabalho apenas se justifica caso exista uma lacuna em determinado âmbito do saber, e que deve ser preenchida, ou se há discordância de determinada interpretação e deseja-se empreender uma pesquisa para mostrar os limites daquele ponto de vista. Entende-se que o êxito na pesquisa poderá agregar ao programa de pós-graduação em Literatura e Interculturalidade da

Universidade Estadual da Paraíba, sobretudo a linha de pesquisa atinente à literatura comparada e intermedialidade, contribuições no sentido de viabilizar um estudo atual que fuja ao mero caráter lúdico que comumente atribui-se às histórias em quadrinhos, revelando camadas mais densas e pouco exploradas na fortuna crítica sobre o personagem, os autores e a obra escolhida.

Capítulo 1



CAPÍTULO 1

O MITO DO HERÓI

1.1 O conceito de herói mítico

Cabe a arte o ponto de fuga necessário para que as idiossincrasias humanas sejam desveladas frente às exigências que põem o ser vivo em comunicação com o mundo exterior. Cabem à figura enigmática do herói, enquanto construto artístico, as ações que ninguém pode realizar, entregando a desforra catártica que arrefece os anseios e os temores que a vida não se abstém de oferecer. Mas o que seria esse herói? Quem seria esse herói? As respostas para essas perguntas contemplam o indivíduo, homem ou mulher, que alcançou a façanha de sobrepujar restrições históricas de cunho pessoal e local, solucionando feitos alicerçados em ideais e inspirações que vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento mundanos.

O sujeito em questão tanto pode ser honrado pela sociedade da qual faz parte quanto não receber dela reconhecimento algum; pode, inclusive, ser desprezado. No mais das vezes, esse herói desempenha seu papel num mundo que se encontra simbolicamente fraturado. De acordo com Campbell (2007, p.41), nos contos de fadas, por exemplo, essa fratura “pode ser tão insignificante como a falta de um certo anel de ouro, ao passo que, na visão apocalíptica, a vida física e espiritual de toda a terra pode ser representada em ruínas ou a ponto de se arruinar”. Com efeito, o herói dos contos de fadas atinge um êxito microcósmico, doméstico, enquanto no mito, o sucesso tem proporções macrocósmicas e implica narrativas histórico-universais. Nesse contexto, o primeiro triunfa sobre os inimigos pessoais; já o segundo, obtém de sua jornada os recursos para revivificar sua sociedade como um todo.

Sears (2015, p. 188) afirma que o herói, segundo a maioria das pessoas, é “qualquer um que aja com coragem ou integridade [e] o heroísmo é definido mais pela forma como alguém age do que por quem é essa pessoa”. Hughes-Hallett (2007) permite-se uma argumentação draconiana ao defender que não é exigido do herói que ele seja altruísta, honesto e sequer competente. As únicas coisas que se exige dele é que seja único (inimitável) e inspire “confiança e que, conquanto não

necessariamente sejam bons, projetem uma imagem de grandiosidade” (HUGHES-HALLET, 2007, p. 15) e vai além:

Heróis são pessoas dinâmicas e sedutoras – de outra forma não seriam heróis – e a fúria heroica é emocionante de se contemplar. É a expressão de um espírito soberbo. Associa-se à coragem, à integridade e ao desdém pelas mesquinhas concessões que permitem à maioria não-heróica ir levando a vida – atributos esses amplamente considerados nobres. A fúria heroica tem também, e em consequência disso, um enorme potencial para desestabilizar a ordem estabelecida. O Aquiles de Homero era “o melhor dos aqueus”, o maior entre os guerreiros gregos, mas sua fúria não era dirigida contra os inimigos de seu povo, e sim contra Agamenon, líder de seu povo. A *Íliada* é uma celebração do encanto letal de Aquiles: é também a história do quão próximo ele esteve de levar à derrota a comunidade da qual ele era o mais brilhante representante (HUGHES-HALLETT, 2007, p. 13).

Parece seguro dizer que, indistintamente, tanto o mito quanto o folclore ou a lenda saciam-se de histórias de vida sobre indivíduos que foram considerados por seus contemporâneos, e pela posteridade, como detentores de dons excepcionais, provavelmente sobrenaturais, que os ajudaram a realizar feitos que ninguém mais estaria à altura de desafiá-los, a exemplo da derrota do rival, a redenção de um povo, a manutenção de uma estrutura política ou mesmo o desfecho de uma longa viagem. A existência do herói é o prenúncio de uma sociedade desesperada, que anseia pela vinda de um salvador, e tendo-o reconhecido, de pronto, oferta-lhe sua adoração. O perigo da veneração excessiva desse indivíduo dá margem para que seus adoradores eximam-se de responsabilidades, procurando na figura desse protetor a remissão ou a concretização daquilo pelo que deveriam estar buscando eles próprios. A dedução em tela parece se encaixar na tópicica do cuidado de si, de Foucault (2004), transformando as tribulações do herói em redes de segurança ou freios morais que impediriam os indivíduos de alcançarem seus potenciais:

[...] é nestas separações, ou melhor, neste pertencimento a uma seita ou a um grupo, que o cuidado de si se manifesta e se afirma. Não se pode cuidar de si, por assim dizer, na ordem e na forma universal. Não é como ser humano enquanto tal, não é simplesmente enquanto pertencente à comunidade humana, mesmo se este pertencimento for muito importante, que o cuidado de si pode manifestar-se e, principalmente, ser praticado. Somente no interior do grupo e na distinção do grupo, pode ele ser praticado (FOUCAULT, 2004, p. 145).

Feijó (1995, p. 13), todavia, parece mais otimista quando decreta que o “mito seria [...] um consolo contra a história [e] o herói, um consolo contra a fraqueza

humana”. Sem unanimidades, a natureza e a função do herói alteram-se atreladas a mentalidade da cultura que o fomenta, bem como os predicados atribuídos ao herói, os feitos que se esperam deles e seu lugar no *status quo* político e social como um todo. Nesse bojo, Campbell (2007, p. 12) estabelece paralelismos na cadeia cíclica a que está preso o herói – visto que, “uma vez compreendidas as semelhanças, descobriremos que as diferenças são muito menos amplas do que se supõe” –, onde ele, seja de natureza zombeteira ou sublime, grega ou bárbara, gentia ou judaica, em essência, sua jornada suporta diminutas variações.

Segundo Vogler (2015), os artistas que se pautam pelo monomito¹ de Campbell, como preceito da jornada cíclica inerente aos mitos, têm incessantemente medido esforços para viabilizar equivalentes icônicos de situações intelectuais e emotivas, arquitetando histórias de amor, paixão, glória, disputas de poder ou insurreições populares. Logo, quando um mitopoeta contemporâneo se ocupa de repertório simbólico tradicional, ele o faz para lançar nova carga simbólica a velhas imagens míticas; ou melhor, há aqui a pretensão de designar novos modos de percepção a produtos culturais que releem mitos a uma universalidade, ora ciente ora inconsciente, que os julga deslocados de seu tempo, datados. Eco (2015) credita essa tendência mitificante a intervenção de “persuasores ocultos”, que instruem, dirigem e provocam às massas através de ações de uma sociedade industrial fundada na produção e no consumo obrigatório e acelerado.

Em face, portanto, destas novas situações mitopoiéticas, parece-nos que o processo a seguir deve ter duas qualidades: de um lado, a pesquisa dos objetivos que a imagem encarna, do *que está depois da imagem*; de outro, um processo de *desmitificação*, que consiste em identificar *o que está por trás da imagem*, e, portanto, não só as exigências incôscias que a promoveram como também as exigências cômicas de uma pedagogia paternalista, de uma persuasão oculta motivada por fins econômicos determinados (ECO, 2015, p. 243).

Doravante, ao racionalizar o instituto da desmitificação apregoado por Eco, no qual se retira o véu que encobre figuras tradicionais, como os heróis da mitologia clássica, nórdica ou mesmo de religiões, pode-se chegar a um dos cernes desse estudo, que seria a conceituação desses expoentes no nível mítico clássico/tradicional e moderno/contemporâneo. Detendo-se, nesse primeiro

¹ As imbricações e relações que cercam o monomito e sua conseqüente jornada cíclica serão abordadas no segundo capítulo desse trabalho, estabelecendo diálogos com a obra objeto de estudo.

momento, ao herói mítico, é necessário que antes se discrimine as estruturas narrativas das quais o mito apresenta-se perante o público no cotidiano, a exemplo da imagem sacra de um personagem de origem divina ou humana, que perpetua características eternas e pormenores irreversíveis. Assim, há uma estória por trás desse indivíduo, todavia essa narrativa, há tempos, fora delimitada, modelando, inclusive, suas feições no imaginário alheio.

Outrossim, com poucas variantes, diz o mito que Hércules era filho de Zeus e Alcmena, uma mortal. Ao nascer recebeu o nome de Alcides, contudo, para arrefecer a fúria da esposa traída do deus Pai, Hera, que atormentava o menino sem piedade, foi rebatizado para Hércules, ou “glória de Hera”. O novo nome, contudo, não abrandou os ímpetos de Hera, e ela seguiu promovendo artimanhas para dificultar a vida de Hércules. Ao sobreviver as mais variadas ciladas proporcionadas pela madrasta, ele chega à idade adulta, forte e corajoso, contraindo núpcias com Mégara, filha do Rei Creonte, com quem teve vários filhos. Insatisfeita com a felicidade de Hércules, certa feita, Hera promove um acesso de loucura que incita o semideus a assassinar os próprios filhos.

Ao reaver a sanidade, Hércules busca orientação junto ao Oráculo de Delfos, questionando-lhes como poderia se redimir daquele crime tão hediondo. A resposta obtida foi que ele deveria se apresentar ao seu primo Euristeu, Rei de Micenas e de Tirinto, oferecendo-lhe seus préstimos. Porém, mal sabia Hércules que o primo simpatizava com a causa de Hera e tinha em mente doze desafios – ou trabalhos – que poderiam aniquilá-lo de uma vez por todas. O primeiro deles dizia respeito à caçada ao leão de Nemeia, uma fera que aterrorizava o povo daquela planície e não podia ser morta por homens ou armas normais. Ao término de cinquenta dias de busca, Hércules consegue rastrear e matar o animal com as próprias mãos (SEARS, 2015).

Essa seria, em apertada síntese, uma fração da biografia de Hércules, cuja representação a partir de estátuas do herói ou de cenas de seus trabalhos, concretiza-se num desenrolar temporal de acontecimentos irreversivelmente finitos, cabendo àquelas esculturas tão somente a captura de um momento de definição. A reprodução do registro pétreo (ver Figura 01 - Anexo), por exemplo, traz à tona o embate com o leão de Nemeia, e expressa uma imagem de Hércules com fisionomia divina, sugerindo tanto um espelhamento das feições de Zeus quanto à excepcionalidade de seus dotes físicos. Nota-se também que imagem em tela não

exclui a narração, mas trata-se da narração de uma trajetória irreversível e previsível, no qual o herói grego será testado e encontrará seu destino no desfecho de sua jornada. Como tantos outros personagens do mito, Hércules “encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, previsível, não pode reservar-nos surpresas” (ECO, 2015, p. 250).

Nesse contexto, o herói mítico encontra-se numa singular posição: ele precisa ser um arquétipo, o somatório de certas aspirações coletivas, e, por sua vez, deve obrigatoriamente consolidar-se numa fixidez que o torne facilmente reconhecível. Caso contrário, se o herói do mito clássico optasse pelo “agir”, e interferisse no *status quo* vigente, implicaria dizer que esse personagem estaria se consumindo (ECO, 2015). Logo, Hércules não poderia consumir-se, pois um mito é inconsumível, ou seja, pertence ao cerne da parábola mitológica, bem como o papel que desempenha nos doze trabalhos e na concretização do eterno retorno, como símbolo da circularidade dos eventos e da própria existência:

Então, quando as chamas haviam consumido a parte materna de Hércules [Hércules], a porção mais divina, em vez de se mostrar ferida, pareceu recomeçar com mais vigor, assumindo um porte mais elevado e de uma dignidade maior. Júpiter [Zeus] o envolveu em uma nuvem, e levou-o numa carruagem puxada por quatro cavalos para habitar entre as estrelas. Quando Hércules [Hércules] assumiu o seu lugar no céu, Atlas sentiu o peso adicionado. Juno [Hera], reconciliada com o herói, deu-lhe a sua filha Hebe em casamento (BULFINCH, 2006, p. 194).

Uma vez compreendida essa natureza unidimensional do mito clássico, é possível identificar elementos que funcionam como engrenagens nos movimentos de transcrição mitopoética, e, ao mesmo tempo, capazes de subsidiar a formulação de um conceito de herói mítico, qual seja: trata-se de referencial universal ou marco zero estático imutável que se atrela a imagem abstrata de um sujeito eternizado no mito clássico ou tradicional por possuir grande coragem, ser dotado de atributos físicos ou morais muito positivos, pertencer a linhagens mestiças de seres divinos com outros mortais, se destacar no proceder resolutivo frente a mazelas inexpugnáveis no mundo comum e, sobretudo, por se revelar como influência implícita nas estruturas narrativas dos derivados modernos ou contemporâneos, frutos de remitologização.

1.2 O conceito de herói moderno/contemporâneo

Campbell entende que o desafio do herói, a ser empreendido hodiernamente, não vem a ser o mesmo de outrora no mito clássico. Para o próprio, “a moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez à luz a Atlântida perdida da alma coordenada” (2007, p. 373). Tal assertiva indica que nos períodos comparativamente estáveis das tradicionais mitologias dirigentes, todo o sentido consistia nas grandes formas anônimas, não havendo qualquer sentido nas capacidades expressivas do indivíduo; hoje, paradoxalmente, o sentido é completamente inconsciente e, aparentemente, tudo aponta para o indivíduo. Se antes a base do herói mítico estava atrelada a estruturas relativamente estáveis, na contemporaneidade o herói não sabe para onde caminha e tão pouco o que move as pessoas: “todas as linhas de comunicação entre as zonas consciente e inconsciente da psique humana foram cortadas e fomos divididos em dois” (CAMPBELL, 2007, p. 373).

Nem de longe, esse herói moderno parece confortável no seu papel, ou mesmo instilar a confiança que o seu predecessor impunha. Não é para menos, afinal, esse ser dual vive em meio a um período de liquidez, fluidez, volatilidade, incerteza e insegurança: uma modernidade líquida, de acordo com Bauman (2001). É nesse terreno acidentado que todo o equilíbrio de forças e todos os padrões morais do tempo anterior, chamado por esse autor de modernidade sólida, dão lugar à lógica do agora, da artificialidade, do gozo e consumo. Uma lógica, por sinal, deveras frágil, que transforma os humanos em mercadorias fungíveis e descartadas a qualquer momento, contrastando sobremaneira com a infungibilidade do mito tradicional – como dito no tópico anterior.

Posto isso, o herói hoje parece absorver a problemática desse sujeito líquido de Bauman, que lida com um retrospecto consumista repleto de opções (descartáveis), no qual o mundo embora não assuma uma faceta fria e calculista, ainda assim acarreta frustrações e, claro, insegurança. Por outro lado, esse sujeito líquido age de acordo com os próprios códigos e tem suas ações ditadas por alternativas convenientes ou vantajosas. Já Campbell atribui a real causa da desintegração das fórmulas herdadas a um deslocamento definitivo do centro de gravidade mítico no qual, nos dias atuais, os mistérios estariam gradativamente perdendo suas forças. Nesse contexto, o mundo animal, vegetal ou os elementos

constituintes do universo deixam de representar o centro do reino do mistério e do perigo, que passa a ser ocupado agora pelo próprio homem.

O homem configura-se como aquela presença estranha com a qual devem as forças do egoísmo chegar a um acordo, presença por meio da qual o ego deve ser crucificado e ressuscitado e a cuja imagem a sociedade deve ser reformada (CAMPBELL, 2007, p. 375).

Caso atenda ao chamado e resolva partir numa busca, o herói que reside nesse indivíduo moderno não pode apenas aguardar até que sua comunidade por si só neutralize a crise proporcionada pelo orgulho, medo, avareza e intolerância. Quer dizer, não cabe a sociedade desempenhar o múnus do herói, pelo contrário, pertencem a ele sua condução e guarida. Assim mesmo, o herói moderno é agente de uma sujeição autoconquistada, não tão distante das suportadas por seus precursores míticos. O que, no entanto, motiva essa sujeição é um enigma cuja solução é exatamente a mesma para ambos: a virtude primordial e a proeza histórica do herói (CAMPBELL, 2007).

Trazendo para a discussão o personagem que protagoniza o objeto desse estudo, o *Superman*, pode-se dizer num primeiro momento que, notoriamente, o *Homem de Aço* – alcunha popularizada entre os leitores – é caracterizado como um herói agraciado de poderes que se sobrepõem aos do homem comum, na mesma medida que figurões míticos como Hércules, Atlas, Pantagrueu ou Sansão. Não raro, o talento do herói também funciona como recurso humanizante, no qual, no lugar de dons sobrenaturais, ele se sobressai com aptidões naturais a exemplo da astúcia, destreza estratégica ou o apurado raciocínio lógico, como ocorre com o detetive Auguste Dupin, de Poe (2006).

Eco (2015, p. 247), contudo, pressente que o herói em tempos de sujeitos (líquidos) esfacelados por desordens psicológicas, complexos de inferioridade e cujas vontades individuais são neutralizadas via máquina estatal ou industrial, deve assumir, “além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer”. Razão pela qual o leva, em seguida, a pontuar “o *Superman* [como] o mito típico de tal gênero de leitores”.

Mas, embora esses leitores testemunhem com espanto as proezas do imigrante transportado ainda bebê via foguete nos instantes finais do planeta Krypton, e que na Terra, ao metabolizar a energia do sol amarelo, passa a anular a

força gravitacional, possuir força física descomunal e maximizar os cinco sentidos, é sob o disfarce do jornalista Clark Kent que eles se identificam. Um motivo para isso é o comportamento forçoso do jornalista, que replica traços típicos do estereótipo *nerd*, como a miopia denunciada por óculos de lentes espessas, timidez crônica, inteligência subestimada e, por vezes, ridicularizada, fobias variadas, falta de jeito ou destreza com objetos e, claro, o amor platônico por uma colega de redação segura de si, um tanto arrogante e completamente cega em relação aos sentimentos do enamorado – Lois Lane.

Para complementar a camuflagem, Kent ostenta maneirismos exóticos típicos de regionalismos, o que vem a fazer todo sentido, afinal, sua fictícia cidade, *Smallville*, fica localizada no estado do Kansas, um grande centro agrário nos Estados Unidos, e seu pai adotivo, Jonathan Kent, era um pequeno produtor de trigo. Do ponto de vista narrativo, essa duplicidade identitária permite que as equipes criativas a cargo dos roteiros e artes internas tenham à sua disposição um amplo espectro de possibilidades, dentre elas, o artifício da teatralidade e o suspense característico da prosa romanesca. Já do ponto de vista mitopoético, Clark Kent equivale ao leitor médio de qualquer centro urbano ao redor do globo, e não apenas na inverídica Metrópolis da América do Norte, que vive atormentado por complexos e o desprezo de seus iguais (ver Figura 02 - Anexo), alimentando o desejo secreto de que um dia, num desabotoar de botões, possa deixar de lado todo o ostracismo interior e alçar aos céus como um “*Superman*” (ver Figura 03 - Anexo).

Nessa esteira, Cirne (1982, p. 38) entende que o mito do super-herói, e mais especificamente o do *Superman*, vem a ser o mito da classe média norte-americana “em busca de autoafirmação, identificando-se com a prepotência imperialista [...] e a possibilidade neurastênica de usufruir de uma dupla identidade”. A asserção desse autor leva a crer que, originado em decorrência das engrenagens que põem em funcionamento o motor de propulsão da sociedade de consumo, o super-herói fomenta no lançamento de cada nova revista em quadrinhos os seus próprios mecanismos mitológicos. E ainda que não interesse ao esquema capitalista que foi estabelecido, o *Superman* é igualmente passível de remitologizações – ditadas por leis do consumo, que determinam o comportamento moral, político ou mesmo existencial do personagem.

Nos anos 2000, essa tendência remitologizante tem estado bastante presente nos modos de pensar e agir do *Superman*, como tentativa de mantê-lo atualizado e

relevante para uma sociedade globalizada, que por intermédio de tecnologias da internet, habituaram-se a informações instantâneas e distâncias geográficas transpostas via *notebooks* ou *smartphones*. Nesse sentido, pode-se entender que o status quo do personagem sofre flutuações de acordo com os humores e as intromissões da modernidade, e um dos exemplos disso pode ser verificado lá atrás, no cerne do *Superman*, entre o final da década de 1930 e os primórdios dos anos 1940:

Antes da 2.^a grande guerra, mas já em pleno nazismo, houve a necessidade do lançamento de super-heróis, cujos poderes, em sendo extraordinários, desafiassem a lógica humana. Engendrado pelas profundas contradições da sociedade americana, o super-herói, em sua forma ideológica mais radical, [...] é um produto nazistificante que, ao surgir, volta-se contra o nazismo por um imperativo político, assim como mais tarde se voltará contra o socialismo [...] por um imperativo de ordem ideológica (CIRNE, 1982, p. 38).

O excerto reproduzido acima remete a peculiar intervenção do personagem na Segunda Guerra Mundial, publicada em fevereiro de 1940, na *Look Magazine*, onde em apenas duas páginas², o *Superman* deu um desfecho distinto do que de fato ocorrera no holocausto, irrompendo-se contra as forças nazistas e o exército vermelho – que até então eram sectários do *Pacto Molotov-Ribbentrop*. A ação cirúrgica do Homem de Aço, penetrando a invulnerável muralha ocidental, entortando canhões, abrindo caminho para os soldados franceses na *Linha Maginot* e abatendo aviões de caça da *Luftwaffe*, lembra o ataque de um veículo aéreo não tripulado, os populares *drones*, utilizados nos dias atuais por forças militares como as dos Estados Unidos para neutralizar o esforço de guerra de grupos terroristas (ver Figura 04 - Anexo).

A vantagem de se utilizar esse dispositivo reside no fato de que se esgota qualquer chance de baixas do lado atacante; e, aparentemente, o mesmo poderia ser dito da hipotética ação do *Superman*, que não deixava qualquer brecha para um revide inimigo. No nível alegórico, os quadrinhos em questão caracterizavam o super-herói como uma necessidade política e social da ideologia ianque, promovendo, por que não, a propaganda militar norte-americana. Logo, o enredo de Jerry Siegel e Joe Shuster parece trabalhar subliminarmente a ideia de que se o

² Publicadas no Brasil na edição nº 01 da Coleção DC 70 Anos: As Maiores Histórias do Superman, Panini, 2008.

Superman – ou os Estados Unidos – tomasse parte naquela guerra, ela rapidamente seria encerrada.

E o final da história não poderia ser mais irônico: a captura de Hitler e Stalin, e a conseqüente condução coercitiva dos dois à Liga das Nações, o órgão que precedeu a Organização das Nações Unidas, em Genebra, Suíça. Ao concretizar tal façanha ainda em 1940, um ano antes do ataque surpresa japonês em Pearl Harbor, o *Superman* acabou evitando mais cinco anos de conflito armado e, de certo modo, antecipando o clímax do mesmo no que ficaria conhecido como o Julgamento de Nuremberg. Um quadrinho nessa estória, contudo, salta aos olhos: o penúltimo, onde o *Superman*, com Hitler e Stalin a tiracolo, fala às autoridades presentes na Liga das Nações: “Cavalheiros, eu trouxe até vocês os dois patifes loucos por poder responsáveis pelos atuais males da Europa. Qual é o seu julgamento?” (ver Figura 05 - Anexo).

Um julgamento que, por si só, já parecia sentenciado pelo próprio super-herói, independente de qual seria o veredicto dos homens comuns. Na verdade, o discurso quadrinizado aqui pode ser compreendido como uma prática significativa e, mais ainda, como uma prática social que se conecta com o processo histórico e o plano político da sociedade norte-americana daqueles anos 1940. Cirne (1982), inclusive, chega a afirmar que a ideologia nas histórias em quadrinhos se apresenta em todos os níveis, enquadrando-se como aparelhos ideológicos de Estado culturais:

Em quadrinhos supostamente inocentes (Tio Patinhas, Brotoeja, Riquinho); em quadrinhos de aventuras tradicionais (Flash Gordon, Tarzan, Fantasma); em quadrinhos liberais (Ferdinando, Pogo, Mafalda) e em quadrinhos “familiares” (Pafúncio e Marocas, Belinda e Alarico) etc. Contudo, é possível encontrar um quadrinho mais crítico – um quadrinho produtivo: os poéticos *Little Nemo* e *Krazy Kat*; os revolucionários *O Espírito*, *Saga de Xam*, *Corto Maltese* e *Bianca*. E mais: o realismo barroco-fantástico de *Arzach* e o realismo fantástico-expressionista de *Neverwhere*, o quadrinho cartunístico Zeferino e as historietas semióticas do cubano Luis Veja, entre outros (CIRNE, 1982, p. 19-20).

Nesse cenário, ao passo que funcionam como mecanismos condutores da cultura de massa, os quadrinhos também são conduzidos à margem de sua engrenagem. Trata-se de um jogo duplo no qual um grupo econômico como, por exemplo, o *Time Warner*, proprietária dos direitos imateriais do *Superman*, agrega ao personagem uma ideologia randômica, camaleônica, podendo, até mesmo, no nível formal, criticar a própria cultura de massa e o *american way of life*, dependendo

apenas do pano de fundo geopolítico mais adequado ao momento. O que parece ser o caso de *All-New Collectors' Edition n° 54*³, de 1978, edição roteirizada e escrita, respectivamente, por Gerry Conway e José Luis García-López, trazendo a estória “*Superman versus Mulher-Maravilha*”.

Mais que um entrevero entre dois dos mais populares super-heróis das histórias em quadrinhos, a publicação trazia consigo um embate de posicionamentos políticos, fazendo um amálgama de ficção e fatos reais ao apresentar algumas circunstâncias sobre os testes realizados na base militar de *Los Alamos*, Novo México, onde se sediava o *Projeto Manhattan*, nome real dado a pesquisa secreta financiada pelo Governo dos Estados Unidos que originou as bombas atômicas da Segunda Guerra Mundial. No enredo, ambos os personagens tomam ciência simultaneamente da existência do referido projeto e, por solicitação do Secretário de Guerra, o Homem de Aço decide patrocinar a defesa da bomba atômica, para que os nazi-fascistas jamais a acessem. Por outro lado, a Mulher-Maravilha acredita que a mera existência do artefato já era um risco à humanidade e conclui que deveria destruí-la a qualquer custo (ver Figura 06 - Anexo).

Assim, enquanto o *Superman* argumenta, com certa inocência, que a bomba jamais seria deflagrada e que sua existência serviria apenas para instilar medo aos inimigos; a Mulher-Maravilha crê que seja uma tremenda irresponsabilidade confiar tamanho poder a quem quer que seja. O diálogo, contudo, dá lugar a um duelo que se estende por todas as páginas da revista, só cessando a partir da interrupção do Presidente Roosevelt, prometendo a guerreira amazona que a bomba jamais seria utilizada, e mantê-la no arsenal, paradoxalmente, seria uma maneira de promover a paz. Relutantemente, a super-heroína encerra as hostilidades, mas claramente ainda temendo o pior. A História, contudo, mostrou que ela estava coberta de razão.

Como dito, a presente estória fora publicada em 1978, isto é, mais de três décadas após o bombardeio que quase varreu do mapa as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki, e tinha um tom bastante distinto da trama ora citada de 1940. No caso aqui, o discurso do *Superman* soa propositalmente caricatural e tendencioso, afinal, o personagem está cogitando defender o indefensável, sobretudo quando o decurso do tempo fez todo o trabalho de esvaziar o sentido daquele gesto de confiança. A bomba foi deflagrada e, com ela, milhares de vidas

³ Publicada no Brasil no Almanaque de Quadrinhos 1979, Ebal, 1978.

foram ceifadas em meio ao proselitismo do “soldado” kryptoniano, o que vale dizer, levava a discussão proposta em “*Superman versus Mulher-Maravilha*” para o nível da contracultura nos anos 1970 e 1960. Cirne enxerga a influência desse movimento nas histórias em quadrinhos como uma:

[...] prática libertária diante da arte e da vida comunitária. E o impulso utópico (nos anos 60 e 70) tinha algo de patético: louvava-se a natureza e a revolução, sem que se percebesse as verdadeiras dificuldades geradas pela engrenagem capitalista que a todos envolvia: seus mecanismos políticos, militares e econômicos, por exemplo, alienavam e perturbavam o saber e o prazer (e ainda o fazem) (CIRNE, 2000, p. 42).

Parecia difícil de crer, mas jazia ali, nas entrelinhas daquele embate ideológico de super-heróis, um quadrinho de resistência, que se municiava da crítica para promover uma reflexão à postura imperialista nativa, desnacionalizando a arte – e a cultura – em nome da modernidade e da globalidade informatizada. Contudo, o caso de *All-New Collectors' Edition n° 54* não viria a se repetir tantas vezes na carreira fictícia do *Superman*, mas certamente teria na publicação de *Action Comics n° 900*⁴, de junho de 2011, com a estória “O Incidente”, uma reviravolta que abalaria as estruturas políticas às quais o personagem estava ligado desde os seus primórdios em 1938.

Na referida edição, o *Superman* é chamado para uma conversa com o Conselheiro de Segurança Nacional do Presidente dos Estados Unidos, o objetivo da mesma era descobrir o que o super-herói fazia no meio de uma manifestação popular em Teerã, capital do Irã, e, por fim, convencê-lo a reparar o incidente internacional causado por sua presença naquele país. Muito seguro de si, o *Superman* revela ao representante do governo americano que muito embora esteja habituado a interceder em prol da humanidade frente a ameaças de invasores alienígenas, déspotas viajantes do tempo ou marginais com todo tipo de fantasia e tecnologias, certos dilemas mundanos como a fome ou o desrespeito a Declaração Universal dos Direitos Humanos, permanecem sendo desafios dos quais ele não se julga eficiente. Sua presença em Teerã, segundo o próprio, foi apenas para mostrar solidariedade aos milhares de manifestantes que contestavam o regime do Presidente Mahmoud Ahmadinejad.

⁴ Publicada no Brasil em *Superman* n° 114, Panini, 2012.

A situação é ainda mais curiosa quando o personagem estava ali tencionando um ato de desobediência civil (resistência pacífica), e que por vinte e quatro horas permaneceu na Praça Azadi – local que também existe no mundo real – sem se mover ou entrar em conflito direto com as autoridades. Tudo que fez foi ficar de pé ao lado dos cidadãos, que eram a princípio cento e vinte mil, passando para cerca de um milhão após a presença ilustre do Homem de Aço. A manifestação havia começado e terminado pacificamente e, como prometeu, ao fim do dia, alçou aos céus e se retirou. A rigor, o *Superman* apenas pisou em solo iraniano e nada disse ou fez; por outro lado, simbolicamente, sua presença foi interpretada como um incidente internacional, sendo acusado de agir em nome do Presidente dos Estados Unidos, inclusive, de ter cometido um ato de guerra naquele país.

Ao perceber sua conexão histórica com as administrações da Casa Branca, e que, aos olhos do público, ações como a que acabara de realizar eram consideradas como instrumentos da política dos Estados Unidos, toma a seguinte decisão: renunciar perante as Nações Unidas sua cidadania norte-americana. Estarrecido, o Conselheiro ouve da própria boca do *Superman* que a verdade, justiça e o modo de vida americano já não eram mais o bastante; o mundo havia ficado pequeno demais, conectado demais. Afinal, sua natureza kryptoniana fazia dele um alienígena, o que, por si só, o levava a enxergar o quadro geral. O fato de outrora patrocinar os interesses dos Estados Unidos era pensar pequeno, e, agora, ele percebia isso (ver Figura 07 - Anexo).

Se antes a leitura ideológica do *Superman* fazia dele um herói dos ianques, sobretudo no século XX, para fins de século XXI, a estória acima, de David S. Goyer e Miguel Sepulveda, ressalta a importância de se procurar compreender a diversidade de públicos e fruições, concretamente encontrados. Para Silva (2002, p. 32), “o que se está observando cada vez mais na sociedade contemporânea é a produção de bens culturais que visam a atingir gostos e necessidades de públicos específicos”. Por conseguinte, o aludido autor levanta o raciocínio de que a indústria cultural se adapta ao público-alvo, de modo que, nesse contexto, vale até fugir de eventuais sentimentos antiamericanos dirigidos ao *Superman*, fazendo-o recuar de sua cidadania. Logo, o fato de torná-lo duplamente apátrida seria como:

[...] conhecer mais detalhadamente as necessidades do público [, contribuindo] para aumentar o controle sobre o público, na medida em que

se passaria a veicular mensagens orientadas para atingir necessidades de um público bem conhecido e já predisposto (SILVA, 2002, p. 33).

Quer dizer, renegar a nacionalidade do *Superman* não implica dizer que houve de fato uma mudança voluntária de ideologias nos modos de agir e pensar da cúpula do grupo *Time Warner*, mas sim um reflexo de que a comunicação para as massas é praticada de maneira sutil, sedutora e estimulante. Para Marcondes Filho, a incidência da comunicação de massa atinge “necessidades reais não satisfeitas (ou saciadas só parcialmente) pela sociedade e pela cultura e dá respostas a isso (respostas, é claro, falsas, enganosas, aparentes). Mas, enfim, respostas” (1988, p.12). Por outro lado, no nível da modernidade líquida de Bauman, o descarte da cidadania do *Superman* se encaixa também na noção de relação frágil, no qual manter conexões é um ato vantajoso tanto por tê-las quanto por poder desconectá-las sem grandes perdas ou custos.

Mesmo sem ainda adentrar especificamente na estrutura capitular da Jornada do Herói idealizada por Campbell, é possível vislumbrar conexões mitológicas nessas configurações duais do personagem. Verifica-se, inclusive, que, como Eco (2015, p. 248) constatou, existe “uma diferença fundamental entre uma figura como o *Superman* e figuras tradicionais, como os heróis da mitologia clássica, nórdica, ou as figuras das religiões reveladas”. Essa diferença reside exatamente no fato de que o personagem sofre remitologizações ao ser reapresentado para uma civilização que abraçou a estética do romance. Quer dizer, enquanto o herói mítico está ancorado nos limites narrativos de seus desígnios, perpetuados por vezes na tradição oral, inclusive com adornos novelescos; o herói moderno mergulha na tradição romântica que, ao contrário, oferta histórias cujo empenho principal do leitor é transferido para a imprevisibilidade do que ocorrerá. Logo, o acontecimento não se dá antes da narração, mas enquanto ela está sendo construída.

Hércules é, portanto, refém de seu destino, estando fadado a ser presenteado por Dejanira com a túnica envenenada que viria a matá-lo e motivá-lo a se jogar numa pira acendida pelo próprio. O destino do Leão do Olimpo encarna o fardo do herói mítico, de estar sujeito a um requisito universal, e deve, em certos aspectos, ser previsível, não podendo sua jornada heroica reservar surpresas. Já o personagem do romance – ou herói moderno –, na contramão do mito, deseja ser gente e, justo por espelhar o objeto desse desejo, seus atos são tão imprevisíveis quanto os indivíduos do mundo real. Nesse ponto, por ser comerciado no esteio de

uma produção romanesca para um público que consome romances, segundo Eco (2015, p. 250), o *Superman* “deve submeter-se àquele desenvolvimento característico da personagem do romance”.

Desse modo, o herói moderno assume o que autor supracitado chama de “personalidade estética”, uma potencialidade de transformar-se em referencial para comportamentos e sentimentos pertencentes aos indivíduos, mas não chama para si a universalidade particular do mito; “não se torna o hieróglifo, o emblema de uma realidade sobrenatural, que é o resultado da universalização de um acontecimento particular” (ECO, 2015, p. 250). Na condição de personalidade estética, o *Superman* só vem a ser mito quando inserido na vida cotidiana, no presente, conectado às mesmas circunstâncias de vida ou morte, mesmo que dotado de habilidades supra-humanas. Um *Superman* não é imortal, se o fosse não seria mais homem, e sim uma deidade como a do panteão grego; fora que o reconhecimento do público-alvo com Clark Kent, sua identidade secreta, cairia por terra.

[...] o Superman sempre acaba realizando alguma coisa; por conseguinte, a personagem praticou um gesto que se inscreve no seu passado e pesa sobre o seu futuro; em outras palavras, deu um passo para a morte, envelheceu, embora de uma hora apenas, aumentou de modo irreversível o armazém de suas experiências (ECO, 2015, p. 253).

Ao ladear as oras citadas histórias de 1940, 1978 e 2011, por exemplo, o trabalho em curso tangenciou a proposta de Eco no excerto, isto é, o *Superman* sofreu uma metamorfose ideológica, praticando gestos que se inscreveriam no seu passado e pesando sobre o seu futuro. Se interpretadas a partir de uma visão panorâmica, possível graças ao transcurso do tempo, poder-se-ia dizer que as histórias em quadrinhos em análise, num primeiro momento, mostram o personagem completamente alinhado ao ideário de soberania interna e externa dos Estados Unidos; depois, transmitem uma percepção de que a crença numa suposta infalibilidade moral daquele país, levava o super-herói a fazer um juízo equivocado – ou ingênuo – sobre a geopolítica belicista; e, por fim, o momento em que ele chega ao discernimento que a melhor maneira de servir a comunidade global seria se desfazendo de quaisquer pertencimentos, sendo a partir de então um cidadão plural, um agente livre de circunscrições político-ideológicas.

Então, é bem verdade que, a essa altura, já se pode identificar traços do mito intemporal no *Superman*, mas o mesmo só ocorre porque suas ações são postas em

prática na realidade mundana, na temporalidade. Na condição de herói moderno, o Homem de Aço se sustenta no mito à medida que seu leitor perde o domínio das relações temporais e renuncia um raciocínio pautado nelas, entregando-se, assim, ao irresistível fluxo das estórias que lhe são narradas e um ilusório contínuo presente. Com isso em mente, chega-se a um conceito de herói moderno/contemporâneo: trata-se de indivíduo capaz de feitos altruístas, originados por meio de dons ou habilidades especiais não derivadas de deidades mitológicas clássicas, mas de ato meritório ou mesmo científico, cujo agir se perpetua no espaço-tempo tipicamente romanesco, implicando em imprevisibilidades ou modificações sucessivas no estado de coisas, bem como em aspectos e facetas transitórias que o levam, normalmente, a solucionar males a partir de um olhar profundo dentro de sua alma fragmentada.

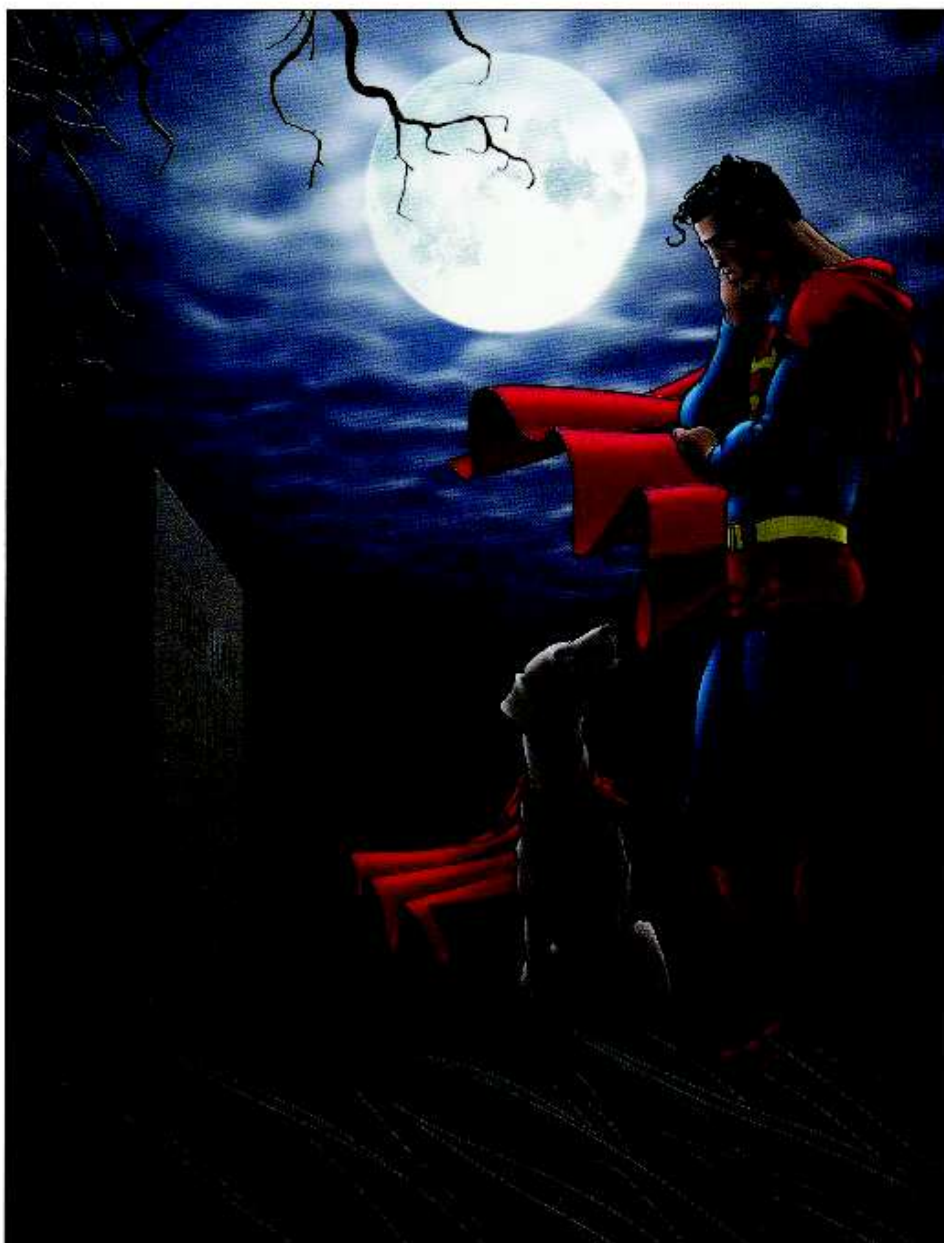
São precisamente nesses paralelos, impossíveis de se desvencilhar, que as noções de heróis míticos e modernos se cruzam na história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman* (2012), objeto de estudo do trabalho em tela. Sua trama tem início quando o super-herói homônimo parte rumo ao sol para resgatar um quarteto de astronautas que fracassaram na tentativa de pousar no astro-rei. O salvamento havia sido um sucesso, mas não sem um grande custo pessoal para o personagem. Projetadas para absorver radiação solar, suas células *kryptonianas* passam a se autodestruir dada a intensa sobrecarga e proximidade com aquela energia. Restava-lhe então apenas um ano de vida. Trata-se, portanto, de uma aventura épica dos derradeiros dias do Homem de Aço, que revela o que ele decide fazer antes de sua morte.

Nosso objetivo era a clareza nivelada por baixo do folclore: histórias de um mundo em que íntimos dramas humanos de amor, ciúme e luto eram encenados em escala planetária por um grupo de personagens cujas decisões podiam abalar mundos. Na grande arena de *Grandes Astros: Superman*, um coração partido, uma lágrima, um mero ato de boa vontade inevitavelmente teria consequências massivas, cósmicas. *Grandes Astros: Superman* era o Fulano divino, o homem platônico a suportar o drama da vida comum em um panorama fora do comum (MORRISON, 2012, p. 463).

Roteirizada e ilustrada, respectivamente, pela dupla escocesa, Grant Morrison e Frank Quitely, a estória está estruturada em doze capítulos independentes que, quando lidos na íntegra, permite uma série de alusões ao monomito de Campbell, bem como a percepção de remitologizações na cultura ocidental. Por outro lado, é a

história de um herói solar, que como Hércules, ao concluir doze trabalhos, vê sua existência terrena transformada em algo maior, algo que viria a ser o próprio sustentáculo da vida humana: ele se torna a engrenagem que faltava ao sol para que continuasse funcionando. Reiterando, cada capítulo possui uma história completa, e todas se conectam para pensar uma aventura final do *Superman*, encarando a morte, escrevendo o próprio testamento enquanto, ao mesmo tempo, procura concluir negócios inacabados para garantir que o mundo continue a prosperar após sua partida.

Capítulo 2



CAPÍTULO 2

A JORNADA MÍTICA DO SUPERMAN

2.1 O Chamado

A Jornada do Herói não é exatamente uma construção, mas uma constatação. Trata-se da identificação de um modelo, um com fundamentos que ditam a conduta da vida, do universo das narrativas e parece se estender em muitas dimensões, revelando realidades paralelas. Dentre outras aplicações, traça com precisão o processo que está por trás de uma busca, as partes operacionais de uma dada estória, o júbilo e o frenesi dos indivíduos e a travessia da alma pela vida. Não raro, tem-se a impressão que a Jornada do Herói tem seu lugar como uma estrutura idealizada, um plano eterno, divino. Ao se atender as demandas impostas por esse modelo, versões ilimitadas e bastante variadas podem ser compostas, cada qual resplandecendo o espírito primevo da forma.

No livro *O Herói de Mil Faces*, Campbell chegou ao entendimento que a Jornada do Herói não passa de uma coletânea de instruções dirigidas à vida mundana, um guia sobre a difícil arte de ser humano. Mais que isso, Campbell (2007, p. 12) reconheceu que, se examinados com cautela, os mitos têm o condão de revelar paralelos que desempenham uma “ampla e impressionantemente constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetros para o homem, ao longo dos milênios de sua vida no planeta”. Para o autor, o estudo sobre os mitos não desembocam em teoremas abstratos ou crenças exóticas de civilizações perdidas, mas sim como modelos pragmáticos que racionalizam a experiência humana.

É no escopo da articulação desses princípios diegéticos, implícitos na vida real e incorporados à estrutura das estórias, que os ficcionistas acessam a Jornada do Herói enquanto normas não escritas da narração, capazes de estimular, desafiar, testar e embelezar suas tessituras. No entanto, a linguagem artística derivada desse processo pode também implicar em automações indesejadas da escrita criativa, redundando em produtos descuidados e sem qualquer originalidade. Isto é, o manejo arbitrário, impositivo, preguiçoso ou superficial dos termos do monomito em qualquer estória pode também estupidificar a obra. Logo, é preciso ter o

discernimento de que a Jornada do Herói deve ser utilizada como forma e nunca como fórmula; um referencial, não um imperativo.

O pensamento de Campbell segue um caminho paralelo ao do psicólogo suíço Carl J. Jung, que sistematizou um profundo estudo sobre os arquétipos: personagens ou energias que se repetem incessantemente e emergem nos sonhos de todos os indivíduos e em mitos de todas as culturas. Jung afirmou que esses arquétipos espelham aspectos distintos da mente humana, dividindo a sua personalidade em verdadeiros personagens para encenar o teatro da vida. Essa percepção surgiu de uma correspondência feita por ele entre as imagens oníricas relatadas por pacientes e arquétipos habituais na mitologia. Propôs, inclusive, que ambos derivavam de uma fonte mais profunda, o inconsciente coletivo.

Os personagens repetidos do mito mundial, como o jovem herói, o velho sábio ou a velha sábia, o camaleão e o antagonista sombrio, são as mesmas figuras que aparecem repetidamente nos nossos sonhos e fantasias. Por isso os mitos e a maioria das histórias construídas segundo o modelo mítico são psicologicamente verossímeis.

Essas histórias, verdadeiros mapas da psique, são modelos precisos das engrenagens da mente humana, psicologicamente válidos e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam eventos fantásticos, impossíveis ou irreais (VOGLER, 2015, p. 43)

Boa ou ruim, consciente ou não, para Campbell, qualquer narrativa segue padrões antigos do mito, e todas as histórias, das parábolas mais rudimentares aos mais celebrados romances, podem ser entendidos nos termos da Jornada do Herói: o monomito, cujos princípios ele descreve em seu livro, *O Herói de Mil Faces*. Uma interpretação acerca do monomito de Campbell pode ser encontrada no itinerário do ciclo heroico que, segundo O'Connell e Airey, trata-se de uma representação da vida como “uma jornada heroica, representando um caminho de autorrealização através do desenvolvimento da nossa própria consciência e conexão conosco e com o mundo à nossa volta” (2010, p. 56). No interior dessa demanda, o simbolismo está voltado para a luta humana em encontrar a identidade e um senso do significado e propósito. O ciclo heroico compreende três fases distintas, quais sejam: o chamado para a aventura, a iniciação (provas) e o retorno.

O princípio da jornada começa quando o herói, voluntária ou involuntariamente, deixa sua zona de conforto natural para se arriscar em um mundo desafiador e desconhecido ou mesmo para cruzar uma fronteira psicológica, ingressando no reino do inconsciente. O mundo desafiador e desconhecido implica

uma jornada ao exterior: uma caverna, floresta ou labirinto, uma cidade ou país estrangeiro, uma nova localidade que se transforma em arena para seu embate contra poderes antagônicos. Por outro lado, a fronteira psicológica requer uma jornada interior, que ocorre na mente, coração e espírito. O herói aqui busca uma transformação de um modo de ser para o outro: da desesperança à esperança, da fragilidade à força, da tolice à sagacidade, do amor ao ódio e reciprocamente.

No que toca, essencialmente, a esse primeiro ato da Jornada do Herói, chamado por Campbell de separação ou partida, é possível vislumbrar a ocorrência das seguintes partições: mundo cotidiano, chamado à aventura, recusa do chamado, auxílio sobrenatural e a passagem do primeiro limiar ou o ventre da baleia. Como dito, o modelo seguinte é uma forma e não uma fórmula, algo, portanto, aberto a interpretações e manuseios de toda a sorte, o que leva o presente trabalho a verificar como o monomito de Campbell se manifesta na mecânica interna da história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman*, de Grant Morrison e Frank Quitely.

E a primeira manifestação ocorre exatamente na primeira página desse objeto de estudo, apresentando de maneira econômica a origem do *Superman*. Para tanto, são necessários apenas quatro quadros com quatro frases interpostas: “Planeta condenado. Cientistas em desespero. Última esperança. Casal bondoso”. Com essas informações, mesmo o leitor que nunca leu qualquer estória do personagem ou sequer o conhece, ao se deparar com a presente página, passará a ter uma visão total do seu itinerário do planeta Krypton para a Terra. Isto é, quando esse leitor virar a página, sua leitura caminhará ao mesmo tempo para frente, recolhendo novos indícios, e para trás, reinterpretando todos os índices arquivados até então (ver Figura 08 - Anexo). Nesse sentido, Compagnon entende que:

[...] o ato da leitura consiste em concretizar a visão esquemática do texto, isto é, em linguagem comum, a imaginar os personagens e os acontecimentos, a preencher as lacunas das narrações e descrições, a construir uma coerência a partir de elementos dispersos e incompletos. A leitura se apresenta como uma resolução de enigmas [...]. Utilizando a memória, a leitura procede a um arquivamento de índices. A todo momento, espera-se que ela leve em consideração todas as informações fornecidas pelo texto até então (2010, p. 149).

A página introdutória em questão pode ser interpretada como um desses “índices” mencionados no excerto, revelando qual seria o mundo comum do *Superman: Krypton*. Sim, na atmosfera kryptoniana, Kal-El – nome de batismo dado

pelos pais biológicos, Jor-El e Lara-El – cresceria e se tornaria um homem como qualquer outro entre seus pares, com força compatível à sua compleição física e sujeito às forças gravitacionais. Cabe ao planeta Terra o papel de “mundo especial”, novo e estranho, que fomenta a capacidade super-humana do personagem com a mera exposição à luz solar.

É de se pensar também que o *Superman* desempenha o papel do estrangeiro, o último filho de uma civilização cientificamente mais avançada que a de seu lar adotivo. Algo que, portanto, tangencia o herói ateniense, Teseu, “que matou o Minotauro, [e] veio para Creta do exterior, como um símbolo e agente da civilização grega em ascensão. Ele foi a coisa nova e viva que surgiu” (CAMPBELL, 2007, p. 26). O cerne científico do *Superman*, como refugiado que chega a solo terrestre via foguete, funciona também como uma proposta remitologizante do bebê Moisés ou Karna, dos hindus, deixado num cesto à deriva pelo rio do destino. E, segundo Morrison (2012, p. 33-34), existe uma intuitiva similaridade com a divindade ocidental que mais se aproxima:

Superman era Cristo, o campeão imortal enviado pelo pai celestial (Jor-El) para nos redimir pelo exemplo e nos ensinar a resolver nossos problemas sem precisarmos matar uns aos outros. Em seu traje de sonhos Technicolor, ele era um pop star, um messias da era das máquinas, um redentor sci-fi. Ele parecia projetado para nos provocar de todas as formas possíveis.

Contextualizados mundo comum e especial, em seguida, é a vez de encarar como se comporta o chamado à aventura em *Grandes Astros Superman*. E o mesmo se mostra quando o super-herói homônimo cruza o limite físico estipulado, percorrendo o espaço desconhecido para resgatar astronautas que participavam da primeira missão tripulada no sol. O esforço exaure sua capacidade inata de metabolizar energia solar nas células, desenvolvendo um câncer incurável. Ele descobre que lhe resta cerca de um ano de vida. Nessa intervenção de salvamento, é possível vislumbrar um paralelo entre Prometeu, que foi aos céus, roubou o fogo dos deuses e regressou a terra, oferecendo a graça obtida para o mundo que ele desejou. O problema é que, ao fazê-lo, acabou por interferir no equilíbrio de poder imposto por Zeus aos mortais, ato que motivou o pai dos deuses a acorrentá-lo numa rocha, tendo suas vísceras feitas de refeição eterna para uma enorme águia (BULFINCH, 2006).

Ao corromper o astro-rei, o *Superman* intercede em prol de uma humanidade que viola a candura da estrela central do sistema solar. No nível simbólico, essa ação parece não ficar impune, afinal, o super-herói invulnerável passará agora a definir vítima de uma metástase cancerígena. É como se a inexpugnável crosta solar, sobrevoada pelo super-herói com tamanha espontaneidade na imagem (ver Figura 09 - Anexo), despertasse de um sono de eras e reivindicasse sua primazia:

Em muitas culturas, o sol está ligado a um olho divino que vê todas as coisas. Era o “olho” do deus grego Zeus (e seu equivalente romano, Júpiter), o deus egípcio Hórusm o hindu Varuna, o nórdico Odin e o islâmico Alá. O povo Samoano da região ártica considera o sol e a lua como os dois olhos de Num (os céus), o sol sendo o olho bom e a lua o olho mal. De acordo com o mito do povo Fulani, do oeste da África, quando Gueno (a deidade suprema) havia terminado a obra da criação, ele retirou um de seus olhos e o colocou nos céus, transformando-o no sol. Então, ele se tornou o rei de um só olho, um que era suficiente para ver e o outro que proporcionava luz e calor. Em muitas tradições o sol é poeticamente mencionado como “o olho do dia” (O’CONNELL E AIREY, 2010, p. 118).

Como o sol é a fonte exclusiva dos poderes do Homem de Aço, no nível simbólico, o câncer contraído soa como a contramedida de uma deidade suprema em associação ao fardo de Prometeu por ter intervindo em prol da humanidade (ver Figura 10 - Anexo). Nesse ínterim, nota-se que o herói foi apresentado a um problema, desafio ou aventura e o empreendeu da melhor maneira possível. Uma vez que o chamado à aventura ocorre, estabelecem-se as regras do jogo e se torna evidente o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou amor, ir à desforra ou compensar um erro, tornar um sonho realidade, encarar um desafio ou mudar o rumo de sua vida. O que está em jogo se manifesta como uma questão formulada pelo chamado; e esse é o caso do protagonista de *Grandes Astros Superman*.

Ao receber o fatídico diagnóstico, após arriscar a própria integridade física no resgate da tripulação em apuros no sol, o *Superman* passa a ver o que resta de sua vida em perspectiva. Afinal, quando ele praticava uma dada ação – como o resgate solar em tela –, o próprio desfecho da mesma significava o final da narrativa. No mês seguinte, na mesma revista em quadrinhos, dar-se-ia início uma nova estória. Nesse sentido, Eco (2015) sustenta que, se a nova estória retomasse o personagem no ponto em que o havia deixado no número anterior, o *Superman* teria dado um passo a frente para a morte.

Para Eco (2015, p. 257), o fato de se negar uma caracterização contínua e capitular, com noção de narração linear, conferiam um desenvolvimento que

implicava em confusão sobre o que “aconteceu antes e o que aconteceu depois, e quem narra retorna continuamente o fio da estória como se tivesse se esquecido de dizer alguma coisa e quisesse acrescentar alguns pormenores ao que já dissera”. O fecho do primeiro capítulo de *Grandes Astros Superman* e a respectiva continuação no seguinte é, literalmente, esse passo para a morte ao qual Eco estava se referindo: o abandono dos esquemas iterativos, o fim da narrativa da redundância.

E, pode-se dizer que o mesmo só ocorreu graças ao chamado à aventura, tendo como consequência principal para o personagem, a epifania que lhe instilaria a executar obras que seriam não apenas seu legado, mas, acima de tudo, significativas para a humanidade. Ora, se no mundo fictício ao qual o *Superman* faz parte, ele é virtualmente onipotente, com atributos físicos, mentais e tecnológicos mais avantajados que qualquer outro, ele poderia produzir trabalho e riqueza em proporções assombrosas e, em cerca de instantes, daria início a revoluções políticas, econômicas, científicas; bem como solucionaria problemas pungentes como a fome. Na vida real, um ser com tamanho poder, teria diante de si um indefinível campo de ação, algo, por sinal, bastante diverso de sua atividade ao nível da pequena escala onde atua – *Smallville* na puberdade, *Metrópolis* quando adulto.

[...] o que se vê é que o Superman é constrangido a manter suas operações dentro do âmbito de pequenas e infinitesimais modificações do fatual, pelos mesmos motivos arrolados a propósito da estaticidade de suas tramas: toda modificação geral impeliria o mundo, e dentro dele o Superman, para o consumo (ECO, 2015, p. 277).

Embora o raciocínio de Eco, transposto na passagem acima, seja convincente, o presente trabalho se agarra ao ponto de vista de que a análise desse estudioso semiótico não atinge o personagem em todo o seu espectro de estórias; de 1938 a 2016. Essa contestação decorre do fato de que a primeira edição de *Apocalípticos e Integrados* data de 1965, e esse modo de pensar do autor, talvez, fizesse sentido no bojo das histórias em quadrinhos que saíam naquela década ou, se muito, estendendo o raciocínio até a reformulação editorial que o personagem sofreu em 1985⁵. É de se especular que caso Eco tivesse acesso a estória de 1972,

⁵ Em 1985, Marv Wolfman e George Pérez desenvolveram uma história chamada Crise nas Infinitas Terras, que pontuou todo o universo ficcional do qual fazia parte o Superman. No ano seguinte, o personagem foi re-imaginado por John Byrne e teve seus títulos relançados com uma nova política editorial: uma cronologia integrada de narrativas contínuas e capitulares.

“Precisa haver um *Superman*?”, publicada na edição nº 247⁶ da revista homônima, provavelmente, seu texto teria que se adaptar ao enredo assinado por Elliot S. Maggin e ilustrado por Curt Swan.

E esse enredo versava sobre o seguinte dilema: será que a existência de um *Superman* põe em risco o progresso do gênero humano? Essa questão é abordada quando o super-herói ao sobrevoar o estado norte-americano da Califórnia, avista um homem mais velho espancando um garoto numa plantação de pêssegos. Ao pousar, o Homem de Aço se coloca entre os dois, e questiona qual seria o motivo da violência. Devido as péssimas condições de trabalho e a baixa remuneração, os empregados do ofensor, o Senhor Harley, haviam decidido entrar em greve, contudo foram ameaçados de demissão caso não voltassem às atividades. Manuel, o ofendido, era o único ali que havia se insurgido contra a arbitrariedade do patrão, sendo, por conta disso, verbal e fisicamente atacado por Harley. Indiferentes a surra que o jovem acabava de levar, os trabalhadores adotam outra postura quando veem o *Superman* tomar partido, o que motiva a seguinte fala do personagem: “Vocês ficaram todos muito corajosos agora que eu estou aqui” (MAGGIN; SWAN, 2008, p. 81).

Visivelmente, irritado com os demais lavradores, o *Superman* chama Manuel para uma conversa particular e acaba tendo uma grande surpresa. Tal como o refugiado kryptoniano, às portas da morte, o pai do jovem mexicano pediu que o mesmo deixasse seu país para buscar uma vida melhor nos Estados Unidos. O relato havia gerado uma identificação por parte do super-herói, o que o motiva a pedir ao rapaz que mostrasse onde ele morava. E assim o fez; tratava-se de uma vila de imigrantes latinos, cujas moradias eram casebres em condições muito precárias. Notando a presença do *Superman*, os habitantes se aglomeram e passam a fazer súplicas das mais variadas, que levasse Harley às autoridades, consertasse seus telhados, enfim, resolvesse todos os seus problemas. Os pedidos só silenciam quando ele os interrompe: “Toda ajuda que alegam necessitar... Deve vir de vocês mesmos. Vocês não precisam de um *Superman*. O que realmente precisam é da supervontade de serem guardiões do próprio destino” (MAGGIN; SWAN, 2008, p. 83-86). Após o sermão, alça aos céus e segue novamente seu rumo (ver Figura 11 - Anexo).

⁶ Publicada no Brasil na edição nº 01 da Coleção DC 70 Anos: As Maiores Histórias do Superman, Panini, 2008.

Com efeito, a presente estória trabalha sutilmente a ideia de que as pequenas e infinitesimais modificações do fatural – alegadas por Eco – têm sua razão de existir. Visto que, se o agir do *Superman* levasse às últimas consequências uma noção de subserviência ilimitada, que batalhas restariam ao homem travar? Se assim o fizesse, isto é, modificasse o *status quo* ao seu bel prazer, além de cair na vala comum do autoritarismo de muitas figuras históricas, ideologicamente, ele estaria sepultando o livre arbítrio alheio. Por outro lado, não salvar o mundo real de suas mazelas cinzentas não quer dizer, propriamente, que os autores estão fadados a tramas estáticas. Pelo contrário, esse *Superman*, de Elliot S. Maggin e Curt Swan, por exemplo, não vem a ser o mesmo que Eco investigou em *Apocalípticos e Integrados*. Nesse sentido, Compagnon, ao discutir a extensão da literatura, acabou por examinar um ponto que tangencia essa contradição:

A tradição literária é o sistema sincrônico dos textos literários, sistema sempre em movimento, recompondo-se à medida que surgem novas obras. Cada obra nova provoca um rearranjo da tradição como totalidade (e modifica, ao mesmo tempo, o sentido e o valor de cada obra pertencente à tradição) (2010, p. 34).

O indício levantado acima de que “Precisa haver um *Superman*?” corrobora com um sistema sincrônico similar ao dos textos literários, mas com o diferencial de se aplicar às histórias em quadrinhos, acaba por revestir o personagem de uma semiótica hiper-realista, própria da cultura pós-moderna. Isso viria a se intensificar em 1999, com a chegada do álbum intitulado *Paz na Terra*, de Paul Dini e Alex Ross. De estética bastante incomum para uma história em quadrinhos cotidiana, *Paz na Terra* não trazia os típicos balões de diálogo, caixas recordativas, páginas gradeadas e tampouco cores aberrantes, na verdade, se portava mais como um livro ilustrado com o texto em prosa de Dini sobrescrito aos desenhos de Ross, pintados com paletas tão sóbrias que lembravam um livro de fotografias.

Na estória, ao socorrer uma menina sem teto com um quadro grave de desnutrição, o *Superman* decide se por a par da fome mundial, pesquisando as causas, efeitos e possíveis soluções. Ironicamente, ele percebe que, por não necessitar de comida, nunca saberá o que é passar fome e muito menos se colocar no lugar das vítimas. A ironia dá lugar a uma recordação da infância de seu pai adotivo lhe ensinando que semear a terra não era diferente do trato com as pessoas: “[...] nem todas [as sementes] vingariam, mas queria dar a cada uma a chance de

crescer. Ele costumava dizer o mesmo das pessoas - que algumas floresciam sem problemas, outras precisavam de um cuidado extra" (DINI; ROSS, p. 07, 1999) (ver Figura 12 - Anexo).

A lembrança lhe dá ânimo e o faz traçar um plano de combate a fome em escala global. Para começar, decide ir ao Congresso falar aos legisladores que uma parte expressiva das colheitas estava sendo abandonada nos campos e grãos apodreciam nos armazéns; os Estados Unidos produziam mais comida do que consumiam, mas não criavam os meios para transportá-la até os famintos. Então, ele pede para distribuir esse excedente ao redor do mundo para tantas pessoas quanto possível em um único dia. Houveram dúvidas, foram feitas alertas sobre os custos e muitos sussurraram a respeito de segundas intenções. Contudo, todos os políticos se mostraram intrigados ao ponto de autorizá-lo a proceder com seus esforços. No outro dia, ao tomarem conhecimento da campanha do *Superman*, outros países também oferecem seus excedentes.

Esperançoso, o super-herói dá início a sua viagem pelo globo, distribuindo alimentos em regiões ameaçadas pela fome. No princípio, ele se sente muito satisfeito em perceber que a ajuda humanitária estava contribuindo para que milhares de pessoas não se sentissem desamparadas e morressem à míngua. Por outro lado, ele admite para si próprio que mesmo com todo o poder que concentra em suas células, voando o mais rápido possível, percorrendo enormes distâncias várias vezes para manter a promessa, seria loucura pensar que poderia fazer isso todos os dias. O problema se agrava quando passa a ser recepcionado por turbas irracionais, ditaduras interessadas na submissão famélica do povo e até a acusação de ativismo político justamente de quem tinha o estômago vazio (ver Figura 13 - Anexo).

Se insistisse, ajudaria tanto quanto pioraria a situação e, provavelmente, nunca viria a encontrar uma solução eficaz quanto ao enfrentamento da fome. Na dúvida, o *Superman* decide terminar sua missão, incompleta e fracassada. Nos dias que se sucedem, ele passa a ouvir vozes daqueles que ajudou, agradecendo-o por tentar; manchetes comentando os efeitos, bons e maus de suas ações. E, mais do que tudo, sente a decepção de milhões que ainda olham para o céu à espera de um prato de comida, mesmo sabendo que ele não chegaria. Por fim, o *Superman* se manifesta, concedendo uma entrevista exclusiva a si mesmo, o jornalista Clark Kent:

Como todos sabem, sempre procurei ajudar os necessitados. Muitas vezes pensei em tomar atitudes mais radicais para ajudar o mundo, mas percebi que isso poderia ser desastroso. Tentei aliviar a fome do mundo, mas encontrei uma pobreza lancinante, não somente nas favelas e terras áridas como também nas almas egoístas. Vejo agora que assumir essa responsabilidade foi ambicioso demais para um homem, mesmo um super-homem. O bem-estar da Terra e de todo o seu povo será sempre minha maior preocupação. Mas, se houver uma solução para o problema da fome, ele deverá vir do coração do homem para seu próximo. Como diz um velho ditado: "Se você dá um peixe a alguém, ele come por um dia. Se você ensina a pescar, ele tem alimento para a vida inteira". Essa simples mensagem pede para que o homem evolua com sabedoria, ajude os necessitados e inspire outros a fazer o mesmo. Este é o maior desafio e mais precioso presente da vida. Peço a todos que compartilhem o que tiverem com aqueles que precisam. Seu conhecimento. Seu tempo. Sua generosidade. Especialmente com os jovens, pois neles está o nosso futuro. E toda a esperança de uma verdadeira paz na Terra (DINI; ROSS, 1999, p. 60-63).

Na passagem acima, o *Superman* entende que, embora sua condição singular sobre-humana seja um presente, não apenas para o próprio, mas para todos os que necessitarem dela, no final das contas, repousa na comunhão conjunta do homem comum a única possibilidade concreta de resolução às mazelas mais crônicas da vida, como a fome. Aliás, essa autopercepção do personagem motiva algo que está no âmago do monomito de Campbell (2007, p. 121), isto é, cabe apenas ao indivíduo descobrir sua posição nesse padrão humano geral e então deixar que o mesmo o auxilie a ultrapassar as barreiras que limitam seus movimentos: "quem são e onde se encontram os ogros? São reflexos dos enigmas não resolvidos de sua própria humanidade. O que são seus ideais? São os sintomas do modo como ele percebe a vida". Paz na Terra se encerra justamente quando o *Superman* travestido de homem, como Clark Kent, passa adiante os ensinamentos do pai adotivo, lecionando a jovens o semeio de grãos, atitude que metaforiza também o papel transformador da educação (ver Figura 14 - Anexo).

Como já dito, ao atender o chamado à aventura no sol e tornar à Terra em *Grandes Astros Superman*, ele descobre a existência de um tumor maligno inoperável, uma enfermidade que além de conscientizá-lo de sua mortalidade, aproxima-o do fardo do herói moderno, ao lidar com males tipicamente contemporâneos; algo que, por sinal, não atinge o herói mítico tradicional. No nível do engajamento social, o que ele buscará aqui pode ser compreendido como um desdobramento natural das narrativas de "Precisa haver um *Superman*" e "Paz na Terra". Isto é, colocar em prática ações definidoras que poderão ajudar a humanidade a olhar para o futuro sem o peso de um presente tão insuportável.

Mas, claro, o peso que a demanda final representa para o *Superman* é indiscutivelmente maior que o das outras ocasiões, e por instilar medo ou relutância, pode se verificar que o personagem dá seus primeiros passos em direção ao terceiro estágio do primeiro ato da Jornada do Herói, qual seja: a recusa do chamado. O terror frente ao desconhecido, segundo Campbell (2007, p. 66-67), reverbera tanto na vida real quanto nos mitos e contos populares, convertendo a aventura em sua contraparte negativa:

Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder da ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva. Seu mundo florescente torna-se um deserto cheio de pedras e sua vida dá uma impressão de falta de sentido – mesmo que, tal como o rei Minos, ele possa, através de um esforço titânico, construir um renomado império. Qualquer que seja, a casa por ele construída será uma casa da morte; um labirinto de paredes ciclópicas construído para esconder dele o seu Minotauro. Tudo o que ele pode fazer é criar novos problemas para si próprio e aguardar a gradual aproximação de sua desintegração.

Nesse ponto, o herói está diante de uma encruzilhada, onde se constata que ele ainda não se comprometeu com a jornada e, talvez, até esteja cogitando desistir. Para que isso não ocorra, outra influência – a variação nas circunstâncias, outro ataque à ordem natural das coisas ou o incitamento de um mentor – é vital para convencê-lo a abandonar esse momento de hesitação. No caso de *Grandes Astros Superman*, a imagem de silêncio contemplativo numa base lunar, instantes após a revelação do diagnóstico, remonta o rotineiro caso do sujeito que depois de se submeter a uma bateria de exames sazonais, descobre-se portador de doença cancerígena (ver Figura 15 - Anexo). E, ao deparar-se repentinamente com a possibilidade real de se ir a óbito, se supõe que pensamentos duais dos mais variados venham a catalisar estados de espírito que corroborarão para os próximos passos desse sujeito.

A recusa do chamado para esse paciente viria a ser, por exemplo, o medo de enfrentar uma longa jornada de intervenções cirúrgicas e os consequentes procedimentos quimioterápicos; ocasião essa que acaba sendo revertida por intermédio da assistência de um velho amigo. Nessa história em quadrinhos, o personagem recebe o apoio do Doutor Leo Quintum, que funciona na trama dentro das especificidades do arquétipo do “velho sábio”, provendo o super-herói de informações acerca do carcinoma e, ao longo da estória, funcionando como chave

mestra do que virá a ser um meandro da etapa do retorno – o qual, no devido tempo, será tratado nessa análise.

Diferente do herói mítico tradicional, que tinha no estágio do auxílio sobrenatural a interação simbólica com magos, o velho sábio ou mentor no escopo do herói moderno de *Grandes Astros Superman*, Quintum, é um cientista que se inspira no próprio Homem de Aço para construir postos avançados do amanhã no presente (ver Figura 16 - Anexo). Sua pesquisa se baseia na ciência de borda, nome que a ciência convencional dá a pseudociência praticada na arte via ficção-científica, e serve para alocar credos que projetam avanços cuja concretização é inviável para o momento. Nos dois casos, porém, o arquétipo em questão representa o laço entre pai e filho, professor e aluno, doutor e paciente, deus e homem. Sua função é a de preparar o herói para enfrentar o desconhecido, podendo provê-lo de conselhos, orientação ou artefatos mágicos. No entanto, o velho sábio ou mentor não acompanha o herói durante todo o seu trajeto; no fim, o indivíduo deve se defrontar com o desconhecido sem a intervenção de ninguém.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 2007, p. 74).

Já nos primórdios dessa narrativa, observa-se que a construção da imagem do herói é concomitante ao desenvolvimento da provação ou vicissitude em curso. Quer dizer, o arranjo das personagens em torno do herói, sejam eles antagonistas ou coadjuvantes, vai se tornando gradativamente mais complexo e, em grande parte, se torna, inclusive, vital para as possibilidades do enredo, passando a compor a sua própria estrutura. Para Meletínski (2002, p. 117), o desenvolvimento progressivo de certas imagens nucleares, a começar pelas mais arquetípicas, a exemplo do velho sábio ou mentor, executa-se por uma sucessão de mecanismos que se utilizam “do confronto do herói cultural com o guardião ou pela atribuição, por parte do deus/rei, de determinadas tarefas ao herói”.

A passagem do primeiro limiar é o quinto e último estágio do primeiro ato da Jornada do Herói. Nessa etapa, vencida a hesitação momentânea, o herói se compromete com a aventura e decide enfrentar as consequências, lidando com o problema ou o desafio imposto no chamado à aventura. Paralelo a esse raciocínio,

Campbell lembra que a noção de passagem do limiar mágico é uma travessia para uma esfera de renascimento simbolizada na imagem universal do útero ou ventre da baleia: “O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu” (2007, p. 91).

No enredo de *Grandes Astros Superman*, essa travessia tem seu lugar no momento em que o super-herói dá as costas para Quintum e diz: “Ninguém precisa saber. Não por enquanto. Há coisas... Que preciso resolver primeiro” (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 25). Logo, ao sobrepujar o medo, o *Superman* escolheu ignorar sua doença mortal e agir. E se julgava que nenhum familiar ou amigo precisava conhecer aquele diagnóstico, aparentemente, sua próxima luta não seria contra o câncer, mas sim sobre fazer o máximo possível pela humanidade dentro do curto espaço de tempo que lhe restava. Assim, quando deixa a base lunar de Quintum e regressa ao planeta Terra, em essência, o *Superman* já havia aceitado o seu destino funesto.

2.1 Provas

Para Campbell, tecnicamente, o segundo ato da Jornada do Herói tem seis etapas, quais sejam: o caminho de provas, o encontro com a Deusa, a mulher como tentação, sintonia com o pai, a apoteose e a bênção última. Percorrido o primeiro limiar, naturalmente, o herói passa a se deparar com novos desafios; forja aliados e inimigos, bem como imerge em novos paradigmas. Por outro aspecto, a partida rumo à terra das provas significa apenas o princípio de uma trilha que leva o herói a conquistas da iniciação e das circunstâncias de iluminação. Logo, o caminho de provas leva o herói a “matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas” (CAMPBELL, 2007, p. 110).

Grant Morrison, o roteirista de *Grandes Astros Superman*, usa o caminho de provas para testar o Homem de Aço e colocá-lo numa série de desafios que funcionam como preparativos para as maiores provações que seguirão. No quarto capítulo, por exemplo, o personagem central do enredo sai um pouco de cena para dar lugar a Jimmy Olsen, o melhor amigo do super-herói, um estagiário do Planeta Diário que sofre abusos não só do chefe, Perry White, mas de todos os demais

jornalistas daquela redação. Por pura identificação, Clark Kent é único ali que nunca o subestimou.

Nessa estória, um novo tipo de kryptonita – artefato que envenena o super-herói ao menor contato – não enfraquece o *Superman*, mas revela sua “sombra”, a faceta inferior e primitiva dos indivíduos. Trata-se de um episódio de inversão de papéis – ou de “duplos”, como os de Borges (2001) – em que o coadjuvante, Olsen, sagra-se herói da história ao salvar tanto o protagonista quanto a cidade de *Metrópolis*. Olsen também pode ser considerado como um malandro – *trickster* –, um arquétipo que, segundo Meletínski (2002, p. 97-98), “imita de forma desajeitada o herói cultural” e na sua configuração clássica:

[...] é o gêmeo do herói cultural, sendo-lhe oposto não como o princípio inconsciente se opõe ao consciente, mas antes como o ingênuo, o tolo, o maldoso e o destrutivo se opõe ao sábio e ao criativo. A figura arquetípica do moleque-brincalhão mitológico reúne em si um inteiro repertório de desvios da norma, sua inversão, sua ridicularização (eventualmente com a função de “válvula de escape”), uma vez que esta figura do “bufão” arcaico só pode ser pensada tendo a norma como referente. É nisso que consiste a oposição gemelar arquetípica do mito do herói cultural sábio e de seu irmão tolo ou mau, egoísta e violador das regras de assistência mútua, às quais o nascimento o obrigaria.

O *trickster*, à diferença do herói cultural, é bastante a-social e por isso mesmo mais “pessoal”. É este o motivo pelo qual ele é apresentado negativamente, como figura marginal, muitas vezes até mesmo se opondo à própria tribo ou clã.

Salienta-se que além da faceta arquetípica *trickster* de Olsen, presente em *Grandes Astros Superman*, sugere-se também uma representação comportamental homoerótica do personagem no aludido quarto capítulo, ocasião em que aparece travestido, com o seu usual “kit de disfarces” para emergências (ver Figura 17 - Anexo). Na verdade, trata-se de uma reativação de conceitos esquecidos, mas contidos no próprio retrospecto do personagem, uma vez que ainda no final dos anos 1960, não raro, Olsen já era flagrado desconstruindo o estereótipo macho em aventuras transgêneras e infantis. Segundo Morrison (2012, p. 85), sua reinvenção identitária chega ao seu ápice nesse recordatório presente em *Jimmy Olsen nº 95*:

Se você já se perguntou a que extremos chegaria Jimmy Olsen para conseguir um furo de reportagem, espere só para ver Jimmy unindo-se ao sexo frágil! Sim, leitores, o jovem colega do Superman vai passar por uma drástica mudança de identidade e calçar o salto alto numa grande confusão quando virar bonequinha dos gângsteres.

Prosseguindo com o raciocínio, o mesmo Morrison ressalta que:

As histórias de Olsen travesti parecem ter raízes profundas no mundo underground das revistas pornô mimeografadas e nos quadrinhos de bondage de Eric Stanton, cujo estúdio também empregou um certo Joe Shuster, criador do Superman. A linguagem utilizada lembra histórias como *Ataque das Calcinhas* (discutida em profundidade pelo médico Robert J. Stoller no livro *Observando a Imaginação Erótica*, de 1985) e outros contos transgênero dos anos 1950 nos quais jovens fortes e atléticos acabam encarando mais que o desejado quando uma visita à irmandade vira iniciação forçada nos prazeres da lingerie e da maquiagem feminina. A diferença era que Olsen estava totalmente no controle de suas transformações e mal podia esperar algumas páginas para se meter nelas (2012, p. 87).

A natureza errática e transformista de Olsen, discutida nos excertos acima, pode ser interpretada também como uma manifestação do arquétipo ambíguo do camaleão. Segundo Vogler (2015), os heróis encontram figuras, muitas vezes do sexo oposto, cuja característica principal é a possibilidade de se modificarem constantemente a partir da perspectiva do herói. Camaleões além de mudarem de disfarces, são donos de humores voláteis, o que dificulta bastante sua identificação tanto pelo herói quanto pelo público. Eles podem enganar o herói ou mesmo mantê-lo em dúvida, e sua franqueza e verdade são sempre discutíveis. E como ocorre com outros arquétipos, o camaleão é uma função ou máscara que pode ser utilizada por qualquer personagem numa história; e, nessa em específico, Olsen faz uso de uma substância que lhe permite se transmutar numa criatura capaz de neutralizar a ameaça do *Superman*, intoxicado pela kryptonita preta – e não verde.

Doravante, no quinto capítulo, intitulado de “O Evangelho Segundo Lex Luthor”, a presença do duplo se faz novamente presente, inclusive, como uma característica marcante em toda a narrativa de *Grandes Astros Superman*, visto que se trata de um artifício que problematiza o protagonista segundo uma ótica distinta da habitual. Nesse ponto da história, o jornalista Clark Kent entrevista Lex Luthor, o célebre arquiinimigo de *Superman*, no presídio em que este estava encarcerado. Durante a conversa, é possível notar uma equivalência entre o comportamento invejoso de Luthor e o bom-mocismo do super-herói com o mito fundante de Caim (Luthor) e Abel (*Superman*), no qual se desafia o indivíduo a conviver com seu próximo, o desejo de ser amado, enfim, o dilema humano.

O ético para esse antagonista seria um distinto reino onde o “Outro” – o *Superman* – volta sua face luminosa para os indivíduos e apresenta alguma

incompreensível, mas inevitável, exigência. Para Eagleton (2005, p. 210), essa é “uma ética banhada numa aura de religiosidade – numa retórica religiosa que, apesar disso, tem esvaziado a linguagem da religião de quase todo significado determinado”. Sem uma ruptura com o divino, o homem não pode dar início ao seu próprio projeto, e é esse o argumento sustentado por Luthor para sabotar a expedição dos astronautas, chamando a atenção do *Superman* para atuar naquele resgate e, conseqüentemente, receber uma superexposição de radiação solar, causando-lhe a doença terminal que engatilharia essa Jornada do Herói.

O raciocínio de Luthor lembra o do personagem Caim do romance homônimo, de Saramago (2009), no qual esse último não apenas relativiza o fratricídio cometido contra Abel, mas o investe de um arsenal dialógico ilimitado, questionando a lógica das ações e omissões de Deus, sobretudo quanto à opção violenta no curso da estória. Desse modo, Caim de réu confesso, passa a verbalizar seu ponto de vista com o próprio Criador, chegando ao ponto em que a deidade cristã assume a parcela de culpa que lhe é atribuída. Parece ser o caso quando Luthor admite a Clark Kent que:

[...] isso jamais teria acontecido se alguém mais no mundo tivesse sido sagaz para ver. O presunçoso autoapreço que move seu radiante sorriso de menino. Que impressão um homem como você tem do Superman? Seja franco. [...] Imagine a vida neste mundo, Kent, se algum verme alienígena não tivesse resolvido despejar seu lixo aqui. Pensar nisso é tudo que sempre pedi aos outros. Imagine como as coisas deveriam ser. Pense. Sem Superman para desviar a atenção dela, quem sabe? [...] Nenhum de nós chega perto daquela perfeição repugnante e inumana, daquele ideal impossível. [...] À verdade, à justiça e a tudo que não se pode medir ou segurar! A toda abstração que ele representa. [...] Não há nenhuma psicologia profunda por trás da minha luta com Superman. É muito simples. Como você se sentiria de alguém ficasse de propósito no seu caminho, toda maldita vez (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 110- 126).

A controvérsia instaurada por Luthor nasce da convivência com o próximo, o desejo inerente a toda criação (filhos) de ser amada pelo Criador (pai). A questão da “nadificação” em Caim (Luthor), parte do princípio que caso Deus (*Superman*) não existisse, tudo seria permitido. O nada de ser corresponde ao reino da liberdade, o livre arbítrio dos indivíduos cercado por entrecruzamentos e processos alheios à vontade humana. Via, por sinal, também adotada por François (2005, p. 197 apud BAKHTIN, 1992, p. 33):

Se eu mesmo sou um ser acabado e se o acontecimento é algo acabado, não posso nem viver nem agir: para viver, devo estar inacabado, aberto para mim mesmo – pelo menos no que constitui o essencial da minha vida – , devo ser para mim mesmo um valor ainda porvir, devo não coincidir com a minha própria atualidade.

Por outro lado, essa nadificação não está presente apenas no desejo de encerrar a vida do *Superman*, mas no próprio discurso combativo de Luthor, questionando a natureza benfeitora do super-herói (ver Figura 18 - Anexo). Basilar nos processos dialógicos, a negação aqui existe na ruptura entre duas consciências (*Superman* e Luthor). Logo, no decorrer da narrativa de *Grandes Astros Superman*, esses dois entes não travam consigo diálogos afáveis, sobretudo porque o Outro heroico raramente demonstra a predisposição para travá-los, o que o leva a realizar seus feitos, quer a humanidade deseje ou não. Parece ser isso que mais irrita o personagem de Luthor, essa dita última palavra que caberia irrevogavelmente a uma deidade.

Como admitido pelo próprio personagem – “[...] usei o próprio sol, a fonte dos poderes dele, para lhe sobrecarregar as baterias celulares e destruí-lo de dentro, entendeu?” (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 125) –, o intento por trás da tentativa de assassinato não era a violência final perante o corpo do *Superman*, mas sim a retaliação sobre a conduta divina. O que, porém, Luthor não admite, é que a proposta de ruptura dessas duas consciências vem a ser uma demanda dialógica, mesmo com todo o extremismo que está em jogo numa tentativa de assassinato. Na realidade, tal como o Benjamín Otálora do conto *O Morto*, de Borges (2001), Luthor gostaria de estar na pele de Bandeira (*Superman*), roubando não apenas a mulher e os pertences do chefe da organização criminosa, mas até a própria identidade do patrão. É de supor que a mansidão do *Superman* – digna das graças do povo – imprimia-lhe certo poder, facultando, portanto, a reivindicação de honras a que o herói teria direito.

Luthor deseja a morte do *Superman* como defesa de sua honra, um sentimento em que diversas sociedades e grupos sociais, “deixa de ser um ato de violência para se converter em ato normal – quando não moral – de preservação de valores que são julgados acima do respeito à vida humana” (ODÁLIA, 2004, p. 23). Nesse sentido, a percepção de um ato como violência requer do homem um esforço para sobrepujar seu aspecto de ato rotineiro, natural e como se fosse inscrito na ordem das coisas. O mais evidente dos atos violentos, a agressão física, o

assassinato, não são tão simples, pois podem demandar tantas sutilezas e mediações que podem vir a se descaracterizar como violências. No mais, Luthor se acha o herói de sua própria história; uma que revela momentos obscuros para o herói, mas brilhantes para o vilão. Logo, o arco de suas histórias são imagens espelhadas: quando o *Superman* está por baixo, Luthor está por cima.

O fecho desse quinto capítulo se dá quando uma rebelião irrompe na prisão e Luthor, “anti-heroicamente”, procura uma saída para que Clark Kent, o herói burlesco, consiga sair dali ileso. Resta aí um paradoxo curioso, onde Luthor, cegado pelo ódio que nutre por *Superman*, sequer é capaz de enxergar que ao salvar o jornalista, está também salvando seu inimigo mortal. O ato em si também revela uma imagem mítica: a do barqueiro Caronte, como a sobrinha de Luthor, Nasthalthia, conduzindo o moribundo Clark para um refúgio seguro (ver Figura 19 - Anexo).

Na Antiguidade, os gregos sepultavam seus mortos com uma moeda na boca, o pagamento de Caronte. Aqueles que não recebiam um ritual funerário adequado eram forçados a vagar pelas margens do rio por cem anos, até obterem ajuda de Caronte. Por sua vez, os que viajavam para o Submundo, por lá permaneciam durante toda a eternidade. Contudo, havia exceções: mortais impelidos de razões específicas conseguiam acessar e deixar o reino de Hades por vontade própria. No caso do emparelhamento imagético das barcas de Caronte e Nasthalthia, a semelhança entre as duas reside exatamente na artimanha de Luthor para que Clark Kent burlasse, por ora, a morte – a exemplo de Eneias e Sísifo, que mediante trapagens adiaram suas respectivas estadias no Submundo (SEARS, 2015).

Nos sétimo e oitavo capítulos, outras provas são postas no caminho do super-herói, dessa vez, ao salvar a Terra da colisão iminente com uma versão alternativa do seu planeta adotivo, o “Mundo Bizarro”, super-herói penetra naquela civilização e fica impossibilitado de regressar ao seu lar. “Bizarro”, o *Superman* inverso, se encaixa no perfil do guardião do limiar, mostrando ao herói sua face ameaçadora, mas, se compreendido de maneira adequada – visto que sua linguagem se dá por meio de antônimos em relação à língua corriqueira –, pode ser vencido, ultrapassado ou mesmo transformado em aliado: “Testar o herói é a principal função dramática do guardião de limiar. Quando os heróis confrontam uma dessas figuras, precisam resolver um quebra-cabeça ou passar num teste” (VOGLER, 2015, p. 92).

O herói vive aqui o que Campbell (2007) chama de jornada noturna, marcada pelos antônimos, isto é, no Mundo Bizarro não apenas o vocabulário é invertido em

relação ao terráqueo, mas as próprias estruturas sociais o são (ver Figura 20 - Anexo). Nessa travessia, o herói vai ao encontro do coração das trevas, o inferno propriamente dito, e precisa sobrepujar um grande teste para corrigir ou regressar a rota de sua busca. Trata-se de uma fronteira⁷ que aponta para uma profusão de possibilidades no estado-devir no mundo, quando se reflete sobre o espaço, tempo e afeto na configuração narrativa da identidade. Para deixar os limites do Mundo Bizarro, Zibarro, uma cópia defeituosa para os padrões caóticos daquele lugar, mas praticamente idêntica ao *Superman*, se apresenta e constrói um foguete a partir de sucata, presenteando o Homem de Aço com uma passagem de volta para casa:

O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo. Pois a bênção do domicílio profundo não é abandonada com facilidade em favor da autodispersão do estado vígil. [...] A sociedade, que tem ciúme daqueles que dela se afastam, virá bater à sua porta. Se o herói [...] não estiver disposto a retornar, aquele que o perturbar sofrerá um pavoroso choque; mas, por outro lado, se aquele que foi chamado apenas estiver sendo retardado – aprisionado pela beatitude do estado de existência perfeita (que se assemelha à morte) -, é efetuado um evidente resgate, e o aventureiro retorna (CAMPBELL, 2007, p. 206)

Na vida cotidiana, a jornada noturna pode ser interpretada como um espécime de sistema de compensação, que busca equilibrar as áreas que estariam desequilibradas e reconciliá-las com suas partes opostas. No momento em que essas áreas fossem reconciliadas, os indivíduos passariam a estar psicologicamente equilibrados, atingindo um estado de totalidade. Isto é, a vida reserva dilemas comparáveis à jornada noturna (ver Figura 21 - Anexo) como, por exemplo, os conflitos de identidade, o desemprego, o tratamento paliativo de doenças crônicas, mas as pessoas recusam-se a admitir que exista, dentro delas ou dos próprios amigos, de forma plena, a impulsionadora, autoprotetora, malcheirosa, carnívora e voluptuosa febre que constitui a própria natureza da célula orgânica. A Jornada do Herói instila o homem a olhar para si mesmo e perceber o quanto é capaz de vencer os “ogros” da vida (CAMPBELL, 2007).

O nono capítulo é uma repercussão direta do período em que o super-herói esteve ausente: Bar-El e Lilo, um casal de astronautas kryptonianos que também

⁷ Segundo O’Connel e Airey, fronteira é a divisória entre o crescimento e a “pele” sobrenatural. Os indivíduos se encontram em uma fronteira quando confrontados pelo desconhecido, ou por algo que importuna sua visão de mundo (2010, p. 55).

conseguiram escapar da extinção de seu planeta, decidem transformar a Terra em um novo Krypton. Novamente, a narrativa de Morrison e Quitely faz uso de duplos, isto é, o estranho, a outra possibilidade, o outro que deslumbra ou aterroriza, contudo a passagem que chama atenção nessa estória se dá quando o *Superman* observa que o mundo seguiu adiante mesmo sem sua onipresença. Ele percebe que se esforça para organizar o mundo, mas ele continua a funcionar com aberturas permanentes (ver Figura 22 - Anexo). A estadia dos astronautas supracitados, no entanto, é passageira e tão logo dão vazão a uma pretensão megalomaniaca de modificar a Terra à imagem e semelhança de Krypton, intervindo na sociedade com mais radicalismos que o *Superman*, eles ficam doentes e são obrigados a deixar a atmosfera terrestre.

Após o caminho de provas, Campbell passa a descrever ramificações românticas da Jornada do Herói, mais especificamente nas etapas do encontro com a Deusa e a mulher como tentação. Por sinal, são estágios encontrados ainda no desfecho do primeiro capítulo de *Grandes Astros Superman*, ocasião na qual a *persona* – Clark Kent –, arquétipo que corresponde à máscara que o *Superman* utiliza para apresentar-se aos outros, é despida e finalmente revelada a sua musa, Lois Lane (ver Figura 23 - Anexo). Contudo, a revelação não é bem acolhida pela jornalista, o que a motiva agir com incredulidade, afinal, foram anos de mentiras e encenações com o fim de dissuadi-la do comprometimento daquele homem para com a mesma. Ao se sentir traída, passa a demonstrar um comportamento digno da deusa Hera frente às reiteradas traições de Zeus, seu marido. No clímax da estória, para acalmar os ânimos, *Superman* presenteia Lois com uma poção que, quando ingerida, dá a ela a capacidade de mimetizar, por vinte e quatro horas, os superpoderes do herói.

Em O Herói de Mil Faces, a personificação da Deusa encarnada em toda mulher, é a derradeira prova do talento de que o herói é digno da benção do amor, que seria a própria vida, subentendida como o envoltório da eternidade. Na outra via, se vislumbrada enquanto arquiteta de seu próprio destino, Lois Lane, é quem, por suas qualidades, beleza ou desejo carnal, se revela adequada para desposar um imortal. Nesse sentido, no terceiro capítulo de *Grandes Astros Superman*, é proposto ao *kryptoniano* o “desafio das eras”, um torneio entre o super-herói e os heróis míticos tradicionais, Sansão e Atlas – cujas caracterizações como heróis modernos são resultados de processo de remitologização –, para decidir qual desses super-

homens desempenharia a façanha mais incrível e merecedora da companhia de Lois (ver Figura 24 - Anexo).

O resultado, naturalmente, coroou e referendou que, aos olhos do *Superman*, Lois Lane era a Rainha-Deusa do mundo, ainda que todo o comportamento progressivo da jornalista apontasse para o contrário no arquétipo da mulher fatal, uma figura que atravessava a linha demarcatória entre o bem e o mal, algumas vezes se portando às margens das normas sociais ou compromissos que porventura teria com o herói. Logo, no retrospecto das histórias em quadrinhos, Lois enquanto mulher fatal – ou mulher como tentação, segundo Campbell (2007) – maltratava Clark Kent dentro de uma conexão assimétrica, rejeitando qualquer admissão de afetos até que a contraparte super-humana dele se tornasse obcecada, viciada e incapaz de realizar juízos racionais ou administrar a própria vida pessoal, sobretudo sua duplicidade.

Nessa leitura de *Grandes Astros Superman*, Lois Lane encarna dois papéis: o da mulher fatal para Clark Kent, e o de uma Deusa amorosa e receptiva para o *Superman*. Com a revelação ora mencionada, tanto a mulher fatal quanto o tímido e desastrado jornalista têm seus simbolismos, instantaneamente, extintos. Quer dizer, a partir do momento em que Clark conta que ele e o *Superman* são a mesma pessoa, para Lois, dali em diante, o indivíduo que estava à sua frente jamais voltaria a ser o subestimado colega de trabalho: “o celeste marido desce até ela e a conduz ao seu leito quer ela queira, quer não. E se ela o tiver evitado, as vendas lhes cairão dos olhos; se o tiver procurado, seu desejo será aplacado (CAMPBELL, 2007, p. 119). Campbell aloca esse encontro do herói com a Deusa – figura incorporada também no arquétipo da Mãe – no cenário da iniciação:

A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora sempre seja capaz de prometer mais do que ele já é capaz de compreender. Ela o atrai e guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois, o sujeito do conhecimento e o seu objeto, serão libertados de todas as limitações (CAMPBELL, 2007, p. 117).

Em 1998, quatorze anos antes da publicação de *Grandes Astros Superman*, após muitos cortejos, evasivas e tragédias, finalmente, o super-herói e Lois Lane chegavam ao altar na estória O Casamento do Super-Homem. Naquela ocasião, o

supernoivo parecia protagonizar sua própria versão do “casamento místico com a Rainha-Deusa do mundo”, cuja tradução remete a conquista plena da vida pelo herói (CAMPBELL, 2007, p. 121). Assim, tudo que sucedera até a troca de alianças, os testes por que passou o *Superman*, preliminares de sua experiência e proezas últimas, simbolizavam as crises de percepção por meio das quais sua consciência fora ampliada e preparada a enfrentar a plena posse da mãe negativa⁸, de sua noiva inevitável.

Todavia, a condição de cônjuges confere o substrato necessário para que as próximas equipes criativas a frente das revistas do *Superman* fomentem novas problemáticas na relação Lois, Clark e *Superman*. A primeira delas e que, provavelmente, exigiria bastante renúncia de qualquer esposa, era que Lois havia casado com Clark Kent, mas, devido à teia de imbricações que a outra identidade do marido poderia trazer à tona, aos olhos do público, o *Superman* ainda continuaria solteiro.

Tal realidade é levada as últimas consequências na história “Coração de Aço”, presente em *Superman Premium nº 03* em 2000, no qual o *kryptoniano* e a Mulher-Maravilha são transportados para o *Valhalla* das mitologias nórdicas, e ficam por cerca de um milênio presos àquela realidade, ajudando o Deus do Trovão, Thor, a vencer uma guerra para libertar *Asgard* do domínio de demônios de *Hades*. Impossibilitados de regressar a *Midgard*, a Terra, a fidelidade do herói com Lois Lane é posta à prova diante do longo tempo que é obrigado a permanecer longe da esposa, estreitando laços e dividindo momentos de intimidade com Diana, a Mulher-Maravilha (ver Figura 25 - Anexo). No final, Thor consegue devolver os dois guerreiros à sua devida realidade, oportunamente, na mesma hora e local que haviam sido outrora arregimentados para a aventura.

Uma mulher relaciona-se publicamente com um homem, mas não com o super-herói que há nele. Se a dinâmica em questão já não era suficientemente complexa, outros matizes foram acrescentados na interação do casal na edição especial *A Morte do Super-Homem*, de 1993. Como o próprio título da estória sugere, o Homem de Aço faleceu e não em decorrência de causas naturais, mas em circunstâncias brutais, ao defender a humanidade de um monstro que honrava a própria alcunha, o “Apocalipse”.

⁸ Seria o lado sombrio do arquétipo da Mãe, de índole dominadora, perturbadora, ciumenta e capaz de tirar ou destruir a vida (O'CONNELL, 2010).

Se os destroços de Metrópolis fossem substituídos pelo Calvário, a colina situada fora dos limites de Jerusalém, onde Jesus Cristo foi crucificado, e as personagens ganhassem indumentárias diferentes, certamente o que estaria sendo reproduzido é uma ilustração da Virgem Maria apiedando o corpo mutilado do seu rebento, o filho de Deus, que morreu para redimir a humanidade (ver Figura 26 - Anexo). Confrontando a imagem com a presente história em quadrinhos, nota-se, logo após a morte do *Superman*, um fortalecimento da conexão de Lois com o arquétipo da Mãe, o que a instila a aprender a cuidar de si mesma e da própria força de vida criativa, evitando se tornar uma pessoa destrutiva (O'CONNELL, 2010).

A situação de Lois torna-se inusitada por dois aspectos; primeiro, porque, para honrar o sigilo da identidade secreta do *Superman*, foi obrigada a criar subterfúgios à sociedade para despistar os curiosos do paradeiro real de Clark Kent; e, segundo, porque seu luto dirigiu-se a dois homens, o apolíneo super-herói e sua contraparte frágil e mundana. Mas tal como a Virgem Maria ao reencontrar o Cristo redivivo, não tardou até que a repórter revisse o parceiro na estória O Retorno do Super-Homem, de 1994.

O *Superman* que enganou a morte, embora fortalecido momentaneamente nas vendagens, era uma figura levemente diminuída e a convivência marital começava a cobrar o seu preço. E mesmo que o tabu da manutenção da identidade secreta perdurasse – o que teoricamente manteria Lois Lane a salvo de danos colaterais –, o sadismo dos roteiristas subsequentes insistiu na criação de situações limítrofes que a colocassem constantemente em risco de vida (ver Figura 27 - Anexo). A personagem torna-se um alvo móvel e um exemplo extremo dessa condição pode ser visto em Crise Final, de 2009. Ocasão em que um vilão deflagra uma bomba na redação do Planeta Diário, ferindo-a gravemente, inclusive com um estilhaço no coração. Às portas da morte, um ser de outra dimensão surge do nada e oferece ao *Superman* um elixir milagroso para salvar sua esposa. Ele aceita e parte ao encontro da aventura com a certeza que traria a cura para Lois; o que de fato, sem surpresas, o fez.

No ano de 2011, a cúpula da *DC Comics*, subsidiária que gere o desenvolvimento das histórias em quadrinhos das propriedades imateriais do grupo *Time Warner*, percebeu que um padrão havia ancorado o *Superman* em enredos que não geravam identificação com os novos leitores e tão pouco agradava ao público cativo. A culpa recaiu em grande parte ao Homem de Aço superemotivo e

ineficiente que surgiu após o matrimônio com Lois Lane, arrefecendo seu potencial e propósito mítico (MORRISON, 2012).

Tragédia anunciada, naquele mesmo ano, a setuagenária revista norte-americana *Action Comics* voltaria às bancas com seu primeiro número um desde 1938 e com a estreia de um *Superman* mais jovem, com novo visual e, uma vez mais, solteiro. Para tanto, não ocorreu um divórcio litigioso e tão pouco uma separação de corpos, apenas uma decisão editorial que agiu em conformidade com as necessidades de mercado. Na outra via, as discussões habituais de Lois e Clark vinham emulando flagrantes da realidade como, por exemplo, a questão da incompatibilidade genética – discutida no décimo capítulo de *Grandes Astros Superman* –, revelando tanto os temores dos casais que enfrentam a dura realidade de não poderem gerar filhos quanto os que assumem a postura de não tê-los (ver Figura 28 - Anexo).

O motivo específico do fim do casamento de *Superman* e Lois Lane não foi revelado pelos editores da *DC Comics*, contudo era notório que o par romântico foi durante muito tempo associado às noções de amor, casamento e maternidade; e pelo conceito de que o amor verdadeiro, uma vez encontrado, seria eterno. Quando o casamento para a maior parte da sociedade, efetivamente era para sempre – sobretudo o expoente conservador dos Estados Unidos –, a congruência estrutural entre o amor romântico e a parceria sexual estava bem delineada. O resultado pode, correntemente, ter sido anos de infelicidade, dada a tênue relação entre o amor como uma fórmula para o casamento e as condições impostas para progredir posteriormente (GIDDENS, 1993).

Seguindo adiante, no sexto capítulo, o enredo de *Grandes Astros Superman* chega a um ponto da trama onde começam a surgir indícios de que a Jornada do Herói está se encaminhando para a quarta etapa do segundo ato, qual seja: a sintonia com o pai. Nesse estágio do monomito, o conflito entre juventude e velhice pode se apresentar como batalhas internas e externas, entre pais e filhos. Para Vogler (2015, p. 235), o entrechoque latente que se acirra nas provações anteriores pode ser: “uma luta interna entre a estrutura de personalidade antiga, confortável e bem-defendida e uma nova que é fraca, ainda em formação, mas ansiosa para nascer”. Para fins de narrativa, essa é também uma oportunidade de se libertar de feridas profundas entre um herói e um pai ou mãe.

No referido capítulo, há um relato em *flashback* sobre o dia em que o pai adotivo do *Superman*, Jonathan Kent, sofreu um ataque cardíaco e faleceu. O leitor é convidado a testemunhar a sintonia do herói com o pai, e o momento em que esse laço é arrebatado. É nesse contexto, que das cinzas do antigo, nasce um novo Eu do *Superman*, capturando um sentido volitivo-emocional na morte daquele personagem, da morte do outro que é caro ao protagonista. A dor da perda do pai adotivo permite lembrar que o *Superman* integra uma vasta lista de personagens nascidos de forjas distintas da habitual conjunção carnal entre genitor e genitora. Isto é, o bebê Kal-El não veio à luz a partir de um procedimento corriqueiro de parto no ventre materno, mas sim através de cruzamento impessoal da matriz genética dos pais, o que resulta em concepção e expulsão do feto numa insólita via extrauterina (ver Figura 29 - Anexo). Essa origem ímpar, e o destino de Jonathan, o deixa, portanto, duplamente órfão, sem ascendência e com outra história familiar interrompida. Corso entende que:

Da figura paterna um filho espera receber um reconhecimento que se inicia com a nomeação: um prenome traz dentro dele um sonho reservado para aquela nova pessoa que chegou no mundo, mas ele deve ser seguido por um nome de família, ou seja, pela inclusão em um grupo, em uma linhagem. Para além do nome, o filho precisa que o pai também lhe ofereça um lugar no mundo, o conhecimento necessário para ocupá-lo e o reconhecimento imprescindível para saber-se capaz disso (2011, p. 144).

Ao identificar o padrão da sintonia com o pai na Jornada do Herói, Campbell acaba por desvelar a noção de que uma paternidade sempre será considerada insuficiente, pois dela se espera o impossível: “certezas, garantias, que tenha a envergadura necessária para aplacar nossas inquietudes e sufocar nossos medos” (CORSO, 2011, p. 144). Posto isso, no monomito, o sentido da vida é uma obra aos cuidados do indivíduo e o pai é aquele de quem se espera que atenuie tantas inquietações (ver Figura 30 - Anexo).

A estória em si apresenta outros duplos do *Superman*, como versões futuristas e interdimensionais que voltam no tempo, precisamente nesse ponto do início de carreira do personagem, para, primeiro, ajudá-lo numa crise que àquela altura ainda era incapaz de conter sozinho e, segundo, para que o super-herói da continuidade corrente de *Grandes Astros Superman* pudesse se despedir do pai, antes do referido óbito. O jovem Clark, contudo, não teve essa chance, só restando

a opção de homenagear o pai de criação no velório, ao creditar toda inspiração moral para seus futuros préstimos a sociedade:

[...] Jonathan Kent me ensinou que os fortes devem se erguer em favor dos fracos, e que os valentões não gostam que retruquem. Ensinou que bons sentimentos valem mais do que todo o dinheiro no banco. Ensinou da vida e da morte. Ensinou que se mede alguém não pelo que ele diz, mas pelo que faz. E me deu o exemplo de como ser forte, e de como ter compaixão e sonhar com um mundo melhor. Obrigado, pai. São lições que jamais esquecerei (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 148-149).

O capítulo em questão ainda reserva uma surpresa para o leitor, sugerindo que no clímax da estória o *Superman* daria sua vida por uma grande causa, mas em algum dia no futuro, poderia regressar com outra aparência e mais poderoso que sua a atual forma. É revelado que aquela versão futura do herói havia superado a barreira do tempo, se encontrando com o *Superman* e, portanto, com o seu próprio eu de muitos anos no passado (ver Figura 31 - Anexo). Nesse momento, o herói do futuro era parte do cosmos, morto para a visão antiga e limitada das coisas e renascido para uma nova consciência de conexões. Em certo sentido, aquele *Superman* dourado havia se transformado num deus com a capacidade divina de transpor os limites normais da morte e enxergar com uma visão panorâmica a conectividade de todas as coisas. Campbell chama essa etapa do monomito de apoteose, um estágio de entusiasmo, em que se tem apenas o deus dentro de si. Em apoteose, *Superman* é esse deus; e experimentar a mortalidade o permitiu sentar no trono de Deus mesmo que por uns instantes.

Como derradeira etapa do segundo ato da Jornada do Herói, a bênção última vem a ser a recompensa a qual o herói tem acesso ao alcançar êxito após árduas provações. Essa recompensa pode ser uma arma especial, como uma espada encantada, ou um símbolo, como o Graal, ou até mesmo algum elixir capaz de restabelecer a terra ferida. No décimo capítulo de *Grandes Astros Superman*, percebendo a proximidade da morte, o protagonista inicia a redação de um testamento, compilando seu legado para a humanidade, isto é, um inventário de bênçãos últimas, das quais três abrem um leque de significados (ver Figura 32 - Anexo).

São elas: um, a liberação de kryptonianos microscópicos – que anos atrás haviam sofrido uma miniaturização dentro da cidade engarrafada de Kandor, e desde então se viam impossibilitados de adentrar o mundo exterior – na corrente

sanguínea de portadores de câncer, ajudando a erradicá-lo; dois, a decifração do DNA do *Superman* pelo próprio, que permitiria ao Doutor Leo Quintum combinar fitas humanas e kryptonianas, viabilizando um substituto híbrido na anunciada ausência do super-herói; e, três, a criação da “Terra Q”, um construto de uma Terra na qual o *Superman* nunca existiu. Isto é, o mundo possível aqui é nada mais nada menos que o próprio mundo real do leitor, onde ele tem ciência da inexistência de um “super-homem”, mas sonha com a possibilidade de um (ver Figura 33 - Anexo).

A realidade mundana, sem super-heróis espalhafatosos, é uma invenção do próprio *Superman*, que leva a cabo, literalmente, o mito da criação, “o mito básico, fundamental, o mito *par excellence*” (MELETÍNSKI, 2002, p. 40). Isso fica patente quando o texto de Morrison e a arte de Quitely utilizam de manobras metalinguísticas e intertextuais para capturar da Terra Q, imagens de entusiastas da existência de um super-homem, tais quais: pinturas rupestres de aborígenes, a construção de monumentos, a participação dos criadores do personagem, Jerry Siegel e Joe Shuster; a ideia do *Übermensch*, de Friedrich Nietzsche, presente na obra *Assim Falou Zaratustra* (2011), no qual se pregava que o indivíduo deveria transcender, enfrentando processos de condicionamento que pervertem o humano; e também O Discurso sobre a Dignidade do Homem, de Pico:

“A partir do momento em que nascemos na condição de sermos o que quisermos, que o nosso dever é preocuparmo-nos sobretudo com isto: que não se diga de nós que estando em tal honra não nos demos conta de nos termos tornado semelhantes às bestas e aos estúpidos jumentos de carga.”
O discurso sobre a Dignidade do Homem de Pico ainda é visto como pedra fundamental do movimento “humanista” que lutou para livrar-se dos grilhões do dogma cristão, aos quais estava preso desde a fundação da Basílica de São Pedro em 324 d.C. Mas, apesar de seu status como manifesto humanista, o *Oratorio* está sem dúvida movendo-nos a ir além do humano, a chegar aos reinos dos anjos e deuses. Ele pede a nós para aceitar o super-humano como fato inegável de nossa natureza, e o objetivo de nossa futura evolução enquanto pessoas.
[...] O que ele diz ainda faz sentido, talvez mais do que nunca, dadas as possibilidades de nossa tecnologia e nossa medicina, pois Pico está nos falando do poder que têm as histórias e a imaginação para dar forma ao futuro. [...] Embora suas metáforas sejam bíblicas, sugerindo querubins, serafins e tronos como nossos modelos de conduta e intermediários na rota a “Deus” ou à “consciência cósmica”, podemos da mesma forma chamá-los de super-heróis (MORRISON, 2012, p. 465-466).

Segundo o autor no excerto, se as propostas de Pico fossem exitosas, poder-se-ia escrever novas vidas e futuros e, o mais interessante, vivê-los. Quer dizer, as histórias têm o poder de partir corações ou engatilhar revoluções. Palavras podem

tanto soerguer homens quanto gelar o líquido que corre nas suas correntes sanguíneas. E, nesse sentido, a ideia de *Superman* é tão real quanto à da existência de um Deus amoroso. O enredo de *Grandes Astros Superman* fala, apesar de tudo, do mundo, ou que ele constitui um mundo, ou um quase-mundo.

Doravante, o tom confessional assumido na redação do testamento, é a postulação do *Superman* e, quem sabe, da outra *persona*, Clark Kent, de uma identidade para si e a busca de registro, como um trabalho de ordenação, rearranjo e significação do trajeto de uma vida no suporte do texto, criando-se, através dele, um autor e uma narrativa. Como imigrante definitivo, o último filho de Krypton, encarna o sujeito expatriado, que no âmago da escrita descobre sua morada, com uma estrangeiridade irreduzível, inclusive, apropriando-se do *kryptonês*, uma língua morta, para redigir o testamento. Por outro lado, numa reflexão adorniana, mesmo no fim iminente, sequer é permitido ao estrangeiro habitar o ato de escrever.

Ao redigir um testamento em *kryptonês*, um idioma que só o próprio *Superman* conhecia, Morrison e Quitely parecem sugerir que, mesmo conhecendo o que o futuro lhe reservava, o herói ainda acreditava que geraria uma progênie para dar continuidade a sua obra. Nesse sentido, o documento em questão é uma obra em aberto, como se fosse um receptáculo para os mil e um contos de Xerazade, que noite após noite utilizava a narrativa para ludibriar o Rei Shariar da decisão de matá-la. Assim, na medida em que compila seu legado, esse *Superman* está à cata de bênçãos últimas, buscando uma cura para o câncer, salvando jovens suicidas, realocando refugiados, tentando remir o inimigo, despedindo-se da amada, enfim, atualizando o mito do herói como uma negativa de que a morte está mais próxima que nunca. Para Campbell, inclusive, “o herói ávido por vida pode resistir à morte, e adiar seu destino por um certo período de tempo” (2007, p. 343). Outrossim, não parece fortuito que o título que nomeia a estória só apareça no final, grafado em letras garrafais, como uma promessa: “Interminável”.

2.3 O Retorno

No terceiro e último ato da Jornada do Herói, Campbell elenca sete etapas, quais sejam: a recusa do retorno, a fuga mágica, o resgate com auxílio externo, a travessia do limiar, o retorno, o senhor de dois mundos e a liberdade para viver. Nesse caminho de volta, o herói começa a lidar com as consequências de ter

enfrentado as forças obscuras postas em seu caminho. É nesse ato que o *Superman* percebe que sua existência na Terra deve, no fim das contas, ser deixada para trás, mas antes de ir, restam ainda perigos, tentações e testes pela frente. O fecho dessa trajetória tem início nos dois capítulos finais, quando, em decorrência da metástase cancerosa, o Homem de Aço perde a consciência e vivencia uma experiência de quase morte, na qual tem um insólito encontro com Jor-El, o genitor há muito falecido (ver Figura 34 - Anexo).

Nessa cena, o pai biológico oferece ao filho, Kal-El, a chance de permanecer ali, em sua companhia, “dentro do campo da consciência vida e fluida” ou “voltar e enfrentar o mal uma última vez” (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 277). Um detalhe no terceiro quadro dessa imagem chama atenção: a expressão de Jor-El parece apontar para o simbolismo dos olhos, que segundo O’Connell e Airey (2010), estão conectados com a percepção e com a habilidade de ver além do físico, até os reinos da alma e do espírito. A sequência se assemelha também ao desdobramento chamado por Campbell (2007, p. 213) de passagem pelo limiar de retorno, na qual a jornada do herói chega a uma encruzilhada onde o inconsciente toma às rédeas e oferta uma via abortiva na busca ou seu prosseguimento, vencendo, por fim, as limitações do eu:

Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante – e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo -, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói.

A Krypton evanescente do *Superman* soa como o mito grego dos Campos Elíseos que, segundo Bulfinch (2006), era um lugar no lado ocidental da terra, às margens do Rio-Oceano, para onde os mortais privilegiados pelos deuses eram transportados, sem ter experimentado o sabor da morte, a fim de desfrutarem as dádivas da imortalidade. Contudo, permanecer nesse paraíso onírico, negando, portanto, a realidade da carne, sequer vem a ser uma opção para o herói; na verdade, quando ele decide retornar, é o próprio inconsciente dele que toma essa decisão. Fazendo isso, sua alma não só resiste às tentações ora elencadas como

também revigora a constatação de que o verdadeiro herói jamais se dobra. E é esse ímpeto pessoal que o faz voltar a si e dispensar o auxílio externo.

Nos seus derradeiros momentos, o *Superman* se converte em energia e parte numa viagem, aparentemente sem volta, ao sol, dessa vez para consertá-lo, como um Prometeu às avessas, que no lugar de roubar, devolve seu fogo (ver Figura 35 - Anexo), manipulando alavancas e engrenagens de um maquinário muito semelhante ao encontrado na película *Tempos Modernos* (Chaplin, 1936). Embora a narrativa fílmica satirizasse a mecanização das relações no bojo da revolução industrial, a mensagem que ficava para o espectador era a de que a generosidade não era algo atrelado a bens materiais, mas sim no quão altruísta poder-se-ia ser com o próximo. Uma moral da história que, portanto, casa com a opção filantropa do super-herói.

Ato contínuo, não há qualquer cerimônia, sua partida resume todo o sentido da vida, haja vista que “o herói não seria herói se a morte lhe suscitasse algum terror; a primeira condição do heroísmo é a reconciliação com o túmulo” (CAMPBELL, 2007, p. 339). O trabalho que restava livra a humanidade da extinção e põe termo a marcha heroica, materializando, a seguir, a etapa do retorno, no qual o *Superman* embora morto, ainda haveria de regressar. Tal como a transfiguração de Cristo, ele teria a “liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa” (idem, 2007, p. 225).

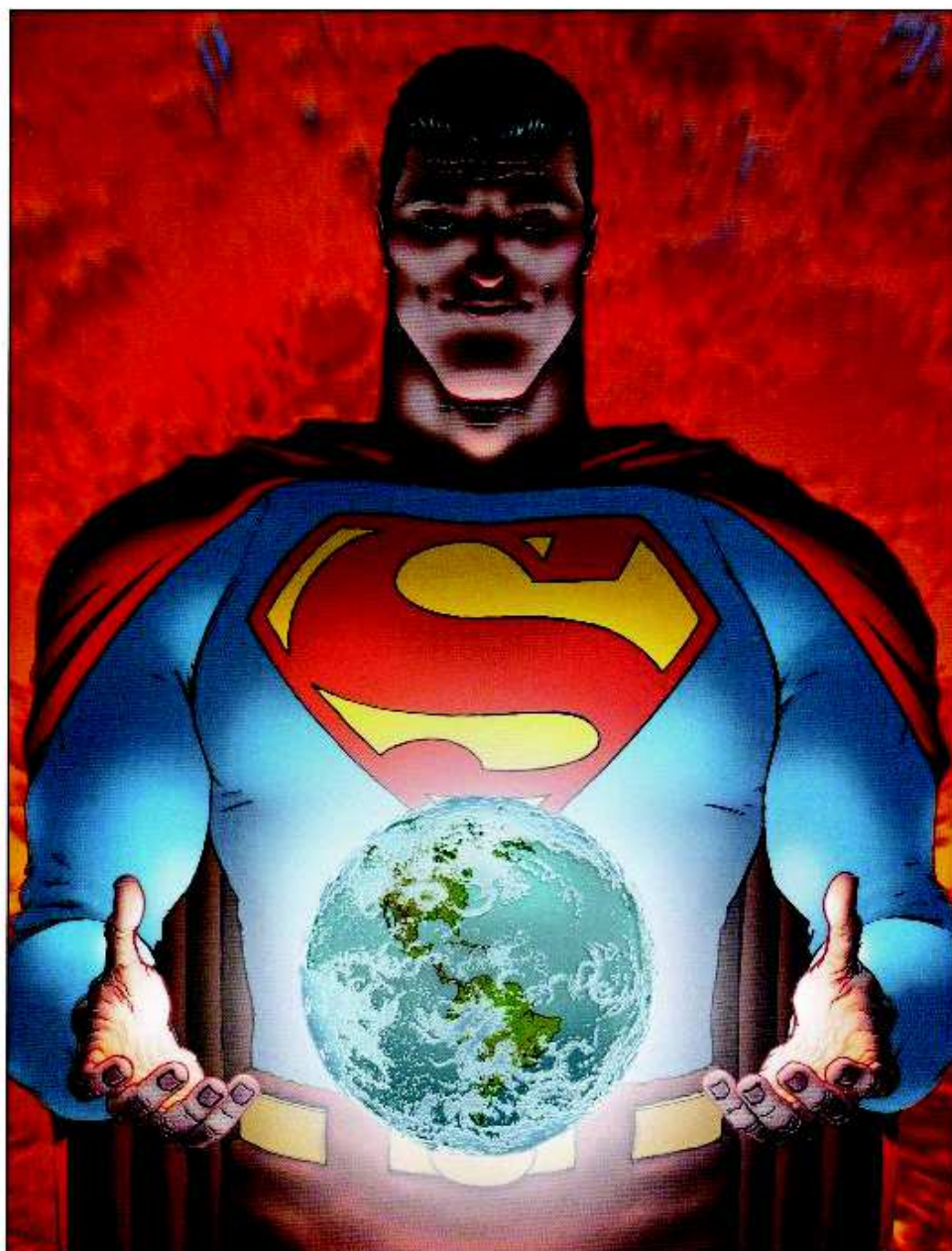
Por outro lado, antes de chegar a esse momento de definição, como dito na etapa da bênção última, o próprio *Superman* decifrou seu genoma, confiando sua compilação, junto com instruções sobre como combinar fitas humanas e kryptonianas, ao velho sábio ou mentor, Leo Quintum. A partir desse feito, subentende-se então que o legado do Homem de Aço sobreviveria e atravessaria gerações e gerações a partir de mestiços, chegando, enfim, a um agrupamento totêmico, a “Tropa *Superman*”. Uma opção da narrativa que, por sinal, flerta com a prescrição de Meletínski:

No mito heroico, a biografia da personagem principal, que passa por provações propiciatórias, é frequentemente associada à troca ritualística de gerações. Isso ocorre principalmente sob o aspecto da troca de chefe, isto é, de um processo que está no limite entre o biológico e o social (2002, p.42).

É com essa promessa de retorno que o leitor se dá conta que, mesmo antes de chegar a esse estágio da Jornada do Herói, aquele *Superman* dourado que surge na apoteose, é o mesmo que agora está construindo um coração artificial para o sol. Trata-se do fechamento de um ciclo, visto que a busca teve início num resgate de astronautas no astro-rei e seu término, voltando a esse ponto de partida. No nível do enredo, o super-herói recebeu uma dose excessiva de radiação estelar, motivando seu câncer; no nível simbólico, esse excedente seria a carga que faltava ao sol para seu pleno funcionamento.

A liberdade para viver em *Grandes Astros Superman* repousa nos atos altruístas desse super-herói, a manutenção da vida naquele mundo ficcional: “O campo de batalha simboliza o campo da vida, no qual toda criatura vive da morte de outra” (CAMPBELL, 2007, p. 232). Por último, um herói moderno, a exemplo do super-herói dessa história em quadrinhos, talvez não viva em cavernas e labirintos combatendo feras míticas, mas ingressa nas etapas do monomito ao se aventurar no espaço-sideral, erradicar o câncer, criar vida e consertar uma estrela alquebrada. O *Superman* é o velho mito e um novo, cujo dinamismo romanesco flerta com uma realidade calcada em assimilações e acomodações remitologizantes.

Capitulo 3



CAPÍTULO 3

A JORNADA PICTÓRIA DO SUPERMAN

3.1 Imagem e Imaginário

Costuma-se dizer que a mãe da invenção é a necessidade, no entanto, cria-se a partir de imperativos morais que irrompem de algum reduto do inconsciente. A fonte dessas emoções e criações humanas é a imaginação. Por esse expediente, o mundo cotidiano que cerca os indivíduos através de núcleos familiares e culturas converte-se em cenário de inspiração para espaços de percepção e interiorização da existência. Com efeito, pela imaginação reproduzem-se dados anteriormente captados segundo projeções mentais diversas do que de fato existe na realidade, estabelecendo, portanto, processos criativos. A dinâmica da imaginação decorre, preliminarmente, da imagem que segundo Ortega y Gasset (2011, p. 48), no devir filosófico, vem a ser “[...] uma entidade abstrata, cujo suporte deve ser procurado antes em um espaço imaginário que na linguagem”.

Nesse raciocínio, o autor supramencionado afirma que a visualidade seria então a parte concreta da imagem, que quando desligada daquela, impõe seu próprio movimento, isto é, revela uma configuração na qual, esses fenômenos, nunca vêm a se complementar. Desse modo, a imagem e visualidade não se confundem, visto que, enquanto a primeira é o status dinâmico da linguagem, a segunda é o aspecto material da outra. Enfim, a visualidade para Ortega y Gasset (2011) é o envoltório que cobre uma parcela da imagem, um quadro do momento, e vai além:

Se a imagem pudesse ser alcançada em sua totalidade, muito provavelmente o homem comum estaria diante dos mesmos dilemas dos povos que criaram a imagem que se prende à palavra “tabu”: cairiam mortos, carbonizados pelo poder da imagem dinâmica e ocorreria a mesma desgraça que ocorreu a Sêmele: desafiou o poder da imagem em exercício, ou seja, quis vislumbrar Zeus em sua epifania. Ambição demais teve Sêmele, e os mortais devem se acostumar a extrair as imagens do poder diminuto da visualidade (ORTEGA Y GASSET, 2011, p. 55).

Durand (2011) afirma que a imagem é o substrato de todo o processo de simbolização, um primado fundamental da consciência perante o mundo. Instância

essa que, quando racionalizada individual ou coletivamente, assume a faceta do imaginário, quer dizer, um conjunto relacional de imagens que conferem significados à existência. Esse autor entende que o imaginário revela uma resposta à angústia frente à experiência da passagem do tempo e o medo da morte, que, por sua vez, desenvolve reações díspares que equivalem à luta (heroica), eufemização (mística) e um liame conciliador (dramático) que balanceia as duas anteriores. Ato contínuo, essa angústia estaria conectada ao embate vivenciado pelo homem no próprio processo de vida, na tensão sujeito *versus* mundo, revelando, por fim, a aquisição de aptidões para chegar tanto a uma consciência de si e do mundo quanto da morte e do transcurso natural do tempo.

Laplantine e Trindade (2003) enxergam as imagens como construtos fundamentados nas informações adquiridas pelas experiências visuais pregressas. Para eles, o indivíduo produz imagens porque as informações presentes em seus pensamentos são de natureza perceptiva e, portanto, sem qualquer concretude, sendo criadas como elemento do processo cognitivo: “a imagem que temos de um objeto não é o próprio objeto, mas uma faceta do que nós sabemos sobre esse objeto externo” (2003, p. 10).

Quer dizer, ao racionalizar – ou relativizar – uma imagem, tome-se o exemplo das representações mentais feitas sobre uma pessoa conhecida na atualidade ou no passado, não equivalem ao que ela é para si, ou para outrem que igualmente a tenha conhecido, pois se trata de um ponto de vista marcado por experiências e sentimentos estritamente pessoais. Nesse sentido, atribui-se a essa pessoa atributos físicos ou morais que, apesar de possuí-los, são amplificados ou difamados no curso das experiências e memórias de encontros e desencontros que com ela se estabeleceu.

Na verdade, a percepção da realidade consiste no fato de que essa pessoa, os objetos sociais – outras pessoas – e o mundo natural existem em si mesmos, descolados de quaisquer juízos valorativos e significações que se atribui a todos eles. Pode-se dizer, inclusive, que a imaginação depende de fatores ambientais que atuam no indivíduo como a civilização e a cultura, ou de fatores internos decorrentes da vida psicológica do indivíduo, ou seja, sua inteligência, afetividade, experiências pregressas e ideais de futuro. Efetivamente, percebe-se que através do imaginário se expressa as mais profundas crenças, ilusões, feridas, fantasias, percepções, projeções, projetos e sonhos.

O imaginário, segundo Laplantine e Trindade, é a “faculdade originária de pôr ou dar-se sob a forma de apresentação de uma coisa, ou fazer aparecer uma imagem e uma relação que não são dadas diretamente na percepção” (2003, p. 24). Tal proposição leva ao discernimento de que o imaginário atua na tradução mental de uma realidade exterior percebida, ocupando, no entanto, apenas uma parcela do campo da representação, ao passo que transpõe um processo psíquico que vai ao largo da representação intelectual. Quer dizer, embora a imagem seja construída e ancorada na percepção humana, no imaginário o estímulo perceptual sofre transferências e transformações, produzindo conexões inéditas e inexistentes no real. Logo, não por acaso, a tentativa de se traduzir o imaginário acaba conduzindo o intérprete a epifanias ou emoções criadoras e poéticas.

Por outro lado, Castoriadis (1982) entende que imaginário se trata de um discurso inventado, quer se trate de uma invenção absoluta como, por exemplo, uma narrativa capitular imaginada em todos os seus aspectos, ou de um descolamento de sentido, onde símbolos pré-existentes são investidos de outras significações normais ou canônicas. Logo, o imaginário propicia uma separação ambivalente do real, pretendendo ora se colocar em seu lugar ora em lugar algum. Assim, depreende-se que o imaginário e o simbólico estariam intimamente ligados, de modo que o primeiro deveria servir-se do segundo, não apenas para se expressar, mas também para existir, para subjugar certa condição virtual.

Para o autor acima, toda e qualquer criação, seja ela um delírio ou fantasia, estaria calcada em imagens e, por consequência, teria uma função simbólica. Por sua vez, como já se disse, o simbólico é pressuposto da capacidade imaginária, visto que presume o requisito de visualizar uma coisa diferente do que é. Assim, a ilação castoridiana diz ser impossível verificar o que foi e o que é na história humana separada da natureza do imaginário.

Entrementes, Anzieu (2012) crê que um grupo – a exemplo dos profissionais que fazem uma história em quadrinhos, quais sejam: roteirista, artista, capista, editor, colorista e letrista – revela a disposição simultânea das imagens interiores e das angústias de seus integrantes. Logo, o imaginário coletivo aqui propõe uma resposta idealizada, qual seja: “o grupo é a colocação em comum de energias, entusiasmos, capacidades, por intermédio de uma disciplina livremente consentida” (2012, p. 20). Mediante esse argumento, a violência das emoções, o poder das imagens que libertam ou aprisionam esses ímpetos são os fenômenos de grupo ao

mesmo tempo mais patentes e mais disfarçados: mais patentes para o observador (leitor) ou mesmo para o participante ingênuo (não leitor), mais disfarçado para os próprios interessados (roteirista e artista), especialmente por seus dirigentes (editores).

Esse trabalho de cunho colaborativo desencadeia imagens nas histórias em quadrinhos de modo relacional, agregando a sua tessitura significativa uma eficácia das relações críticas entre os diversos planos/enquadramentos de cada série ou estória. Não fazê-lo significa fomentar quadrinhos destituídos de conseqüências estéticas, isto é, narrativas gráficas carentes de apelo e significado. Aqui, o elemento semântico dos dados textuais, contidos em balões ou simples legendas, segundo Cirne (2000, p. 29), escoa-se na travessia icônica dos elementos constitutivos do discurso quadrinizante: “[...] a semioticidade dos quadrinhos pode ser localizada numa certa grafia narrativa, que faz da relação entre as imagens uma relação estrutural, lugar estético de um não-dito significativo”.

Percebe-se, então, que os quadrinhos utilizam de dois códigos relativos à língua: o linguístico e o das imagens. É bem verdade que os dois poderiam ser analisados em apartado, mas ambos são complementares para viabilizar uma leitura crítica desse discurso. Logo, a imagem nas histórias em quadrinhos é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação; ela não constitui o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vislumbrada como componente de um mecanismo mais complexo. Por outro lado, em algumas circunstâncias pode existir um predomínio de uma ou outra linguagem. Para fins analíticos, Silva (2002) discrimina dois momentos na interpretação da história em quadrinhos: no primeiro, utiliza-se de instrumentos conceituais que possibilitem uma análise das imagens; no segundo, atenção recai sobre os textos.

No que atine especificamente as imagens, pode-se dizer que elas são o traço definidor das histórias em quadrinhos, o que denota a noção de que essa linguagem confere uma maior relevância imagética às cores, nas ambiências criadas pelas sombras (hachuras), nos enquadramentos, que informam sobre as características dos personagens e do desenvolvimento da ação. Já os balões, além de reproduzir os diálogos dos personagens, inserem – ou não – as figuras de linguagem conhecidas como onomatopeias. Essas últimas vêm a ser palavras, letras, sinais e desenhos que procuram emular os sons, ruídos, as ideias, etc. Enfim, qualquer elemento da realidade que encontre obstáculos para ser expresso com exatidão e

sucintamente, tal como a linguagem dos quadrinhos reclama, pode ser representado via onomatopeias. No caso, por exemplo, da cena de *Grandes Astros Superman* em que Jimmy Olsen utiliza seu relógio sinalizador para contatar o super-herói, o zumbido do dispositivo fica patente através da onomatopeia (ver Figura 36 - Anexo).

Outra problemática inerente aos códigos específicos dos quadrinhos diz respeito à representação do movimento, uma vez que para se sugerir a velocidade (linhas retas), a trajetória dos objetos (linhas retas, curvas), tremor (imagem duplicada), há que se considerar um engenhoso processo de manipulação da imagem por parte do artista ilustrador. E para que isso seja possível, é necessária – tanto para o desenhista quanto para o leitor final – uma correta interpretação dos quadros, sobretudo do ângulo de visão, que seria o ponto a partir do qual se enxerga a ação (SILVA, 2002). Para Pietroforte, a manipulação da leitura pode ser construída mediante exercícios de enquadramento, em que:

[...] a imagem imaginada do conteúdo, quando manifestada, é exibida de acordo com o que, no cinema, chama-se movimento de câmera. Como se trata do enquadramento de cenas desenhadas, e não de cenas filmadas, há diferenças quanto ao resultado final, mas o processo semiótico desse movimento pode ser descrito por meio da forma plástica que o orienta (2007, p. 67).

Esse efeito visual sensorial é verificado na sequência de *Grandes Astros Superman* em que o super-herói está a caminho da redação do Planeta Diário e o movimento de câmera captura três cenas que acontecem quase que simultaneamente em oito quadros. No primeiro, uma cena externa dá uma visão panorâmica da cidade e, mais em evidência, o globo que simboliza o jornal ao qual Clark Kent está empregado. Ao fundo da imagem, balões são preenchidos com queixumes de Perry White sobre o atraso do jornalista. Em seguida, a câmera começa a adentrar o interior do escritório do editor-chefe, onde lá está também, Jimmy Olsen, com uma fisionomia que revela o temor pelo amigo, e Lois Lane, indiferente àquele atraso. Furioso, Perry decreta que em dez segundos, caso Clark não apareça, ele será demitido. No terceiro quadro, um ônibus está às vias de atropelar uma criança que tentava salvar seu cachorro. Na soleira do plano, percebe-se que o *Superman* está a poucos metros do garoto. Corta para o quarto quadro, e Perry White está prestes a encerrar sua contagem regressiva (ver Figura 37 - Anexo).

No quinto, eis que Clark surge, dando um nó na gravata e gritando dentro do balão em letras garrafais negritas: “PAREM AS MÁQUINAS!”. Imediatamente, no sexto quadro, Clark abalroa a bolsa de Cat Grant, derrubando-a no chão bem como a pasta que levava sob os braços e o par de óculos do seu rosto. Ao se erguer com a pasta e recolocar os óculos, ele agora tromba com Steve Lombard lançando seu copo de café para o alto; por meio de malabarismos, consegue pegar o recipiente, mas as páginas de sua pasta, aos poucos começam a cair novamente no chão até, finalmente, chegar a porta de Perry. No penúltimo quadro, Clark entra aos tropeços no escritório, sendo imediatamente interpelado aos gritos pelo chefe, também em letras garrafais negritas: “ONDE DIABO VOCÊ ESTEVE, KENT?”. O último quadro responde a pergunta de Perry, mostrando o menino a salvo na calçada, e que há poucos segundos teria sido atropelado junto do seu animal de estimação (MORRISON; QUITELY, 2012, p. 26-27) (ver Figura 38 - Anexo).

Frank Quitely, o artista ilustrador de *Grandes Astros Superman*, tem como uma dos traços distintivos de seu desenho o trabalho de cada quadro como se fosse o recorte sobre um movimento de câmera contínuo, que a edição se incumbe de distribuir ao longo das páginas. Um exemplo dessa técnica pode ser observado nos “enquadramentos em *close* (plano aproximado), em plano americano (plano enquadrado da cintura para cima), em plano geral (visão panorâmica da cena), em planos *plongé* (cena vista de cima) e *contre-plongé* (cena vista de baixo)”, mostrando o que ocorre no Planeta Diário, o salvamento da criança e a chegada espalhafatosa de Clark àquela redação. São ações desenhadas conforme uma estrutura fílmica, onde a movimentação do ponto de vista se sobressai a mera manifestação do enredo através de imagens (PIETROFORTE, 2007, p. 77).

Essa movimentação do ponto de vista influencia o leitor, fazendo com que seu deslocamento dentro da estória seja carregado de sentido, e não tão somente de cunho ornamental. Quer dizer, embora Quitely componha quadros de beleza estética considerável – o que torna a visão das imagens mais interessante para o interlocutor –, sua arte sugere uma relação semi-simbólica entre efeito de sentido e categorias semânticas que dão forma ao conteúdo do texto. É uma vez que a arte dos quadrinhos trabalha com representações bastante identificáveis na conduta humana, seus desenhos são como o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do indivíduo para que ele consiga visualizar ou racionalizar a imagem.

Para tanto, Eisner (2008) recomenda a simplificação de imagens, convertendo-as em símbolos que se repetem. Nos quadrinhos, um caminho seguido pelos cartunistas é o do estereótipo – aqui compreendido como ferramenta de comunicação –, desenhos a partir de características físicas correntemente admitidas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são utilizados como parte da linguagem na narrativa gráfica:

Nos filmes tem-se muito tempo para desenvolver um personagem dentro de uma ocupação. Nos quadrinhos, temos pouco tempo ou espaço. A imagem ou caricatura tem de defini-lo instantaneamente. Por exemplo, ao criar o protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma que o leitor acha que um médico deveria se parecer. Nos lugares onde a trama é arranjada para dar suporte a isso, o visual padronizado do médico pode ser abandonado em favor de um tipo mais conveniente ao ambiente da história. A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita (EISNER, 2008, p. 23).

O estereótipo, promovido pelo autor no excerto, evidencia a saída teatral a qual o Homem de Aço chegou para dar legitimidade a sua vida dupla. Esse argumento de que determinadas características humanas são reconhecíveis pela aparência física, desperta no leitor uma mensagem a partir da imagem estereotipada do super-herói. Nas ilustrações de Quitely, o estereótipo de um *Superman* robusto e galante reforça a credibilidade no heroísmo, enquanto sua contraparte, Clark Kent, provoca humor e um olhar desdenhoso dos que o cercam, usando-se o estereótipo do *nerd* desastrado, míope, corcunda e com sobrepeso (ver Figura 39 - Anexo). Ao proceder assim, escondido em campo aberto, a identidade civil do super-herói não chama atenção do público e lhe confere algo próximo de uma vida normal e distante do herói mítico tradicional:

Hércules sempre era Hércules. Agamenon e Perseu eram heróis do instante em que saltavam da cama até do louco dia de batalhas, mas Superman era secretamente outra pessoa. Clark era a alma, o elemento transcendente na equação Superman. Clark Kent é o que o faz perdurar. Com Clark, Siegel criara a maior das figuras de identificação com o leitor: incompreendido, maltratado, privado de respeito apesar de seus óbvios talentos como homem das notícias no jornal Planeta Diário da cidade de Metrópolis (MORRISON, 2012, p. 26).

Outro detalhe é que “o uso desses estereótipos [...] acelera o entendimento da trama por parte do leitor e consegue para o narrador que as ações de seus personagens sejam aceitas” (EISNER, 2008, p. 24). Da mesma maneira que os estereótipos utilizam imagens de indivíduos que podem ser facilmente identificados, os objetos guardam consigo um vocabulário específico na linguagem visual das histórias em quadrinhos. Certos objetos têm significado instantâneo numa estória, fornecendo um artifício de narrativa econômico para o contador de histórias. No caso do *Superman*, o objeto que mais implica simbolismos é sua própria vestimenta.

Na realidade, esse icônico traje fora confeccionado a partir da manta que o envolvia quando chegara ao planeta Terra ainda bebê (ver Figura 40 - Anexo). O layout era uma tentativa de simular a indumentária do povo kryptoniano, sendo o “s” do emblema e as cores do tecido os elementos do brasão da Casa El, seu tronco genético. Naturalmente, a coloração da roupa perpassa um sentimento de patriotismo para com a nação adotiva, os Estados Unidos, corporificando-se num primeiro momento – vide o capítulo um – como instrumento de propaganda, que visava incentivar jovens a se alistar em exércitos, um mito que glorificava a morte e o autossacrifício (VOGLER, 2015).

Os paralelos prosseguem: quanto ao manto ou capa, O’Connell e Airey (2010) entendem que seu simbolismo de metamorfose e esconderijo se deve à mudança instantânea na aparência do usuário; o pentágono em formato de cristal ou diamante sobre o qual está assentado o “s”, remete a Nova Era; esse “s” poderia se tratar de um relâmpago estilizado – a arma de Zeus, a flecha que instilava autoridade austera e o castigo para os ímpios – ou mesmo o símbolo chinês para a dualidade do universo, o *Yin e Yang*. Também não seria forçoso dizer que o significado arcaico do ideograma “s” da suástica, que antes de ser degradado como emblema político de repressão e violência (nazista), costumava a ser associado a um Ser Supremo, ao sol e ao poder, à força vital e à regeneração cíclica.

Em conjunto com o objeto (traje), a cor é um dos blocos essenciais na construção da imagem, conectando-se de modo profundo aos estados mentais e emocionais. Inegavelmente, reside nessas imbricações sobre tonalidade inesgotáveis significados, o que leva esse trabalho a elencar apenas algumas similaridades entre as cores do uniforme do *Superman* e o simbolismo que as contextualizam. O vermelho, por exemplo, é a cor do sangue e do fogo, remete à vida e à receptividade, ao amor e à fertilidade. O azul, seja celeste ou oceânico,

chama os espaços amplos e abertos, ligado com o infinito e o vazio primitivo; o azul do céu envolve-se com o princípio masculino, à distância e aos deuses. Já o amarelo está intimamente ligado ao simbolismo do ouro, ao sol e seus poderes revigorantes (O'CONNELL E AIREY, 2010).

Como visto, a vestimenta do *Superman* é carregada de símbolos. Ela consegue transmitir a ideia de força, caráter, ocupação e o propósito do super-herói que a usa, enfim, uma informação cognitiva. Nas histórias em quadrinhos, objetos simbólicos não se destinam apenas a narração, mas amplificam a reação emocional do leitor frente a uma inequívoca corporificação de imagens e imaginário. O fascínio que os quadrinhos podem instilar no leitor tem fulcro na sua aptidão de fazê-lo imaginar um quase-mundo que está dentro e fora daquelas interfaces. E isso se deve justamente ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através da imagem e do imaginário.

3.2 Histórias em Quadrinhos

É inerente a condição humana o ímpeto de contar histórias, de dialogar com o outro, tendo em vista a descrição não apenas de fatos verificáveis na sua experiência, mas também aqueles que não podem ser explicitados de outro modo. As narrativas que se almejam, no geral, tentam atender a demandas por respostas de questões mais elementares sobre a existência, a razão pela qual o indivíduo permanece onde está, para onde pode ir dali, a natureza mundana que lhe cerca e, por fim, como se encaixa nela. Reside nas histórias o entendimento metafórico com o qual todas as culturas propiciam suas visões poéticas ou sagradas, representando-as segundo mitos de origem ou sobre o caráter de civilizações em termos simbólicos. O significado e o repertório de tais histórias sofrem matizes no tempo e espaço, de pessoa para pessoa; contudo, uma das utilidades do mito é exaltar as ambiguidades e as contradições no âmago humano.

Bem antes de serem escritos, os mitos faziam parte das práxis da oralidade, sendo perpetrados e enredados no boca a boca, nas trocas culturais. Quer dizer, com o intuito de sobreviver ao transcurso do tempo, os mitos tinham de ser apresentados como boas e memoráveis histórias, caindo no gosto das gerações, provavelmente evoluindo para se adaptar às novas problemáticas sociais. À medida que o entendimento de que a arte de contar histórias, por eternizar as

ancestralidades, linhagens, códigos, valores e conexões com o divino, era algo crucial na vida das pessoas, o simples ato de passar à frente o que se ouvia, parecia tomar ares de reflexo inconsciente, seja nos lares, no mercado ou nas cortes reais. E embora caminhassem à beira da marginalidade, encarnando menestréis errantes, ou mesmo oficiais palacianos, os contadores de histórias desempenhavam o papel de espalhar casos divertidos, edificantes ou até de maquiá-los com incrementos fantásticos, beirando a lorotas ou, na pior das hipóteses, ao boato infundado. Ao que parece, a única constante na narração de histórias é que o seu estilo ou protocolo variam de cultura para cultura.

Na mesma linha, Burke (2012) escreve que a comunicação goza de um estilo ou estilos próprios. Para tanto, ele cita um estudo de Allport e Postman (1947) sobre a mecânica do boato no qual esses estudiosos afirmavam que, durante a reprodução oral, as mensagens são adaptadas às necessidades de quem as recebe ou decodifica, em um sistema que envolve nivelamento, apuração e absorção do desconhecido ao conhecido. Desse modo, os boatos, por exemplo, sobre o regresso de líderes desaparecidos como “El Rei Dom Sebastião ao revolucionário mexicano Emiliano Zapata ou do líder nacionalista indiano Subhas Chandra Bose” (BURKE, 2012, p. 166) formam outra sucessão de casos de renovação de um conto tradicional “numa situação política particular, para exprimir o descontentamento coletivo com o presente e as esperanças quanto ao futuro” (BURKE, 2012, p. 167). O raciocínio em tela passa a se desdobrar na medida em que o aludido autor lança mão de argumentos sobre a confiabilidade das informações oriundas da oralidade.

Posto isso, para Burke, a escrita funciona como um suporte de difusão de informação dotado de características e limites específicos. Isto é, a escrita impulsiona a abstração, promovendo a conscientização sobre alternativas que convertem um sistema fechado em aberto, ou seja, a capacidade de ler e escrever estimula a consciência da fala. Um exemplo disso é que parece mais fácil rearranjar uma lista de compras redigida do que uma memorizada. Contudo, esse argumento sobre a alfabetização parece privilegiar a experiência escrita em detrimento da interface oral, minimizando que fórmulas e temas podem ser descobertos tanto em manuscritos quanto em recitais verbais. Em tom provocativo, esse autor questiona retoricamente se essa dualidade assumiria “formas diferentes ou [se] são [utilizadas] de maneiras diferentes” e o que mudaria “quando um conto popular [fosse] posto por escrito, sobretudo [quando] escrito pelo membro de uma elite?” (2012, p. 168). Em

seguida, o presente questionamento é pontuado ao se ventilar a ideia de que a imprensa – na acepção tipográfica do termo –, funcionou como agente de modificação:

Uma característica surpreendente desse debate é o contraste entre a oralidade e a alfabetização graças a um terceiro meio, a imprensa. No caso da África ocidental, de onde foram tirados tantos exemplos, a alfabetização e a imprensa chegaram ao mesmo tempo, de forma que é difícil destriçar suas consequências. Mas, quanto à Europa, há um antigo debate sobre a “revolução” da imprensa. Costumava-se discutir simplesmente a difusão de livros, ideias e movimentos (em especial a Reforma Protestante), porém a atenção vem sendo voltada da mensagem para o meio (BURKE, 2012, p. 168).

A imprensa fortalece a escrita no sentido de veicular o som para um espaço visível, promovendo a sensação de um texto definitivo. Mais que uma mera inovação técnica, a impressão mecânica colocou por terra a arcaica prática da Roma antiga, na qual as obras eram reproduzidas mediante cópias manuscritas, e apenas os copistas eram remunerados pelo seu ofício, verdadeiras criações artísticas. Por outro lado, os autores intelectuais das obras recebiam tão somente as honorárias pertinentes aos conteúdos gravados, sem reversão de cifras aos mesmos. Mas ainda que não se falasse em direito autoral propriamente dito, Manso (1987) informa que sempre existiu a sanção moral, que impunha a reprovação pública do contrafator e sua desonra e desqualificação nos meios intelectuais. Assim, mesmo sem efeitos jurídicos patrimoniais, nem pessoais – como a prisão, por exemplo –, já se considerava um criminoso quem porventura apresentasse como sua uma obra de outrem.

Segundo Manso (1987, p. 09), Marco Valério Marcial (42-104 d.C.) foi o primeiro que “atribuiu a esses espertalhões o epíteto de *plagiarius*, comparando-os àqueles que cometiam o crime de furto de pessoas livres, definido como *plagium* por uma lei [...] conhecida como *Lex Fabia de Plarigiis*”. Com a invenção da impressão gráfica com os tipos móveis no século XV, por Johannes Gutenberg, nascia um novo paradigma nas letras, fixando-se definitivamente a forma escrita, e as ideias e suas várias expressões puderam enfim, e rapidamente, alcançar difusão em escala industrial. Aí, sim, emerge de fato a questão da proteção legal do autor, sobretudo no que se diz respeito à sua remuneração, direito de reprodução e qualquer meio de utilização da obra.

Com um mercado editorial em estágios ainda embrionários, a transmissão escrita da experiência humana, tal como o suporte oral, passa a ser ainda mais interativo, uma vez que os escribas começam a se sentir à vontade não apenas para omitir, mas para tecer seus próprios aditivos nos textos preexistentes. Para Gombrich (2007), contudo, na formatação dessas novas camadas de textos, o indivíduo tende a captar a configuração numa proporção maior que a percepção do objeto individual. Isso quer dizer que a maneira como as faculdades intelectuais de artistas e seus públicos são modelados através de esquemas, estereótipos, modelos e fórmulas. Ele vai mais longe ao propor que quaisquer representações se baseiam em esquemas que o artista aprende a manejar, podendo atuar tanto como restrições quanto auxílios na construção cultural.

Não por acaso, Greenblatt (2011) promove a tese de que um documento é um texto cuja leitura só pode ser decodificada plenamente com a intervenção de um crítico literário. Por outro lado, Burke (2012) sustenta que se deve levar em consideração que historiadores e etnógrafos estão no ramo da ficção da mesma maneira que romancistas e poetas; isto é, segundo esse entendimento, em atendimento a regras de gênero e estilo, todos esses atores fariam parte de uma cadeia produtiva inerente aos artefatos literários. Já Frye (2000) propõe que esses sujeitos organizam seus relatos do passado em torno de enredos recorrentes ou esquemas narrativos – o *mythoi*.

Em outras palavras, a fronteira entre fato e ficção, que antes parecia sólida, foi erodida (ou então, só agora podemos ver que essa fronteira esteve sempre aberta). Nessa área fronteira encontramos escritores que se sentem atraídos pela ideia do chamado “romance de não ficção”, como no livro *A sangue frio* (1965), de Truman Capote, que conta a história do assassino da família Clutter, ou *Os exércitos da noite* (1968), de Norman Mailer, sobre uma marcha de protesto rumo ao Pentágono, com o subtítulo “A história como romance / o romance como história”.

Encontramos ainda romancistas que incorporam documentos (decretos, recortes de jornal etc.) ao texto de sua história; exploram passados alternativos, como Carlos Fuentes, em *Terra nostra* (1975); ou constroem sua narrativa com base nos obstáculos que se interpõem ao alcance da verdade histórica, como o faz Mario Vargas Llosa em *História de Mayta* (1984), em que o narrador tenta reconstruir a carreira do revolucionário peruano – talvez para um romance, talvez para “uma versão bastante livre da história do período”, ante evidências contraditórias. “Por que tentar descobrir tudo que aconteceu?”, pergunta um informante. “Pergunto-me se realmente sabemos o que você chama de História com H maiúsculo [...] ou se há tanto faz de conta na História quanto nos romances (BURKE, 2012, p. 188).

Como disse Ribeiro (2013), seria impraticável referenciar o vasto conjunto de obras, sobretudo na literatura clássica ocidental, estruturadas segundo arquitextos míticos, com o intuito de verificar as proposições mítico-ritualistas que fundamentam a tese de um núcleo temático arquetípico no texto literário. Seria, inclusive, monótono “elencar heróis e heroínas que podem ser considerados *palimpsestos* dos mitemas de deuses da mitologia clássica, enredados em mitologemas fabulosos de lutas, quedas, despedaçamentos sacrificais e ascensões transformadoras” (2013, p. 355). Pautando-se por esse raciocínio, a aludida autora indica que a literatura atinge o plano mitopoético quando se baseia no mito para estabelecer diálogos com as questões culturais, dando margem para uma racionalização existencial e transpessoal. Daí o aspecto natural ou comportamental humano ser tão comumente reivindicado no mito em circunstâncias psíquicas, históricas ou socioculturais.

Para viabilizar a elaboração dos aspectos do mito, de suas influências, de sua trajetória, de suas feições, faz-se necessário compreender não só a conceituação plural do termo, mas, com o auxílio da mitologia, especificamente da mitocrítica e da mitanálise, é necessário descobrir o mito original, a narrativa mítica fundante que está submersa nas múltiplas camadas que constroem a linguagem artística atual. Como um palimpsesto, um monomito está por baixo da estrutura narrativa encoberto pelas várias máscaras dos novos mitos que foram construídos ao longo do tempo (RIBEIRO, 2013, p. 357).

Essa narrativa mítica fundante serve de sustentação para o conceito de arquétipo introduzido na ciência contemporânea por Jung, no qual certos esquemas estruturais ou pressupostos estruturais de imagens, que existem no campo de ação do inconsciente coletivo, podem ser herdados biologicamente, como expressão concentrada de energia psíquica, atualizada em objeto.

Lastreada pela bagagem teórica de Patai e Frye, Ribeiro (2013, p. 359) afirma que “estudiosos, escritores, críticos, sociólogos, antropólogos, psicólogos, historiadores, arqueólogos, professores e poetas que evidenciam, descobrem, estudam, mitos podem ser chamados de mitopoetas” ante sua atuação no tocante a construção de novos mitos. A ação desses então mitopoetas seria, portanto, no sentido de descobrir, mapear, registrar, interpretar, desconstruir, criar e recriar mitos, revelando seus atributos e influências, confrontando e preservando o imaginário coletivo e individual de modo exclusivo. E mais:

Um mitopoeta está sempre preocupado em atribuir uma função transformadora à mente e ao espírito humano. Ele se preocupa em desembaraçar as sociedades e as culturas dos miasmas ideológicos que permeiam os mitos através da busca minuciosa de suas origens, propagando uma espécie de obsessão (ou total rejeição) pelo mito como linguagem relevante que conduz a compreensão de que o mito é parte integrante do universo humano-existencial (RIBEIRO, 2013, p. 359-360).

Nesse ponto da discussão, o mitopoeta parece ser todo indivíduo que dá vazão a uma torrente de pensamentos cuja nascente não é outra senão o mito, interpretando e reinterpretando essas imagens em novos processos de recepção e reprodução. Se isso é verdade em vários braços da ciência, mormente na criação artística, seria possível vislumbrar esse mesmo juízo na produção das histórias em quadrinhos? Ou melhor, seria o trabalho conjunto de roteiristas e cartunistas, que unindo escrita e arte sequencial na composição de narrativas, um suporte que traduz e dá azo, tal como a literatura, a processos incessantes de remitologização? Enfim, poderia um produtor cultural que faz uso das tiras de jornal, dos cartuns, dos periódicos de histórias em quadrinhos, ser também enquadrado nessa classificação, em sentido lato, de mitopoeta?

Usualmente, a história em quadrinhos configura-se como uma justaposição de palavra e imagem que instila cognitivamente seu leitor a interpretá-la enquanto superposição mútua de regências artísticas e literárias, isto é, um amálgama de ilustração e prosa. A leitura de uma revista em quadrinhos torna-se um ato de percepção estética, esforço intelectual, enfim, exige a decodificação de uma linguagem que desemboca em interpretações cujas percepções são mais amplas que as comumente sugeridas. Com o surgimento das tiras diárias de quadrinhos na imprensa diária, nos primórdios do século XX, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens (EISNER, 1999).

À medida que ocupam espaço nos meios de comunicação de massa, sobremaneira entre crianças e jovens adultos, alçando personagens bidimensionais ao status de propriedades imateriais milionárias, os discursos inerentes às histórias em quadrinhos passam a ser redescobertos e dissecados na via acadêmica. E sobrepujando o estigma da “subliteratura”, o filão de séries de super-heróis – normalmente confundidas com o próprio instituto dos quadrinhos – acionam vislumbres críticos que permitem detectar hibridismos, remitologizações e aparelhos ideológicos de Estados culturais.

A literatura, por exemplo, dispõe de estilos de linguagem, construção de orações e elementos temáticos, mas a visualização prática da história fica a critério do leitor. Tomando como parâmetro as descrições do texto, ele tem a faculdade de produzir imagens mentais do que está lendo e, como bem lhe aprouver, alinhavar as linhas de diálogos compostas pelo autor. O cinema e os quadrinhos utilizam-se da imagem, contudo de formas diametralmente opostas. No primeiro caso, o cinema pauta-se pelo movimento; já a história em quadrinhos configura-se como uma justaposição de palavra e imagem que instila cognitivamente seu leitor a interpretá-la enquanto superposição mútua de regências artísticas e literárias, isto é, um amálgama de ilustração e prosa. A leitura de uma revista em quadrinhos torna-se um ato de percepção estética, esforço intelectual, enfim, exige a decodificação de uma linguagem que deságua em interpretações cujas percepções são mais amplas que as comumente sugeridas (EISNER, 1999).

O fato de que a literatura escrita em prosa ou versos, precedida e acompanhada pela literatura oral, excedeu em centenas de anos o alvorecer quase simultâneo do cinema e das histórias em quadrinhos modernas não lhe confere o direito exclusivo, ou sequer o privilégio, por ser anterior. Em outros termos, não se pode confundir gênero narrativo e literatura, sobretudo num momento em que uma multiplicidade de mídias que usam de estruturas narrativas em maior ou menor grau. Para Groensteen, existe um gênero narrativo e vastas espécies narrativas: “romance, filme, peça teatral, e também as histórias em quadrinhos, as fotonovelas e, por que não, o balé e a ópera, sem preconceito com os gêneros que nasceram após o avanço tecnológico” (2015, p. 16).

Enquanto espécie narrativa, a história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman* orbita em um mundo real, de características próximas ao que o indivíduo usualmente vive, com realidade e cotidiano, definidos e delimitados. Mediante problemáticas mundanas, apresenta-se um contexto onde se insere o irreal ou estranho como algo comum e cotidiano, proporcionando uma mudança de perspectiva nos aspectos do enredo. Algo que, portanto, acaba coincidindo com a estrutura clássica da narrativa fantástica, na qual se verifica a “hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2008, p. 148).

Esse titubeio sofrido por um indivíduo que desconhece limitações naturais a partir de fato provavelmente extraordinário parece casar com o argumento do super-

herói virtualmente invulnerável que repentinamente se depara com a própria mortalidade, e deve percorrer um caminho de provas cujo desfecho implica um retorno com bênçãos ou poder para o benefício da comunidade. Em linhas gerais, o padrão em tela constitui o monomito de Campbell, que empresta sua estrutura esquelética à Jornada do Herói em *Grandes Astros Superman*. Outrossim, como constatado no capítulo anterior, a ordem dos estágios que compõem os três atos – chamado, provas e retorno – não é seguida à risca pelos autores da estória, uma vez que essas etapas podem ser excluídas, acrescentadas e drasticamente embaralhadas sem perder em nada sua força. Logo, o monomito é uma forma, e não uma fórmula.

Quadro 1 - Os doze trabalhos de Hércules e do *Superman*

Trabalhos	Hércules	<i>Superman</i>
01	Mata o leão de Nemeia.	Resgata a primeira missão tripulada ao sol.
02	Mata a hidra de Lerna.	Fabrica o Super-Elixir.
03	Corre lado a lado com a veloz corça de Cerineia.	Responde à pergunta irrespondível.
04	Captura o Javali de Erimanto.	Aprisiona o Cronóforo.
05	Mata os pássaros do Lago Estínfalo.	Impede que a Terra se choque com o Mundo Bizarro.
06	Limpa os estábulos do rei Aúgias.	Escapa do Mundo Bizarro.
07	Pune Diómedes.	Cria vida.
08	Subjuga o touro de Minos.	Cura o câncer.
09	Apropria-se do cinturão da rainha Hipólita.	Derrota Solaris, o sol tirano.
10	Mata o gigante Gerião, e toma-lhe o gado.	Vence a morte.
11	Pega os pomos de ouro do Jardim das Hespérides.	Constrói um coração artificial para o sol.
12	Vai ao mundo subterrâneo e de lá traz com vida Cérbero, o cão de Hades.	Decifra o próprio DNA para a perpetuação da linhagem.

Fonte: Autoria Própria (2016)

Por outro lado, no curso dessa jornada do *Superman*, uma referência em específico acaba por traçar um paralelo entre o mito dos doze trabalhos de Hércules e a própria formatação da aludida obra em quadrinhos, na qual, em doze capítulos, o *Superman* precisa também enfrentar doze desafios finais para selar o seu destino. Na versão de Morrison e Quitely, percebe-se de imediato a ação de permutas, barganhas, perdas, trocas e negociações da história em quadrinhos com o mito e do mito com a história em quadrinhos. Não se tratando apenas de desenho gráfico com letras, mas, especialmente, de imagens fomentadas intelectualmente e materializadas em linguagem capaz de provocar um desvio do que seria o aguardado, propiciando um estranhamento que salta aos olhos. Também não se trata de uma releitura literal dos doze trabalhos, haja vista que as ações praticadas

pelo super-herói nada têm a ver com as desempenhadas pelo herói mítico tradicional. Essa diferenciação – detalhada no capítulo um –, inclusive, se acirra ao emparelhar os trabalhos de cada um, conforme o Quadro 1.

Logo, o enredo de *Grandes Astros Superman* vai ao encontro não apenas de remitologizações do mito dos doze trabalhos, mas também de incontáveis versões do personagem *Superman*, inclusive perante o próprio texto de Jerry Siegel e as ilustrações originais de Joe Shuster, tentando imaginar como conceder-lhes um toque visual particular e, ao mesmo tempo, permanecer fiel ao ideário original. No fim, esse processo de tradução resume-se ao discurso construído pelas formas, quer dizer, todos os recursos e adereços não parecem páreos para o que uma forma pode fazer por um personagem. Assim, o formato singular de cada um deles ajuda o leitor a lembrar-se dos tipos de pessoas e criaturas que são. Nessas histórias em quadrinhos, o mito traduzido mediante dramatização gráfica, deve-se adaptar à mecânica da forma.

No caso de Morrison e Quitely, por exemplo, escrever para uma história em quadrinhos é algo econômico, que abstem-se de estilo literário, e não remonta à passagens descritivas que despertam imagens por analogia da prosa. A ideia é o traço preponderante, mas requer a sinestesia de duas mentes, isto é, depende da conduta individual do roteirista e cartunista para que a narrativa almejada encontre um equilíbrio próprio. É desse modo que o roteirista pode reforçar o processo de tradução de imagens e imaginário, no fornecimento de descrições mais apuradas que não precisam ser reproduzidas, mas servem de guia para o cartunista. Consequentemente, redigir no meio gráfico denota redigir para o ilustrador. O escritor cede o conceito, o argumento e a lista de personagens. Suas linhas de diálogo nos balões são dirigidas ao leitor, contudo, a descrição da ação é endereçada ao tradutor gráfico.

No decorrer desse trabalho, precipitou-se a ideia de que poderia um produtor cultural que faz uso das histórias em quadrinhos seja também enquadrado na classificação conferida ao mitopoeta. Por agora, seja na soleira dessa jornada heroica, seja no seu insipiente ponto de partida, já se supunha que o trabalho conjunto de roteirista e cartunista, que aliando escrita e arte sequencial na composição da narrativa, culminariam num suporte que traduz e dá azo, tal como a literatura, a processos de remitologização.

Para Ribeiro (2013, p. 360), “um mito não morre, apenas é ocultado por um tempo, ressurgindo noutra tempo e lugar com nova fisionomia e função” e o mitopoeta é o sujeito que “vislumbra o arquétipo e se apropria do mito que lhe dá vida para expressar as imagens que pressentiu, criando a nova roupagem da imagem arquetípica” (idem, 2013, p. 362). Se a rigor, a atitude crítica – ou mitocrítica – for ao encontro dessa descrição em tela, examinando e reconhecendo em igualdade de armas a dimensão mítica presente em quaisquer formas de representação e simbolização que perpassam a sociedade através da literatura, poder-se-ia dizer também que o mesmo pode ser verdade também no escopo da história em quadrinhos. O profissional quadrinista é também um mitopoeta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Legado das Estrelas

De propriedade imaterial do grupo econômico *Time Warner* a improvável ícone cultural do século XX, inventado e reinventado sucessivas vezes em meio a histórias em quadrinhos, livros, desenhos animados, seriados de televisão e filmes, o personagem *Superman* veio à luz em 1938, na revista *Action Comics nº 01*. Extrapolando o campo cênico a que está vinculado, entre flagrantes de uma identidade camaleônica, sua existência setuagenária no universo fantástico das histórias em quadrinhos, revela os meandros dispersivos da circularidade cultural enquanto processo remitologizante. Reiteradamente formatado conforme as necessidades discursivas, a pontualidade das tendências da indústria cultural e os caprichos legítimos que os direitos imateriais permitem, constata-se que o *Superman* dificilmente representa os mesmos ideais de outrora, quando concebido inicialmente por Jerry Siegel e Joe Shuster. Os mitos que o sustentam, contudo, permanecem vivos, pulsantes e clamando por decifrá-los.

Como visto, verifica-se que parte dessas imbricações leva ao discernimento de que os enredos do universo ritualístico do personagem correlacionam às formas clássicas do mito do herói com a realidade histórica que as concebeu, revelando os pormenores das narrativas míticas, sobretudo às absorvidas entre múltiplas camadas que compõem o monomito de Campbell e a linguagem artística atual. Nesse sentido, o quadrinho em análise, *Grandes Astros Superman*, desafia um mundo pontuado pelo imaginário fantástico e vive entre estratificações recorrentes da figura do herói, mantendo como traço incontestável na miríade de personificações existentes, a característica originariamente vanguardista do homem do povo que se insurge ora contra, ora pela manutenção do sistema, tendo como sua verdade íntima o fato de ser um estranho numa terra estranha, oriundo de outra civilização.

No decorrer do trabalho, nota-se que a construção do *Superman* perpassa uma ambientação multivariada cuja tradição errática de equipes criativas, compostas por diversos roteiristas, ilustradores e editores, dá margem para situações limítrofes e redefinidoras da identidade do personagem, sobretudo atuando sobre esquemas arquetípos da Jornada do Herói. Pode-se dizer, então, que o *Superman* extrapola o campo cênico do personagem, adentrando na órbita do ícone cultural e, como tal,

não se permite manter uma identidade estática – a exemplo do herói mítico clássico ou tradicional –, estando, portanto, suscetível a comportamentos, percepções e sentidos que dialogam com a mitocrítica contemporânea. Logo, a história do personagem imputa uma vida entre culturas, erigida à base de apropriações, empréstimos, assimilações e negociações de mitos fundantes.

Tomando como norte a percepção em tela, nesse trabalho buscou-se verificar de que maneira os três atos do monomito de Campbell - chamado, provas e retorno - estão ocultos no texto e ilustrações da história em quadrinhos de *Grandes Astros Superman*. Para tanto, inicialmente, buscou-se estabelecer através de formulações de conceitos a diferenciação entre herói mítico clássico ou tradicional e herói moderno ou contemporâneo. Ao fazê-lo, descobriu-se que, como Eco (2015) presumiu, o primeiro estava preso a um vórtice temporal que estabilizava ou imobilizava-o frente a novas possibilidades; já o segundo, se apresentava como um sujeito cujos atos de heroísmo eram ressaltados por fatos da contemporaneidade, o dinamismo e imprevisibilidades típicas de produções romanescas. Assim, enquanto o herói mítico “é”, o herói moderno vive em meio a um “pode ser”. Nesse contexto, o trabalho em questão trouxe também para a discussão do herói moderno a noção de modernidade líquida de Bauman (2001), estabelecendo um *link* entre essa teoria e a fragmentação do personagem *Superman* em momentos distintos de sua bibliografia.

No que toca a proposta de leitura de *Grandes Astros Superman*, constatou-se que o monomito de Campbell não foi totalmente seguido à risca, no sentido sincrônico capitular da estória, evidenciando que a estrutura da Jornada do Herói não precisa necessariamente se apresentar com tanta precisão. Por fim, concluiu-se que essa história em quadrinhos se estabelece dentro do padrão do monomito enquanto forma, mas não como fórmula, permitindo que seções e subseções sejam excluídas, acrescentadas e até embaralhadas, sem arrefecer o mito do herói. Mais adiante se inferiu que nas histórias em quadrinhos, objetos simbólicos – como o traje do *Superman* – não são reservados tão somente a narrativa, mas acabam amplificando a manifestação emocional do leitor diante da materialização de imagens e imaginário. Outrossim, identificou-se que a noção de produtor cultural – roteirista ou artista ilustrador – nas histórias em quadrinhos se enquadra na classificação que Ribeiro (2013) confere ao mitopoeta.

Por outro lado, o mito do herói clássico enseja uma comunhão dos homens com os céus e, justamente por fazê-lo, sofre intensos contrastes, sobretudo a partir

do elemento contemporaneidade. Quer dizer, o mundo hodierno aparenta ter renegado o espaço outrora reservado ao épico: o mundo foi abandonado pelos deuses. Nesse diapasão, compete a esse mitopoeta concentrar esforços na busca pelo sentido da vida, se possível, desemaranhando os fios que interligam construções literárias e narrativas heroicas. Essa função mitopoética tem o condão de mostrar que simbolizações são avatares da visão de mundo do indivíduo, representações internas de uma realidade que, na ausência delas, é em si mesma caótica. Logo, pautando-se por essa função de representação, o mito instaura uma ordem racional no mundo externo e, no caso do trabalho em questão, a partir do paralelismo proposto entre heróis míticos clássicos e modernos, percebeu-se que, mesmo opostos, ambos guardam consigo uma partícula elementar: são narrativas simples que manifestam as pulsões fundamentais na existência humana.

Na jornada do herói promovida em *Grandes Astros Superman*, sugere-se também que, pouco importa se o herói possui superpoderes, o homem comum é um super-humano. Isto é, a excepcionalidade funciona de forma tão intrínseca à natureza humana que sequer se percebe quão singulares são suas realizações. É o homem que constrói maquinários que expandem alcances físicos e sensoriais, permitindo o vislumbre do tempo e do espaço profundo. Câmeras e receptores são capazes de expor a olho nu o espectro eletromagnético. Pode-se, inclusive, diminuir, congelar e acelerar o tempo em telas das mais variadas polegadas; estudar e manejar mundos microscópicos, analisar o solo marciano e observar os anéis de Saturno. Vozes e registros fotográficos de tudo o que já se viu são transportados, de bolso em bolso, por frequências invisíveis até aparelhos digitais portáteis. Mesmo a morte pode ser evitada ou adiada via intervenção bioquímica. Enfim, mesmo sem se dar conta, o homem já é um herói; o mito lhe dá a certeza disso.

Tal qual a escrita literária, o texto nas histórias em quadrinhos é inexoravelmente artificial e, por mais que aproxime o leitor da realidade, o que está em jogo é a materialização de um universo ficcional cuja concepção se dá a partir de arroubos criativos e manipulações de mitemas. Por fim, uma vez que qualquer obra de arte está aberta a um leque ilimitado de leituras possíveis, esse estudo não tem pretensão de sê-lo definitivo; obviamente, existem outras facetas a serem estudadas e analisadas. Em outro momento, acreditamos que poderemos dar prosseguimento à nossa análise por meio do aprofundamento tanto na literatura selecionada como na própria obra, o que apontaria novos rumos para o presente trabalho.

REFERÊNCIAS

- ANZIEU, Didier. **O grupo e o inconsciente**: o imaginário grupal. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BORGES, Jorge Luís. **O aleph**. Rio de Janeiro: Globo, 2001.
- BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- BURKE, Peter. **História e teoria social**. 3. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2012.
- BYRNE, John; MIGNOLA, Mike. **O mundo de Krypton**. In: Super-Homem Especial nº01. São Paulo: Abril, 1988.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.
- _____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria**: Literatura e senso comum. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- CONWAY, Gerry; GARCÍA-LOPEZ, José Luis. **Super-Homem versus Mulher-Maravilha**. In: Almanaque de Quadrinhos 1979. Rio de Janeiro: Ebal, 1978.
- CORSO, Diana Lichtenstein. CORSO, Mário. **A psicanálise da Terra do Nunca**: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.
- DINI, Paul; ROSS, Alex. **Super-Homem**: Paz na Terra. São Paulo: Abril, 1999.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: Difel, 2011.
- EAGLETON, Terry. **Depois da teoria**: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo. Tradução: Maria Lúcia Oliveira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2008.

FEIJÓ, Martin Cezar. **O Que é Herói**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FRANÇOIS, Frédéric. "Dialogismo" e romance ou Bakhtin visto através de Dostoiévski. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. 2ª ed. rev. Campinas: Editora da Unicamp, 2005.

FRYE, Northrop. **Fábulas de identidade**: ensaio sobre mitopoética. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOYER, David S.; SEPULVEDA, Miguel. **O Incidente**. In: Superman nº 114. Barueri: Panini, 2012.

GREENBLATT, Stephen. **Como Shakespeare se tornou Shakespeare**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade**. São Paulo: UNESP, 1993.

HUGHES-HALLETT, Lucy. **Heróis**: salvadores, traidores e super-homens. Rio de Janeiro: Record, 2007.

JOHNS, Geoff; FRANK, Gary. **Superman e a legião dos super-heróis**. Barueri: Panini Books, 2013.

KELLY, Joe; GARCIA, German. **Coração de aço**. In: Superman Premium nº03. São Paulo: Abril, 2000.

LAPLANTINE, François. **O que é imaginário**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução**: a conquista das consciências pela fantasia. São Paulo: Perspectiva, 1988.

MAGGIN, Elliot S.; SWAN, Curt. **Precisa haver um Superman**. In: Coleção DC 70 Anos nº01: As maiores histórias do Superman. Barueri: Panini, 2008.

MANSO, Eduardo J. Vieira. **O que é direito autoral**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MELETÍNSKI, Eleazar. **Os arquétipos literários**. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.

_____; QUITELY, Frank. **Grandes astros Superman**. Barueri: Panini Books, 2012.

_____. **Crise final edição definitiva**. Barueri: Panini Books, 2013.

O'CONNEL, Mark; AIREY, Raje. **Almanaque ilustrado símbolos**. São Paulo: Escala, 2010.

ODÁLIA, Nilo. **O que é violência**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

ORTEGA Y GASSET, José. **Ensaio de estética: Mona Lisa, Três quadros de vinho e Velázquez**. São Paulo: Cortez, 2011.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise do Texto Visual: a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

PINHEIRO, Hélder. Pesquisa em literatura: atitudes e procedimentos. In: PINHEIRO, Hélder (Org.). **Pesquisa em literatura**. 2. ed. Campina Grande: Bagagem, 2011.

POE, Edgar Allan. **Assassinatos na rua Morgue e outras histórias**. Porto Alegre: L&PM, 2006.

RIBEIRO, Maria Goretti. A mitopoética de Campbell em o mito do herói. In: SILVA, Antônio de Pádua Dias; RIBEIRO, Maria Goretti (Org.). **Rumos dos estudos de gênero e de sexualidades na agenda contemporânea**. Campina Grande: EDUEPB, 2013.

SARAMAGO, José. **Caim**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SEARS, Kathleen. **Tudo o que você precisa saber sobre mitologia: dos deuses e deusas aos monstros e mortais, seu guia sobre a mitologia antiga**. São Paulo: Editora Gente, 2015.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. **E se o Superman decidisse acabar com a guerra**. In: Coleção DC 70 Anos nº01: As maiores histórias do Superman. Barueri: Panini, 2008.

SILVA, Nadilson Manuel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. Fortaleza: Secult, 2002.

Tempos Modernos. Direção de Charles Chaplin. Produção de Patrícia Santans. United Artists, 1936. DVD.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

WAID, Mark; YU, Leinil Francis. **Superman O legado das estrelas**. Barueri: Panini, 2006.

ANEXO - ILUSTRAÇÕES CONTEXTUAIS AO OBJETO DE ESTUDO

Figura 01

**"Héracles subjuga o temível leão de Nemédia."**

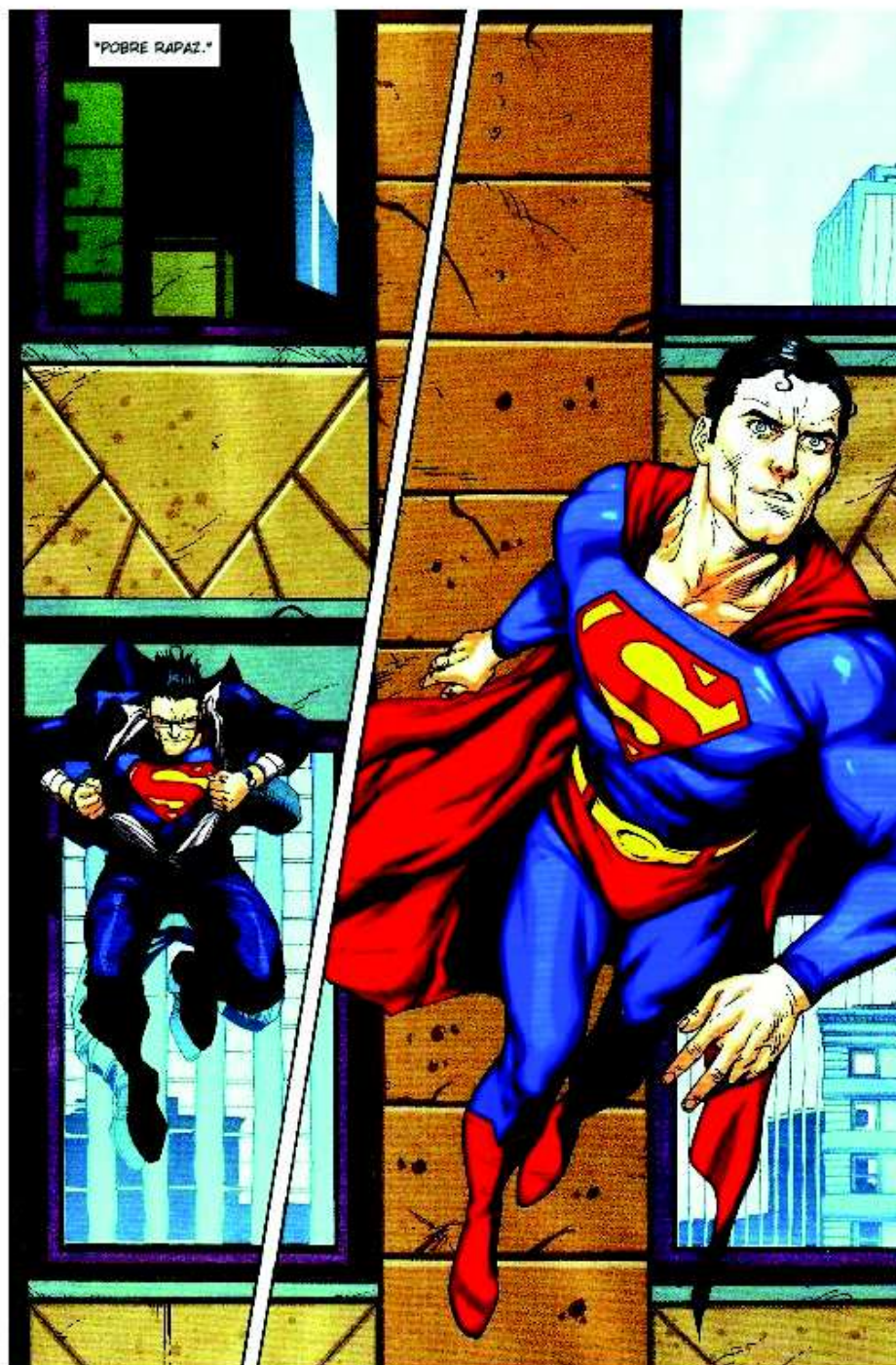
Fonte: Monstropedia - Repositório Digital.

Disponível em: http://www.monstropedia.org/images/a/ae/Nemean_lion.jpg; Acesso em fev. 2016.

Figura 02



Figura 03



**"Superman é a alforria das hesitações
e a promessa de uma vida melhor."**

Figura 04



Figura 05



Figura 06



"Superman e Mulher-Maravilha; um defende a agenda belicista norte-americana e a outra, a realidade dos fatos."

Figura 07



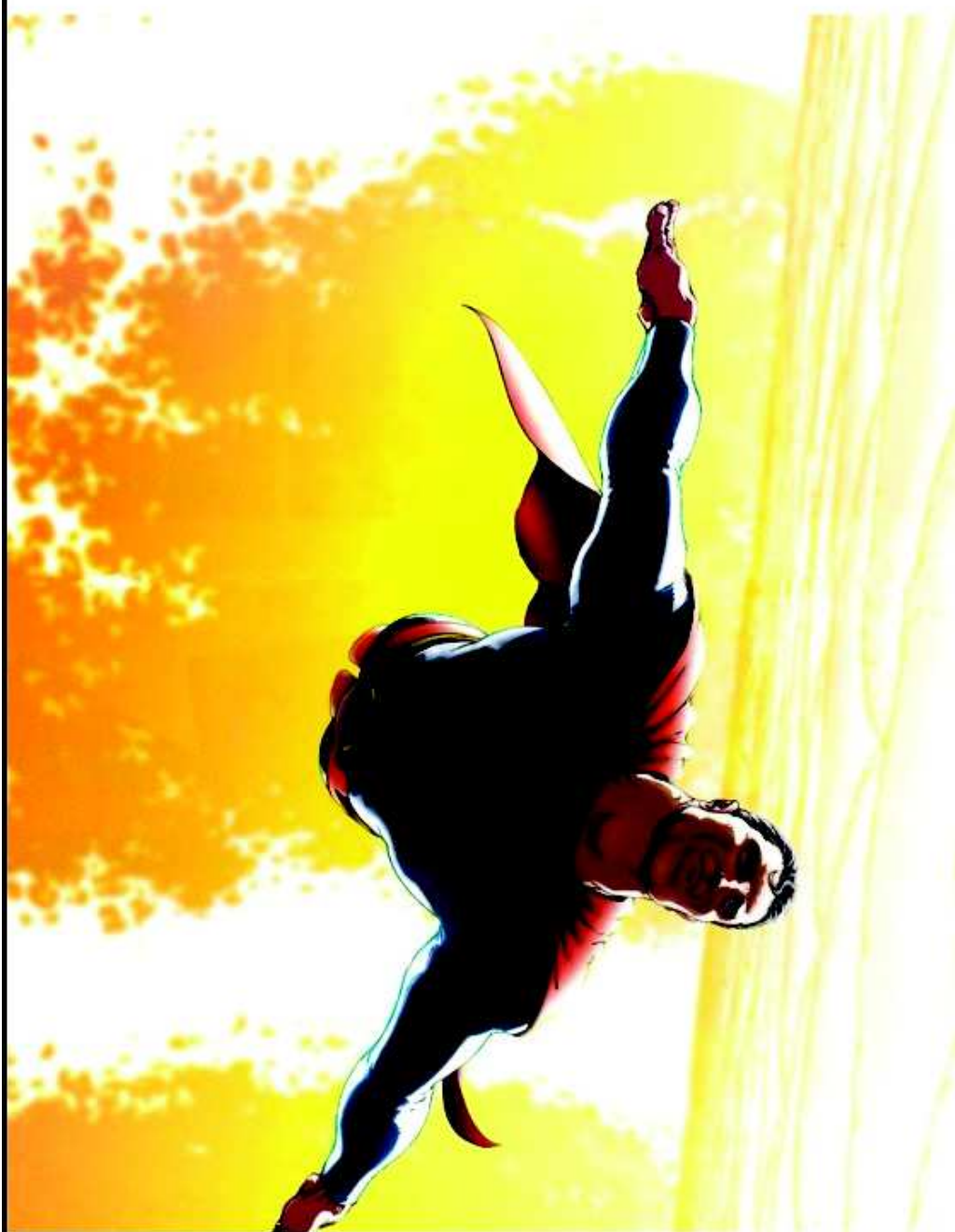
"Sinal dos tempos. Superman renuncia sua cidadania norte-americana."

Figura 08



"Krypton é o Mundo Comum do Superman."

Figura 09



"O Sol não é apenas um limite humano, mas super-humano."

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

Figura 10



Figura 11

DENTRO DE MOMENTOS, UMA MULTIDÃO DE VENERADORES DO HERÓI SE AGLOMERA AO REDOR DA CELEBRIDADE VISITANTE...

...E SE RECONSTRUSSE TODAS AS FAVELAS E PRENDESSE TODOS OS EXPLORADORES E DEPOIS, SUPERMAN?

MINHA CASA... OLHA PRA ELA! O TELHADO TÁ CAINDO! CONSTRÍ UM NOVO PRA MIM!

GRACIAS A DIOS VOCÊ VEIO AQUI! AGORA, PODE RESOLVER TODOS OS NOSSOS PROBLEMAS—!

SI! PRIMEIRO, COLOQUE O SENOR HARLEY NA PRISÃO... COMO MERECE!

BOM... QUANDO VAI COMEÇAR, SUPERMAN?

AGORA MESMO! E O QUE VOU FAZER É...

NADA!

COISA ALGUMA!

QUALQUER AJUDA QUE ALEGAM PRECISAR... DEVE VIR DE VOCÊS MESMOS--

VOCÊS NÃO PRECISAM DE UM SUPERMAN!

O QUE REALMENTE PRECISAM É DA SUPER-VONTADE DE SEREM GUARDIÕES DO SEU PRÓPRIO DESTINO!

AGORA, TENHO TRABALHOS PRÓPRIOS A FAZER...

¡CHUIFE JÁ VAI EMBORA, SUPERMAN!

JÁ, MANUEL... MAS MANTEREI CONTATO!

"Se o campo de atuação do Superman fosse indefinido, a civilização humana estaria fadada ao ócio."

Fonte: MAGGIN, 2008, p. 83-86.

Figura 12

Ainda penso na fazenda e me lembro do rangido do velho moinho, do cheiro de trigo recém-cortado e do vento cálido da primavera.



Mais do que tudo, me lembro de meu pai, sempre paciente quando semeávamos a terra juntos.



"É fácil", ele dizia.
"Espalhe só algumas sementes de cada vez.
Distribua igualmente nos sulcos.
Deixe espaço entre elas."

Meu pai sabia que nem todas vingariam, mas queria dar a cada uma a chance de crescer.



Ele costumava dizer o mesmo das pessoas – que algumas floresciam sem problemas, outras precisavam de um cuidado extra.

Parece que, nesta época do ano, eu ouço a voz de meu pai mais claramente.

"Jonathan Kent ensina a Clark que semear a terra não difere do trato com a humanidade."

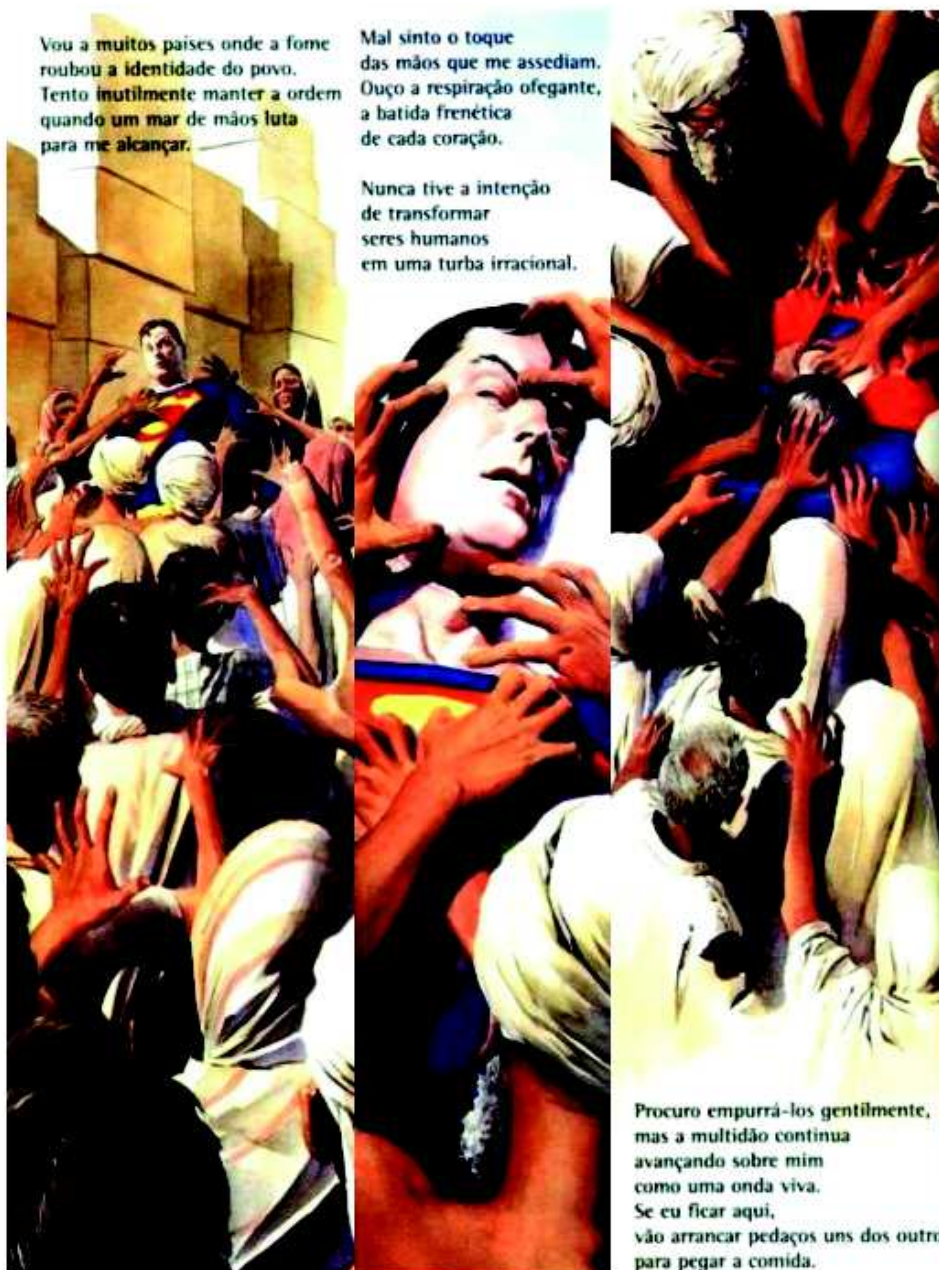
Fonte: DINI, 1999, p. 07.

Figura 13

Vou a muitos países onde a fome roubou a identidade do povo. Tento inutilmente manter a ordem quando um mar de mãos luta para me alcançar.

Mal sinto o toque das mãos que me assediam. Ouço a respiração ofegante, a batida frenética de cada coração.

Nunca tive a intenção de transformar seres humanos em uma turba irracional.



Procuro empurrá-los gentilmente, mas a multidão continua avançando sobre mim como uma onda viva. Se eu ficar aqui, vão arrancar pedaços uns dos outros para pegar a comida.

"Mesmo o Superman é incapaz de vencer a fome e a miséria."

Figura 14

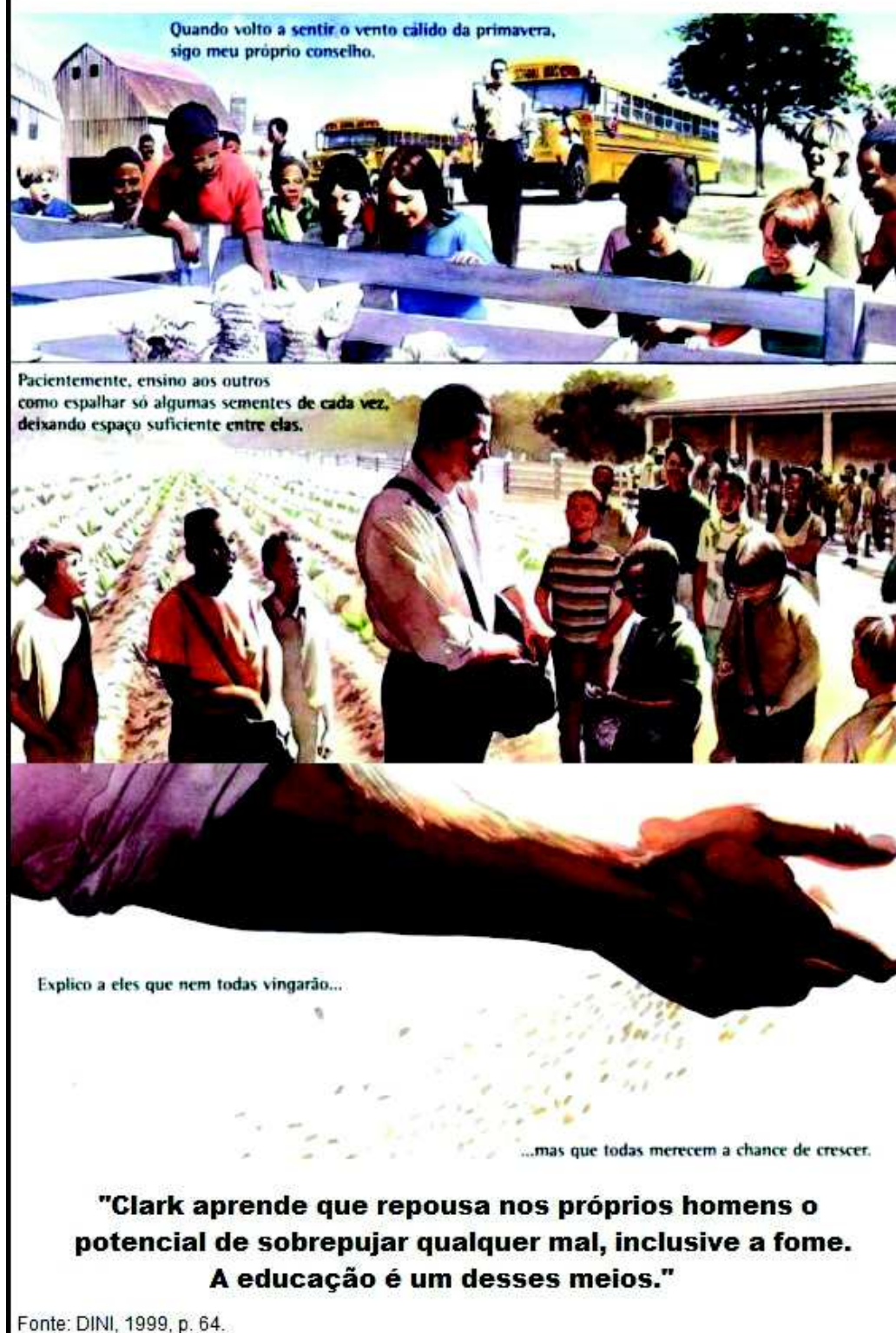


Figura 15



"A recusa do chamado se apresenta como um momento de silêncio contemplativo, no qual o Superman racionaliza sua mortalidade e reflete sobre o que fará a seguir."

Figura 16

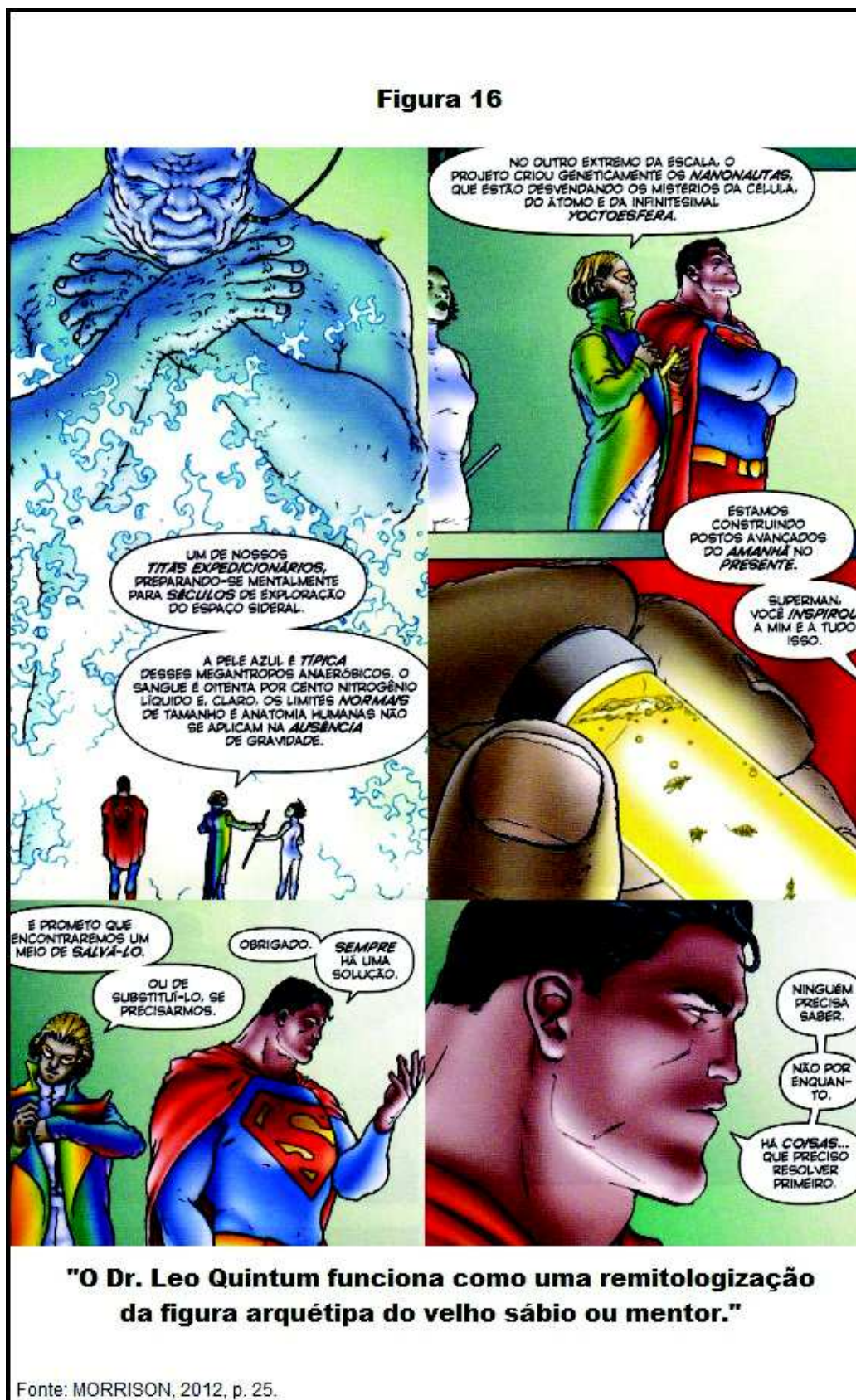


Figura 17



"Jimmy Olsen encarna tanto o arquétipo do *trickster* quanto o do camaleão."

Figura 18



Figura 19



"Assim como Eneias e Sísifo, Clark Kent adia sua estadia no Submundo. A barqueira Nasthalthia parece desempenhar aqui o papel que seria de Caronte na mitologia grega"

Fonte: MORRISON, 2012, p. 127.

Fonte: Fortaleza da Solidão - Repositório Digital.

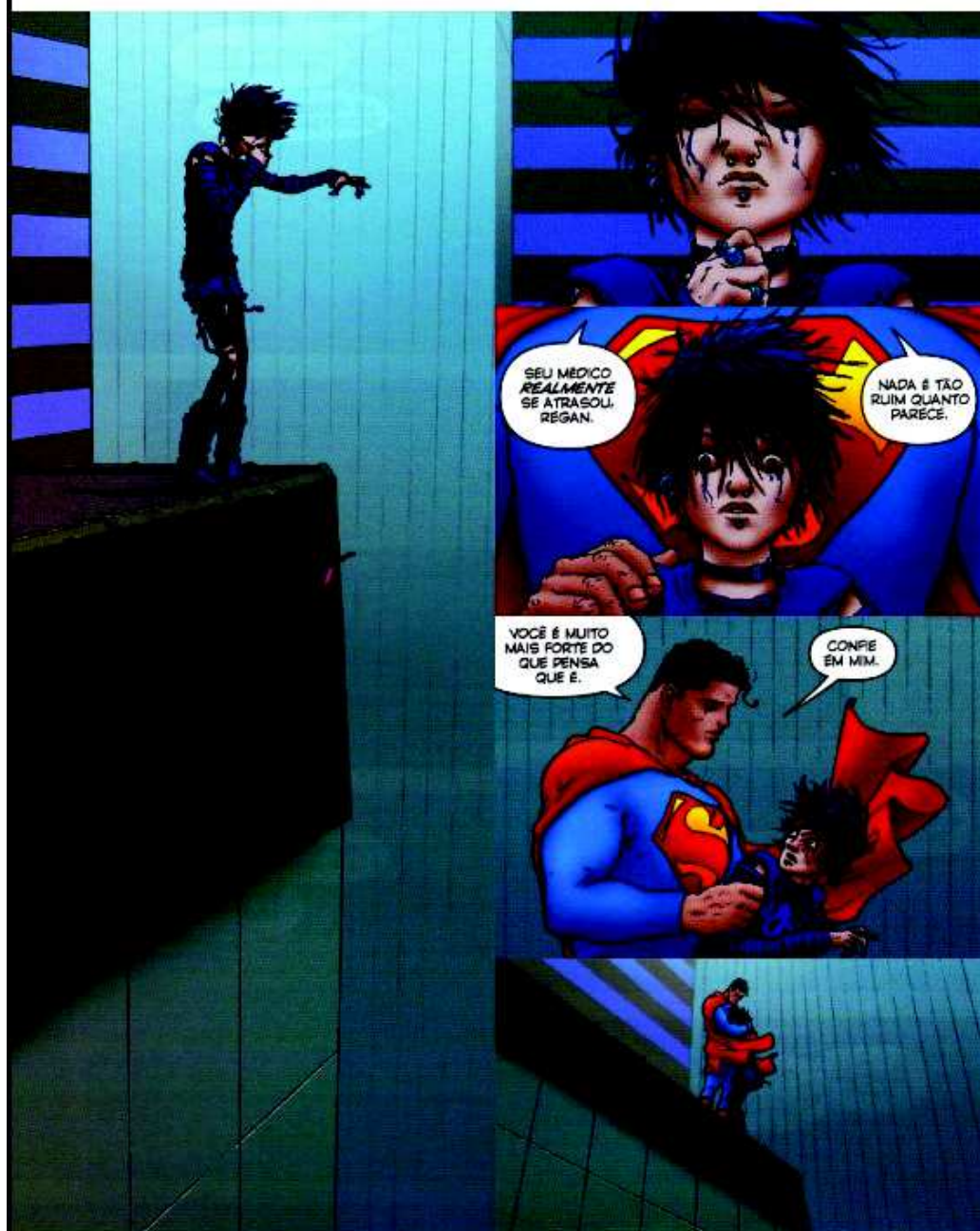
Disponível em: <https://coracaoindomavel.wordpress.com/2011/03/07/caronte/>. Acesso em fev. 2016.

Figura 20



"O Mundo Bizarro, o mundo do outro."

Figura 21



"O suicida vive uma jornada noturna."

Figura 22



**"Mesmo sem um Superman,
o mundo encontraria seu caminho."**

Figura 23



Figura 24

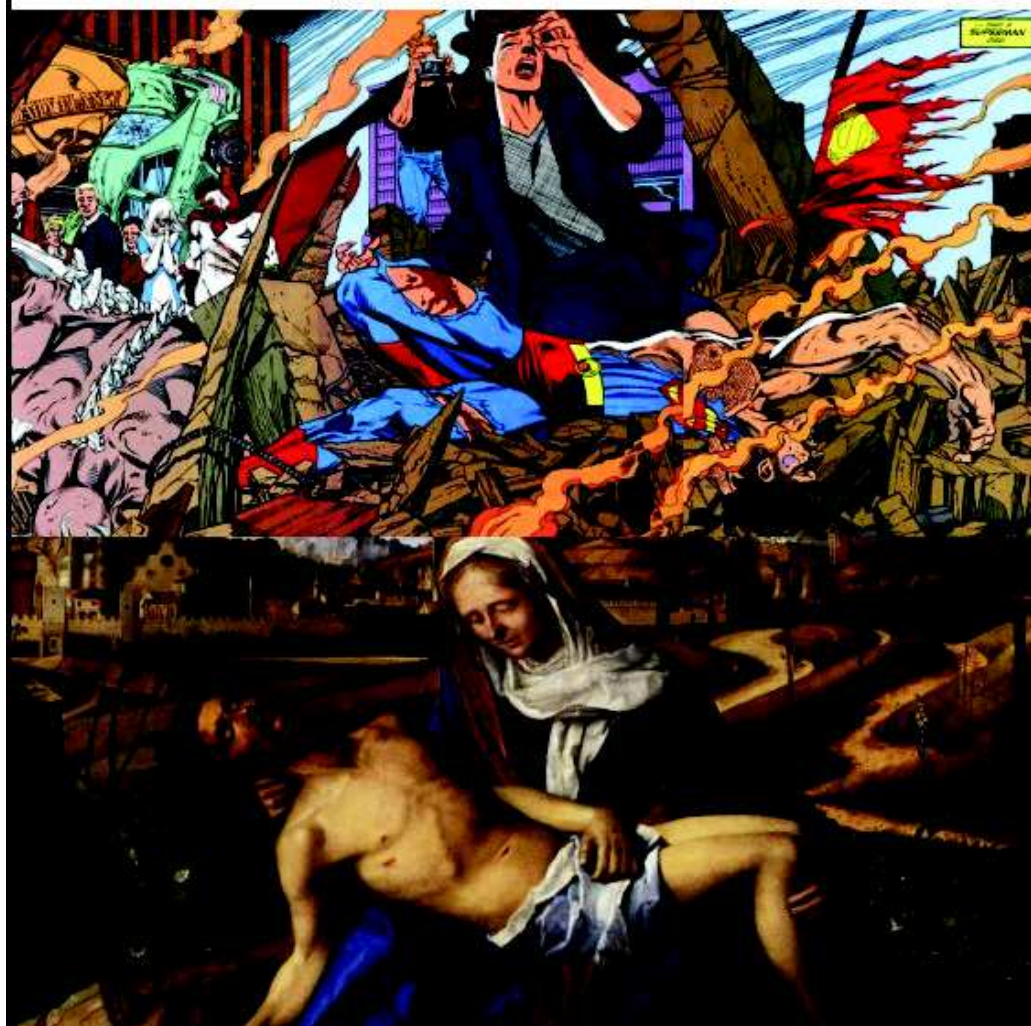


"O surgimento de Atlas e Sansão funciona dentro de uma dinâmica remitologizante do héroi mítico tradicional."

Figura 25



"Mil anos de fidelidade ao matrimônio."

Figura 26

**"Lois Lane chora pelo marido falecido;
Maria de Nazaré ampara o seu filho, Jesus."**

Fonte: Death and Return of Superman - Repositório Digital.

Disponível em: http://dc.wikia.com/wiki/Death_and_Return_of_Superman; Acesso em fev. 2016.

Fonte: As Aparições de Jacarei - Repositório Digital.

Disponível em: https://normsonline.files.wordpress.com/2012/10/giovannibellini_pieta1.jpg; Acesso em fev. 2016.

Figura 27



"O pior pesadelo do Superman é que Lois Lane seja vítima de danos colaterais motivados por sua atividade heroica."

Figura 28

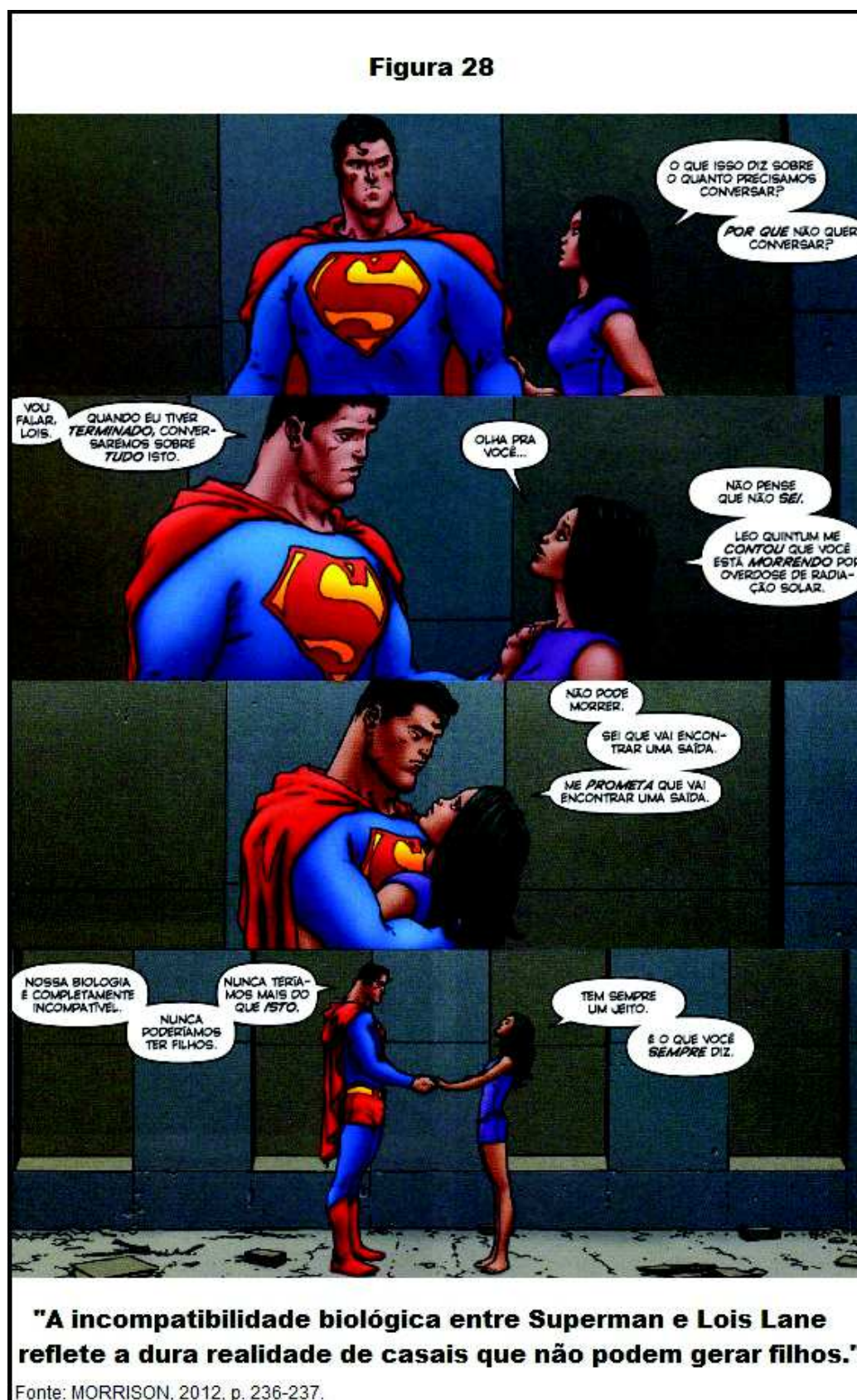


Figura 29

...EXCETO...
"QUE APESAR DA NATUREZA HUMANA SER BASICAMENTE SOCIAL..."
"...TODOS ELES VIVIAM SOZINHOS!"

"A COMUNICAÇÃO ENTRE ELES ERA FEITA ATRAVÉS DE PROJETORES DE IMAGENS HOLOGRÁFICAS!"

"APENAS EVENTOS DE GRANDE IMPORTÂNCIA COLOCAVAM UM KRYPTONIANO EM CONTATO FÍSICO COM OUTRO!"

"A TECNOLOGIA SE TORNOU TÃO AVANÇADA QUE AS CRIANÇAS JÁ RECEBIAM SEUS TRAJES CORPORAIS AO NASCER!"

"ESSAS VESTIMENTAS CRESCIAM COM ELES E PROLONGAVAM SUAS VIDAS QUASE QUE INDEFINIDAMENTE!"

"AS CRIANÇAS GERADAS PARA SUBSTITUIR ALGUM KRYPTONIANO MORTO ACIDENTALMENTE..."

"...ERAM CRIADAS EM CÂMARAS DE GESTAÇÃO, E SEUS PAIS BIOLÓGICOS GERALMENTE NEM SE CONNECIAM!"

"NÃO HAVIA MAIS RAZÃO PARA A REPRODUÇÃO NORMAL, POIS O NÚMERO POPULACIONAL MANTINHA-SE ESTÁVEL!"

TODOS EM KRYPTON PARECIAM CONTENTES COM ESSA SITUAÇÃO... MENOS UM!"

"UM JOVEM BRILHANTE E REBELDE, CHAMADO JOR-EL!"

"ELE FOI O ÚLTIMO DE UMA DAS FAMÍLIAS MAIS ANTIGAS DE KRYPTON!"

"COMO VOCE JÁ DEVE TER ADIVINHADO, ELE ERA MEU PAI!"

"Como fruto da ciência kryptoniana, Kal-El não veio à luz por meio de procedimento de parto, mas sim através de um insólito mecanismo de clonagem extrauterina."

Fonte: BYRNE, 1988, p. 72-73.

Figura 30



"A sintonia com o pai representa um novo alvorecer do Eu."

Figura 31



"O Superman dourado representa a apoteose, o momento em que o herói esteve muito perto de ser um deus."

Figura 32



“O testamento do Superman é uma compilação de bênçãos últimas.”

Fonte: MORRISON, 2012, p. 227-229.

Figura 33

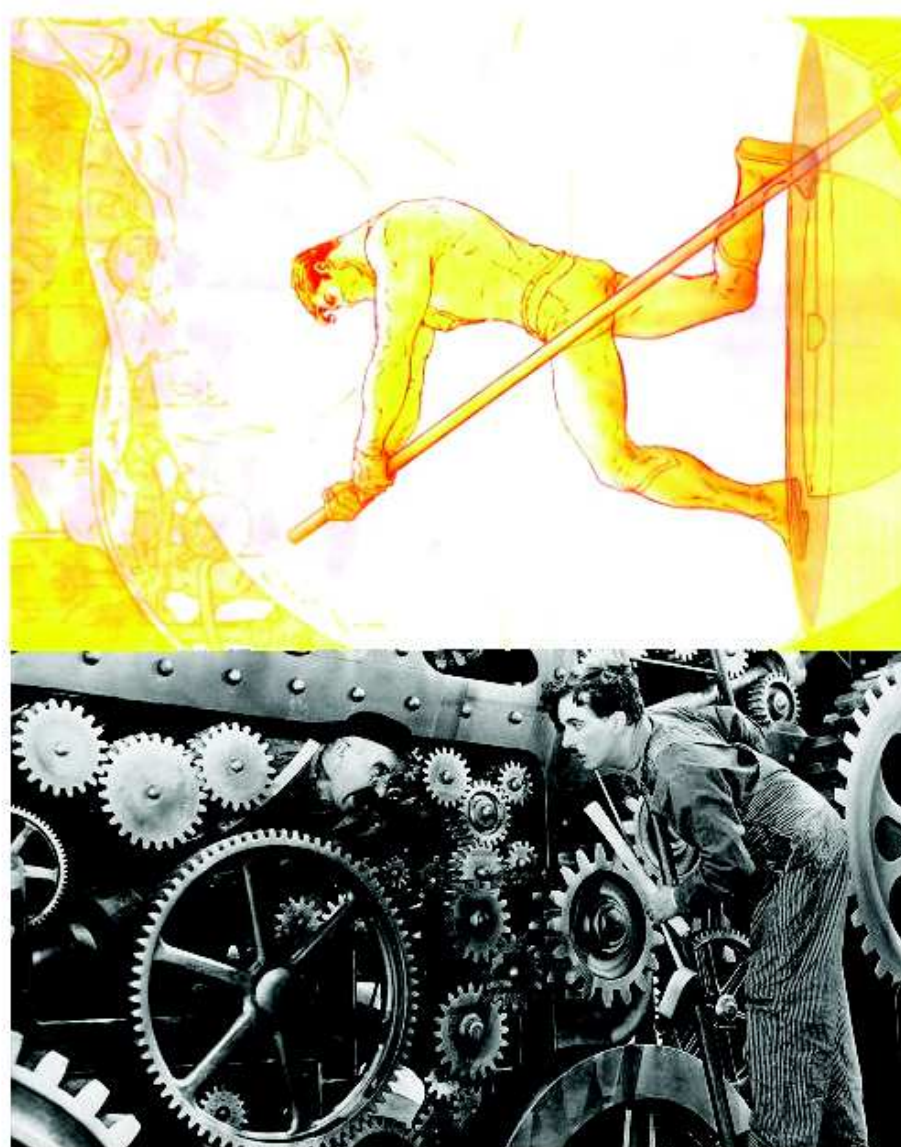


"O homem no mundo real tem ciência da inexistência de um super-homem, mas sonha com a possibilidade de um."

Figura 34



"Superman encontra uma versão etérea do pai biológico, Jor-El, no limiar de retorno."

Figura 35

"De sol a sol, o ciclo se fecha. Como Chaplin, o Superman se torna um operário que trabalha em ritmo frenético."

Fonte: MORRISON, 2012, p. 294.

Fonte: ACIEG - Repositório Digital.

Disponível em: <http://acieg.com.br/wp-content/uploads/2014/05/filme-tempos-modernos.jpg>. Acesso em fev. 2016.

Figura 36



"No discurso quadrinizante, os balões podem representar os diálogos dos personagens; e figuras de linguagem, como as onomatopeias, sons diversos."

Figura 37

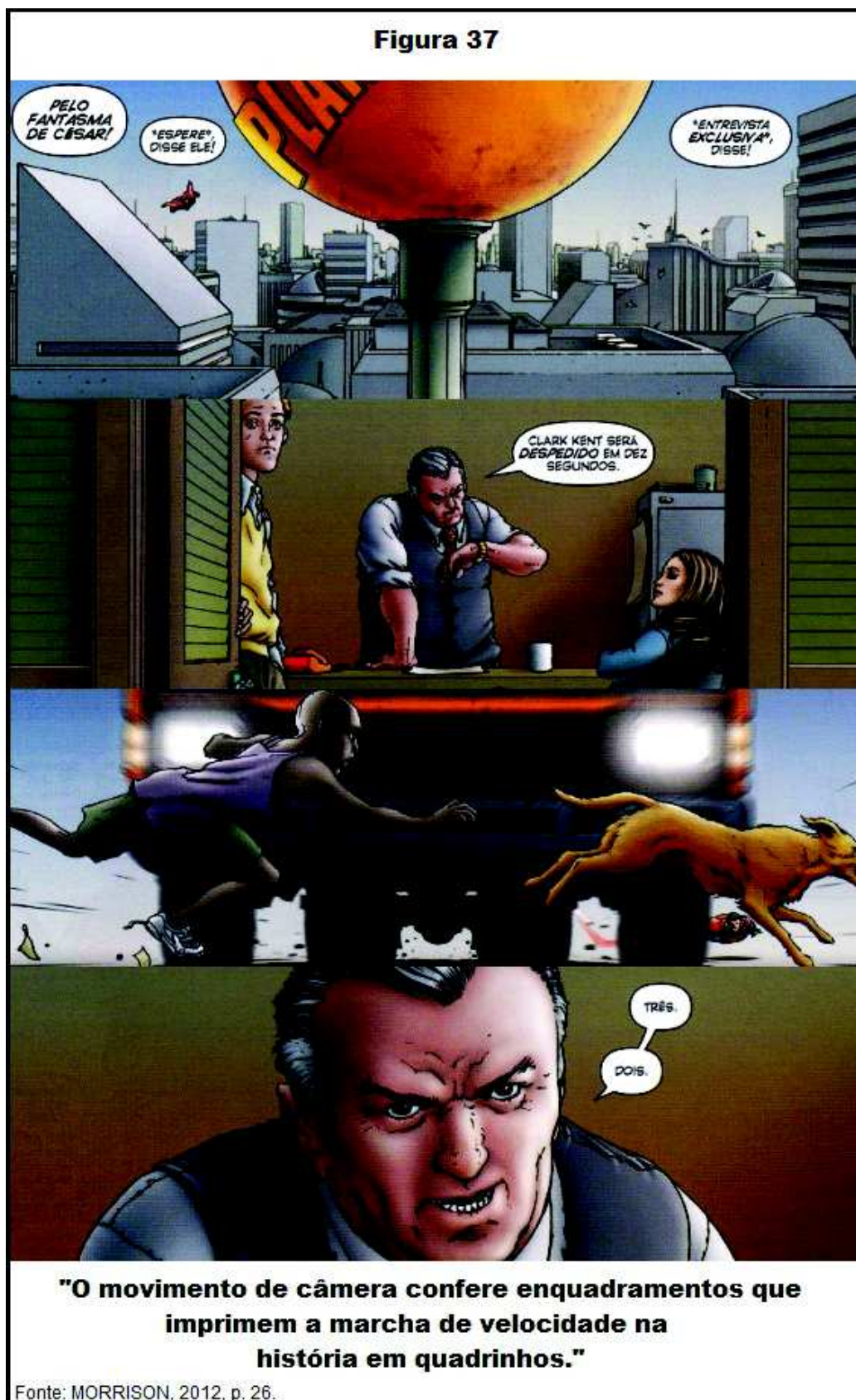


Figura 38



"Cada quadro funciona como um recorte sobre um movimento de câmera contínuo."

Figura 39



"A duplicidade do Superman lastreia-se no uso de estereótipos."

Figura 40

"O que se esconde por trás da indumentária do Superman?"