



Identidade secreta: super-heróis como manifestação do transcendente humano

Renato Ferreira Machado¹

Resumo: Histórias em quadrinhos de super-heróis tornaram-se uma mídia onipresente no contexto atual. Muitas são as análises, abordagens e interpretações possíveis ao fenômeno, conforme se constata no crescente número de pesquisas acadêmicas que as tomam por objeto de estudo. No presente artigo, buscamos abordar a semântica religiosa presente nesta categoria de personagens, relacionando-a com os contextos sociais e culturais em que alguns deles foram criados. Trata-se de um olhar panorâmico, que pretende contribuir como possível chave de leitura para os quadrinhos de super-heróis.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Semântica Religiosa; Contexto Sócio-cultural.

Secret identity: super-heroes as expression of human transcendent

Abstract: Super hero comics have become an ubiquitous media in the current context. There are many analyses, approaches and possible interpretations of the phenomenon, as it can be seen in the increasing number of academic researches that take them as subject matter. In this article we address the religious semantics present in this category of characters, relating it to the social and cultural contexts in which some of them were created. It is a panoramic look, which wants to contribute as a possible key to reading super hero comics.

Keywords: Comic Books; Religious Semantics; Socio-cultural Context.

Introdução

As histórias em quadrinhos de super-heróis se constituem em uma mídia popularizada e presente no cotidiano cultural de crianças, jovens e adultos ao redor do

¹ Doutor em Teologia pelas Faculdades EST, Mestre em Teologia pela PUCRS, coordenador do Curso de Teologia do Unilasalle Canoas e professor no PPG em Memória Social e Bens Culturais da mesma instituição.

mundo. Este gênero artístico-literário movimentou um rico mercado editorial, sendo consumido por milhares de leitores, que mensalmente vão às bancas e livrarias para acompanhar as aventuras de seus heróis preferidos. Estas histórias, que têm sua origem ligada ao mercado de entretenimento, foram incorporando, ao longo das últimas décadas, nuances mais complexas em seus roteiros e em seus desenhos, tornando-se, em alguns momentos, verdadeiras crônicas sócio-culturais do tempo em que foram produzidas e ganhando a alcunha de *nona arte* pela crítica especializada.

O país inteiro está aprendendo o segredo que é mantido vivo há anos por um grupo de fãs de histórias em quadrinhos – as histórias clássicas de super-heróis, que continuam sendo produzidas por alguns dos melhores escritores e artistas ainda vivos, podem ser muito divertidas, cheias de suspense, excitantes, além de estimular profundamente o pensamento. Assim como Platão e Aristóteles, *Super-Homem* e *Batman* chegaram para ficar. Bem como o *Homem-Aranha*, o *Demolidor*, o *Quarteto Fantástico* e os estranhos *X-Men*, entre muitos outros heróis míticos que usam *collants*.²

Entre muitos aspectos, pode-se ressaltar a recorrente presença de elementos ligados à fenomenologia religiosa nas aventuras destes personagens, o que pode revelar uma intrínseca ligação com a gênese do próprio universo religioso em si, construído pela narração de histórias e ritualização de mitos. Nas mitologias, encontra-se a figura do herói, que, em sua jornada, projeta e traduz o transcendente humano ao longo da história. Na pós-modernidade, talvez este lugar possa ser preenchido pelas histórias em quadrinhos que narram aventuras heróicas de super-seres que se deparam com os grandes dilemas humanos de todos os tempos e que, em muitas oportunidades, abordam explicitamente a temática religiosa. Para se realizar esta análise, porém, faz-se necessário conhecer mais profundamente este gênero literário, diferenciando e classificando seus personagens recorrentes. No caso presente, deseja-se principalmente reconhecer abordagens significativas realizadas nestas produções literárias quanto ao fenômeno religioso, principalmente através de algumas personagens específicas.

Cabe lembrar que as histórias em quadrinhos vêm recebendo uma atenção especial das várias áreas do conhecimento humano, que têm se traduzido por inúmeras publicações onde elas são abordadas a partir de variadas interfaces: críticas sócio-políticas, abordagens da área estética e da comunicação de massa, entre outras, sem esquecer das publicações que veiculam as próprias histórias em quadrinhos do gênero super-heróis no Brasil e a crítica especializada destas. Olhar com atenção para estas

² IRWIN, Willian; MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. *Super-Heróis e a Filosofia – Verdade, Justiça e o Caminho Socrático*. São Paulo, Madras: 2005. p. 9

produções é tarefa teológica, visto que, em sua essência, a Teologia trabalha com a leitura, entendimento e reflexão do discurso de fé, reconhecendo que este não se encontra preso às instituições religiosas; a manifestação religiosa circula por corações e mentes humanas, traduzindo-se em variadas estéticas. Ignorar estes fatores pode levar a Teologia ao perigo de desvínculo entre fé e vida, perdendo seu sentido original de saber humano. Importante ressaltar também que, para a elaboração do presente artigo, realizei a reescrita de partes da minha pesquisa de conclusão de curso na Especialização em Ensino Religioso da PUCRS, na qual abordei as possibilidades pedagógicas das histórias em quadrinhos de super-heróis para aulas de Ensino Religioso.³

Principais características artístico-literárias das histórias em quadrinhos de super-heróis

As histórias em quadrinhos surgiram nos Estados Unidos, no final do Século XIX, veiculadas nos jornais da época. Seu primeiro personagem conhecido teria sido o *Yellow Kid*, um menino oriental (provavelmente chinês), que vestia uma camisola amarela e se encontrava sempre em meio a um cenário urbano, vivendo alguma situação cômica. Marca-se esta obra como a primeira dos quadrinhos por ter sido nela que se começou a utilizar elementos que se consagraram como característicos do gênero, como os balões de fala, por exemplo.

Neste sentido, as primeiras publicações deste formato tinham um cunho humorístico, aproximando-se muito das charges publicadas em jornais atualmente e dependiam de outro meio de comunicação para serem veiculadas: o jornal, de onde veio o nome original dos quadrinhos – *strip comics* – ou *tiras cômicas*. Apenas em 1933 será lançada a *Funnies on Parade*, republicando algumas tiras de jornal em uma única revista, que será a primeira *revista em quadrinhos*. Nesta época, os Estados Unidos viviam um período de grave crise financeira, principalmente por causa da quebra da *Bolsa de Valores de Nova Iorque*, ocorrida em 1929, e insegurança social, com a violência crescente da Máfia. A política do *New Deal*, promovida pelo governo do presidente Franklin Delano Roosevelt, que visava recuperar a auto-estima dos cidadãos reerguendo o país através de grandes investimentos estatais e a deflagração da guerra na Europa, onde os Estados Unidos se envolveriam mais tarde, montaram o cenário ideal

³ MACHADO, Renato Ferreira. Histórias em quadrinhos como recurso didático para aulas de ensino religioso. 2007. 72 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Ensino Religioso) – PUCRS, Porto Alegre, 2007.

para o aparecimento de um novo tipo de personagem de histórias em quadrinhos. Seria uma figura popular que inspiraria grandes ideais e insuflaria esperanças na população: o *super-herói*.

Apesar de já existirem, nesta época, figuras como o *Mandrake*, o *Fantasma* e o *Sombra*, nenhum deles reunia todas as características que o personagem lançado na revista *Action Comics n° 1*, publicada em junho de 1938, reuniria. Esta publicação trazia uma criação da dupla de escritores judaico-americanos, Jerry Siegel e Joe Shuster, chamada *Superman*; pela primeira vez, um herói de histórias de ação possuía poderes sobre-humanos e os utilizava a serviço do bem e da justiça, da maneira como estes conceitos eram entendidos no contexto de suas histórias. Há um certo consenso entre os estudiosos das histórias em quadrinhos que a figura de um *Superman* não aparece casualmente no cenário da grande depressão norte-americana, e que também não foi um fenômeno isolado em termos de produção cultural da época. Às vésperas da Segunda Guerra Mundial, havia um grande número de programas de rádio com personagens aventurecos e uma intensa produção de seriados cinematográficos deste estilo (com heróis como *Tarzan* e *Jim das Selvas* e filmes de longa metragem como *King Kong*), todos com grande apelo e aceitação popular, certamente devido ao “escapismo” da realidade que proporcionavam. Há, também, na figura do *Superman*, muito da idéia do Messias Judaico: um “salvador” que vem de outro mundo para estabelecer (ou restabelecer) uma ordem perdida pela humanidade.

Em junho de 1938 foi lançada *Action Comics # 1*, onde aparecia um homem vestido de azul e vermelho levantando um carro acima de sua cabeça! Era o *Super-Homem*, o primeiro personagem de quadrinhos que possuía poderes superiores aos de um homem normal. É claro que *Flash Gordon* e o *Sombra* eram muito legais, mas não conseguiam levantar um carro e muito menos jogá-lo sobre alguém! Também não podiam deter balas de revólver no peito, correr mais rápido do que um trem ou saltar mais alto que um prédio. Para dizer o mínimo, *Super-Homem* era um nome mais do que apropriado.⁴

Com a estréia e o sucesso do *Superman*, começaram a surgir vários outros personagens do gênero nos anos seguintes. Muitos tiveram uma carreira bastante curta, mas alguns se tornaram figuras clássicas e, da mesma forma que o *Superman*, continuam presentes na “cultura de massa” ocidental até nossos dias, como é o caso, por exemplo, do *Batman* (criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939). O importante é que, neste momento histórico, surgia um tipo de personagem que, com o passar do tempo, se

⁴COVILLE, Jamie. A História dos Quadrinhos de Super-Heróis. Disponível em: <<http://genesis.br.tripod.com/arthq.html>> Disponível em: 15 de novembro de 2015.

universalizaria, sendo produzido nas mais diferentes culturas ao redor do mundo sempre a partir de alguns pontos em comum, que o identificariam como super-herói. Estas características encontram-se todas presentes na primeira aventura do *Superman* e serviram de base para a criação de outros super heróis. Waldomiro Vergueiro⁵ traz uma síntese destas características, que são aqui transcritas⁶:

- **A perda dos pais:** o super-herói é alguém que está fora da sociedade, ou seja, ele raramente atinge a maturidade a partir de um relacionamento normal com seus pais;
- **O homem-deus:** quando considerados seus atributos extraordinários, uma boa parte dos super-heróis dos quadrinhos são como que deuses descidos à Terra;
- **A justiça:** a devoção do herói à justiça está acima de sua devoção à lei;
- **O normal e o superpoderoso:** a natureza extraordinária do herói é contrastada com a normalidade que existe ao seu redor;
- **A identidade secreta:** esta natureza extraordinária será também contrastada com a natureza mundana de seu alter-ego, cujas ações são governadas por vários tabus;
- **Superpoderes e política:** apesar de se situarem, em última instância, acima dos ditames da lei, os super-heróis são capazes de considerável patriotismo e lealdade ao estado;
- **A ciência como magia:** as histórias utilizam a ciência e a magia de forma indiscriminada, para criar um sentido de deslumbramento no leitor.

Talvez por conta destas características e do “escapismo” à realidade aí implícitas, o gênero tenha angariado críticas negativas ao longo de sua história, tendo sido acusado de alienante e reprodutor de certas matrizes ideológicas. Umberto Eco⁷ é

⁵ Mestre, Doutor e Livre-Docente pela ECA-USP, Pós-doutor pela *Loughborough University*, Inglaterra. Professor Associado e Chefe do Departamento de Biblioteconomia e Documentação da ECA-USP. Coordenador do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. Autor de vários livros na área.

⁶ REYNOLDS, 1994 apud VERGUEIRO, Waldomiro. O Super-Homem: o mais completo Super-Herói dos quadrinhos. Maio de 2004. Disponível em <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=150> Acesso em: 15 de novembro de 2015.

⁷ Umberto Eco (Alexandria, 5 de janeiro de 1932) é um escritor, filósofo, semiólogo, linguista e bibliófilo italiano de fama internacional. É titular da cadeira de Semiótica e diretor da Escola Superior de Ciências Humanas na Universidade de Bolonha, além de colaborador em diversos periódicos acadêmicos, colunista da revista semanal italiana *L'Espresso* e professor *honoris causa* em diversas universidades ao

um dos que questiona a figura do super-herói em inúmeros aspectos, ressaltando dois principais: a atemporalidade das aventuras - ou seja, sempre há um mesmo cenário que é alterado pela ação do vilão e é restabelecido pela ação do super-herói - e, intrinsecamente ligado a isso, o fato de que, por mais poderoso que o herói seja (como o *Superman*, por exemplo), os aspectos mais problemáticos e trágicos da realidade nunca são transformados. Segundo o autor, a única ameaça que parece preocupar o *Superman* é a de vilões que tentam roubar a propriedade privada. Junto a isso, há questões como o fato do super-herói ser, geralmente, uma figura solitária, que resolve tudo por todos, sem recorrer ao coletivo, além do fato deste gênero literário ter nascido nos Estados Unidos e, conseqüentemente, apresentar este país como cenário das histórias.⁸ Neste sentido, ao se estudar um pouco a história das histórias em quadrinhos, vai-se encontrar uma época que marcou profundamente o gênero e que ressaltou estas características. No auge da Guerra Fria, em 1954, o Senado Norte Americano aprovava o Código de Ética dos Quadrinhos (*Comics Code Authority*), que fiscalizava o conteúdo moral e político das produções do gênero no país.

De maneira especial, foram exatamente as revistas em quadrinhos de super-heróis que mais sofreram com a ação desta lei; ao apresentarem personagens que combatiam o mal, precisavam deixar muito claro o que era este mal na história e, em tempos de medo do comunismo e paranóia nuclear no ocidente, o mal teria de ser radicalmente diferente do bem e ter um aspecto ameaçador. São desta época, portanto, as histórias mais ingênuas e maniqueístas dos super-heróis, com cientistas loucos, ameaças alienígenas e coisas do gênero. Uma virada desta situação começou a ser dada pela editora norte-americana *Marvel Comics*; seguindo o mesmo estilo de histórias, apresentava um diferencial que, sem dúvida, é responsável pela sobrevivência do gênero até nossos dias: a sutil “humanização” dos personagens.

As aventuras publicadas pela *Marvel* apresentavam heróis e vilões tão fora do comum quanto os de outras editoras da época (principalmente a *DC Comics*, editora do *Superman* e do *Batman*), mas traziam em seus personagens algo que, por vezes, faltava nas demais histórias: uma personalidade profundamente humana.

redor do mundo. Eco é, ainda, notório escritor de romances, entre os quais *O nome da rosa* e *O pêndulo de Foucault*. Fonte: Wikipedia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Umberto_Eco> Disponível em: 15 de novembro de 2015.

⁸ ECO, Umberto. *Apocalíptico e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2001. p. 277

A primeira revista da *Marvel* a trazer uma equipe de super-heróis foi *Fantastic Four # 01*, também lançada em 1961. Na *DC*, todos os personagens de uma equipe se davam bem e não tinham problemas entre si. Não era esse o caso aqui. Um dos membros do *Quarteto Fantástico*, Ben Grimm, também conhecido como *o Coisa*, fazia jus ao nome: uma coisa, um monstro que assustava todos que olhassem para ele. *O Coisa* não se dava bem com os outros membros da equipe. Constantemente ficava furioso e às vezes até brigava com seus colegas. Ben Grimm fez os quadrinhos parecerem reais, ele não era o super-herói contente e boa-praça que podia ser visto na *DC*. Outro personagem que teve um começo ligado ao terror foi o *Hulk*, outro monstro que virou herói.⁹

A própria *DC Comics* acabou seguindo, aos poucos, este caminho aberto pela *Marvel* e “humanizando” seus personagens, não apenas em termos de personalidade e motivações, mas também em termos de continuidade. Assim, a “ordem eternamente estabelecida” neste estilo de histórias foi deixando de existir: heróis e vilões envelheciam e morriam e, em alguns casos, chegavam até a desistir de suas carreiras. Destaca-se aqui, por exemplo, a série de histórias dos personagens *Lanterna Verde* e *Arqueiro Verde*, publicadas na década de setenta, em que os personagens da *DC Comics* (até então, geralmente envolvidos em aventuras no “espaço sideral”) empreendem uma viagem pelos Estados Unidos pós-Vietnã, enfrentando os grandes problemas sociais que o país vivia na época. Respondendo um pouco à crítica feita por Umberto Eco quanto ao fato de um super herói não transformar mais profundamente a realidade, esta série de histórias mostra os dois personagens impotentes diante dos problemas mais sérios, como a discriminação racial e as drogas. Em determinado ponto da trama, o *Arqueiro Verde* descobre que seu antigo companheiro de aventuras, um adolescente apelidado de *Ricardito*, está viciado em heroína. A década de oitenta aprofundou esta tendência e trouxe revisões mais sérias da figura do super-herói. Desta época são duas obras consideradas basilares para se entender de quadrinhos de super-heróis hoje: *Watchmen*, do escritor britânico Alan Moore e *A Volta do Cavaleiro das Trevas* do artista plástico Frank Miller.

Em *Watchmen*, Alan Moore apresenta uma história com super-heróis arquetípicos, ou seja, personagens que lembram os super-heróis clássicos tendo outras identidades nominais e visuais. A partir da pergunta “*Who watches the Watchmen?*” (Quem vigia os vigilantes?), o autor explora a questão do poder e da responsabilidade sobre ele, mostrando quais seriam as verdadeiras consequências da interferência de seres superpoderosos em nossa realidade. Já em *A Volta do Cavaleiro das Trevas*, Frank

⁹ COVILE. Disponível em <<http://genesis.br.tripod.com/arthq.html>> Acessada em: 15 de novembro de 2015.

Miller revisita um super-herói clássico dos quadrinhos, mostrando suas mais profundas motivações e remodelando-o para sempre. Nesta história, o leitor é apresentado a um *Batman* sexagenário e aposentado de suas atividades de herói-vigilante. Sua volta à ativa não se dá por alguma ameaça à paz de sua cidade natal, *Gothan City*, mas exatamente pelo contrário. Miller mostra que nunca houve uma *Gothan* pacífica que, quando ameaçada, precisava da ajuda do *Batman* para voltar a ter ordem; pelo contrário, aquela sempre foi uma cidade corrompida, violenta e decadente, onde ninguém nunca esteve seguro. A figura do *Batman*, longe de estabelecer qualquer ordem, era mais uma consequência de toda a violência da cidade e, em seu retorno, acaba rompendo com alguns limites que separam os heróis dos vilões, ao torturar e mesmo matar alguns dos criminosos.

Esta tendência, na década de oitenta, acabou se tornando uma constante e, de certa maneira, continua sendo definidora das histórias deste gênero ainda hoje. Não se concebe mais um super-ser que, sem maiores explicações, coloca-se, de forma completamente altruísta, a auxiliar os *fracos e oprimidos* do lugar onde moram. Nem se concebe, também, que este lugar seja anacrônico e que, nele, ninguém envelheça ou morra. Se há uma palavra de ordem nos quadrinhos de super-heróis, hoje, esta palavra é *cronologia*, ou seja, os personagens, desde as inovações humanizantes da editora *Marvel*, não apenas vivem histórias, mas têm uma história. Assim, todo ato ou omissão heróica tem consequências e, como no mundo real, nenhum personagem possui unanimidade junto à população. Isto torna este universo do *fantástico* muito próximo e palpável, possibilitando uma outra perspectiva de análise: não seriam estes personagens manifestações legítimas do transcendente humano atual? Da mesma forma que os mitos da antiguidade, não seriam eles tradutores dos sonhos e mitologias que a humanidade vive hoje?

Abordagens significativas do fenômeno religioso nas histórias em quadrinhos de super-heróis

Mesmo com a humanização da figura do super-herói introduzida pela editora norte-americana *Marvel*, o elemento do *fantástico* (entendido como *fora do comum*) continua sendo o grande fio condutor das histórias em quadrinhos deste gênero. Praticamente, pode-se afirmar que uma história em quadrinhos é do gênero *super-heróis* quando aparecem nela pessoas utilizando uniformes (ou fantasias), ou com uma

aparência diferenciada do ser humano comum e com habilidades ou poderes extraordinários. Junto a isso, há o dado da *identidade secreta*, onde o super-herói, despido de seu uniforme/fantasia e contendo seus poderes, mistura-se à humanidade e leva uma vida normal, sem levantar suspeitas sobre a sua outra identidade. Esta característica também levantou críticas negativas a elas, pois revelaria uma personalidade esquizofrênica, dividida entre o eu heróico e o eu cotidiano onde a humanidade comum sempre estaria à espera de um ente superpoderoso para resolver seus problemas.¹⁰ Atualmente, porém, a questão não se encontra mais centrada na figura de um herói radicalmente diferente do humano, mas de um humano potencializado na figura do herói. Dá-se, neste símbolo, a tradução das nostalgias secretas do homem moderno que, decaído, sonha em revelar-se excepcional.¹¹ Assim, ao se criar um super-herói, hoje, de maneira geral, parte-se exatamente de sua *identidade secreta*, tornando-a complexa e multifacetada e fazendo com que o leitor se identifique com essa identidade, antes de se identificar com a identidade heróica, em si; há, aí, um entender da gênese do herói que o torna mais plausível, por mais fantástico que ele seja. É exatamente neste elemento que pode residir um primeiro aporte ao fenômeno religioso nas histórias em quadrinhos de super-heróis.

Alguns dos super-heróis, como o Thor e a Mulher Maravilha, são apresentados como deidades menores; mas, fora isso, há poucas menções, na narrativa básica dos quadrinhos, a um Criador, a algum tipo de plano divino para a humanidade, ou sequer a um espaço para fé pessoal em Deus na vida de qualquer indivíduo. Os quadrinhos de super-heróis não costumam incluir instituições religiosas no pano de fundo normal da narrativa e não representam seus personagens tendo qualquer interesse teológico. É quase como se todo esse lado da vida comum não existisse.¹²

Se for verdade que procurar uma *persona religiosa* nas identidades secretas (ou públicas) dos super-heróis resultaria em uma busca com poucos resultados, no sentido de identificar a tradição religiosa a que determinado personagem pertence ou a sua relação com o transcendente, por outro lado, ao se ampliar o leque de entendimento do fenômeno religioso, se encontrará o dado da transcendência como uma constante neste universo. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Religioso, ao constituir-se em ser de relações, a pessoa busca sobreviver e dar significado à sua

¹⁰ Cf. ARANHA, Maria Lúcia de Arruda e MARTINS, Maria Helena Pires. *Filosofando: introdução à Filosofia*. São Paulo: Moderna 1995. p. 47

¹¹ Cf. ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1972. p. 159

¹² MORRIS, Tom. Deus, o Diabo e Matt Murdock. In: IRWIN, William (coord.). *Super-heróis e a Filosofia – Verdade, Justiça e o Caminho Socrático*. São Paulo, Madras: 2005. p. 55-69

história, superando sua finitude. O elemento identificado como transcendência, neste processo, permite ao ser humano integrar em si tudo que lhe é exterior, enfrentando seus problemas não a partir de suas limitações, mas de suas possibilidades. Ocorre aí uma recusa em encarar o desconhecido como barreira definitiva, transformando este desconhecido em projeto. Ao se perceber ameaçado, o ser humano sobrevive mediante a produção da cultura.¹³ Ora, se o elemento do *fantástico* se constitui na grande característica deste gênero de histórias em quadrinhos, não seria possível realizar uma identificação deste *fantástico* com a definição de transcendente proposta nos PCNs do Ensino Religioso?

Tomemos como exemplo, aqui, um super-herói clássico e muito popular na cultura ocidental e a história de sua origem. *Batman*, criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939, não possui nenhum elemento diretamente ligado ao universo religioso em suas aventuras, mas a história de sua gênese pode ser um verdadeiro mapa para entender a dimensão transcendente no cotidiano das pessoas. Em sua história de origem, somos apresentados a Bruce Wayne, filho de Thomas e Martha Wayne, a família mais rica de sua cidade, *Gothan City*. Uma noite, ao saírem do cinema, Thomas, Martha e seu filho Bruce são abordados por um assaltante que acaba matando o casal.

Testemunha do assassinato de seus pais por um criminoso, Bruce, então um menino de aproximadamente 10 anos, cresce alimentando um sentimento de raiva pelo crime e jurando vingar seus pais e, em função disso, viaja pelo mundo tentando aprender a melhor maneira de concretizar seu intento. Em sua jornada, porém, vai se dando conta da complexidade do que lhe ocorreu e conclui que a questão não seria vingar os seus pais, caçando um assaltante anônimo, mas combater um sistema sócio-político-econômico que gerava o crime e a corrupção em sua cidade. Assim, após anos de treinamento, Bruce Wayne volta, já adulto, para sua cidade natal e inicia sua luta, não mais por vingança, mas por justiça. Para isso, ele assume a identidade de um vigilante noturno que reúne em si os elementos usados pelos criminosos (as sombras e o medo) e os volta contra eles: ele se torna o *Batman* (Homem Morcego) e combate o crime incorporando características mais amedrontadoras e fortes que qualquer criminoso disporia, mantendo um senso de retidão e justiça inabaláveis. Facilmente se identificam, nesta história, os elementos da dimensão transcendente: o projetar-se para além das

¹³FÓRUM NACIONAL PERMANENTE DE ENSINO RELIGIOSO. Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Religioso. São Paulo: Ave-Maria, 1997. p. 18-20

limitações, a busca de um sentido para a vida a partir da crise causada pela realidade da finitude, a jornada de amadurecimento para viver esta dimensão o mais próximo possível de sua plenitude, a adoção de um símbolo congregador de todas estas situações e a própria dimensão do sacrifício pessoal em nome da realidade desejada - Bruce Wayne vive em função de sua atividade como Batman e, em suas histórias, se vê o personagem aplicando sua fortuna para financiar a luta contra o crime e reverter as situações geradoras de crime e violência em Gotham, mantendo várias escolas, hospitais e centros de recuperação para toxicômanos.

A reunião de todos estes elementos de maneira lúdica e, de certa forma, até mesmo didática, se auxiliada por um embasamento teológico, pode contribuir em muito para a compreensão dos elementos religiosos na vida. Lançar mão de uma ferramenta como esta pode possibilitar uma aproximação de algumas reflexões urgentes a serem feitas no atual contexto em que vivemos. Junto a isso, ainda há casos que apontam para algumas especificidades do universo religioso, como a presença de personagens baseados em mitos da antiguidade e de outros que têm suas aventuras relacionadas à magia, rituais ou mesmo ligações com alguma Tradição Religiosa como traço marcante de sua identidade.

Alguns personagens diretamente ligados ao universo religioso

A partir desta reflexão, passa-se a uma análise de personagens a partir das características colocadas, propondo um primeiro mapeamento onde se identificam elementos ligados ao universo religioso que se fazem presentes na caracterização de alguns super-heróis. O objetivo que se tem é o de traçar um panorama inicial, no qual se contemple a possibilidade de referência a estes personagens e seus respectivos universos fictícios quando se aborda a presença do teológico no universo midiático.

Thor, o Deus do Trovão (*Thor, the God of the Thunder*) - Baseado no deus *Thor* da mitologia nórdica, o personagem é uma criação de Stan Lee e Jack Kirby inspirado nas lendas nórdicas, com seu panteão de deuses e teodiceia. Ele é o filho de *Odin*, divindade suprema de *Asgard*, lar dos deuses nórdicos, e de *Gaia*, a deusa da Terra. *Thor* possui um irmão adotivo chamado *Loki*, identificado como deus das trapaças e mentiras, que geralmente aparece tramando sua morte e a posse de *Asgard*, e, em várias histórias, *Thor* enfrenta divindades de outras mitologias. Assim como na mitologia original, o

Thor das histórias em quadrinhos também porta o martelo *Mjolnir*, arma capaz de criar tempestades e furacões, gerar raios, abrir portais entre dimensões, desferir golpes poderosos, possibilitar que ele voe e invocar os mais diversos encantamentos. Ao cometer uma grave falta em uma batalha, *Thor* recebeu uma severa punição de seu pai, *Odin*: com o intuito de lhe ensinar a virtude da humildade, *Odin* exilou seu filho na terra com uma identidade humana e sem memória de sua identidade divina. Ele se torna o *Dr. Donald Blake*, médico manco de uma perna e extremamente dedicado ao seu ofício. Salvando muitas vidas, *Thor* aprendeu a lição e seu destino se cumpriu ao encontrar, como *Don Blake*, no litoral da Noruega, uma caverna onde estava um antigo cajado Viking. Ao bater o cajado contra o chão, Blake transformou-se no *Poderoso Thor* e o bastão no martelo *Mjolnir*. Aos poucos, suas memórias retornaram, e, quando encontrou *Odin*, toda a verdade lhe foi revelada; por compaixão, porém, *Thor* preferiu continuar na Terra a retornar definitivamente à *Asgard*. Apesar desta premissa inicial ter sido explorada das mais diversas maneiras ao longo das histórias do personagem, ela continua sendo o mote principal de suas tramas: uma divindade que se coloca em defesa de uma humanidade com a qual não precisaria se preocupar tanto.

Mulher Maravilha (*Wonder Woman*) - Criada pelo psicólogo William Moulton-Marston, em parceria com o desenhista H. G. Peter, a heroína traduzia as opiniões de seu criador sobre o relacionamento e conflitos entre homens e mulheres. A personagem estreou na revista *All-Star Comics 08*, pela editora *DC Comics*, em dezembro de 1941, tendo sido a primeira super-heroína a ser criada: trata-se da princesa de *Themyscira*, filha da rainha das amazonas, *Hipólita*. Sua mãe a criou a partir de uma imagem de barro, à qual cinco deusas do Olimpo deram vida e presentearam com superpoderes: força física sobre-humana, capacidade de voar, grande velocidade, agilidade e grande resistência física. Além dos poderes, recebeu dos deuses presentes que ajudam a aumentar suas habilidades: dois braceletes indestrutíveis, que usa para desviar projéteis e raios, uma tiara que pode ser usada como bumerangue e um laço mágico inquebrável que obriga as pessoas por ele envolvidas a dizerem a verdade. Este instrumento, às vezes apelidado de *laço da verdade*, é um símbolo da verdade em nosso mundo, cabendo à *Mulher Maravilha*, portanto, o papel de guardiã da verdade. De acordo com a última redefinição da cronologia da personagem, feita pelo escritor e ilustrador George Perez, *Hipólita* e o restante das *Amazonas*, com exceção da *Princesa Diana* (a *Mulher Maravilha*), sua filha, seriam a reencarnação de mulheres que ao longo da história

morreram como resultado do ódio e da incompreensão dos homens. Já adulta, a personagem foi enviada para o "mundo dos homens" para lutar contra o deus da guerra, *Ares* e passou a integrante o grupo de super-heróis conhecido como *Liga da Justiça* (do qual fazem parte *Superman* e *Batman*). A Mulher Maravilha é mostrada, atualmente, como embaixadora de sua ilha natal na ONU e, em suas aventuras, geralmente ela está ocupada com a questão do terrorismo ao redor do mundo. Nesta personagem, além de todo o referencial à Mitologia Greco-Romana, existe uma outra questão importantíssima: a ligação do sagrado com o universo feminino, personificado na própria Diana / Mulher Maravilha. Desde a indumentária da heroína até suas falas, há uma presença constante deste referencial, que pode ser identificado em várias tradições religiosas.

Motoqueiro Fantasma (*Ghost Rider*) - Personagem da *Marvel Comics*, criado pelo desenhista Mike Ploog e pelos escritores Roy Thomas e Gary Friedrich, lançado na revista *Marvel Spotlight #15* em agosto de 1972. O personagem reúne vários elementos do cristianismo referentes às suas concepções de vida após a morte, céu e inferno e demonologia em geral. Trata-se de um dublê de acrobacias com motocicletas, chamado Johnny Blaze - desde cedo cercado por tragédias, testemunhou seu pai e mentor, Barton Blaze, morrer em uma manobra de motocicleta e foi adotado por um homem chamado Crash Simpson, que lhe ensinou tudo que é possível sobre manobras e shows com motos. Quando viu seu mentor às portas da morte por causa de uma doença sanguínea, fez um pacto com o demônio *Mefisto*, e acabou sendo enganado, pois este mesmo demônio acabou causando a morte de Crash em um acidente de moto. A partir de então, Johnny passa a ser vítima de uma maldição para cumprir sua parte no trato: ele se torna hospedeiro de um demônio chamado *Zarathos*, que, ao cair da noite, faz sua carne queimar com o fogo do próprio inferno (expondo o esqueleto de Blaze) e transforma sua moto em uma máquina demoníaca, com rodas de fogo. Johnny se torna, assim, o *Motoqueiro Fantasma*, espécie de coletor de almas a serviço de *Mefisto*, que tem por função cobrar os acordos feitos com o demônio. Com o tempo e a ajuda de sua namorada, Johnny vai conseguindo ter maior controle sobre seu alter-ego e começa a desobedecer as ordens de *Mefisto*, que passa a exigir a pertença de sua alma, sendo este conflito o mote principal das aventuras do herói ao longo da década de setenta e início dos anos oitenta, quando o título foi cancelado, com a conclusão da batalha e o fim da maldição. Nos anos noventa, o personagem foi retomado com uma nova identidade:

tratava-se de Daniel Ketch, adolescente que testemunha acidentalmente um assassinato junto com sua irmã e, fugindo dos criminosos, acaba encontrando uma motocicleta mística que o transforma no novo *Motoqueiro Fantasma*, também chamado de *Espírito da Vingança*. Foi nesta reformulação que o herói ganhou um de seus poderes mais conhecidos e interessantes para a abordagem desejada neste artigo: o *olhar de penitência*. Nesta nova versão, Daniel se tornava o Motoqueiro *sempre que sangue inocente era derramado* (esta era a frase de *chamada* do herói) e, ao perseguir e capturar o culpado, o *Espírito da Vingança* o forçava a olhar em seus olhos, onde o criminoso enxergava todos os seus crimes e sentia toda a dor que havia infligido aos outros.

Doutor Estranho (*Doctor Strange*) - Personagem criado por Stan Lee e Steve Ditko na década de sessenta, personifica o *Mago Supremo* do universo de heróis da editora *Marvel*. Em sua história de origem, percebe-se a intenção de fazer um contraponto entre a ciência e a fé, mostrando a jornada de superação e autoconhecimento de um médico ocidental junto a um mestre das *ciências ocultas* oriental. O personagem era um famoso cirurgião, chamado Stephen Strange: homem ambicioso, interessava-se somente pela fortuna e pela fama, até sofrer um acidente de carro que afetou os nervos de suas mãos, impossibilitando-o de operar novamente. O personagem, então, torna-se um alcoólatra desesperançado, até que, em um bar do cais do porto de Nova Iorque, ouve falar de um homem misterioso chamado *Ancião*, que morava no Tibete e era capaz de curar qualquer doença. Strange empreende uma viagem em busca deste curandeiro, vagando por dias em meio à neve das montanhas do Himalaia, até finalmente encontrar a fortaleza do *Ancião*. Este encontro o muda para sempre: após sete anos de estudos iniciais, Stephen tornou-se um verdadeiro mestre das artes místicas, adotando o nome de *Doutor Estranho*. Com a morte de seu mestre, ele se torna o *Mago Supremo* de sua realidade, e, em suas histórias, lida com diversos ramos do ocultismo e faz uso de alguns amuletos e instrumentos místicos baseados em símbolos vindos de diversas manifestações religiosas e místicas da humanidade, como linhas arcanas, tarô, esoterismo em geral, técnicas tântricas, propriedades curativas de ervas e chás e cyberocultismo.

Spawn - Criação do canadense Todd McFarlane em 1992, integra a geração de heróis que se apresentaram como alternativa para as editoras *Marvel* e *DC*, na *Image Comics*. O personagem era o agente da CIA Al Simmons, que, após ser traído e morto por seu

chefe, vai para o inferno. Negociando com o demônio *Malebolgia*, faz um pacto para voltar à Terra e rever sua esposa; em contrapartida, aceitava a obrigação de se tornar um *Spawn*, soldado do inferno integrante do grande exército que o demônio prepara para o Juízo Final. O demônio *Malebolgia*, porém, engana Simons, fazendo-o retornar à Terra cinco anos após sua morte. Ele encontra sua esposa casada com seu melhor amigo, com quem já tem uma filha. Além disso, ele está com sua aparência completamente modificada (pelo fato de já ser um *Spawn*) e passa a ser atormentado pelo *Violador*, um demônio mandado para treiná-lo, colocando-o no caminho do mal. Este é o ponto de partida para que o personagem entre em uma jornada de autoconhecimento e quebre seu pacto com o demônio, usando seus poderes para combatê-lo.

Hellboy - Criado por Mike Mignola, o personagem fez sua estréia na revista *John Byrne's Next Men n° 21*, em 1993, pela Editora *Dark Horse*. A exemplo de *Spawn*, *Hellboy* também vive suas histórias em um contexto teológico e mitológico judaico-cristão, porém, com penetrações de diversas outras tradições religiosas. Nascido nas profundezas do Inferno, o demônio *Anung un Rama* foi descoberto por um pesquisador chamado *Professor Broom* nas ruínas de uma capela nas Ilhas Britânicas após ter sido invocado por uma ação conjunta do místico russo *Rasputin* e da Inteligência Nazista. O *Professor Broom* criou o pequeno demônio, ensinando-lhe a importância de ser humano, e treinando-lhe para combater as forças das trevas, renegando, assim, sua origem. Em suas histórias, *Hellboy* integra o *B.P.R.D. (Bureau for Paranormal Research and Defense – Agência de Pesquisas e Defesa Paranormal)* ao lado de personagens também envolvidos com fenômenos da paranormalidade e misticismo em geral. Geralmente, ele se encontra viajando ao redor do mundo para enfrentar ameaças que acabam se constituindo em uma verdadeira enciclopédia de mitos e lendas da humanidade: vampiros, lobisomens, fantasmas, monstros, deuses – todos retratados com apurada fidelidade histórica e cultural pelo autor e atualizados para uma linguagem acessível e bem humorada. Neste sentido, o próprio *Hellboy* está embasado na mitologia apocalíptica cristã e vive com o dilema de ser, ele mesmo, o demônio que possui a chave para abrir os portais do inferno no final dos tempos, destino contra o qual ele luta constantemente.

Demolidor (*Daredevil*) - Este personagem da *Marvel* foi criado por Stan Lee e Bill Everett, em 1964, e apresenta uma peculiaridade que o diferencia da grande maioria dos super heróis: ele é deficiente visual. A história de sua origem apresenta um menino

chamado Matthew Murdock, filhos de um lutador de boxe da *Cozinha do Inferno* (Nova Iorque), que desconhece sua mãe. Sustentando o filho com suas lutas, Jack Murdock insiste para que ele estude, na esperança que o menino tenha um futuro melhor do que o seu. Um dia, ao salvar um idoso de ser atropelado por um caminhão, Matthew é atingido pela carga do veículo (isótopos radiativos) e perde a visão no acidente. O material radiativo, porém, amplia seus outros sentidos e habilidades corporais, além de lhe conferir um radar que lhe possibilita enxergar através das vibrações sonoras ao seu redor. Algum tempo mais tarde, o pai de Matthew é assassinado após ganhar uma luta arranjada em que deveria ter perdido. Já adulto e formado em Direito, Matthew passa a vestir um uniforme que lembra a figura de um demônio e, com o nome de *Demolidor* (a tradução do nome original, *Dare Devil*, seria algo como *Demônio Destemido*, de onde vem seu apelido, *O Homem sem Medo*), não apenas se vinga dos assassinos de seu pai, mas passa a proteger seu bairro (a *Cozinha do Inferno*) como vigilante durante a noite e advogado durante o dia. Neste cenário realista e caótico, a religiosidade de Matt Murdock / *Demolidor* surgirá como fator determinante de sua missão. Neste contexto, se apresentará a mãe do personagem, uma religiosa que deixará o filho aos cuidados do namorado e fugido. Assim, se até então havia uma opção religiosa sugerida pelos hábitos do personagem, este fato faz com que se explicita sua fé católica, principalmente como elemento no qual ele busca forças em seus momentos de crise. Foi, porém, com o arco de histórias “Guardian Devil” (Demônio da Guarda), escrito pelo cineasta Kevin Smith para a revista do personagem, que as raízes católicas do Demolidor forma exploradas mais a fundo.

A trama, focada exclusivamente no aspecto religioso do personagem, sua fé e seus dogmas, mostrava uma adolescente que poderia estar esperando o Messias. Perseguida por um ser descomunal, ela se refugiou com o herói, que teve de derrotar seus próprios demônios interiores.¹⁴

De certa forma, a partir destes dois acontecimentos na cronologia do personagem, lança-se uma luz sobre suas motivações, determinações e, principalmente, passa-se a compreender melhor a alcunha de *Homem sem Medo* a ele atribuída: Matt Murdock não se deixa atingir pelo medo que os demais moradores da *Cozinha do Inferno* têm da violência e da criminalidade por conseguir enxergar, em sua cegueira física, uma outra realidade possível para o lugar onde mora, a partir de seus parâmetros

¹⁴ TRINDADE, Levi. 40 Anos de Justiça Cega. Wizard Brasil. São Paulo, n. 15, p. 42-47, dezembro de 2004.

de fé. Católico, o herói traduz os grandes princípios da Tradição Religiosa em suas ações e, principalmente, no seu refletir sobre elas. Importante, também, é o fato do Demolidor apresentar-se como um fiel em crise, tendo sua fé abalada diante de muitas situações que enfrenta em sua realidade: recentemente, por exemplo, ele revelou sua identidade secreta em público e, após derrotar o Rei do Crime definitivamente, proclamou-se o protetor da *Cozinha do Inferno*, utilizando-se, para isso, do discurso bíblico do *Decálogo*. Cabe também lembrar que o fato motivador da origem do herói está ligado à figura do pai de Murdock, com quem ele continua em permanente crise.

Considerações finais

Histórias em quadrinhos são um fenômeno típico da pós-modernidade. Em um tempo de negação das metanarrativas, são as micronarrativas que parecem oferecer algum sentido e rumo para o existir. A figura do super-herói atualiza os mitos clássicos e auxilia o ser humano a se espelhar em ideais elevados, uma vez que as instituições religiosas parecem viver um anacronismo dogmático que as exila do contexto atual. O que merece atenção, porém, é o fato destes novos deuses acabarem trazendo, em suas aventuras, os mesmos princípios teológicos que se encontram no cerne da cultura ocidental. Casualidade?

A fenomenologia midiática exige um olhar atento da teologia. É da ciência da fé a tarefa de interpretar as novas narrativas e religá-las às grandes narrativas originais. Tal exercício não deve ser feito para que as instituições religiosas se proclamem donas da verdade, mas como reconhecimento de que a verdade circula sem que se possa aprisioná-la. Ao mesmo tempo, também, esta tarefa deve ser cumprida para que a verdade não seja manipulada por simples interesses comerciais.

Este cenário, que traz novas exigências ao fazer teológico, mostra também a urgência de uma busca de parcerias por parte da teologia. O diálogo com artistas, comunicadores, publicitários e todos aqueles que interpretam a realidade pela sensibilidade, aliada à inteligência e criticidade, pode ser fecundo e emocionante, como uma boa história em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda e MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: introdução à Filosofia**. São Paulo: Moderna 1995.
- COVILLE, Jamie. **A História dos Quadrinhos de Super-Heróis**. Disponível em: <<http://genesis.br.tripod.com/arthq.html>> Disponível em: 19 de junho de 2010.
- ECO, Umberto. **Apocalíptico e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FÓRUM NACIONAL PERMANENTE DE ENSINO RELIGIOSO. **Parâmetros Curriculares Nacionais - Ensino Religioso**. São Paulo: Ave-Maria, 1997.
- IRWIN, Willian; MORRIS, Matt; MORRIS, Tom. **Super-Heróis e a Filosofia – Verdade, Justiça e o Caminho Socrático**. São Paulo, Madras: 2005.
- NOX, Nemo. **O nascimento dos Quadrinhos**. Disponível em: <<http://www.burburinho.com/20020602.html>> Acesso em: 07 de setembro de 2006.
- TRINDADE, Levi. 40 Anos de Justiça Cega. **Wizard Brasil**. São Paulo, n. 15, p. 42-47, dezembro de 2004.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **O Super-Homem: o mais completo Super-Herói dos quadrinhos**. Maio de 2004. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=150> Acesso em: 07 de setembro de 2006.