#01

ABR 2023

NATANIEL DOS SANTOS GOMES
LEONARDO GONÇALVES DE ALVARENGA (ORGS.)

QUADRINHOS, LINGUAGEM E RELIGIÃO

DIÁLOGOS (IM)POSSÍVEIS

10 ARTIGOS
+250 PÁGINAS

Dialogarts

NATANIEL DOS SANTOS GOMES
LEONARDO GONÇALVES DE ALVARENGA (ORGS.)

QUADRINHOS, LINGUAGEM E RELIGIÃO

DIÁLOGOS (IM)POSSÍVEIS

Dialogarts
2023

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Reitor
Mario Sergio Alves Carneiro

Dialogarts

Coordenadores
Flavio García
Darcilia Simões

Conselho Editorial

Estudos de Língua

Darcilia Simões (Presidente)
Claudia Moura da Rocha (UERJ)
Denise Salim Santos (UERJ)
Maria Aparecida Cardoso Santos (UERJ)
Renato Venâncio Henrique de Souza (UERJ)
Claudio Manoel de Carvalho Correia (UFS)
Eleone Ferraz de Assis (UEG)
Kanavillil Rajagopalan (UNICAMP)
Kleber Aparecido da Silva (UNB)
Lucia Santaella (PUCSP)
Maria Carlota Rosa (UFRJ)
Maria do Socorro Aragão (UFPB; UFCE)
Maria Jussara Abraçado (UFF)
Maria Luísa Ortiz Alvarez (UNB)
Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)
Paolo Torresan (UFF)
Rita de Cássia Souto Maior (UFAL)
Simone Rezende (EBAC, SP)
Vânia Casseb Galvão (UFG)
Dora Riestra (Universidade do Rio Negro, AR)
Paulo Osório (UBI, PT)
Maria João Marçalo (UÉvora, PT)
Massimo Leone (UNITO, IT; Universidade de Xangai, CH)

Estudos de Literatura

Flavio García (Presidente)
Júlio França (UERJ)
Norma Sueli Rosa Lima (UERJ)
Regina Michelli (UERJ)
Tania Camara (UERJ)
Ana Crélia Dias (UFRJ)
André Cardoso (UFF)
Claudio Zanini (UFRGS)
Daniel Serravalle de Sá (UFSC)
Diógenes Buenos Aires (UESPI)
Enéias Tavares (UFSM)
Jane Fraga Tutikian (UFRGS)
José Nicolau Gregorin Filho (USP)
Marisa Martins Gama-Khalil (UFU)
Rita de Cássia Silva Dionísio Santos (UNIMONTES)
Teresa López Pellisa (UAH, ES)
Ana Mafalda Leite (ULisboa, PT)
Ana Margarida Ramos (UA, PT)
Dale Knickerbocker (ECU, EUA)
David Roas (UAB, ES)
Inocência Mata (ULisboa, PT)
Maria João Simões (UC, PT)
Xavier Aldana Reyes (MMU, EN)

Dialogarts
Rua São Francisco Xavier, 524, sala 11007 - Bloco D, Maracanã
Rio de Janeiro – RJ - CEP 20550-900
http://www.dialogarts.uerj.br/

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
Atribuição-NãoComercial-Compartilhaigual 4.0 Internacional

Revisão

Supervisão de Nataniel dos Santos Gomes
Giovana da Silva Menos Muhl
Sara Siqueira Coca

Produção

UDT LABSEM – Unidade de Desenvolvimento Tecnológico Laboratório Multidisciplinar de Semiótica

CATALOGAÇÃO NA FONTE

Quadrinhos, linguagem e religião: Diálogos (im)possíveis
G633 Organização: Nataniel dos Santos Gomes
A473 Leonardo Gonçalves de Alvarenga
Edição: Darcilia Simões
Capa: Raphael Fernandes
Diagramação: Nataniel dos Santos Gomes

Rio de Janeiro: Dialogarts
2023, 1ª ed.

400 – Linguagens e Línguas

ISBN 978-65-5683-057-5

Quadrinhos. Linguagem. Religião. Texto. Linguística.

Sumário

Apresentação 5

Prefácio 7

Os vários conceitos de messianismo em O Retorno do Messias, de Mark Russell e Richard Pace 14

Subterrâneos existenciais e religiosos presentes na linguagem dos quadrinhos do Peanuts: diálogos com Paul Tillich 33

O hexateuco do novo Homem de Aço: 59

aproximações entre o Superman de John Byrne e Moisés e sua narrativa na Bíblia hebraica.....59

O sacrifício heroico: entre a redenção e o altruísmo 91

A representação do mal em Demolidor: A queda de Murdock 113

O mago, o menino e a rua: aspectos da religião no Shazam de Jeff Smith.....128

A (re)leitura do Mito de Prometheu na jornada de Sophia Bangs em Promethea, de Alan Moore.....155

Thor vikings: a esperança da humanidade colocada em um deus nórdico 181

As narrativas bíblicas de sexo e de guerra em quadrinhos.204

Quando coisas más acontecem com pessoas boas: o enigma do sofrimento do inocente em Desígnios divinos, de Doug Moench e Dave Ross 232

Índice.....249

Biodata dos autores 251

Apresentação

Nataniel dos Santos Gomes
Leonardo Gonçalves de Alvarenga

> "A crítica à religião é o pressuposto de toda a crítica."
>
> Karl Marx

Está equivocado quem decide ignorar a religião para compreensão da realidade. Para o crente, o agnóstico, o ateu, não importa a relação que o leitor tenha com o que o ensinaram ou não a acreditar. A religião é a parte constitutiva da realidade. Um jornalista perguntou uma vez para o escritor português, ateu, José Saramago: ''Por que é que, sendo ateu, se ocupa tanto de Deus e religião, na sua obra?'' O vencedor do prêmio Nobel de Literatura (1998) respondeu: "Sou ateu, mas não sou tolo! A sociedade onde cresci e onde vivemos não se concebe sem Deus. Na arte, na linguagem, na cultura popular e erudita a religião está presente. Eu não creio em Deus. Mas se uma pessoa que está ao pé de mim acredita em Deus, então Deus existe para mim através da realidade que é essa pessoa."

No entendimento de Marx, ao criticarmos a religião, estamos, na verdade, também criticando a realidade, da qual a pessoa nasce e se fundamenta, a raiz social, a fonte do entorpecimento religioso.

Essa breve introdução não tem intenção de atestar uma *inerrância* marxista. Não é bem o que desejam seus fundamentalistas. O intuito é reconhecer que Marx tem razão em muitas coisas, mas não em todas. Essa apresentação, que mais parece um ensaio de Sociologia da religião, na verdade, pretende dizer que a religião está presente em muito do que lemos, do que vemos e do que ouvimos. Desde uma música popular, erudita até um rock ou heavy metal, a religião está presente, não necessariamente como um Deus, mas, como define Geertz,

> um sistema de símbolos que atua para estabelecer poderosas, penetrantes e duradouras disposições e motivações nos homens através da formulação de conceitos de uma ordem de existência geral e vestindo essas concepções com tal aura de fatualidade que as disposições e motivações parecem singularmente realistas.

É esta a proposta deste pequeno livro de ensaios que trata sobre linguagens, religião e quadrinhos.

As HQs como cultura de massa trazem um universo de personagens, enredos e símbolos cujo potencial transcende

as prateleiras das bancas de jornais e o público infantojuvenil. É impressionante a quantidade de adultos que leem, pesquisam e fazem quadrinhos.

As HQs tratam de vários temas e assuntos que interessam a muita gente. Algumas delas lançam mão de intertextualidades com textos sagrados e imagens comuns às religiões, como se quisessem transmitir àquele conteúdo de uma forma mais lúdica, atraente e perspicaz. Mas também se valem deste meio para tecer críticas profundas à religião e à sociedade. Nisso, contribuem para elucidar a realidade e suas estruturas. Diálogos (im)possíveis é apenas uma provocação para que o leitor abra sua mente e fique curioso para descobrir as enormes possibilidades e aproximações entre religião, quadrinhos e linguagens.

Boa leitura!

Prefácio

Marcelo Moura da Silva

> Quanto mais os homens envelhecem, mais se assemelham a crianças, até deixarem enfim este mundo comum como verdadeiras crianças, sem desgosto pela vida e sem perceberem a morte.
>
> Erasmo de Rotterdan

A presente obra é resultado da crescente pesquisa que estuda literatura e religião no Brasil. Essa linha de pesquisa tem se expandido nos programas de pós-graduação de Letras, Ciências da Religião e Teologia. Entre 1990 e 2013, cerca de cem pesquisadores publicaram, aproximados setecentos textos, sobre essa temática e a consolidação de uma área de pesquisa, devidamente registrada no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), com pesquisadores em vários

estados da federação, com a formação de associações especializadas nesse campo (BOAS, 2016).[1]

A pesquisa sobre literatura e religião foi significativa no estudo dos clássicos brasileiros e, mais recentemente, tem ampliado seu interesse e produção acadêmica na literatura e cultura populares (com específico interesse nas Histórias em Quadrinhos – HQs). Carlos Caldas, no último artigo desse livro, introduz o seu texto afirmando a relevância e o aprofundamento nas pesquisas das HQs, no Brasil, como texto literário que trata do cotidiano da vida, dos dilemas da existência, mantendo diálogo com as ciências da religião e a teologia.

Os doutores Nataniel Gomes e Leonardo Alvarenga, organizadores desse livro, têm se dedicado à essa linha de pesquisa, por meio das ações do Núcleo de Pesquisa em Quadrinho (NuPeQ), na Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS). Os artigos dessa obra compuseram os conteúdos de um evento acadêmico, em agosto de 2021, em que foram apresentados os resultados das pesquisas sobre a temática "Quadrinhos, Linguagem e Religião: Diálogos (im)possíveis". Nos dez artigos, seus autores propõem diálogos

[1] BOAS, Alex Villas. *Teologia em diálogo com a literatura*: origem e tarefa poética da teologia. São Paulo: Paulus, 2016. p. 11.

entre a literatura popular nas HQs, Ciências da Religião e Teologia; abordando, de maneira crítica e metodológica, os temas específicos que têm suas origens na religião, mas que imprimem profundas influências na cultura popular.

Os artigos tratam temas clássicos da teologia judaico-cristã e suas influências na cultura hodierna, como: o problema do mal, o problema do sofrimento (da teodicéia, da angústia), o messianismo, a redenção sacrificial e, ainda, uma aproximação exegético-hermenêutica da estrutura narrativa da Bíblia hebraica para o estudo da saga do herói. O nono artigo dessa obra abordou, de maneira crítica, a escolha dos conteúdos bíblicos e suas ilustrações para o mercado das "Bíblias Ilustradas", que visam o público infanto-juvenil. O autor fixou seu olhar e avaliou como os conteúdos que envolvem as temáticas de sexo e de guerra (violência) foram expostos e representados. Outros três artigos aproximaram-se do fenômeno religioso a partir das lógicas xamânico-animista e das tradições mitológicas das culturas grega e vikings.

Os artigos avaliaram a presença do pensamento e da estrutura das religiões nos enredos e conteúdo das HQs. Cada artigo propôs um olhar teórico próprio para o estudo da literatura e das linguagens. Foram abordadas a teoria sobre a linguagem de Pierce; a teologia da cultura de Paul Tillich; o

existencialismo; a menção da teoria diacrônica do hexateuco, a compreensão arquetípica de Jung – conjugada com a teoria de Meletínski que elaborou o conceito de arquétipos literários; a metodologia do semissimbolismo de Algirdas e Julien Greimas. Essa obra é de grande valor para quem deseja conhecer melhor a linha de pesquisa e ajuda a esse leitor iniciante (ou na ciência, ou nas HQs, ou em ambas) a compreender as conexões entre teoria, literatura popular e religião.

O estudo e pesquisa sobre a religião deve tocar e perpassar todas as expressões da existência humana, pois é para esta que a linguagem religiosa propõe significado, sentido e valor.

A literatura e a linguagem religiosas navegam entre o incompreensível e o possível; entre o quimérico-inexplicável e o cotidiano; entre a revelação mais sofisticada, até inacessível, e a profunda e prática necessidade física e emocional do humano. Por isso, estudiosos se dedicam aos textos religiosos e suas interpretações, pois estas continuarão a propor e promover importantes reflexões e influências, podendo ressignificar a cada tempo a vida de muitos.

É nesse escopo que se dá a relação entre religião, literatura e HQs. Estas, como expressão literária popular, em

muitas histórias e roteiros, utilizam-se da tradição religiosa também para refletir sobre a existência, apresentar possíveis caminhos e esperanças para a humanidade.

Há muitos que julgam irreverente e até irrelevante vincular as HQs ao estudo da religião. Isso por desconsiderar a natureza e o propósito do texto religioso: comunicar de maneira simples, popular e significante os designíos da divindade ao fiel ou até ao descrente. Para ser comunicativa e inesquecível, a linguagem religiosa e suas expressões, na história da religião ou nos compêndios de mitologia, estão "cheios de imaginação e fantasia": seres divinos, seres híbridos (bestiais e angelicais) e uma devoção popular a santos, ancestrais e seres divinos que tocam a existência miraculosa e excepcionalmente (NOGUEIRA, 2015).[2] Por isso, preferiam usar a linguagem quimérica, imemorial, excepcional, inimaginável (criativa) para expressar a grandeza divina e a interrelação da humanidade com o Eterno, constituindo "imagens" - "arquétipos" - "memórias". Quer fossem expressão da crença advinda de uma experiência revelatória ou mágica, a linguagem religiosa deveria ser capaz de orientar a pessoa a viver por valores de grandeza (virtudes), garantindo-

[2] NOGUEIRA, Paulo Augusto de Souza. Religião e ficcionalidade: modos de as linguagens religiosas versarem o mundo. In: *Religião e Linguagem*: abordagens teóricas interdisciplinares. São Paulo: Paulus, 2015, p.115.

lhe a consciência de origem, identidade e destino; sabendo resistir e evitar a prática e o domínio do mal.

O estudo da religião e de sua linguagem, como afirmou Lewis, "parece-me ser, em geral, do mesmo tipo que usamos em conversas comuns ou do mesmo tipo que usamos na poesia, ou em algum lugar entre as duas" (LEWIS, 2019)[3], para que por intermédio da imaginação possa expressar vividamente sentidos, sentimentos e valores. Assim sendo, os registros mais comuns e ordinários podem refletir a experiência religiosa; como também as mais fantasiosas histórias podem conservar mentalidades valiosas sobre a fé (ou a crise com ela); como a singela expressão poética é capaz de revelar a beleza do divino ou a esperança do humano. Assim, toda expressão da cultura humana pode conservar mentalidade, estrutura e expectativas religiosas (ou mesmo de descrença ou de crises de fé).

Vale ressaltar a importância dessa linha de pesquisa que aproxima a literatura popular nas HQs ao estudo da religião. Por meio desse olhar será possível perceber que preocupações dos textos religiosos também compõem o espectro de atenções das HQs, a saber: a preocupação com aspectos da transcendência e suas experiências; a ressignificação das

[3] LEWIS, Clive Staples. A linguagem da Religião. In: *Reflexões cristãs*. Rio de Janeiro: Thomas Nelson, 2019, p. 215ss.

esperanças e da salvação para as sociedades humanas e a contínua busca pelos sentidos e destinos do que é ser um humano.

Convido você a fazer a leitura desse livro e se aproximar dessa abordagem para refletir e crescer no conhecimento que toca, critica, afeta e revela a importância da espiritualidade e da religiosidade para a vida humana.

Boa leitura!

Os vários conceitos de messianismo em *O Retorno do Messias*, de Mark Russell e Richard Pace

Nataniel dos Santos Gomes

"Os gibis de super-heróis são, acima de tudo, uma reflexão sobre o poder."

Mark Russel

Introdução

Em maio de 2021, foi publicada a história em quadrinhos *O Retorno do Messias* (no original, *Second Coming*), com roteiro de Mark Russell e arte de Richard Pace. A premissa é para lá de inusitada: o retorno de Jesus Cristo em uma parceria com Solar, um super-herói da Terra, equivalente ao Superman. Assim, a história conta como Deus pede para o super-herói mais poderoso da Terra, Solar, ensinar Jesus a usar o poder com mais firmeza. Quando Jesus volta, ele fica chocado ao descobrir como distorceram sua mensagem.

O Retorno do Messias causou polêmica nos Estados Unidos em 2019 por trazer Jesus Cristo para uma história

ficcional de humor. A obra seria lançada pelo selo Vertigo, da DC Comics, um braço editorial dedicado a obras mais adultas, mas foi muito atacada por religiosos que só haviam lido a sinopse (aquele tipo que diz que não leu e não gostou!) e a editora decidiu cancelar sua publicação. O quadrinho acabou sendo saindo por uma editora bem menor, a AHOY Comics, e chegou ao Brasil pela Comix Zone.

É uma história em quadrinhos muito provocativa, mas também arriscada. Ela nos provoca ao analisar um tema muito delicado: o messianismo. Embora ele se consagre dentro das experiências religiosas, tal nomeação, não necessariamente, começou no ambiente das vivências da religião.

1. O problema do messianismo

Falar do messianismo, do messiânico e de seus correlatos, é, antes de tudo abordar as relações de poder que estão fundadas historicamente nas experiências políticas monárquicas. Logo, a imbricação com o religioso se torna muito forte. A palavra "messias" não tem sua origem nas culturalidades gregas, do "ungido", do "Cristo",

que é uma aproximação com Jesus da Bíblia e do quadrinho analisado, mas sua origem remonta a culturas semíticas, que são bem mais antigas.

O termo "ungido" era utilizado para os monarcas, não necessariamente para figuras religiosas, embora, essas estivessem associadas aos sistemas sociais e políticos, em que a presença da religião era hegemônica e estruturadora dessas sociedades antigas, quase de forma monolítica. Assim, há uma associação muito forte do monarca, do "ungido" com o representante portentoso do sagrado nas suas mais diversas manifestações.

O tema é também importante porque a relação entre o político e o religioso transcende diferentes dimensões da sociedade, não ficando restrita apenas ao campo sagrado. Algo que pode ser percebido na transversalidade de diversas áreas: religião, estudos literários, filosofia, linguística, entre outros e se manifesta de forma muito forte na cultura das histórias em quadrinhos.

A história elencada serve para repensar o messiânico, embora seja um tipo bem específico de messias. Quando se trabalha o conceito do messiânico no gênero dos quadrinhos, ou mais especificamente, das superaventuras,

há um déficit sobre a problematização do tema. Há um condicionamento enraizado na tradição cristã e toma-se o messianismo quase como uma categoria metafísica, sem problematizá-la. Aqui o objetivo é problematizar a linguagem das histórias em quadrinhos, que é mutável, como um processo da cultura, assim como a noção de messiânico, que também muda, em especial na obra analisada, que tem esse fundo de raízes judaicas e cristãs muito fortes em seu diálogo com os criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster.

É comum passar de forma apressada do modelo judaico para o cristão de messianismo, e se esquecer de guardar diferenças muito importantes. Há intercessões e diferenças muito grandes entre essas duas religiões. Por isso, é possível assumir que o Superman, que aqui aparece com uma versão genérica, chamado de Solar, segue o modelo de messias do cristianismo e não do judaísmo.

Mas, de que messianismo estamos falando? Os estudos semióticos nos ajudam a entender representação sígnica na obra. Para analisar essa proposta, a intercessão entre a linguística e a filosofia, usamos alguns conceitos propostos por Pierce, que antes de tudo é um filósofo, a

partir de seu olhar da epistemologia, partindo de uma proposta empírica, que tem relação com os conceitos como primeiridade da apreensão dos sentidos.

2. Um pouco da teoria sobre a linguagem de Pierce

A semiótica instituída por Pierce foi desenvolvida pela Fenomenologia, que explora como os fenômenos se mostram e são compreendidos na mente. Logo, cabe a ela, "descrever, analisar e avaliar todo e qualquer processo existente de signos verbais, não-verbais e naturais" (SANTAELLA, 2008, p. 4).

Pierce (2017) dividiu as relações do signo em tricotomia a fim de estruturar o desenvolvimento do processo: em relação do signo consigo, com o objeto e com o interpretante. A percepção passa por três níveis de compreensão e assimilação do pensamento, denominados por Pierce como primeiridade, segundidade e terceiridade. A partir deles, há graus de apreensão e de desenvolvimento no sentir, no reagir e no pensar no mundo.

Para Pierce, olhar para o signo a partir da categoria da primeiridade é entender o fenômeno e seu poder sugestivo e é ali que a mente se abre para as qualidades e para as similaridades entre o signo e o objeto. A primeiridade é

"nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas" (SANTAELLA, 1987, p. 62). É momento da tomada de consciência que prepara a mente para reagir ao mundo, que Pierce chama de segundidade.

Quando se tem uma representação imagética convencionada culturalmente, como a imagem de Jesus Cristo ou do Superman, ainda que manifestada de forma genérica aqui, torna-se um símbolo do objeto. Na história, há um contexto que provoca conhecimentos que fazem parte da convenção cultural do Ocidente, ligados à religião cristã e ao universo das histórias em quadrinhos, mais especificamente, o gênero das superaventuras. Tal relação é imposta a partir do conhecimento de que as figuras se referem ao Messias cristão e ao messias dos quadrinhos.

Surgem uma série de deduções e associações que envolvem os elementos correlacionado à segundidade, ou seja, como tais elementos são percebidos e como se impõem, indicando similaridades e singularidades entre os dois.

Para Pierce (2017), a interpretação surge a partir daquilo que a mente está pronta para fazer, a partir de uma

determinada lógica convencionada pela cultura que se está inserido. Por isso, Santaella (2008) chama a atenção para a internalização dos elementos simbolicamente convencionados, representado pela terceiridade.

A seguir, passaremos a uma proposta de análise.

3. Quem salva quem em *O Retorno do Messias*?

Não é a primeira vez, que é lançada uma história em quadrinhos que questiona a religião de origem judaico-cristã. Já foi lançada *Gênesis,* de Robert Grumb, *Maria chorou aos pés de Jesus,* de Cherster Brown, *Punk rock Jesus,* de Sean Murphy, *Preacher,* de Garth Ennis, só para citar alguns exemplos, antes de *O retorno do Messias.*

O roteiro é cuidadoso, irônico e aborda questões ligadas aos textos bíblicos, retirando a abordagem da fé dos fragmentos escolhidos (só para ficar claro, não é um tipo de quadrinho para ser lido na escola bíblica dominical) até chegar a Jesus e seu retorno.

Deus manda de volta à Terra seu Filho, que havia sido morto numa cruz, dois mil anos antes, agora para aprender como ser "durão", com um super-herói conhecido como Solar. Tudo isso se deu porque a humanidade havia traído o

Criador, que queria que os seres humanos fossem seus amigos (ou escravos, para o roteirista) não resistindo à tentação de comer o fruto proibido no Jardim do Éden (nas palavras do roteirista "Deus realmente achou que isso ia dar certo ou ele já sabia que não daria e mesmo assim plantou?") Como punição, os primeiros seres humanos foram condenados a terem filhos "mas esse último saiu pela culatra **feio,** porque Adão e Eva tiveram milhões de descendentes, que cagaram o planeta." (Grifo no original, p.11), lembrando vagamente o filme *Noé* (2014), de Aronofsky.

O humor cheio de ironia e acidez continua quando diz

> Deus projetou o cérebro humano pra fazer arte, pra construir templos e pra bolar um monte de lorota. [...] Mas aí o povo usou o cérebro mais pra matar, ter escravo e passar a perna no outro (p. 11).

O que lembra como foi a primeira tentativa de Jesus em resgatar a humanidade e colocá-la de volta no caminho que Deus queria. O questionamento da lei dada a Moisés é dado quando ela é chamada de "vingança" e mostra como foi empregada para "matar" aqueles que não conseguem cumpri-lá.

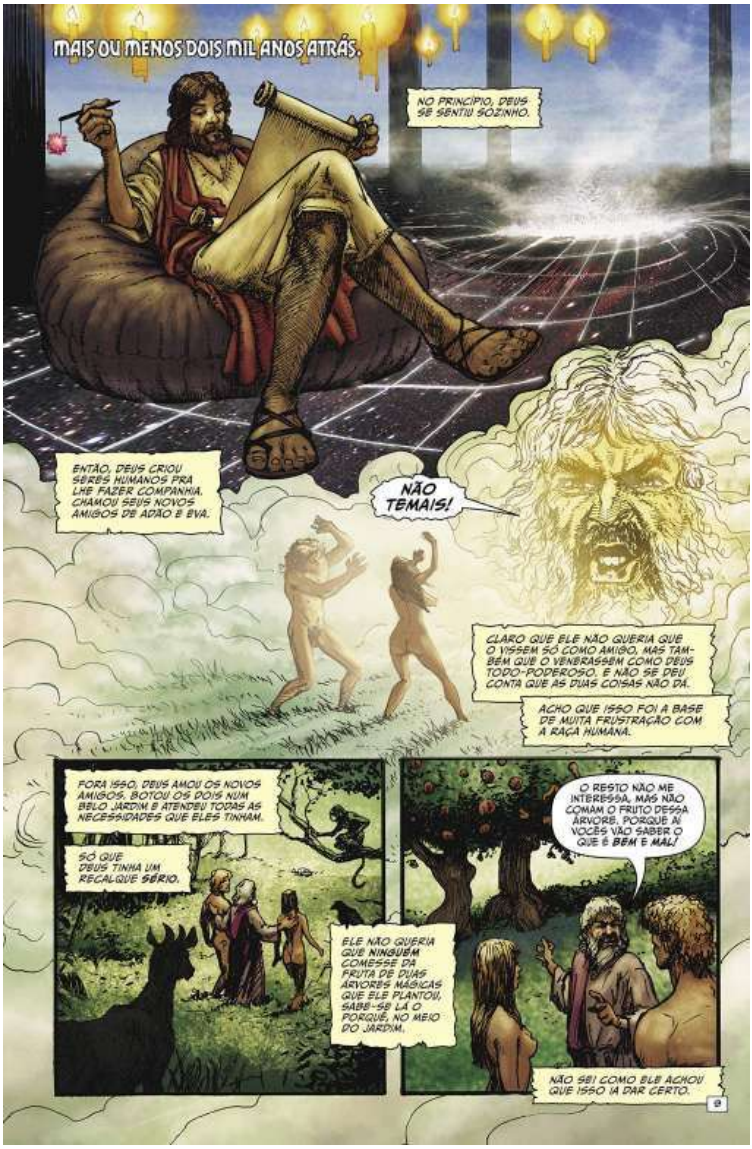
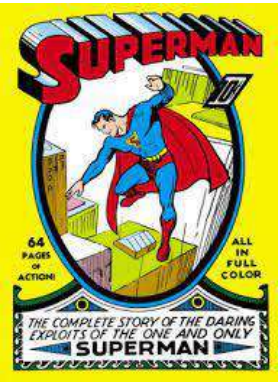


Imagem 1 – Jesus Cristo no céu relembrando a trajetória da humanidade.

Diferente do texto bíblico, o quadrinho bebe da epopeia grega, quando Jesus e a sua contraparte heroica descem para a terra, que lembra a capa da revista *Superman* n. 1, remetendo ao divino indo ao encontro da humanidade. Por outro lado, a mitologia grega mostra seus deuses, como Apolo na imagem abaixo, contemplando os céus e se distanciando dos seres humanos. Há muitos planos que marcam uma descida sublime e planos inversos, na forma de contar a história, de ressignificar a mitologia do messiânico.



Imagens 2, 3 e 4 – A capa da revista *Superman* n. 1, a primeira aparição de Solar em *O Retorno do Messias* e a estátua da divindade grega Apolo. Observe a diferença entre as duas primeiras em relação à última.

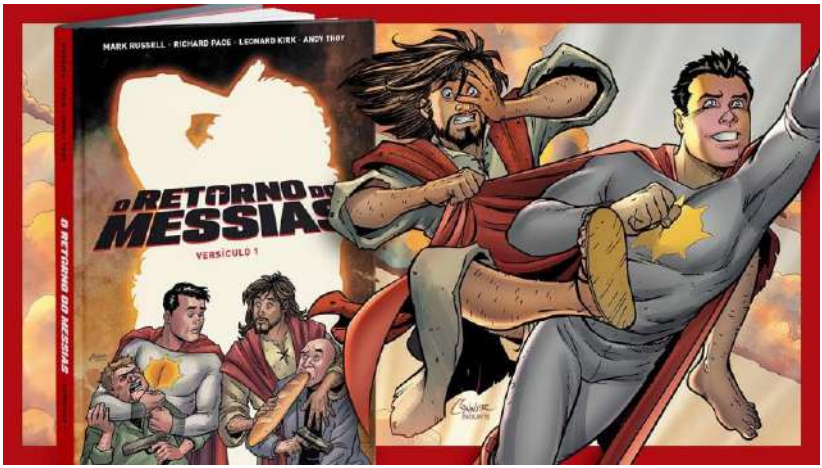
Na visão de Russel, morre uma representação do messias e nasce uma representação heroica no primeiro

número dos seis que compõem o encadernado. No contexto do herói, Solar repensa a própria humanidade, sendo um alienígena, no contexto de sua criação original, o Superman, diante de regimes fascistas, pré-Segunda Guerra Mundial. Assim, a obra faz uma crítica a desumanização, seja por meio da religião ou por meio daquele que mostra seu valor por intermédio do poder, e é preciso retomar o humano naquilo que não é humano, no caso do alienígena. Um jogo que não se perde nessa releitura.

A leitura se dá, assim como foi em *Action Comics* #1, que mostra a primeira HQ do gênero superaventuras, com a origem do Superman, a partir de uma tradição cristã, de concentrar o messiânico na figura do indivíduo divinizado, que vem para salvar e remir a humanidade por conta dos pecados, que gera desumanização, violência, desigualdade e outros. Assim, a figura do messias é associada ao herói, ao super-herói e a tradição contínua até hoje, com aquele que vem dos céus e salva a humanidade. O Superman das dez primeiras histórias, nos anos 1930, tinha uma abordagem mais dura, ameaçando matar criminosos, sem dó de feri-los, sempre demonstrando poder, mas lutando contra a desigualdade. Por isso, Morrison (2011) diz que ele era um

personagem socialista em sua essência nos primeiros anos. O Solar, de *O retorno do messias,* emula o Superman original em todos esses aspectos, inclusive, no messiânico de poder, por isso ele pode dialogar com o messias espiritual, como cada um deles realiza seu chamado.

Hoje há uma série de estudos que problematizam o super-heroísmo do Superman, que se manifesta de forma genérica aqui. Que tipo de super-heróismo a história se refere? Aqui parece que a posição do super-herói é reposicionada, ou seja, o super-herói vive um conflito.



Imagens 5 e 6 – Cada do encadernado *O retorno do Messias* mostrando duas formas de lidar com a humanidade. O herói solar agarrando um criminoso, como o Superman da década de 1930, e Jesus dando comida a um meliante. A imagem seguinte mostra Jesus voando nas costas do herói.

O Jesus da HQ é o divino e o humano, que pode tomar as decisões que todos gostariam, porque ele conjuga essa dupla a fronteira, que vai além do Superman, (ou Solar, na história) que não é divino, e nem sabe se é humano. Mas o primeiro é a mediação, a fronteira das realidades.

Essa discussão é posta como fruto de toda uma tradição de estudos de herói, dos super-heróis e dos anti-heróis, indo além da categoria metafísica, fruto da tradição cristã, que nos faz crer como único tipo de messias, desconsiderando outras tradições. Os autores de *O retorno do Messias* trabalham com uma herança cristã para focar em sua (des)construção, muito metafísica, apriorística, idealística.

Afinal, qual o messias da história? Parece haver modalidades de messianismo representados: o messianismo do poder (o Salvador), o messianismo do fracasso (Solar), que tenta e não consegue, que reafirma a busca da humanização, o que significa tocar nas finitudes humanas, com as tragédias existenciais entre outras.

WHAT?! WHERE DID THEY GO?!
I HEALED THEM.
WHAT?! WHY WOULD YOU DO THAT?!
BECAUSE THEY NEEDED IT.
25

YOU CAN'T GO AROUND HEALING PEOPLE JUST BECAUSE THEY'RE IN PAIN.
WHY NOT?

Imagens 7 e 8 – As diferentes abordagens para lidar com a humanidade. No canto direito, Jesus cura os criminosos espancados por Solar. No canto esquerdo, Solar diz que não se pode curar os outros porque estão sofrendo.

Se ali temos dois messias, temos dois modelos de fracasso. O modelo apresentado de Jesus que não conseguiu salvar a humanidade e fracassou precisando aprender como lidar com os desafios para ter mais "vigor" com um herói que vive em conflito. Ambos, na história, não salvam ninguém. No caso do herói, ele não salva nem a si próprio, que não assume sua humanidade, nem assume suas tragédias, nem se reinventa, nem se liberta. Até que se tem a virada.

Há uma desconstrução do elemento mais metafísico do messias na história, embora fuja de certos compromissos mercadológicos e toda culturalidade norte-americana, tem-se um final feliz que o Jesus da HQ salva o herói que iria salvá-lo, reposicionando o herói. Nesse sentido, se restaura um messianismo idealista do Jesus da religião, na visão de Mark Russel.

Considerações finais

O ato de ler é uma interação entre o leitor e o autor. Nesse sentido, o texto apresenta pistas da finalidade e dos significados do texto. A leitura é um ato de incidir sobre categorias interpretativas consolidadas e estruturadas. Quanto mais o leitor tiver acessos a elementos da cultura de referência, mais terá a sua disposição material cognitivo para interpretar e analisar e maior ficará sua experiência textual.

O retorno do Messias é um exemplo amplo de aberturas e conexões com textos religiosos, que podem ser comparados e/ou ressignificados de acordo com a perspectiva no ato da leitura e da interação textual. Isso se dá por meio dos elementos verbais e não verbais, além do aspecto da cultura ocidental, que estamos inseridos. Por isso, Simões afirma,

> cumpre fazer-lhes uma leitura ultra-sígnica, atravessando o verbal e atingindo os não-verbais, que se somarão ao verbal para garantir os efeitos pretendidos [...] voltamos nosso olhar para a ausência de ingenuidade na produção textual. A combinação sígnica (verbal ou não-verbal) utilizada na construção dos textos é resultante de uma seleção, cujo apuro será maior ou menor, dependendo da relação existente entre emissor e receptor (SIMÕES, 2004, p. 26).

Analisar os aspectos messiânicos da HQ estudada é se voltar para a sempre presente necessidade de se ter esperança, tanto na vida quanto na humanidade, independentemente de como esse Messias se personificará e como diz o roteirista no prefácio:

> Minha tentativa de explicar por que eu acho que o Cristo veio à Terra e o que ele ia achar se voltasse hoje e encontrasse os magnatas dos megatemplos, os charlatões da doutrina da prosperidade e os mercadores do ódio que dizem que representam o espólio daquele homem (p. 1).

Os efeitos interpretativos construídos por padrões da religião predominante no Ocidente, o cristianismo, entre as obras são legitimados, em especial, pela cultura pop dos quadrinhos como elementos de generalidade, de regularidade, estabelecidos por uma relação arbitrária.

As observações partiram de alguns pressupostos de semelhanças e de representação sociocultural sobre signos selecionados, com a intenção de delinear interfaces entre os quadrinhos e a fenomenologia de *olhar*, *atentar para*, e *generalizar* como norteadores da análise.

Eco (1993) define a mitificação como um tipo simbolização incônscia, sendo uma identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre podem ser

notadas de forma racional, mas são projeções de uma imagem formada por tendências, aspirações ou mesmo temores, emergentes individualmente, em uma comunidade, dentro de um determinado contexto. Assim todos têm seus mitos e, ao mesmo tempo, a desmistificação, que é uma dissolução do repertório simbólico trazido de forma institucional, assim como o super-herói representa um mito moderno para Eco (1993). Para ele, o herói é uma constante no imaginário popular que faz a aproximação com o leitor por meio de virtudes morais, apesar de ser um alienígena, humanizado por ser criado por pais humanos, pessoas comuns, do campo, honestas e virtuosas, assim como Messias da cristandade.

Referências

BERGER, Peter. **O Dossel Sagrado:** elementos para uma teoria sociológica da religião. São Paulo: Paulus, 1985.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas.** São Paulo: Perspectiva, 1974.

DESROCHE, Henri. **Dicionário de messianismos e milenarismos.** São Bernardo do Campo: UMESP, 2000.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

NEGRÃO, Lísias Nogueira; CONSORTE, Josildeth G. **O messianismo no Brasil contemporâneo.** Col. Religião e Sociedade Brasileira, vol. 1. São Paulo: FFLCH-USP/CER, 1984.

_____. Revisitando o messianismo no Brasil e profetizando seu futuro. **Revista Brasileira de Ciências Sociais,** Vol. 16, nº 46, p. 119-129, 2001.

_____. Sobre os messianismos e milenarismos brasileiros. **Revista USP**. São Paulo, nº 82, p. 32-45, 2009.

PEREIRA DE QUEIROZ, Maria Isaura. Aspectos gerais do messianismo. **Revista de Antropologia**. Vol. 8, No. 1, p. 63-76, 1960.

_____. **Messianismo no Brasil e no Mundo**. 2 ed. São Paulo: Alfa-Ômega, 1977.

ROSSI, L. A. S. O messianismo e a construção do paraíso na história. **Revista Aulas.** n. 4, p. 1-14, 2007.

RUSSEL, Mark e PACE, Richard. **O retorno do Messias.** Versículo 1. São Paulo: Comic Zone, 2021.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos.** Semiose e autogeração. São Paulo: Editora Ática, 1995.

_____. **Semiótica aplicada.** São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SIMÕES, Darcilia. **Estudos semióticos.** Rio de Janeiro:

Dialogarts, 2004.

Subterrâneos existenciais e religiosos presentes na linguagem dos quadrinhos do Peanuts: diálogos com Paul Tillich

Leonardo Gonçalves de Alvarenga

Introdução

Este ensaio traz informações já conhecidas pelos estudiosos do teólogo Paul Tillich e análises arriscadas e não vislumbradas da relação entre arte e religião, linguagem e religião de um pensador das "fronteiras". Paul Tillich foi apreciador da arte erudita, de onde emanava questões existenciais e que expressavam a busca pelo sentido e a "preocupação última". Uma análise da interface com a cultura de massa, da vida cotidiana, o *kitsch*, como o teólogo se refere a esse tipo de arte, é um desafio que

pretendo encarar aqui. O objeto de estudo são as tiras de Charles Schulz, denominada pelo mercado editorial de *Peanuts*, mas que pelo seu criador seria apenas *O bom e velho Charles Brown*. Schulz não se via como um existencialista, mas seus leitores o classificavam assim. A biografia de Schulz e o conteúdo e sua obra expressam sentimentos e elementos de uma filoskofia existencialista. Algumas vezes será preciso atenção para alcançar o subterrâneo das linguagens verbal e não verbal das suas tiras, onde estão presentes os conteúdos religiosos e existenciais que se aproxima do que Tillich considera como "preocupação última". No rastro dos níveis de relação entre o pensamento de Tillich sobre religião e arte, *O bom e velho Charles Brown* não possui tema religioso, mas sim estilo religioso, como veremos a seguir.

1. Paul Tillich e o existencialismo

Entre as paixões artísticas, foi a literatura que primeiro despertou o interesse de Tillich. Em particular, já em sua adolescência, leu *Hamlet*, de Shakespeare. Decorrente disto, surgiu sua paixão pelo existencialismo, especialmente o expresso artisticamente. Tillich chega a

afirmar que a "arte de inspiração existencialista tem uma tremenda função religiosa" (CALVANI, 1995). Além de Shakespeare, Tillich também admirava Goethe, Hölderlin, Novalis, Eichendorf e Rilke. Das obras de Kafka, destacou *O Castelo* e *O Processo*, por descreverem duas ansiedades fundamentais à existência humana: a culpa e a falta de sentido.

Quanto a arte, o olhar de Tillich é orientado por um interesse, sobretudo teológico, que busca compreender o que as criações artísticas expressam o fundamento do ser. Para Tillich, a arte não produz o incondicional, mas o revela.

O pensamento existencialista surgiu com Schelling, Kierkegaard, Nietzche e Feuerbach numa forma de revolta contra Hegel. Embora tenha sido um movimento de revolta, para Tillich, o existencialismo se tornou o estilo de toda grande literatura (poesia, romance etc), das artes e de outros meios de expressão (TILLICH, 1986).

Sendo o existencialismo uma forma de ver o homem, Tillich o relaciona com o essencialismo. Este entende a doutrina do homem na base de sua natureza essencial dentro da totalidade do universo, enquanto aquele olha

para a situação do homem no tempo e espaço, percebendo o conflito entre o que existe no tempo e no espaço e o que é essencialmente dado.

No aspecto filosófico, o existencialismo contribui trazendo à tona pensamentos existencialistas de tempos remotos que estão, por exemplo, em Platão, na Bíblia e em Agostinho. Embora, Platão, e até mesmo Hegel, sejam forte expressão do essencialismo, trazem em si elementos do existencialismo. O que, descoberto por seus "discípulos", trouxe o caminho da revolta existencialista.

A importância da redescoberta do existencialismo para a teologia, por exemplo, está em trazer à tona os elementos mais tenebrosos do homem em contraste com a filosofia da consciência voltada para suas decisões conscientes e sua boa vontade. Nisto foi muito benéfica à união da análise freudiana do inconsciente com o existencialismo, pois possibilitou a mudança dos tipos moralistas e idealistas, remetendo a questão da condição humana para o centro do pensamento teológico, fazendo com que respostas teológicas passassem a serem novamente importantes. Desta forma, Tillich sugere que encontrar respostas teológicas considerando a condição

existencial do homem, sob o pecado, a culpa e a morte, tornou-se uma questão fundamental.

O existencialismo, segundo Tillich, pode ser entendido de três formas: como um ponto de vista, como protesto e como expressão. O ponto de vista existencialista está presente em grande parte da teologia, e em muita filosofia, arte e literatura. O existencialismo como protesto tornou-se um movimento consciente no final do século 19, influenciando grandemente o século 20. Como expressão, o existencialismo é o caráter da filosofia, da arte e da literatura do período das Guerras Mundiais e de ansiedade generalizada da dúvida e insignificação. Nas palavras de Tillich, existencialismo "é a expressão de nossa própria situação" (TILLICH, 1986, p. 99).

A maior expressão poética, do ponto de vista existencialista, na Idade Média (ainda longe de ser expressão do existencialismo), é a *Divina Comédia,* de Dante. Para Tillich, esta obra permanece entre as obras-primas da ontologia escolástica. Porém, dentro desses limites, penetra nos lugares mais profundos da autodestruição humana e desespero, bem como nos mais elevados lugares da coragem e salvação, e dá, em símbolos

poéticos, uma doutrina existencial do homem (TILLICH, 1986).

Vale lembrar que a revolta existencialista do século 19 é uma reação contra o abandono do ponto de vista existencialista desde o início dos tempos modernos. O mais importante de todos os existencialistas foi Nietszche, que em suas descrições do niilismo europeu apresentou o quadro de um mundo no qual a existência humana caiu na mais total insignificação. No século 20, Max Weber descreveu a autodestruição trágica da vida desde que a razão técnica tomou o controle. Desde as últimas décadas do século 19 a revolta contra o mundo objetivado determinou o caráter da arte e da literatura. O expressionismo artístico produziu um grande acervo neste período. Entre os revolucionários existencialistas estão Baudelaire e Rimbaud, na poesia, Flaubert e Dostoievski, no romance, e Ibsen e Strindberg, no teatro (TILLICH, 1986).

Tillich acredita que a maioria dos filósofos da vida tem o desejo de salvá-la do poder destrutivo da auto-objetivação, lutando pela preservação da pessoa, e pela autoafirmação do ''eu'', numa situação na qual o ''eu'' está cada vez mais perdido em seu mundo. Porém, na tentativa

de indicar caminhos, o fizeram sob condições que aniquilaram o "eu" e o substituíram pela "coisa" (TILLICH, 1986, p. 108).

O existencialismo, tal como apareceu no século 20, está expresso em todos os domínios da criatividade espiritual do homem. Para Tillich é a expressão da ansiedade, da insignificação e da tentativa de incorporar esta ansiedade à coragem de ser como si próprio (TILLICH, 1986). No pensar teológico e fronteiriço de Tillich, o homem do século 20 perdeu um mundo significante e um eu, que vive em significações fora de um centro espiritual. O mundo de objetos criado pelo homem puxou para dentro de si aquele que o criou, e que agora perde sua subjetividade nele. O homem sacrificou-se às suas próprias produções. Porém, conserva humanidade suficiente para experimentar sua desumanização, como desespero (TILLICH, 1986).

O pano de fundo deste período é a "morte de Deus", como resultado do pensamento de Feuerbach, Marx e Nietszche. O pronunciamento de que "Deus está morto" e que com ele também todo o sistema de valores e significações no qual se viveu, é a base sobre a qual o

existencialismo, que é, segundo Tillich, a grande arte, literatura e filosofia do século 20, revelando a coragem de enfrentar as coisas como elas são e expressar a ansiedade da insignificação (TILLICH, 1986). Isto pode ser percebido nos romances de Kafka, já citados, na *Idade da Razão,* de Sartre, também no teatro, bem como nas artes. Tillich observa,

> Os criadores da arte moderna têm sido capazes de ver a insignificação de nossa existência: participaram de seu desespero. Ao mesmo tempo têm tido a coragem de enfrentá-lo e expressá-lo em seus quadros e esculturas. Tiveram a coragem de ser como eles próprios (TILLICH, 1986, p.115).

Calvani observa que a

> compreensão de Deus como Incondicional dirige toda a hermenêutica estética de Tillich por tratar-se da fonte de sentido que anima e sustenta toda cultura (CALVANI, 1998).

Para referir-se a Deus, Tillich prefere utilizar a expressão "Realidade Última", em vez da tradicional palavra "Deus", indicando assim, sua opção de falar de Deus como o incondicional, o fundamento último, o fundamento e abismo do ser ou o ser-em-si. Com este pensamento, nas palavras de Calvani, é possível dizer que

> uma vez que a ideia de Deus inclui a Realidade Última, tudo o que expressa a Realidade Última também expressa Deus, intencionalmente ou não, e não há nada que possa ser excluído dessa possibilidade (CALVANI, 1998, p.77).

Embora Tillich tivesse apreciação pelas artes auditivas, como, por exemplo, a música de Bach, sua preferência estava nas artes visuais, especialmente na pintura. Duas obras de arte lhe causaram especial impacto e, embora fossem de épocas diferentes, frequentemente fazia referência a elas. A primeira é *Guernica*, de Pablo Picasso (1937), que retrata a Guerra Civil Espanhola. A segunda, é *Madonna and Child with Singing Angels*, de Sandro Botticelli (1477). *Guernica* teve sua importância devido à manifestação da realidade da condição humana, da tragédia da destruição, do horror e do absurdo da guerra e da própria vida, chegando a, na opinião de Tillich, ser considerada a mais importante obra da arte protestante contemporânea. Quanto à *Madonna,* de Bottticelli, ao contemplá-la no Museu Keiser Friederich, em Berlim, em um ato de revelação, Tillich declara:

> Contemplando-a, fui tomado por um estado muito próximo do êxtase. Na beleza da pintura havia a própria beleza em si. Brilhava através das cores do quadro como a

> luz do dia brilha através dos vitrais de uma igreja medieval [...] Aquele momento afetou toda minha vida, dando-me as chaves para a interpretação da existência humana, produzindo vitalidade e verdade espiritual. Eu o comparo com o que é geralmente chamado de revelação no linguajar teológico (TILLICH, 1955, p. 234-235).

Para Tillich, este momento de revelação possibilitou a aparição de um aspecto do fundamento divino de todas as coisas. Isto, na sua interpretação, configura uma experiência religiosa, uma relação com o sagrado que vai além da experiência de qualquer realidade do cotidiano.

A argumentação de Tillich sobre arte, exposto na série de Palestras *Art and Society,* declara que o ser humano é finito e, ao mesmo tempo em que é consciente desta finitude, também é consciente de pertencer ao infinito e isto produz angustia. Desta forma, o homem não está excluído somente do infinito ao qual pertence: também é excluído de todas as coisas finitas que não são ele mesmo e, por isso busca participar de outros seres. A maneira de penetrar na qualidade oculta das coisas que pertencem à esfera de cognição é a criação artística. A arte tem a capacidade de tornar o homem consciente de algo que, de outro modo, não atingiria. Sendo assim, a arte pode ser

tanto criação como descoberta, e é uma das formas pelas quais o ser humano é capaz de transcender sua finitude. Eis o milagre da arte no pensamento de Tillich: descobrir algo extraordinário e mostrar o que descobriu em formas extraídas da realidade ordinária, comum, mas ao mesmo tempo apontando para além delas mesmas, para a "Realidade Última" (CALVANI, 1998).

Para Tillich, as funções básicas de toda arte são: expressão, transformação e antecipação. A arte expressa, por exemplo, o temor do ser humano diante das novas realidades que descobre ou o impacto sobre elas; a arte transforma realidades ordinárias de modo a que expressem o poder de algo além delas mesmas; e a arte antecipa possibilidades de ser que transcendem as possibilidades já dadas (TILLICH, 1955).

Foi o expressionismo o estilo artístico que, segundo Tillich, melhor realizou estas funções da arte. Como movimento de vanguarda, entre os anos de 1910 e 1927, absorveu diversas tendências modernas com o objetivo de renovar a pintura. O expressionismo também pode ser percebido em outras formas de arte caracterizadas pela tensão, pela descrição hiperbólica de estados extremos de

êxtase e desespero. No teatro, por exemplo, a peça *A Estrada de Damasco*, de Strindberg, foi considerada por Furness como o início do drama expressionista. Na poesia, que ressalta a revelação do significado último do mundo, aquele além das aparências, destacam-se Georg Trakl e Ernst Stadler.

Uma das críticas que se faz a Paul Tillich, feita por Jaci Maraschin, é de que, ao assim proceder, Tillich mostrou-se ideologicamente comprometido com a religião e se mostrou totalitário, submetendo a ela a cultura com todas as suas expressões. Todavia, por mais coerente que seja essa crítica, sua experiência no *front* da Primeira Guerra Mundial nos leva a pensar em outros ares. "Esses anos representaram a grande metamorfose na vida de Tillich."

Tillich escreve sobre essa guerra: "A experiência desses quatro anos revelou para mim e para a minha geração o abismo na existência humana incapaz de ser ignorado." Sabe-se que outras fases na vida de Tillich também o marcaram, chamadas por Parrela (2004) de "Fronteiras Históricas", como sua mudança da Alemanha para os Estados Unidos. Todavia, a Guerra foi o que deixou a maior cicatriz.

Seguindo o texto autobiográfico de Tillich, ele diz na introdução que o "limite é o melhor lugar para adquirir conhecimento". Assim que o pediram para que explicasse como suas ideias se desenvolveram, o que primeiro veio a sua mente foi a noção de limite, "símbolo adequado para todo meu desenvolvimento pessoal e intelectual" (TILLICH, 2011, p. 13). Estar entre possibilidades e alternativas de existência, não está à vontade em nenhum dos lugares, ao mesmo tempo que sem uma posição definitiva contra nenhum deles, fez de Tillich um pensador de fronteira e identidade em metamorfose. A sua disposição e a tensão experimentada nesses lugares aparentemente opostos determinaram, segundo o próprio Tillich, o "seu destino e seu trabalho". (TILLICH, 2011, p. 13). Diante disso, o teólogo teve uma percepção muito diferente sobre a religião:

> Estamos todos horrorizados pelo abismo que se abre diante de nós e pelo que a vida, a cultura e a humanidade nos legaram. Que é isso senão o inferno na terra! A fé que tínhamos no mundo, na cultura e na humanidade está despedaçada... [Alguns dirão] que o Deus que permite essas coisas não é Deus. Na verdade, o Deus no qual críamos nunca existiu. Esse Deus fazia parte do mundo e, portanto, era um deus falso. O verdadeiro Deus, contudo, permite que o

> mundo se transforme em sangue e destroços para revelar ao mundo sua majestade e misericórdia (STURM, 2000, p. 8-20).

2. O bom e velho Charles Brown: o mais novo existencialista

Esta não é a primeira vez que Paul Tillich é utilizado como chave de leitura para compreensão das HQs (CALDAS, 2017; 2018; MACHADO, 2018; REBLIN, 2012; REIS, 2019) e provavelmente não será a última. Certamente, as escolhas de Tillich orientam-se, de preferência, para a cultura erudita, ao invés da cultura de massa, da vida cotidiana, o *kitsch*. Mas da época de Tillich aos dias atuais muita coisa mudou, inclusive a literatura, e mais especificamente, as HQs. Na Feira do Livro de Frankfurt, na Alemanha, considerada o maior evento do mercado editorial do mundo, em 2000, foi dado o destaque às HQs, recebendo não só um hall especial, como também a declaração: "Quadrinhos são reconhecidos como Literatura! HQ é Arte!"[4]

[4] https://www.dw.com/pt-br/hqs-e-mang%C3%A1s-o-quente-em-frankfurt/a-654090

"As histórias em quadrinhos cruzam a linha entre a alta cultura e a cultura de massa". (ABRÃO; GOMES, 2014). Além disso, essa literatura/arte se desenvolveu

> ao largo e no interior das produções das outras artes, desde obras e personagens criados para o mundo infantil até a citação e o trabalho produzido com o cânone literário e filosófico dos mundos ocidental e oriental (ABRÃO; GOMES, 2014).

Peanuts são um dos maiores ícones da cultura pop mundial. Seu idealizador e cartunista Charles Schulz tem uma história incrível. Cada personagem revela um pouco de si. Como o próprio dizia: "Essas são todas as minhas vidas" (MICHAELIS, 2015, p. 11). Entretanto, quando questionado diretamente, se esquivava. Por volta de 1972, ele era quase que obrigado a responder à pergunta: "Charlie Brown é realmente seu alter ego?" (MICHAELIS, 2015, p. 12). Com uma risada dissimulada respondia: "Na verdade, não, se bem que isso daria uma boa história" (idem).

Já por volta de 1982, ao ser questionado pelo novelista Laurie Colwin sobre a possibilidade de alguém que acompanhasse sua obra desde o início conseguisse fazer um retrato biográfico, Schulz respondeu: "Acho que sim. Suponho que teria de ser alguém muito esperto" (idem).

O criador de Peanuts já foi intitulado de "o mais jovem existencialista", algo que ocorreu durante a campanha presidencial de 1956 nos EUA. Uma percepção exógena, claro, mas com um fundo de verdade. Schulz não parece ter gostado dessa ideia emitida pelo Comitê do Partido Democrata para que apoiasse a candidatura de Adlai Stevenson. Sparky, como era chamado, deu uma de desentendido sobre não entender nada das tendências filosóficas (MICHAELIS, 2015).

Schulz foi recrutado para Segunda Guerra Mundial. Quando pediam que falasse sobre sua vida, ele nunca começava pelo início, com seu nascimento em 26 de novembro de 1922, mas sempre com a morte de sua mãe em 1º de março de 1943, sua própria partida para a guerra e a impiedosa velocidade de tudo aquilo: na mesma semana, Dena Halverson Schulz havia falecido na segunda-feira, sido enterrada na sexta e, no sábado, o exército o levou embora (MICHAELIS, 2015). Essa experiência se aproxima muito da experiência tillichiana, que o fez compreender o existencialismo e estar entre possibilidades e alternativas de existência.

A vida de Charles Schulz até o momento em que saiu de casa não foi muito fácil. Um garoto ambicioso, perseverante, porém, cheio de percalços e dificuldades pelo caminho. Até chegar onde chegou com os Peanuts, foram várias respostas negativas e até desestimulantes para quem tinha poucos amigos. As tiras eram tudo que ele tinha e por elas se expressava. Quando questionado sobre quem representava o Charles Brown, principalmente por conta das investidas de um dos seus três amigos que tinha o nome da personagem e arrogava para si um "direito de imagem", teve como contra-ataque a resposta: "Este sou eu na tira, completamente eu... Sou todos os personagens porque tudo o que eu sou vai para a tira..." (MICHAELIS, 2015, p.329).

Umberto Eco foi um dos renomados escritores que classificou a turma do Peanuts de forma mais complexa, chamando atenção para característica adultizada das tiras: "O mundo de Peanuts é um microcosmo, uma pequena comédia humana, tanto para o leitor inocente como para o sofisticado."

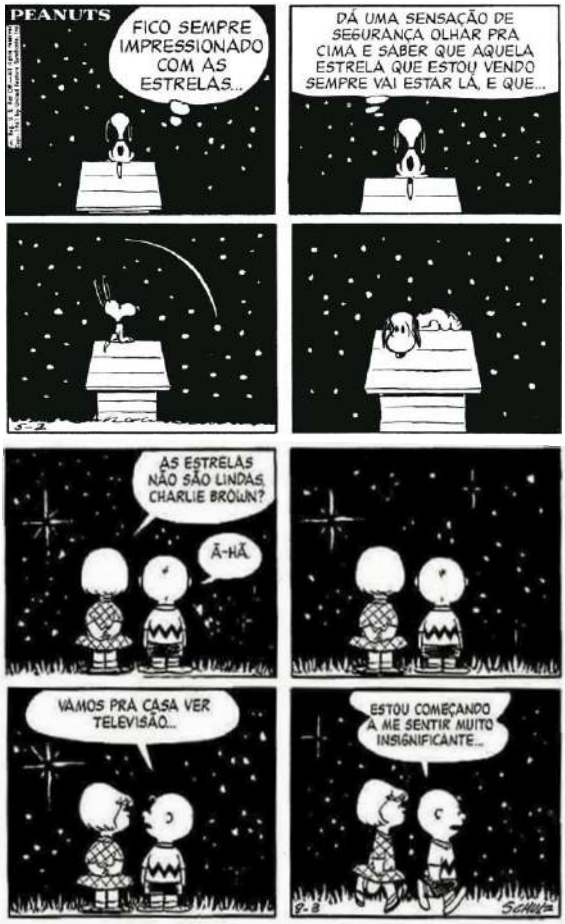
3. Contemplação e religião em Peanuts

Com isso, apresento algumas tiras que podem ser tipologizada da seguinte maneira: tiras contemplativas e tiras religiosas. As primeiras têm mais a ver com o existencialismo em si. As segundas também têm a ver com o existencialismo, mas com um direcionamento mais para o lado da religião. Paul Tillich disse ter vários níveis na relação entre arte e religião. No caso dos Peanuts, o que mais chama atenção é o tema não religioso e estilo religioso, ou seja, onde estão ausentes do tema as cenas bíblicas ou afirmações da fé e estão presentes assuntos do cotidiano impregnados de poder religioso. Mas em outros momentos as tiras apresentarão tema religioso e estilo religioso, justamente pela linguagem verbal contida nas falas das personagens.

a) Tiras contemplativas.

A contemplação além de ter um elemento místico envolvido também traz consigo um caráter existencial. Nessas tiras contemplativas as personagens aparecem na

maioria das vezes de costa para o leitor, e ao observar ou contemplar a natureza faz perguntas que muitas vezes os tiram de uma sensação de segurança:



b) Tiras religiosas

Como se sabe, o autor de Peanuts, Charles Schultz, era um homem religioso, pertencia à Igreja de Deus, onde fez suas primeiras amizades, dentre as quais havia também um Charles Brown. Schultz não era o religioso exclusivista e muito menos fundamentalista, mas trazia em suas tiras sempre os símbolos cristãos.

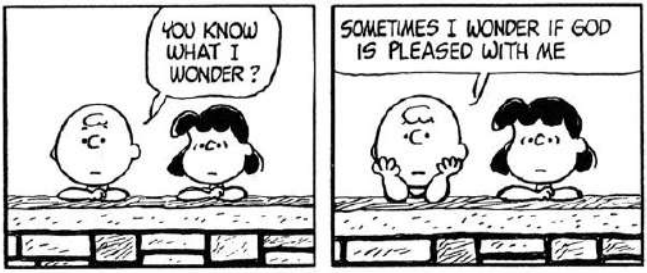
Peanuts © Peanuts Worldwide LLC. Used with permission. August 9, 1976.

– Ouvi dizer que você está escrevendo um livro sobre teologia.

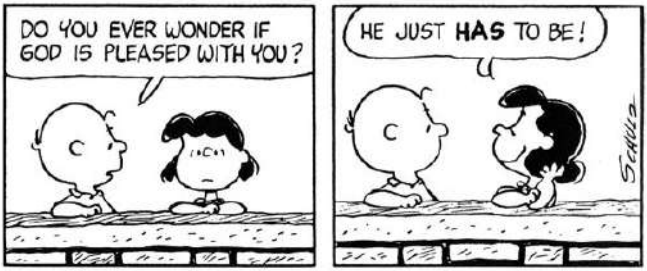
– Espero que você tenha um bom título.

– Tenho o título perfeito...

– "Já aconteceu que você pode estar errado?"



Peanuts © Peanuts Worldwide LLC. Used with permission. July 9, 1969.



– Você sabe o que eu me pergunto?

– Às vezes me pergunto se Deus está satisfeito comigo.

– Você já se perguntou se Deus está satisfeito com você?

– Ele só tem que estar!

Peanuts © Peanuts Worldwide LLC. Used with permission. July 20, 1970.

– Tenho uma questão.

– O que aconteceria se houvesse uma criança linda e muito inteligente no céu ansiosa para nascer e seus pais decidissem que os dois filhos que eles já tinham eram suficientes?

– Sua ignorância em teologia e medicina é péssima!

– Ainda acho que é uma boa pergunta...

Peanuts © Peanuts Worldwide LLC. Used with permission. March 14, 1995.

– Então tive que dizer ao professor que eu simplesmente não sabia...

– Talvez algumas perguntas não tenham uma resposta

– Como o quê?

– Como se Jesus já teve um cachorro?

Considerações finais

Nota-se neste pequeno estudo que as possibilidades de uma análise tillichiana dos quadrinhos é possível. Os quadrinhos não se limitam a ser uma cultura de massa, mas uma arte, literatura (ABRÃO, GOMES, 2014), onde estão presentes questões existenciais e religiosas que tocam o ser humano de forma incondicional. Há um esforço *sub judice* no sentido de aproximar Tillich das tiras de Peanuts. Se ele estivesse vivo, possivelmente abriria uma exceção aos Peanuts, se não pelos traços, ao menos pelo conteúdo ou estilo religioso da obra de Schulz.

Referências

ABRÃO, Daniel; GOMES, Nataniel dos Santos. Quadrinhos: arte contemporânea? **Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaios**, v. 2, n. 25, p. 213-225, 2014.

BALEEIRO, Cleber A. Souto. Vida e ambiguidade na Teologia sistemática de Paul Tillich. **Correlatio**, v. 19, n. 1, p. 87-104.

CALVANI, Carlos Eduardo. In MARASCHIN, Jaci (Org.) Paul Tillich: aspectos biográficos, referenciais teóricos e desafios teológicos. **Revista Estudos da Religião.** Vol 10: Paul Tillich 30 Anos depois. São Bernardo do Campo: Edims, 1995.

_____. **Teologia e MPB**. São Bernardo do Campo: Loyola, UMESP, 1998.

_____. Momentos de beleza–Teologia e MPB a partir de Tillich. **Correlatio**, v. 4, n. 8, p. 38-57, 2005.

GOMES, Nataniel dos Santos; MACIEL, Ruberval Franco; BARBOSA, Vanderlis Legramante. **Olhares sobre os textos**: verbal e não verbal. Rio de Janeiro: Dialogarts 2020.

_____.; SILVA, Dagmar Vieira Nogueira; BARBOSA, Vanderlis Legramante. **Isto é um trabalho para**... Os quadrinhos: reflexões por trás dos balões. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020.

GROSS, Eduardo. Tillich, leitor de Marx. **Correlatio**, v. 2, n. 4, p. 3-22, 2006.

_____. Método da correlação e hermenêutica. **Correlatio**, v. 8, n. 16, p. 56-73, 2009.

HQs e mangás: o quente em Frankfurt. Disponível em: https://www.dw.com/pt-br/hqs-e-mang%C3%A1s-o-quente-em-frankfurt/a-654090. Acesso em: 20 nov. 2020.

MICHAELIS, David. **Schulz & Peanuts**: a biografia do criador do Snoopy. São Paulo: Seoman. Edição do Kindle, 2015.

MUELLER, Enio R.; BEIMS, Robert. **Fronteiras e Interfaces**: o pensamento de Paul Tillich em perspectiva interdisciplinar. São Paulo: Sinodal, 2005.

TILLICH, Paul. **A coragem de ser**: baseado nas Conferências Terry, pronunciadas na Yale University. 3 ed. Rio de Janeiro: Terra e Paz, 1976.

_____. **On Art and Architecture**. New York: Crossroad, 1987.

TILLICH, Paul. **On the Boundary**: An Autobiographical sketch. WIPF & STOCK Eugene, Oregon, 2011.

_____. **Perspectivas da Teologia Protestante nos Séculos XIX e XX**. São Paulo: ASTE, 1986.

PARRELLA, Frederick J. Paul Tillich's Life and Spirituality: some reflections. **Revista Eletrônica Correlatio.** n. 6. Novembro de 2004.

PAZ, Ravel Giordano; GOMES, Nataniel dos Santos; NASCIMENTO, Mateus Martins do. **Animando as mangas** – ensaios sobre animes e mangás. Rio de Janeiro: Dialogarts 2020.

REBLIN, Iuri Andréas. **A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica.** Tese (Doutorado em Teologia). São Leopoldo: Escola Superior de Teologia, 2012.

REIS, Gustavo Soldati. "Do estrume vieste, para o estrume voltarás!" Religião como símbolo na Graphic Novel Os Malditos. **Teoliterária, Revista de Literaturas e Teologias**, v. 9, n. 18, p. 198-234, 2019.

SMART, Roderick Ninian. **The science of religion and the sociology of knowledge**: some methodological questions. Princeton: Princeton University, 1973.

STURM, Erdmann. **"Between Apologetics and Pastoral Care:** Paul Tillich's Early Sermons (1908-1918)," translated by Doris Lax, Newsletter of the North American Paul Tillich Society 26, 1, 2000, p. 8-20.

O hexateuco do novo Homem de Aço: aproximações entre o Superman de John Byrne e Moisés e sua narrativa na Bíblia hebraica

Ruben Marcelino Bento da Silva

Introdução

O título deste artigo é uma "brincadeira séria". Envolve duas grandes paixões minhas: as histórias em quadrinhos e a Bíblia hebraica. Do campo dos estudos bíblicos, empresto o termo "Hexateuco". Este diz respeito a uma intuição provinda dos trabalhos de eruditos alemães do século 19, segundo os quais a primeira obra histórica de Israel continha uma narrativa que ia desde a criação do mundo até a conquista da terra de Canaã pelos israelitas, abarcando, assim, os primeiros seis livros da Bíblia hebraica, isto é, Gênesis, Êxodo, Levítico, Números, Deuteronômio e Josué. Todavia, se mantém atualmente na pesquisa a compreensão de "Pentateuco" (Gênesis a Deuteronômio) como acervo literário

basilar dentro do cânon sagrado judaico, especialmente se considerarmos a importância de Moisés e do êxodo para a história e a teologia bíblica de Israel.[5]

Das histórias em quadrinhos, para objeto da presente reflexão, seleciono a minissérie *O Homem de Aço*, obra aclamada do artista e escritor britânico naturalizado americano John Byrne.[6] Visto que foi lançada originalmente em seis capítulos nos anos 1980 com o objetivo de restabelecer uma *narrativa fundante* da lenda do Superman após a *Crise nas Infinitas Terras*, evento que redefiniu o universo ficcional da DC Comics, decidi interpretar esse trabalho seminal de Byrne como uma espécie de *Hexateuco do Novo Homem de Aço*. À qualidade de documento artístico destinado a alicerçar uma instituição cultural, como é também o caso do Pentateuco para o judaísmo, soma-se a

---

[5] Para uma aproximação geral ao Pentateuco e ao problema do primeiro conjunto literário da Bíblia Hebraica, cf. Ska (2003, p. 15-29). A palavra grega πεντάτευχος (*pentateuchos*) é formada por duas outras: os substantivos πεντάς (*pentás*), forma mais tardia de πεμπάς (*pempás*), que significa *grupo de cinco* (LIDDELL; SCOTT, 1985, p. 618, 620), e τεῦχος (*teuchos*), que se refere ao *rolo*, isto é, ao material em que o conteúdo literário era registrado, mas que indicava antes o recipiente para guardar o rolo (SKA, 2003, p. 15). Na Bíblia Hebraica, o Pentateuco é chamado de *Torá* (תּוֹרָה), palavra que significa *instrução*, *educação*.

[6] Para informações detalhadas acerca do processo criativo dessa obra, cf. Sanderson (1986, p. 26-40), Cooke e Nolen-Weathington (2014, p. 45-55) e Gusman (2015, p. 134-157).

ligação inspirativa evidente entre Superman e Moisés como justificativa para a nomenclatura que proponho. Weldon (2016, p. 30) chega a qualificar a história de Moisés como subtexto introduzido permanentemente no núcleo criativo do super-herói pelos judeus Jerome Siegel (1914-1996) e Joseph Shuster (1914-1992), inventores do personagem.

Pretendo, assim, aproximar o Superman de John Byrne e o Moisés do Pentateuco, a fim de detectar uma estrutura sequencial que seja comum às respectivas histórias. Para isso, faço dois recortes: no que tange ao Pentateuco, elejo e traduzo o texto hebraico de Êxodo 2.1-10, o qual relata o nascimento de Moisés; quanto ao Superman de Byrne, detenho-me no prólogo e na primeira parte do capítulo 1 de *O Homem de Aço*.[7] De início, porém, ocupo-me com uma apresentação geral do personagem em seus primórdios.

1. Os primórdios do super-herói

Quem é originalmente o Superman? Ainda que, em seus 84 anos de existência, tenha ganhado muitas versões, é

[7] O texto hebraico do qual foi feita a tradução provém da *Biblia hebraica Stuttgartensia* (BHS). Para traduzir, além da gramática de Kelly (2002), consultei os dicionários de Kirst (2003), Holladay (2010) e Schökel (2010). A versão em português de *O Homem de Aço* que uso é a publicada no volume 8 da Coleção de Graphic Novels da Eaglemoss (2015).

evidente que o personagem recebeu os traços fundamentais constituintes de sua identidade — tanto visuais como psicossociais — em suas primeiras histórias. Consideremos alguns deles.

Em *Action Comics*, n. 1, cuja capa ostenta a data de junho de 1938,[8] uma página foi suficiente para que Siegel e Shuster apresentassem uma narrativa básica de surgimento: num planeta distante, cujo nome sequer é mencionado e que estava sendo destruído por causa de sua longevidade, um cientista anônimo coloca seu bebê, também sem nome, dentro de uma espaçonave construída rapidamente e envia-o à Terra. Um motorista que passava descobre o veículo espacial e leva a criança para um orfanato. Os enfermeiros se espantam com a força do menino, pois ignoravam que possuía estrutura física milhões de anos mais avançada. Quando se torna adulto, o homem, agora chamado de Clark, descobre que pode saltar 200 metros de altura, correspondente a de um edifício de vinte andares, erguer pesos enormes e correr mais rápido que um trem expresso. Além disso, nada menos potente que um explosivo era capaz de penetrar sua pele. Tendo informado que Clark havia resolvido usar sua força extraordinária em

[8] Weldon (2016, p. 30) esclarece que a revista apareceu nas bancas em 18 de abril de 1938.

benefício da humanidade, a narração conclui: "E assim foi criado Superman! Campeão dos oprimidos. A maravilha física que jurou dedicar sua existência aos necessitados!" (SIEGEL; SHUSTER, 2007, p. 6).

Nas páginas seguintes, vemos ações do Superman que validam a missão que o próprio se atribuiu, começando por uma invasão da casa de um governador a fim de lhe entregar uma confissão assinada que provava a inocência de Evelyn Curry, mulher que em poucos minutos seria injustamente executada na cadeira elétrica por assassinato. Observando toda a narrativa inaugural, conseguimos assinalar dez características que definem o personagem até hoje, ainda que algumas delas tenham sofrido modificações ou acréscimos ao longo do tempo: 1) ele vem de outro mundo numa espaçonave, escapando da destruição; 2) torna-se o único sobrevivente do seu povo; 3) na Terra, é encontrado e acolhido por pessoas; 4) desenvolve habilidades físicas incomuns: impulso, força, velocidade, invulnerabilidade quase total; 5) recebe um nome na Terra: Clark Kent; 6) dedica-se ao benefício da humanidade; 7) age com outra identidade e um traje específico: um colante azul com uma insígnia amarela no peito (um triângulo invertido com um "S" mal-acabado inscrito nele), *short* vermelho,

cinto amarelo e uma longa capa vermelha;[9] 8) usando óculos e vestido com terno, gravata e chapéu, trabalha como repórter para um jornal, o Estrela Diária;[10] 9) é encarregado por seu editor de investigar a existência do Superman; 10) nutre um interesse não correspondido por Lois Lane, sua audaciosa colega de trabalho, cujo primeiro encontro com o Superman acontecerá numa circunstância de salvamento.

Em 6 de janeiro de 1939, estreia uma tira diária do Superman em jornais vinculados à cooperativa McClure. Ali Siegel e Shuster conseguem aprofundar a narrativa de origem do personagem. É nessa mídia que outros elementos marcantes do relato acerca dos primórdios do super-herói vêm à luz pela primeira vez: 1) o nome do planeta: *Krypton*; 2) a designação de seus habitantes como

---

[9] Sobre a indumentária do Superman, Weldon (2016, p. 25) explica que, a despeito do contexto sombrio instalado pela Grande Depressão a partir de 1929, o circo permanecia uma forma de entretenimento apreciadíssima nos Estados Unidos. Ali eram comuns os trapezistas e levantadores de peso vestindo roupas justas e coloridas, bastante vistosas para os espectadores. Além disso, nas tiras de jornais, Buck Rogers e Flash Gordon costumavam usar trajes de voo que eram precisamente macacões apertados e coloridos. No caso do último personagem, às vezes, o traje possuía um distintivo no peito.

[10] "Foi na tira de jornal do *Superman* publicada em 13 de novembro de 1939 que o Estrela Diária se tornou Planeta Diário sem nenhuma cerimônia" (WELDON, 2016, p. 54).

uma civilização de super-homens, uma espécie de versão do ser humano que teria alcançado o zênite de seu desenvolvimento; 3) Jor-L e Lora, pais do menino recém-nascido, cujo nome é Kal-L;[11] 4) o trabalho de investigação científica de Jor-L, que desvela o terrível destino próximo de Krypton, constantemente assolado por terremotos; 5) o diálogo em que Jor-L conta a Lora que o planeta estava condenado; 6) o ceticismo do grupo denominado "o conselho", que, após ouvir a exposição de Jor-L sobre o caso, recusa-se a ajudá-lo na construção de uma embarcação espacial para remover a população de Krypton; 7) o modelo experimental reduzido de espaçonave construído por Jor-L para ser enviado à Terra, planeta que constatara ser o mais próximo capaz de sustentar vida; 8) o terremoto derradeiro que obriga Jor-L a colocar Kal-L no foguete e lançá-lo; 9) a cena final, em que Jor-L e Lora abraçados são colhidos pelo horrível poder do terremoto; 10) as circunstâncias da chegada de Kal-L à Terra e de seu amadurecimento, que reproduzem o que é contado na

[11] As formas *Jor-El*, *Lara* e *Kal-El* seriam fixadas em 1942 pelo romance de George Lowther, *As aventuras do Superman* (LORENZO, 2021, p. 14).

página inicial de *Action Comics*, n. 1 (WELDON, 2016, p. 52-53).[12]

No primeiro número da revista *Superman*, que chegou às bancas em abril de 1939, a história de *Action Comics*, n. 1 é recontada, porém, com algumas modificações e acréscimos: 1) o planeta natal do personagem é indicado: *Krypton;* 2) a espaçonave é encontrada por um casal de idosos, os Kent; 3) dos dois, apenas a mulher recebe nome, Mary, a quem o homem chama, a fim de que também veja a criança na espaçonave;[13] 4) primeiramente entregue ao orfanato, o menino é adotado pelos Kent logo em seguida; 5) enfatizam-se o amor e a educação moral que Clark recebe dos pais adotivos; 6) a morte do casal que o adotara, fortalece em Clark a determinação de usar sua força

[12] Para ler essas primeiras tiras de 1939, cf. SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. Superman. In: THE ORIGIN of Superman. *Superman.nu.* Superman through the ages. Disponível em: <http://theages.superman.nu/origins/1939.php?page=1>. Acesso em: 31 out. 2021.

[13] Segundo Darowski e Darowski (2021, p. 60), o romance de George Lowther continha um relato acerca dos primeiros anos de Clark Kent, durante os quais teria sido criado numa fazenda por Eben e Sarah Kent. Na nota n. 9, acrescentada a essa informação, afirma-se que o nome Jonathan Kent apareceu pela primeira vez em *Adventure Comics*, n. 148 [na verdade, n. 149], de fevereiro de 1950, enquanto que o nome Martha [inicialmente na forma Marthe] passou a ser usado a partir de *Superboy*, n. 12, de janeiro-fevereiro de 1951 (DAROWSKI; DAROWSKI, 2021, p. 71).

descomunal em benefício da humanidade; 7) revela-se o porquê Clark deseja trabalhar como repórter: mantendo-se a par das últimas notícias, estaria mais qualificado para auxiliar as pessoas; 8) Superman fica sabendo por um prisioneiro, a quem livrara de um linchamento, que Bea Carroll, uma cantora de boate, incriminara dolosamente a ele e a uma mulher, Evelyn Curry, que acabara sendo sentenciada à morte na cadeira elétrica; essa informação garante a Clark o emprego de repórter no Estrela Diária; 9) a narrativa termina quando Superman desarma Bea Carroll, obriga-a a assinar uma confissão e, carregando a mulher, parte em direção à casa do governador para impedir a execução de Evelyn Curry; 10) expande-se a explicação científica acerca da força do Superman: às formigas e ao gafanhoto, utilizados como ilustração em *Action Comics*, n. 1, somam-se os habitantes de *Krypton* (dois deles são mostrados saltando por entre edifícios), dos quais se diz que evoluíram milhões de anos até atingirem a perfeição física, e o próprio planeta Terra, menor e, por isso, com menor empuxo gravitacional se comparado à Krypton, favorecendo os feitos de força do Superman (SIEGEL; SHUSTER, 2007b, p. 197-198; SIEGEL; SHUSTER, 2007c, p.

199-202; SIEGEL; SHUSTER, 2007c, p. 203; WELDON, 2016, p. 50-51).

2. Superman básico de John Byrne e o Moisés bíblico

Em sua reformulação do personagem, entre outubro e dezembro de 1986, Byrne retoma grande parte dos elementos acima apontados em *Action Comics*, n. 1, nas tiras de jornal de 1939 e em *Superman*, n. 1, além de outros que foram sendo agregados ao universo do personagem à medida que trafegava por variadas mídias ao longo do tempo. Ainda que, de acordo com o referido artista, seu exercício interpretativo tenha consistido numa abordagem do tipo *De volta ao básico* (*Back to the Basics*; SANDERSON, 1986, p. 30), é inegável que isso incluiu várias das características que vimos há pouco. Um exemplo é a singularidade do personagem, no tocante à qual Byrne disse: "O principal objetivo das minhas mudanças, então, era restaurar o que eu achava ser um elemento importante: ele foi o único sobrevivente" (GUSMAN, 2015, p. 145). Outro exemplo é a condição da sensibilidade humana. Sem dúvida, Byrne propõe uma inovação ao fazer de Clark Kent, o homem nascido em Smallville, filho de Jonathan e Martha

Kent,[14] a identidade verdadeira do personagem, relegando o Superman ao *status* de disfarce. Clark chega a dizer aos pais adotivos: "Superman não existe realmente. É apenas um pijamão estiloso que me permite agir em público sem arruinar minha vida privada" (BYRNE; GIORDANO, 2015c, n.p.). Contudo, o quadrinista igualmente resgata e acentua o aspecto afetivo das relações humanas como potencial constitutivo dos kryptonianos. Assim como, nas tiras de 1939, Jor-L faz de tudo para salvar seu povo, lança a espaçonave com seu filho a bordo e abraça Lora enquanto

[14] Aqui temos uma diferença importante entre a versão de Byrne e aquela de 1939 apresentada em *Superman*, n. 1. "A necessidade do Superman de ser humano também é a razão pela qual Byrne queria manter seus pais adotivos, os Kents, vivos, em vez de matá-los, como na antiga continuidade. 'Sempre achei que suas mortes eram desnecessárias. Na minha versão, ele ainda tem mamãe e papai Kent para quem voltar, e eles são seu elo com o mundo comum. Eles não lhe fazem exigências, exceto o fato de que ele é filho deles. Eles não lhe fazem exigências enquanto Clark Kent, repórter. Ele é apenas o filho deles e eles o amam como filho. Mamãe e papai Kent são seu gancho para a vida normal, algo de que ele precisa muito, especialmente quando o mundo exige cada vez mais do Superman'" (tradução nossa) [Superman's need to be human is also the reason Byrne wanted to keep his foster parents the Kents alive, instead of killing them off, as in the old continuity. "I've always felt their deaths were unnecessary. In my version he's still got Ma and Pa Kent to go home to, and they are his link to the ordinary world. They make no demands on him apart from the fact that he is their son. They don't make demands of him as Clark Kent, reporter. He is just their son, and they love him as their son. Ma and Pa Kent are his hook into normal life, something he very much needs, especially as the world makes greater and greater demands on Superman"] (SANDERSON, 1986, p. 33).

são ambos tragados pelo violento sismo, também o Jor-El de Byrne, no instante decisivo, aciona o hiperpropulsor, que velozmente ganha os ares e leva consigo o orbe matricial que abrigava seu filho, um feto ainda em desenvolvimento. Quando se volta para Lara, em meio ao cenário catastrófico, Jor-El lhe abre o coração. Ele declara que, desde o momento em que fora informado de que os gametas de ambos seriam combinados para gerar uma nova criança, ocasião em que vira a imagem de sua parceira pela primeira vez, começou a vivenciar uma emoção desconhecida, que só conseguiu entender ao estudar os hábitos dos terráqueos. As últimas palavras que lhe dirige, antes da explosão de Krypton, são comoventes: "Embora prestes a *morrer*, um alento me resta... o de que nós dois morreremos *juntos*... pois eu sempre *amei* você..." (BYRNE; GIORDANO, 2015a, n.p.; grifos do autor).[15]

Visto que Byrne propõe um retorno àquilo que seria o essencial do Superman, poderíamos cogitar que isso tenha

[15] Embora mais geral, o comentário de Viração (2019, p. 180-181) quanto à humanidade do Superman é assaz pertinente nesse ponto: "Outro fator importante sobre o mito de origem é que Superman é humano, porém um humano que não é da Terra. Jerry Siegel é claro ao descrever os kryptonianos como: 'uma civilização de super-homens, os quais representam a raça humana no último estágio de desenvolvimento.' É considerável a percepção de que o Superman não é um alien, mas um humano de outro planeta."

incluído o âmbito religioso judaico em que Siegel e Shuster foram formados? Falando de sua experiência com o Superman, Marv Wolfman[16] disse:

> À medida que fui crescendo, percebi os aspectos mitológicos do personagem. Acho que nem mesmo Siegel e Shuster perceberam o que estavam fazendo. Baseia-se perfeitamente no contexto judaico-cristão. Superman é como Moisés, descartado e levado para outra terra, ou Cristo, enviado à Terra para salvá-la. O nome do Superman é o melhor nome para qualquer super-personagem porque diz exatamente o que ele é: ele representa o ideal. Ele é um deus moderno (SANDERSON, 1986, p. 40; tradução nossa).[17]

Referindo-se de igual modo a Moisés e ao Superman, o rabino britânico Weinstein (s.d.) é ainda mais contundente:

> A jornada do Superman reflete de perto a história de Moisés. Como o povo de Krypton que encarou a aniquilação total, os israelitas do Egito bíblico encararam o assassinato de sua prole masculina. Para garantir a sobrevivência do filho, Joquebede acomoda Moisés num cesto de junco, colocando-o a

[16] Nos anos 1980, ao lado do desenhista George Pérez, Marv Wolfman foi responsável pelo lançamento de duas séries de estrondoso sucesso: *Os Novos Titãs* e a monumental *Crise nas Infinitas Terras*. Além disso, escreveu também para a revista *Superman* (WOLFMAN, 2011, p. 507).

[17] As I grew older, I realized the mythological aspects of the character. I don't think even Siegel and Shuster realized what they were doing. It builds off the Judeo Christian background so well. Superman's like Moses, cast away and brought to another land, or Christ, sent to Earth to save it. Superman's name is the best name for any super-character because it says exactly what he is: he represents the ideal. He's a modern god.

> boiar no Nilo. Sua decisão desesperada é claramente repetida pelo pai do Superman, Jor-El, que lança o pequeno foguete contendo seu filho para o espaço sideral.
> Moisés e Superman são eventualmente descobertos e criados em culturas estrangeiras. O bebê Moisés é encontrado por Batya, a filha do Faraó, e criado no palácio real. Superman é encontrado por Jonathan e Martha Kent em um milharal no meio-oeste e recebe o nome de Clark. Desde o começo, Batya e os Kents notam que esses meninos enjeitados são extraordinários. Superman leva uma vida dupla como o repórter gago e de óculos, cuja verdadeira identidade ninguém suspeita. Da mesma forma, para sua própria segurança, Moisés manteve suas raízes israelitas ocultas por um tempo [tradução nossa].[18]

No que diz respeito à influência da cultura de berço sobre a criação de Siegel e Shuster, Schwartz (2021, p. 23) afirma:

---

[18] Superman's journey closely reflects the story of Moses. Like the people of Krypton who faced total annihilation, the Israelites of biblical Egypt faced the murder of their male offspring. To ensure her son's survival, Jochebed places Moses in a reed basket and sets him afloat on the Nile. Her desperate decision is clearly echoed by Superman's father, Jor-El, who launches the little rocket ship containing his son into outer space.
Moses and Superman are eventually discovered and raised in foreign cultures. Baby Moses is found by Batya, the daughter of Pharaoh, and raised in the royal palace. Superman is found by Jonathan and Martha Kent in a Midwestern cornfield and given the name Clark. From the onset, both Batya and the Kents realize that these foundling boys are extraordinary. Superman leads a double life as the stuttering, spectacle-wearing reporter whose true identity no one suspects. In the same way, for his own safety, Moses kept his Israelite roots hidden for a time.

> Eles simplesmente incorporaram, como todos os contadores de histórias, elementos de sua cultura e consciência. Que a lenda de Moisés ocupasse ambas dificilmente causa surpresa. Para judeus como Siegel e Shuster, especialmente numa era de relativa ortodoxia, a história era tão familiar, tão parte de seu mundo cultural, quanto a história de Jesus é para os cristãos. É mais do que provável que os paralelos entre Superman e Moisés tenham sido completamente não intencionais, mas são claros e consistentes, resultando numa mitologia secular moderna que é tão popular quanto a antiga religião [...] [tradução nossa].[19]

Doravante, a proposta deste artigo é, sobretudo, examinar possíveis semelhanças estruturais entre a releitura que Byrne faz do Superman através de seu *Hexateuco* e a narrativa de Moisés no Pentateuco. A comparação será feita a partir de dois trechos, cada qual extraído de uma das obras. Primeiramente se apresentará uma proposta de tradução da passagem bíblica[20] com os

---

[19] They simply incorporated, like all storytellers, elements of their culture and consciousness. That the legend of Moses occupied both is hardly surprising. For Jews like Siegel and Shuster, especially at an era of relative orthodoxy, the story was as familiar, as much a part of their cultural world, as the story of Jesus is to Christians. More than likely, the parallels between Superman and Moses were entirely unintentional, but they are clear and consistent, the result being a modern secular mythology that's as popular as the ancient religious one […].

[20] Por razões de espaço, priorizou-se a tradução do texto contido na BHS, deixando de lado a discussão de questões de Crítica Textual re-

elementos constitutivos devidamente indicados. Em seguida, apontar-se-ão esses mesmos elementos na narrativa visual de Byrne. Os elementos constitutivos das narrativas gravitarão em torno do eixo temático "nascimento e identidade".

3. Nascimento e identidade

ÊXODO 2.1-10 – NASCIMENTO E IDENTIDADE[21]		
ELEMENTOS CONSTITUTIVOS		TEXTO[22]
A	**Nascimento em circunstância de crise no ambiente de origem**	1aFoi um homem da casa de Levi 1be tomou uma filha de Levi. 2aFicou grávida a mulher e pariu um filho. 2bContemplou-o: sim,

lativas a variantes contidas em outros manuscritos antigos hebraicos, aramaicos e gregos.

21 Vogels (2003, p. 70) detalha ainda mais essa estrutura espelhada, que é conhecida tecnicamente como *quiasmo*:

a O casamento dos pais e o nascimento de Moisés (vv. 1-2a)
b A mãe o esconde e o coloca num cesto (vv. 2b-3)
c A irmã observa (v. 4)
d A princesa o encontra (vv. 5-6)
c' A irmã faz uma proposta (vv. 7-8)
b' A princesa o entrega à mãe (vv. 9-10a)
a' A adoção e o dom do nome (v. 10b)

22 Na tradução, as palavras em itálico referem-se a componentes linguísticos subentendidos na morfologia e na sintaxe.

		bom *era* ele. Então o ocultou três meses.
B	**Desligamento involuntário do ambiente de origem**	3aQuando não pôde mais mantê-lo oculto, tomou para ele uma cesta de papiro, betumou-a com o betume e o piche, 3bcolocou nela o menino e colocou-*a* entre os juncos, na margem do Nilo. 4aManteve-se de pé a irmã dele de longe 4bpara saber o que seria feito dele.
B'	**Acolhimento em novo ambiente**	5aDesceu a filha de Faraó para se banhar no Nilo. As moças dela iam pela borda do Nilo. 5bViu a cesta no meio dos juncos, enviou a criada dela e a tomou. 6aAbriu, viu-o, o menino, e eis: *o* bebê chorava! 6bSentiu compaixão por ele e disse: — Dos meninos dos hebreus *é* este! 7aDisse a irmã dele para a filha de Faraó: — Irei e

		chamarei para ti uma mulher que amamente dentre as hebreias [7b]para que amamente para ti o menino? [8a]Disse para ela a filha de Faraó: — Vai! [8b]Foi a jovem e chamou a mãe do menino. [9a]Disse para ela a filha de Faraó: — Leva este menino e amamenta-o para mim. Eu darei teu salário. [9b]Tomou a mulher o menino e amamentou-o. [10a]Cresceu o menino. *Ela* o fez entrar perante a filha de Faraó.
A'	**Recebimento de identidade no novo ambiente**	Foi para esta como um filho. [10b]*Ela* pronunciou o nome dele: — Moisés. Então disse: — Sim, das águas fi-lo sair.

Do mesmo modo que no relato bíblico referente a Moisés, a história de Byrne sobre o Superman começa com uma família.[23] Nesse sentido, duas coisas podem ser

[23] BYRNE, GIORDANO, 2015a, n.p.

destacadas. Em primeiro lugar, há uma situação de risco mais ampla envolvendo a família. Segundo o contexto literário em que a narrativa de Moisés se situa no livro de Êxodo, sua família é ameaçada por um decreto do Faraó que obrigava o lançamento no rio Nilo de todo menino hebreu recém-nascido. No enredo de Byrne, Jor-El retorna ao seu lar após descobrir que a radiação verde que estava matando os kryptonianos aumentava sua pressão sobre a crosta de Krypton, de maneira que, em pouco tempo, o planeta explodiria. Em segundo lugar, há um conflito intrafamiliar cujo foco é precisamente a criança que acabara de ou estava prestes a nascer. Conforme Schmid (2013, p. 111-112) observa, a narrativa de Êxodo 2 parece ter tido uma origem independente. Nesse sentido, detalhes internos como o uso da expressão "tomou" (de que o homem da casa de Levi é sujeito) em vez "tomou por mulher (esposa)", a omissão dos nomes dos pais e o reconhecimento natural da criança pela filha do Faraó como *menino dos hebreus* (parecendo ignorar o decreto do rei do Egito) sugerem que a razão do abandono teria sido uma união ilegítima dos pais, não um perigo de genocídio. Byrne, por sua vez, põe Lara e Jor-El em desacordo porque este, valendo-se de uma lei antiga da sociedade

kryptoniana, retirara das câmaras de gestação o orbe matricial que abrigava o filho do casal. Pode-se dizer, então, que, em ambas as histórias, o nascimento do protagonista instala um estado de crise em seu ambiente de origem.

Imagem 1: Jor-El e Lara conversam sobre a remoção do orbe matricial das câmaras de gestação. (BYRNE; GIORDANO, 2015a, n.p.)

Prosseguindo, as narrativas acompanham uma súbita evolução das circunstâncias que obriga ao desligamento involuntário dos protagonistas de seus contextos de nascimento: no caso de Moisés, logo se informa que sua mãe "não pôde mais mantê-lo oculto", de modo que se dedica imediatamente a preparar a cesta onde colocará a criança e que deixará às margens do Nilo; quanto ao Superman de Byrne, rajadas devastadoras de radiação irrompem do solo de Krypton, forçando Jor-El a lançar o hiperpropulsor, enquanto Lara é tomada por violenta consternação. É importante destacar que as únicas pessoas que contemplam os bebês — a filha de Levi (após o nascimento) e Jor-El (enquanto o feto ainda se achava dentro do orbe matricial) — são aquelas que irão lançá-las em direção aos seus futuros ambientes de vida. É como se isso sugerisse que as duas crianças deixavam para trás modos de ser com os quais jamais viriam a identificar-se: o menino hebreu, com a escravização de sua gente no Egito, já que, no futuro, seria enviado para libertá-la com o poder de YHWH;[24] o ainda não nascido filho de Jor-El e Lara, com

[24] Preferi simplesmente transliterar o tetragrama sagrado (יהוה) a usar algumas pronúncias correntes ou substituí-lo na tradução pela palavra "Senhor", cujas vogais do equivalente hebraico *ʼAdōnāy* (אֲדֹנָי) pontuam

o padecimento da civilização kryptoniana, que havia renegado a capacidade que os seres humanos têm de sentir paixão.

Imagem 2: Jor-El lança o hiperpropulsor que carrega o orbe matricial. (BYRNE; GIORDANO, 2015a, n.p.)

Quando chegam aos novos ambientes, os protagonistas são acolhidos: o menino israelita, pela princesa egípcia, que combina com a mãe dele seu desmame e posteriormente o recebe de volta como filho adotivo; a criança kryptoniana, por Jonathan e Martha Kent,

---

as consoantes do nome do Deus judaico. Para aprofundamentos acerca do nome divino, cf. a obra de Römer (2016, p. 33-42).

que, surpreendidos por um estrondo ocorrido nas proximidades de sua fazenda, vão ao local, veem o foguete e fazem o resgate. Note-se que as pessoas que agora contemplam os bebês são aquelas que tomarão a iniciativa de abrir os braços e o coração para eles: a filha do Faraó é possuída de compaixão logo que vê a criança dentro da cesta; Martha é acometida de grande indignação quando se depara com o bebê no foguete, considerando desumano que alguém tivesse enviado um serzinho inocente para o espaço. Recolhe-o decidida a protegê-lo a qualquer custo. Duas mulheres enternecidas com o desamparo daquelas crianças.

Repare-se aqui uma sacada interessante de Byrne: ele desenha o orbe matricial se abrindo diante de Martha, afirmando simbolicamente que é ela quem dá à luz o menino. É também ela que o pega primeiro nos braços. Naquele momento, Martha e Jonathan realmente se tornam pais legítimos da criança, a qual vem ao mundo como pessoa terrena.

Imagem 3: Jonathan e Martha Kent encontram o foguete.
(BYRNE; GIORDANO, 2015b, n.p.)

Por fim, os protagonistas recebem suas identidades daqueles que os acolhem em seus novos ambientes de vida. Por meio da filha do Faraó, a narrativa oferece uma etimologia hebraica para o nome do menino israelita, construída através de um curioso jogo de palavras onde sobressaem simultaneamente semântica, fonética e

estilística: "*Ela* pronunciou o nome dele: — Moisés (מֹשֶׁה [*Mōshéh*]). Então disse: — Sim, das águas fi-lo sair (מְשִׁיתִהוּ [*m^eshîtihû*])."[25] Após uma nevasca de cinco meses, tendo voltado com Jonathan ao convívio da comunidade de Smallville, Martha apresenta a todos o filho do casal, que recebe o nome de Clark Kent. Do mesmo modo que Moisés, Clark também só recebe uma identidade em seu novo ambiente de vida. No Hexateuco de Byrne, nunca ficamos sabendo qual é o nome kryptoniano do Superman.

[25] Römer (2016, p. 58) esclarece que o nome מֹשֶׁה (*Mōshéh*) "[...] é de origem egípcia. Trata-se da transcrição hebraica do lexema egípcio *msj* (engendrar, conceber), que se encontra, por exemplo, no nome de Ramsés ('Rè o gerou' ou 'filho de Rè')."

Imagem 4: Jonathan e Martha Kent adotam e batizam o bebê. (BYRNE; GIORDANO, 2015b, n.p.)

Ainda no que se refere às identidades, no relato do nascimento de Moisés, ele é o único personagem nomeado. "O nome é uma lembrança do passado, mas também um anúncio para o futuro: aquele que agora foi tirado das águas, mais tarde salvará seu povo das águas do mar [...]" (VOGELS, 2003, p. 74). Igualmente se pode imaginar que a

ausência dos nomes dos demais integrantes da história sinalizava que aquela realidade que vigorava à época do nascimento de Moisés, a saber, a opressão de Israel sob o domínio do Egito, estava com os dias contados, em vias de desaparecer. A falta do nome kryptoniano do Superman certamente indica algo semelhante. Deixemos o próprio Clark confirmar: "Embora Krypton tenha me *gerado*, foi a Terra que me tornou tudo o que *sou*... tudo que *importa*" (BYRNE; GIORDANO, 2015c, n.p.; grifos no original).

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi aproximar as narrativas do Superman de John Byrne e de Moisés no Pentateuco, buscando reconhecer uma estrutura sequencial comum. Como recortes metodológicos, estabeleci dois trechos: de um lado, o texto hebraico de Êxodo 2.1-10, onde se conta o nascimento de Moisés; de outro, o prólogo e a primeira parte do capítulo 1 da minissérie *O Homem de Aço*, em que se desenrola a vinda do Superman de Krypton para a Terra.

Após mapear algumas características fundamentais atribuídas ao Superman em *Action Comics*, n. 1 (1938), tiras de jornal de 1939 e *Superman*, n. 1 (1939), oferecendo um tipo de material *básico* que Byrne reaproveita em boa parte,

disponibilizei breves posicionamentos de autores referenciais acerca da importância da narrativa de Moisés para a construção da lenda do Superman.

A tradução do texto hebraico de Êxodo 2.1-10 foi acompanhada de uma articulação do conteúdo em quatro subtemas simétricos (quiasmo): A. Nascimento em circunstância de crise no ambiente de origem; B. Desligamento involuntário do ambiente de origem; B'. Acolhimento em novo ambiente; A'. Recebimento de identidade no novo ambiente. Observou-se claramente a mesma sequência no trecho selecionado da história roteirizada e desenhada por Byrne. Além disso, procurei examinar comparativamente algumas peculiaridades de cada narrativa. De todo modo, parece ter ficado claro que a versão de Byrne para o Superman também se serve da história de Moisés como inspiração. Temos aqui mais um exemplo do que o artista pretendia quando propunha levar o super-herói *de volta ao básico*.

Outros recortes poderiam ser feitos da narrativa de Moisés no Pentateuco e da história do Superman no *Hexateuco* de Byrne. De fato, cheguei a selecionar alguns de ambas as obras, mas isso ficará para uma próxima ocasião.

Referências

BYRNE, John; GIORDANO, Dick. Egresso da aurora esmeralda (prólogo ao Capítulo 1). In: BYRNE, John; GIORDANO, Dick. **Superman:** o Homem de Aço. Tradução de Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015a. (Coleção DC Graphic Novels, vol. 8).

_____ ; _____. O Segredo (parte 1 do Capítulo 1). In: BYRNE, John; GIORDANO, Dick. **Superman:** o Homem de Aço. Tradução de Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015b. (Coleção DC Graphic Novels, vol. 8).

_____ ; _____. Assombração (Capítulo 6). In: BYRNE, John; GIORDANO, Dick. **Superman:** o Homem de Aço. Tradução de Fernando Bertacchini et al. São Paulo: Eaglemoss, 2015c. (Coleção DC Graphic Novels, vol. 8).

COOKE, Jon B.; NOLEN-WEATHINGTON, Eric. **Mestres modernos:** John Byrne. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014. vol. 2.

DAROWSKI, John; DAROWSKI, Joseph J. Superman Takes to the Air: The Radio Adaptations of the Man of Steel. In: DAROWSKI, John (Ed.). **Adapting Superman:** Essays on the Transmedia Man of Steel. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2021. p. 57-75.

ELLIGER, Karl; RUDOLPH, Wilhelm. **Biblia Hebraica Stuttgartensia.** Editio funditus renovata. Vierte verbesserte Auflage. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft, 1990.

GUSMAN, Sidney (Org.). **Universo HQ entrevista:** grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto. São Paulo: Nemo, 2015.

HOLLADAY, William L. **Léxico Hebraico e Aramaico do Antigo Testamento.** Tradução de Daniel de Oliveira. São Paulo: Vida Nova, 2010.

KELLY, Page H. **Hebraico Bíblico:** uma gramática introdutória. Tradução de Marie Ann Wangen Krahn. 3. ed. São Leopoldo, RS: Sinodal, 2002.

KIRST, Nelson et al. **Dicionário Hebraico-Português e Aramaico-Português.** 16. ed. São Leopoldo, RS: Sinodal; Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

LIDDELL, Henry George; SCOTT, Robert. **An Intermediate Greek-English Lexikon:** founded upon the seventh edition of Liddell and Scott's Greek-English lexicon. Oxford, UK: Oxford University Press, 1985.

LORENZO, William J. The Dawn of the Man of Tomorrow: How Adapting Superman into Different Media Created America's Superhero. In: DAROWSKI, John (Ed.). **Adapting Superman:** Essays on the Transmedia Man of Steel. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2021. p. 7-26.

RÖMER, Thomas. **A origem de Javé:** o Deus de Israel e seu nome. Tradução de Margarida Maria Cichelli Oliva. São Paulo: Paulus, 2016.

SANDERSON, Peter. Superman Reborn! **Amazing Heroes,** n. 96, June 1, 1986: 26-40. Internet Archive. Disponível em:

<https://archive.org/details/amazing-heroes-1986/Amazing%20Heroes%20096%20c2c%20%28June%201%2C%201986%29%20%28A-Team-DCP%29/mode/2up>. Acesso em: 1 nov. 2021.

SCHMID, Konrad. **História da literatura do Antigo Testamento:** uma introdução. Tradução de Uwe Wegner. São Paulo: Loyola, 2013.

SCHÖKEL, Luis Alonso. **Dicionário Bíblico Hebraico-Português.** Tradução de Ivo Storniolo e José Bortolini. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SCHWARTZ, Roy. **Is Superman Circumcised?** The Complete Jewish History of the World's Greatest Hero. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2021.

SIEGEL, Jerome; SHUSTER, Joe. Superman, campeão dos oprimidos! **Action Comics,** n. 1. In: SUPERMAN Crônicas. Tradução de Edu Tanaka. Barueri, SP: Panini Brasil Ltda., 2007a, vol. 1, p. 5-18.

_____ ; _____. Origem do Superman. **Superman**, n. 1. In: SUPERMAN Crônicas. Tradução de Edu Tanaka. Barueri, SP: Panini Brasil Ltda., 2007b, vol. 1, p. 197-198.

_____ ; _____. Prelúdio para "Superman, campeão dos oprimidos!" **Superman,** n. 1. In: SUPERMAN Crônicas. Tradução de Edu Tanaka. Barueri, SP: Panini Brasil Ltda., 2007c, vol. 1, p. 199-202.

_____ ; _____. Uma explicação científica para a força do Homem de Aço. **Superman**, n. 1. In: SUPERMAN Crônicas.

Tradução de Edu Tanaka. Barueri, SP: Panini Brasil Ltda., 2007d, vol. 1, p. 203.

_____ ; _____. Superman. In: THE ORIGIN of Superman. **Superman.nu.** Superman through the ages. Disponível em: <http://theages.superman.nu/origins/1939.php?page=1>. Acesso em: 31 out. 2021.

SKA, Jean-Louis. **Introdução à leitura do Pentateuco:** chaves para a interpretação dos cinco primeiros livros da Bíblia. Tradução de Aldo Vannucchi. São Paulo: Loyola, 2003.

VIRAÇÃO, Francisca Jaquelini de Souza. "Olhem, lá no céu!" Superman e Profetismo Judaico. **Teoliterária,** vol. 9, n. 19, 2019: 173-188.

VOGELS, Walter. **Moisés e suas múltiplas facetas***:* do Êxodo ao Deuteronômio. Tradução de Euclides Martins Balancin. São Paulo: Paulinas, 2003.

WEINSTEIN, Simcha. Superman: From Cleveland to Krypton. The Man of Steel's Jewish roots. **My Jewish Learning,** s.d. Disponível em: <https://www.myjewishlearning.com/article/superman-from-cleveland-to-krypton/>. Acesso em: 3 nov. 2021.

WELDON, Glen. **Superman:** uma biografia não autorizada. Tradução de Débora Guimarães Isidoro. São Paulo: Leya, 2016.

WOLFMAN, Marv. In: GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos.** Porto Alegre: L&PM, 2011. p. 507.

O sacrifício heroico: entre a redenção e o altruísmo

Marcelo da Silva Carneiro

Introdução

As trajetórias de heróis e heroínas trazem alguns temas arquetípicos que datam de histórias antigas e clássicas. Um desses temas é o do sacrifício do herói que, para realizar sua tarefa, precisa até mesmo sacrificar a sua vida. Neste caso está em jogo tanto a possibilidade de ele querer se redimir por um erro cometido anteriormente quanto por um pensamento em prol das outras pessoas, em que sua própria vida e segurança ficam em segundo plano. Essa descrição pode ser aplicada a vários heróis e heroínas das histórias em quadrinhos, alguns numa relação maior com o primeiro aspecto, outros com o segundo. Neste ensaio, vamos analisar essa questão a partir de três momentos.

No primeiro, iremos falar do arquétipo do sacrifício heroico, a teoria em torno dele a partir da psicanálise, com seu desdobramento literário, tendo como parâmetro a narrativa de Heitor na epopeia clássica *Ilíada.* Vamos ver os

motivos do troiano Heitor para deixar sua família para enfrentar o poderoso guerreiro Aquiles em um combate fatal. No segundo momento do ensaio, vamos apresentar o conceito de redenção trabalhado na teologia cristã, e como ele se plasma na cultura pop como uma virtude heroica a ser praticada.

Já no terceiro momento, analisaremos como esse tema arquetípico se apresenta nas histórias em quadrinhos. Primeiro, por um tipo de quase herói que segue esse arquétipo, quando vilões tentam se redimir de um mal cometido, a partir de exemplos de personagens dos quadrinhos. E depois, usando a mesma metodologia, apresentando heróis que surgiram a partir de circunstâncias trágicas, pois nem pensavam na possibilidade de se tornarem heróis.

1. O sacrifício heroico como mito arquetípico

A ideia do herói e dos atos heroicos que o compõem estão presentes nos arquétipos literários desde a Antiguidade. Para Carl Gustav Jung, esses arquétipos fazem parte da estrutura do inconsciente coletivo, por isso, povoam o imaginário de toda a sociedade. Ele afirma que

> [...] existem em cada indivíduo as grandes imagens 'primordiais', [...], ou seja, a aptidão hereditária da imaginação humana de ser como era nos primórdios (JUNG, 1980, p. 59).

Essa aptidão gera imagens e ideias que Jung denominou "arquétipos".

Baseado nas ideias de Jung, Meletínski (2002) elaborou o conceito de *arquétipos literários*, em que as projeções do inconsciente coletivo são elaboradas em tipos literários que se tornam perenes, a partir da junção da mitologia com o folclore. Associou a esse conceito a ideia da jornada do herói de Joseph Campbell. Somando essas ideias, Meletínski entendeu que os tipos heroicos nas várias culturas e povos tendem a formar diferentes motivos e elaborações conceituais, em forma de narrativa.

É a partir dessa ideia que propomos o arquétipo do sacrifício heroico. Não temos aqui a ideia de iniciação, própria da jornada do herói proposta por Campbell, mas de purificação e busca de redenção por algum ato danoso ou equivocado cometido pelo próprio herói, ou ainda a busca de redenção de uma vida como vilão, a partir de algum ponto de virada que o faz desejar essa mudança. Nosso ponto de partida será a obra clássica *Ilíada*, de Homero, datada do século 8 a.C., que narra a história da guerra entre

os troianos e os espartanos por causa de Helena, esposa de Menelau, rei de Esparta. O foco da narrativa está no décimo ano da guerra, quando ocorrem os eventos fatídicos que encerram o conflito.

Segundo o tradutor Trajano Vieira, responsável por uma das versões mais recentes da obra em português, a missão de Heitor ''é salvar, por meio da entrega de si mesmo, o fardo sagrado cuja preservação assegurará uma profunda continuidade ao devir" (VIEIRA, p. 1). Temos aqui um vislumbre do sacrifício heroico de Heitor, cujo contexto está descrito no Canto XXI. Aquiles, o maior guerreiro entre os gregos, foi ofendido pelo rei Menelau, por isso se afastou do combate. Os troianos começaram a prevalecer no combate, então o primo de Aquiles, Pátroclo, roubou a armadura de Aquiles para incitar o exército grego ao combate. Porém, Heitor, achando se tratar do próprio Aquiles, matou Pátroclo. Quando ele descobriu o que tinha feito, se arrependeu e retornou para Troia. Entretanto, Aquiles, furioso pela morte de Pátroclo, passou a matar tanta gente que o número de corpos chegou a sufocar um rio. No Canto XXII, então, se dá o ato sacrificial de Heitor, que se apresenta a Aquiles para saciar a sede de justiça deste. Ele se apresenta, mas é acometido de um grande

medo, e acaba fugindo de Aquiles, que o persegue impiedosamente até que consegue matá-lo, e desonrá-lo.

Esse relato é tão antigo e poderoso que se tornou uma espécie de arquétipo para o mundo literário e o imaginário dos heróis. Combina, de forma profunda, o sentimento da busca de redenção e do altruísmo. Influenciou até mesmo a Bíblia: de certo modo, a história de Sansão, quando ele derruba uma coluna de um palácio onde estavam muitos filisteus (cf. Juízes 16.23-31) repercute a de Heitor; perpassa a ideia de um poderoso herói que se redime pela sua própria morte.[26] Para a tradição cristã, é possível afirmar que Jesus assume postura semelhante, mesmo não tendo combatido nem matado ninguém. Sua entrega é vista como um ato de redenção, como veremos adiante.

Esse arquétipo poderia ser associado, na jornada do herói, ao momento da prova, em que o herói ou heroína se vê diante de uma decisão: manter-se no caminho em que está ou mudar de caminho? Neste caso, o que motiva a personagem a fazer isso?

---

[26] Ainda que Meletínski tenha identificado em Sansão mais o tipo de Aquiles, que também faz sentido (cf. 2002, p. 66). Mesmo assim, temos no ciclo narrativo de Sansão a queda e o caminho da redenção, que o levou ao sacrifício.

Podemos indicar diversas possibilidades, mas seguindo a lógica da história de Heitor, é o desejo de compensar uma falha pessoal, e a tentativa de salvaguardar as pessoas que ama. Nas histórias em quadrinhos, esse motivo tem relação com alguma tragédia ou momento-chave na trajetória daquela personagem: é a morte de Ben Parker, quando Peter não impede um assaltante de fugir; a explosão que quase mata Bucky, que é capturado pelos russos, a mesma que congelou Steve Rogers por décadas; a perda da alma de Astra Logue para o demônio Nergal, que Constantine não conseguiu impedir; a noite em que Patrick "Eel" O'Brian levou um tiro, foi contaminado por um estranho ácido e abandonado à própria sorte. Também não se pode negar a força de tragédias ocorridas ainda na infância que irão marcar a vida das personagens para sempre, como a morte dos pais de Bruce Wayne, ou a morte de todo um planeta, como no caso de Kal-El, ainda que em sua trajetória esses grandes símbolos heroicos não tenham procurado redenção pessoal, mas tenham sido motivados pelo altruísmo.

Mediante essa força narrativa presente no tema do heroísmo decorrente da tragédia, que leva ao sacrifício heroico (que não significa necessariamente a morte, posto

que nos quadrinhos ela sempre é relativa) ou até anti-heroico, vamos analisar alguns casos de heróis e heroínas que foram movidos por um sentido de redenção e altruísmo a partir de momentos-chave em suas trajetórias. Porém, vejamos primeiro como o tema da redenção e do altruísmo são considerados na teologia cristã.

2. O tema da redenção e altruísmo na teologia cristã

Redenção é um tema importante para a teologia cristã, que está relacionado à salvação. Como afirma o Caldas no *Dicionário Brasileiro de Teologia*:

> Redenção (gr. *apolutrosis*) é noção fundamental para que se entenda salvação na Bíblia. Os conceitos de salvação e redenção estão intimamente ligados no pensamento bíblico. Redimir é resgatar algo ou alguém de uma situação de escravidão, perdição ou risco de morte (2008, p. 904).

Sendo assim, a palavra aparece muitas vezes na Bíblia e na teologia como metáfora para o ato de Jesus Cristo resgatar a humanidade do pecado. De acordo com James T. Dunn, "a influência mais forte foi certamente a de Israel resgatado (da escravidão) do Egito, eminente na principal mina de Paulo para textos escriturísticos (Deuteronômio, Salmos, Isaías)." (2003, p. 273). Essa

imagem atendia perfeitamente ao imaginário da cultura judaico-romana do século 1 d.C., que era escravocrata. Atualizando a metáfora, na sociedade atual, passou a significar a ideia de superação de uma situação de derrota ou fracasso pessoal para uma situação de superação, o de se redimir também de um erro cometido. Uma palavra análoga que pode ser usada é reabilitação ou reparo.

Neste sentido, o tema da redenção foi ampliado em sua significação e ampliado nas narrativas de heróis e heroínas. Na verdade, percebe-se uma mescla com o tema cristão, associando redenção com altruísmo. Na concepção cristã de ética, a palavra altruísmo está relacionada ao amor incondicional ao próximo, que também tem sua raiz no exemplo de Jesus Cristo. Em diversas ocasiões, os evangelhos registram a determinação de Jesus, em conformidade com algumas interpretações rabínicas do Torá, de que os mandamentos mais importantes da Lei são os de amar a Deus e ao próximo. Neste último caso, em especial o Evangelho de Lucas, apresenta uma história que se tornou conhecida como “Parábola do Bom Samaritano”, que apresenta o caso de um homem atacado por assaltantes que o deixam semimorto. Depois que um sacerdote e um levita passam direto, sem ajudar, um samaritano, que ia

pelo mesmo caminho, para e socorre o homem, levando-o, inclusive, a uma hospedaria, a fim de se restabelecer. Ali, ele agiu como próximo do homem e o homem foi seu próximo. Isso indica que o sentido de amar, na concepção de Jesus, não é do sentimento de amor, mas de atitudes concretas em favor do outro. E, não havendo forma de ter reciprocidade, ele se torna mais relevante. Este sentido era compartilhado pelo judaísmo daquele tempo, posto que é uma religião da prática, não da crença somente.

Tal conceito concreto de amor ao próximo, que associamos ao altruísmo, é uma das marcas mais importantes de muitos heróis e heroínas. Apenas para citar alguns, Superman (DC) e Capitão América (Marvel) são movidos por um ideal de justiça e desprendimento em favor do próximo que acabaram se tornando símbolos dessa atitude.

Em nosso breve ensaio, no entanto, queremos associar ambos os aspectos: busca de redenção e altruísmo, como facetas da mesma moeda. Pensando nos personagens que se encaixam nas descrições acima, dividimos em dois grupos: *vilões que se tornam heróis* e *heróis improváveis.* Essa divisão tem relação com a forma como eles e elas se tornaram heróis e heroínas, ou no mínimo anti-heróis.

3. Sacrifício heroico nas histórias em quadrinhos: exemplos emblemáticos

Vilões que se tornam heróis

Um motivo bastante usado nos quadrinhos, é o que aponta nas origens de alguns heróis (ou anti-heróis) uma história relacionada ao crime ou a ações violentas. A tendência atual de diminuir a fronteira entre herói e vilão tem dificultado esse tipo de motivo, posto que alguns vilões e heróis se tornaram personagens ambíguas, em que a própria definição de bem ou mal é relativa. Deadpool (Marvel), Exterminador (DC) e Justiceiro (Marvel) são exemplos de personagens que gravitam entre as duas esferas. Para nosso ensaio, vamos destacar personagens que tinham uma clara prática criminosa e, por algum fato específico, viraram a bússola moral para o lado do combate ao crime:

Homem-Borracha (DC): Apresentado na revista *Police Comics* n. 1 (1941), a história de Patrick "Eel" O 'Brian é mostrada como um pequeno vigarista, que se especializou em diversos tipos de crime, de ladrão a arrombador de cofres. Em suma, ele nunca foi alguém bom ou confiável, até isso mudar em uma noite fatídica. Enquanto trabalhava em

uma fábrica de produtos químicos, Eel foi baleado no ombro e acabou caindo em um estranho líquido. Quando acordou, ele estava sendo cuidado por um monge, já que seus "amigos" o haviam abandonado. A partir daí, Eel notou que além de novos poderes elásticos, ele também havia ganhado uma segunda chance, e passou a buscar ser uma pessoa melhor. O personagem tem uma personalidade ambígua, que varia entre o caos e a ordem. Como explica Ruben Marcelino Bento da Silva:

> Esses elementos de entrada — ambiente noturno, crime, ferimento, acidente, fuga, traição, abandono — constroem um cenário caótico que servirá de base para a emergência do princípio personalizado que introduzirá a ordem. Chama atenção, porém, que esse princípio personalizado de ordem é forjado a partir da mesma substância de que o caos é feito. Eel é o caos animado e encarnado. Eel virá a ser a ordem personificada. Como a serpente arquetípica na antiguidade, Eel conserva a mesma ambivalência. (2019, s./p.)

Neste caso, o personagem do Homem-Borracha nos indica que, o fato de ter mudado de lado em relação à lei não retira da sua personalidade elementos da ambiguidade. Isso pode ser percebido em outros personagens.

Viúva Negra (Marvel): Sua origem é difusa, mas se sabe que era espiã a serviço da União Soviética e realizou

diversas missões assassinas a serviço do Tentáculo. Sua primeira aparição nos quadrinhos se deu em *Tales of Suspense* n. 52 (1964), numa história que envolvia também o vilão Dínamo Escarlate. Natasha trabalhou em missões de espionagem contra Tony Stark. Numa delas, manipulou Clint Barton, o Gavião Arqueiro, na época interessado por ela, conforme mostrado em *Tales of Suspense 57* (1964). Clint acabou enfrentando o Homem de Ferro, e no combate Natasha é ferida acidentalmente por Clint, que foge com ela. Curiosamente, foi justamente a relação com Clint que a motivou a se juntar aos Vingadores, e aos poucos ela foi se adaptando a uma nova vida, inclusive se tornando agente da SHIELD, a agência de combate ao super-terrorismo da Marvel.

Homem-Formiga (Marvel): O personagem original que vestiu a roupa de Homem-Formiga foi Hank Pym, mas é a versão de Scott Lang que nos interessa. Na revista *The Avengers* n. 181 (1979), ele é mostrado como um ladrão que cumpriu pena, mas acabou voltando ao crime por causa da condição cardíaca da filha. Para conseguir os meios de salvá-la, acabou roubando a roupa do Homem-Formiga de Hank Pym, que o observou e, vendo que sua intenção era salvar a vida da filha, permitiu que ele continuasse como

Homem-Formiga, desde que usasse o traje para o bem. A aparição heroica dele ocorreu na revista *Marvel Premiere* n. 47 (1979).

Soldado Invernal (Marvel): Bucky Barnes era companheiro do Capitão América na Segunda Guerra, até que foi dado como morto após uma explosão, que o deixou gravemente ferido, conforme mostrado em *The Avengers* n. 56 (1963). Anos depois, na revista *Captain America Vol.* 5, n. 8 (2005), é mostrada sua origem como Soldado Invernal. Recuperado pelos soviéticos, Buck foi exposto a diversos experimentos, inclusive do soro do supersoldado, além de lavagem cerebral que o fez esquecer sua identidade. Se tornou uma arma para eliminar os inimigos dos soviéticos e só recuperou sua consciência com a ajuda do Capitão América, muitas décadas depois que se separaram. Acabou se afastando novamente ao destruir um cubo cósmico que o Caveira Vermelha tentava possuir. De acordo com Claudio Yuge (2021), Ed Brubaker criou o personagem em meio a várias reformulações pelas quais a Marvel passava, tendo em mente que o personagem evoca "sentimentos de abandono que muitos veteranos de guerra têm com o governo dos Estados Unidos." (s./p.), apontando para situações vividas no mundo real, que geram um sentimento

de culpa muitas vezes. Por isso, Bucky tem um caminho em busca de redenção, pelos seus atos passados.

Penitente (Lorde Lobo Estúdios): Anti-herói brasileiro, criado por Lorde Lobo, tem um perfil daqueles assassinos extremamente bem preparados a serviço de uma agência internacional. Na sinopse do personagem, lançado na revista *Penitente* n. 1 (2008), o autor afirma:

> Após ser morto enquanto dormia (provavelmente pela própria agência que o treinou desde criança), se encontrou com uma entidade espiritual que se apresentou a ele dizendo ser Deus, a qual lhe propôs um pacto, caso quisesse evitar ser condenado a arder no fogo infernal. O acordo dizia que se ele quisesse ter sua redenção, precisaria pagar uma penitência, onde ele deveria voltar ao mundo dos vivos, ainda que em seu corpo morto – ou seja, na forma de um zumbi – e salvar setenta vezes sete vezes o número de vítimas inocentes que executou (70 X 7 X N) e, ao mesmo tempo, mandar de volta ao Inferno criaturas que de lá saíram (LORDE LOBO, 29, s./d., s./p.).

A partir daí, o personagem atua em favor de pessoas ameaçadas, cumprindo a missão que lhe foi imposta. Dos heróis e heroína escolhidos nesta categoria, esse é o que mais tem relação com o arquétipo que estamos indicando, inclusive com um toque religioso, pois envolve o inferno.

Heróis improváveis

No caso desta categoria, pensamos em personagens que, até um determinado momento, não tinham ideia de que seriam heróis, mas também não eram criminosos. Algum evento trágico, porém, mudou suas trajetórias, a partir da qual buscam alguma redenção.

Homem-Aranha (Marvel): Uma das histórias mais conhecidas no mundo dos quadrinhos é a de Peter Parker, cuja origem foi contada na revista *Amazing Fantasy* (1962), e ainda repercute com uma vivacidade muito grande na cultura pop. Sua origem foi imortalizada pela frase "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades", dita pelo seu tio Ben, que se tornou pivô de sua mudança de um adolescente com poderes para um super-herói. Picado por uma aranha radioativa, Peter Parker inicia sua trajetória em busca de glória e dinheiro como lutador de luta livre. Alçado a celebridade instantânea, numa de suas entrevistas num canal de televisão, deixa um ladrão fugir, considerando que não era responsabilidade sua pegá-lo. Ao voltar para casa, fica sabendo que um criminoso entrou na residência de seus tios e matou o tio Ben. Furioso, vai em busca do assassino, e quando o alcança descobre, para seu horror, que era o mesmo homem que ele deixou escapar.

Transtornado e cheio de culpa, Peter faz uma revisão de suas prioridades, lembrando as palavras do tio Ben sobre responsabilidade. A partir de então, Parker não mediu mais esforços para salvar as pessoas e combater o crime, às vezes quase custando sua própria vida. Na verdade, o sucesso do Homem-Aranha vem da sua humanidade, como afirma Rodrigo Guerrino:

> Alguns dos grandes atrativos trazidos pelo Amigão da Vizinhança, além da pouca idade de seu *alter ego*, Peter Parker, muito parecida com aquela de seus próprios leitores, se relacionavam aos dilemas rotineiros enfrentados pelo adolescente, como a falta de dinheiro, o conflito familiar, a perseguição pelos valentões da escola e os amores não correspondidos. O Homem-Aranha ganhou seus poderes sem que os quisesse, pela picada de uma aranha irradiada, amadureceu devido à morte do tio, e passou a enfrentar toda sorte de bandidos e vilões. (GUERRINO, 2013, p. 4).

A partir desse perfil, percebe-se na trajetória de Peter Parker a busca de redenção associada ao altruísmo.

John Constantine (Vertigo/DC): Constantine é um anti-herói, apresentado pela primeira vez na revista *Swamp Thing* n. 25 (1984),[27] com uma personalidade narcisista,

[27] Muitos afirmam, no entanto, que essa aparição foi apenas uma sugestão do personagem, e que a primeira aparição para valer se deu na re-

extremamente sarcástico, cuja curiosidade o fez estudioso de magia, com uma trajetória irregular de vitórias e derrotas, ou, pelo menos, sem que ele mesmo tenha qualquer relação com o resultado dos fatos. Logo numa das primeiras investidas na magia ocorreu o que pode ser tido como a pior experiência de Constantine com a magia. Enquanto ainda estava na sua banda de *punk rock*, *Membrana Mucosa*, John se depara com uma menina que foi abusada sexualmente, Astra Logue, e que acabou invocando um monstro por causa do trauma dessa violência. Constantine, arrogante e descuidado, juntou-se aos seus colegas ocultistas e invocou o demônio Nergal, para combater o monstro. Nergal, no entanto, aproveita a situação para trair Constantine e levar a alma de Astra para o inferno. Essa experiência mexeu profundamente com Constantine, que passou a assumir mais responsabilidade no uso da magia. Mesmo assim, ele foi causa da desgraça de muitas pessoas próximas a ele, o que o levou a ir para os Estados Unidos, e depois integrar a Liga da Justiça Sombria, em busca de uma redenção. Ainda assim, nunca deixou seu jeito sarcástico e ser considerado indigno de confiança por

---

vista *Swamp Thing* n. 37 (1985), onde o potencial dele foi mais bem explorado.

seus colegas de equipe. O preço a se pagar por ter uma personalidade narcisista.

Demolidor (Marvel): Lançado na revista *Daredevil* n. 1 (1964), mostra a história de Matthew Murdock, que ganhou seus poderes em um acidente com produtos químicos que causaram sua cegueira, compensada com a ampliação dos demais sentidos. Porém, ele só se tornou herói a partir de uma tragédia, que não foi ele quem causou. Seu pai, Jack "Batalhador" Murdock, era boxeador, e foi morto por não aceitar entregar uma luta combinada, justamente porque Matt estava presente ao combate, agora já um homem, estudante de Direito. A morte de seu pai fez emergir o herói, que estava submerso até então. A princípio movido por vingança, Matt entendeu que sua ação teve sua raiz na justiça e passou a agir para levar a justiça (paralela) em Nova Iorque, mas especialmente às ruas do bairro Cozinha do Inferno, local de sua origem.

Patrulha do Destino (DC): Lançados na revista *My Greatest Adventure* n. 80 (1963), a Patrulha do Destino é um grupo de párias da sociedade que desenvolveram poderes especiais a partir de diferentes acidentes, criado pelo cientista Niles Caulder, que usa o codinome Chefe, que, na verdade, também era responsável pelos acidentes. Assim

surgiram o Homem-Negativo (Larry Trainor), Homem-Robô (Cliff Steele), Mulher-Elástica (Rita Farr) e Mento (Steve Dayton). É um grupo com muitos problemas, que tornam suas ações ainda mais heroicas, a ponto de o grupo original dar a sua vida para salvar um vilarejo de pescadores, obrigando a criação de uma nova formação. Dos exemplos listados nesta categoria é o mais improvável, inclusive, considerado muitas vezes um grupo criminoso.

Considerações finais

Esse ensaio teve como objetivo apresentar o arquétipo do sacrifício heroico como um motivo arquetípico bastante presente nas histórias em quadrinhos. Pudemos indicar as fontes teóricas que podem ter embasado essa concepção, além da aproximação do tema com o campo da teologia, que tem na redenção e no altruísmo elementos presentes na ideia do sacrifício heroico, pontos de expressão e convergência. Por fim, apresentamos alguns exemplos, sabendo que muitos outros poderiam ser lembrados. Deixamos para o leitor ou leitora essa tarefa de fazer outras identificações e aproximações, ou ainda o desafio de ler as histórias com esse tema em

mente. Isso permite ao exercício da leitura uma instigante prática, mesclando o entretenimento com a reflexão.

Pensar a motivação que envolve as ações dos heróis e heroínas é um exercício bastante interessante para indicar a relação deles com arquétipos importantes para a civilização ocidental, tanto no plano da vida real quanto no plano literário. O heroísmo que vemos em bombeiros, policiais, médicos e médicas e outras profissões que arriscam a própria vida tem, em muitos casos, o fundamento nesse tipo de arquétipo, às vezes levando ao sacrifício da própria vida. Em situações de extrema gravidade, nas crises humanitárias ou em tragédias naturais, são essas pessoas que fazem a diferença.

De certo modo, se pensarmos como os arquétipos são recorrentes no imaginário da sociedade, tê-los concretizados em histórias de heróis e heroínas é um modo de motivar as pessoas a pensar no melhor que podem fazer e ser no mundo. Sejam adolescentes ou adultos, certamente esses exemplos e histórias servem para mostrar atitudes e valores que podem promover ações mais altruístas e menos autocentradas. Entretanto, como sinal dos tempos, nos últimos anos os quadrinhos deram mais espaço para heróis ambíguos, anti-heróis, na verdade, que ficam no limite

entre o crime e o heroísmo. Até mesmo heróis clássicos, como Batman, passaram por alterações que o aproximaram de atitudes mais vilanescas do que heroicas. Acreditamos que pode ser uma fase que passe, ou que essa ambiguidade seja aprofundada, considerando a possibilidade de nosso tempo ser ainda mais marcado por certa incerteza de valores que envolvam a prática do altruísmo.

Referências

CALDAS, Carlos. Salvação. In: BORTOLETTO FILHO, Fernando, SOUZA, José Carlos de, KILPP, Nelson. **Dicionário Brasileiro de Teologia.** São Paulo: ASTE, 2008.

GUERRINO, Rodrigo. **Homem-Aranha.** Coleção Histórica Marvel. Vol. 1. São Paulo: Panini, 2013.

JOHN Constantine. In: **DClopedia.** Disponível: https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/John_Constantine_(Terra_Primal)#Vida_Anterior Acesso em 31 julho 2021.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente.** Tradução de Maria Luiza Appy. 2 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1980.

LOBO, Lorde. Penitente. In: **Lorde Lobo Estudio.** Disponível em: http://www.lordelobo.com.br/penitente/personagens/penitente.htm Acesso em 31 julho 2021.

MELETÍNSKI, Eleazar Mosséievitch. **Os arquétipos literários.** Tradução de Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade, Arlete Cavaliere. 2 ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2002.

SILVA, Ruben Marcelino Bento da. As origens mitológicas do Homem-Borracha. In: **Quadrinheiros.** Disponível em: https://quadrinheiros.com/2019/11/25/as-origens-mitologicas-do-homem-borracha/ Acesso em 31 julho 2021.

VIEIRA, Trajano. Ilíada de Homero. In: **Trajano Vieira** (blog). Disponível em: https://www.trajanovieira.com/iliada-de-homero/ Acesso em 31 julho 2021.

YUGE, Claudio. Como o Soldado Invernal nasceu nas HQs e por que seu criador está descontente? In: **Canaltech.** Disponível em: https://canaltech.com.br/quadrinhos/como-o-soldado-invernal-nasceu-nas-hqs-e-por-que-seu-criador-esta-descontente-181232/ Acesso em 31 julho 2021.

A representação do mal em Demolidor: A queda de Murdock

Fernando Glória Caminada Sabra

Introdução

O presente ensaio objetiva apresentar a representação do mal na saga *Demolidor: A queda de Murdock.*

O texto está organizado a partir da apresentação do tema a ser analisado e, a seguir, da metodologia para a significação do tema, que nessa análise será o semissimbolismo proposto e apresentado por Algirdas Julien Greimas e desenvolvido pelos estudiosos da semiótica. Após a significação dos elementos, uma breve reflexão será realizada reunindo o todo para uma apreciação dos elementos, considerando que o texto da saga é sincrético.

Finalmente, deve ser destacado que o presente texto possui caráter ensaístico. O tema e o método para a significação serão abordados em um artigo acadêmico posterior que, considerando o seu objetivo, analisará a saga mais detalhadamente.

1. A queda de Murdock, o mal e o semissimbolismo

A saga é uma história sequencial que possui um arco narrativo longo, que, no caso do Demolidor, representa um conflito entre herói e anti-herói, Wilson Fisk, que persegue de modo implacável Matthew Murdock.

A história contempla um herói clássico, representação do bem contra o mal. O herói personifica de modo particular o bem, pois Murdock está ligado a um local, Hell's Kitchen, realiza o bem para todos, mas está ligado ao seu bairro, enraizado em seu lugar de origem e vida.

O mal é percebido por meio do anti-herói. Fisk é o perseguidor de Murdock e, desta maneira, estabelece uma relação de oposição entre o bem e mal. Tudo o que é bem em Murdock, é retratado como mal em Fisk. A presença do mal pulverizado que ocorre em *A queda de Murdock* é real, mas é retratado como consequência, é fruto do mal maior personalizado em Fisk.

A história em quadrinho é um sistema semiótico, em que as imagens e as falas compõem um sistema único que deve ser significado a partir da análise das imagens e falas, por se tratar de um texto sincrético.

O semissimbolismo é uma proposta de análise semiótica, em que um texto sincrético é significado a partir

de três elementos, o cromático, o eidético e o topológico, estes relacionados a imagem; e, a seguir, as falas, o que está relacionado ao elemento discursivo. Todos se encontram descritos no, *Dicionário Razionado de Semiótica*, obra seminal de Greimas e Courtés.

O cromatismo, categorias cromáticas, busca significação de correntes das cores. No que diz respeito a análise semiótica cabe a análise cromática as identificações e a observação das oposições entre diferentes propriedades relacionadas a coloração dos quadrinhos, no caso da saga, o esboço esquemático abaixo exemplifica o cromatismo:

CONTRASTE DAS CATEGORIAS CROMÁTICAS:

Puro x Mesclado

Brilhante x Opaco

Saturado x Não Saturado

Claro x Escuro

Quente x Frio

Fonte: Adaptado de Guerra Junior (2019).

As categorias eidéticas significam as formas a partir das suas oposições. Neste caso, as oposições, entre as

muitas possíveis, podem ser indicadas no seguinte esboço esquemático:

CONTRASTE DAS CATEGORIAS EIDÉTICAS:

Curvilíneo x Retilíneo

Arredondado x Angular

Ascendente x Descendente

Convexo x Côncova

Fonte: adaptado de Guerra Junior (2019).

As categorias topológicas são as que

> delineiam a partir da observação do arranjo das formas no espaço ocupado pelos componentes plásticos, sejam eles dispostos uns sobre os outros, uns aos lados dos outros, em quaisquer direções' (GUERRA JUNIOR, 2019, p. 111).

Considerando o conceito, o esboço esquemático pode ser apresentado nesta configuração:

CONTRASTE DAS CATEGORIAS EIDÉTICAS:

Alto x Baixo

Englobante x Englobado

Central x Periférico

Grande x Pequeno

Fonte: Adaptado de Guerra Junior (2019)

2. A análise cromática

O gráfico abaixo, oferece uma classificação básica das cores como são estudadas e classificadas:

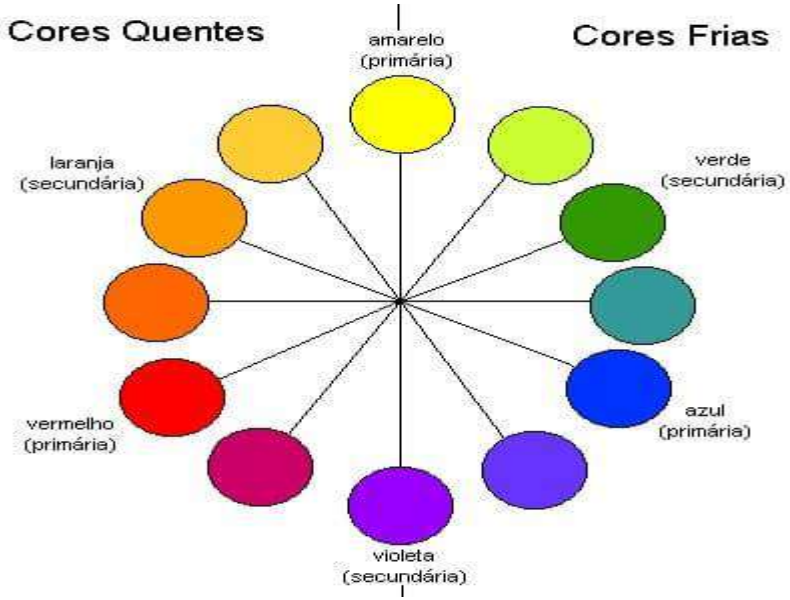


Imagem 1: Retirada de TTPS://construcaoedesign.com/o-poder-das-cores-complementares/

As cores são classificadas, basicamente, como primárias, as que dão origem a todas as demais, as secundárias e terciárias; quentes e frias; saturação etc. Para a análise de *Demolidor: A queda de Murdock*, tais elementos são suficientes para o ensaio.

As cores que prevalecem nos quadros da saga em estudo são o azul, o vermelho, o amarelo, o verde, em menor escala, além do branco, que não é considerado uma cor, mas a ausência delas, em oposição ao preto que é a junção de todas as cores. Portanto, duas cores frias e duas quentes; três cores primárias, azul, vermelho e amarelo; uma cor secundária, a verde.

Algumas áreas da psicologia também estudam as cores buscando identificar qual o efeito sobre o ser humano e as possíveis reações diante delas. Em todos os estudos dos casos que envolvem as cores, por meio da psicologia, a cultura é levada em consideração. Pois a cor do luto para um povo, pode ser outra para uma outra cultura, logo, os estudiosos especificam os contextos nos quais desenvolveram os seus estudos.

Conforme identificado acima, as cores que prevalecem amplamente são o azul, o amarelo e o vermelho. São utilizadas nas vestes dos principais personagens, sem exceção, não há diferença entre o herói e anti-heroi, não há diferenças entre personagens protagonistas e personagens secundários. O que se destaca é o representante do mal que utiliza, na maior parte do tempo, o azul, cor classificada como primária, fria e símbolo de harmonia e temperança. O

branco, cor da paz, também é utilizado, como visto, não pode ser classificada como cor, mas simboliza paz. Duas observações finais, no que diz respeito ao cromatismo, são importantes, pois as roupas do Fisk são retratadas em azul e vermelho, em tons menos saturados e intensos, em *degradê*, ninguém mais; a segunda, Fisk aparece de preto apenas em ocasiões sociais, quando de smoking, elegantemente trajado, se relaciona com os mais "respeitáveis" cidadãos.

Imagem 2: *A queda de Murdock*, p.37.

A partir do esboço esquemático do cromatismo, pode ser realizada a seguinte perspectiva, em que o primeiro elemento representa Wilson Fisk:

(Frio x Quente = Puro x Mesclado = não saturado x saturado = opaco x brilhante)

3. A análise eidética

O eidético avalia o contraste entre formas diferentes que estão presentes em textos em que a imagem é parte fundamental no processo de significação.

A forma apresentada para o antagonista é estável. Ele não muda de aparência, mesmo não se mostrando atlético, pois permanecem o curvilíneo e o arredondado, a forma de Fisk é sempre ascendente, ele nunca está curvado, acuado, ou em desvantagem. Ele é apresentado como uma figura grande e forte, que ocupa mais espaço em relação aos outros ao seu redor e sempre em atitude de ascendência.

A imagem a seguir representa bem o exposto.

Imagem 3: *A queda de Murdock,* p.42.

A partir do esboço esquemático da análise eidética, pode ser realizada a seguinte perspectiva, em que o primeiro elemento representa Wilson Fisk:

(Arredondado x Angular = Curvilíneo x Retilíneo = Musculoso x Não musculoso)

4. Análise topológica

A organização das formas no espaço ocupado dentro que quadro representa o que é identificado por análise topológica, neste caso, em um quadro ou sequência de quadros em HQ.

As características, ou categorias topológicas, presentes nos quadros em que Wilson Fisk, em *A queda de Murdock*, são marcantes. Na análise topológica, serão apresentados um número maior de características, pois são em maior número, o que não está em contradição com as categorias anteriores, considerando que o cromatismo pode ser representado por um número limitado de cores, o que ocorre neste arco narrativo, apenas quatro.

A imagem de Fisk é sempre englobante, ele não é englobado, nunca, nem mesmo nas situações em que está sofrendo alguma derrota. Fisk é alto e sempre o mais alto de todos dentro dos quadros. Centralizador que é, ocupa sempre o centro das ações, além de ser retratado como o maior; é o mais alto e o maior.

Fisk é retratado como um ser humano grande, de dimensões longitudinais e latitudinais extremas, assim como o volume do seu corpo. Em todo o tempo o antagonista é grande, nunca pequeno, ou menor, diante de qualquer um ou qualquer coisa. Mesmo quando diante da cidade, Fisk se mostra maior do que a própria cidade.

A história sequencial, como sistema semiótico, possui no desenho e em sua forma fluxo narrativo, de organização e no seu modo de utilizar a linguagem verbal componentes

fundamentais do seu sistema. Na HQ, os planos utilizados pelos desenhistas indicam o tipo de ênfase que se deseja dar ao personagem, Mursk sempre está em plano principal, o rei do crime nunca se considera o segundo em nada.

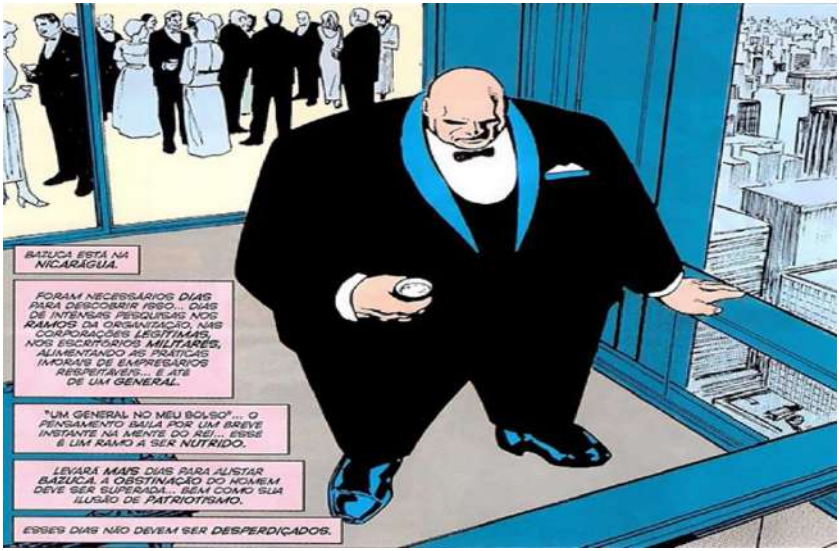


Imagem 4: *A queda de Murdock,* p. 34.

A partir do esboço esquemático da análise topológica, pode ser realizada a seguinte perspectiva, em que o primeiro elemento representa Wilson Fisk:

(Grande x Pequeno = Alto x Baixo = Englobante x Englobado = Central x Periférico)

5. O discurso: frio e cerebral

O discurso pela palavra em *A queda de Murdock*, como na maioria dos quadrinhos, está presente em balões de fala, de pensamento ou narrativos, quando o narrador assume a palavra a fim de informar, contextualizar, realizar uma retrospectiva. As falas são, de modo geral, curtas, pois o fluxo narrativo deste sistema semiótico conta com a imagem para a composição da totalidade.

As falas de Wilson Fisk são curtas e de tom imperativo-incisivo. O que se destaca é, quando pelos balões de pensamento, o senhor do crime demonstra todo o seu poder para engendrar o mal, a exploração do semelhante, a organização em destruir a vida do herói.

O discurso, falado ou pensado, revela um homem frio, calculista e capaz de tudo para atingir os seus objetivos. Um malfeitor frio e onipresente.

Considerações finais

A representação do mal do arco *A queda de Murdock* apresentada é percebida em primeira mão, pois se trata de uma saga de herói.

A partir da linguagem dos quadrinhos, Miller narra de maneira direta e contundente de como o mal real afeta a

vida das pessoas, pois a temática da dependência química está presente e o representante pelos males é o responsável.

As esferas de poder se encontram, seja no ambiente político, econômico, militar, etc., e cooperam nas ações contra pessoas comuns, todas articuladas pelo seu maior representante e todos os elementos do semissimbolismo são utilizados para esta construção de sentido e suas significações.

A importância da discussão sobre a origem do mal pela teologia e religiões possui muita importância, mas o mal real está "*aí*" e pede uma reflexão prática. Murdock, o Demolidor, é o herói local que luta contra o Mal e os seus males.

O ensaio permite uma reflexão de ordem teórica no campo da semiótica e a aplicabilidade do semissimbolismo proposto por Greimas e, modestamente, indica que uma HQ possui conteúdo reflexivo relevante sobre um tema de ordem teológico-filosófico, O Mal.

Referências

BARROS, D. L. P. O texto na semiótica. In: BATISTA, R. O. (Org.). **O texto e seus conceitos**. São Paulo: Parábola, 2016, p. 71-91.

BARROS, D. L. P. **Teoria semiótica do texto.** 4 ed. São Paulo: Ática, 2007.

FIORIN, J. L. Para uma definição das linguagens sincréticas. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação:** desenvolvimentos de semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 15-40.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica.** 2 ed. São Paulo: Contexto, 2016.

GREIMAS, Algirdas Julien; Courtés. **Semiotica Dizionario ragionato della teoria del linguaggio.** Milano: Aidro, 2007.

GUERRA JUNIOR, Antonio Lemes. **Semiótica**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional, 2019.

MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. **A queda de Murdock.** São Paulo: Panini, 2018.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. **Análise textual da história em quadrinhos:** uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

TEIXEIRA, L. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: OLIVEIRA, A. C.; TEIXEIRA, L. (Orgs.). **Linguagens na comunicação:** desenvolvimentos de

semiótica sincrética. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009, p. 41-78.

O mago, o menino e a rua: aspectos da religião no Shazam de Jeff Smith

Iuri Andréas Reblin

Introdução

Shazam, ou Capitão Marvel para os íntimos, é um dos personagens mais carismáticos do gênero da superaventura e um dos mais originais, sem dúvidas. Criação de Bill Parker e C.C. Beck para *Fawcett Publications*, do Capitão Wilford "Billy" Fawcett, veterano da Primeira Guerra Mundial, o Capitão Marvel estreou na *Whiz Comics* n. 2, de fevereiro de 1940, e, definitivamente, como nenhum outro super-herói, talvez, o Superman (*em tom de ironia*), atuou significativamente para consolidar o gênero da superaventura no imaginário de jovens leitores e leitoras. O personagem ostenta uma bagagem de mais de 80 anos cheia de orgulho: várias séries de quadrinhos de sucesso, uma cinessérie, uma série animada, um seriado *live-action,* um filme (com um segundo previsto para 2022), além de diversas participações em histórias de outros personagens, nas mais diferentes mídias. Ademais, é um personagem que, em comparação a diversos outros do mesmo universo ficcional (da DC Comics),

ainda tem um nítido potencial de atualização e reinvenção, ao passo que outros já parecem dar ar de cansaço.

Dentre todas as histórias especiais e seriadas já publicadas, uma obra chama a atenção em particular: *Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal*, de Jeff Smith, publicada originalmente em quatro partes, em 2007, e republicada como edição de luxo, em 2019. Ela se destaca por ser um exercício de atualização e, simultaneamente, por respeitar e resgatar grande parte da mitologia fundante do personagem, em primeira instância, e ela se destaca também por explorar tematicamente uma discussão havida no *fandom* (comunidade de fãs) do personagem em sua passagem pela Fawcett, mas nunca abordada de fato nas histórias: a chamada "teoria do limbo". Essa "teoria" é particularmente interessante para o estudo do personagem na área da teologia e das ciências da religião porque ela potencializa os elementos religiosos já existentes em seu universo ficcional, fornecendo uma dimensão mais profunda para o núcleo religioso estruturante da narrativa: a transformação de Billy Batson em Capitão Marvel, o Capitão Marvel original.

Assim sendo, este breve estudo, longe de ser uma análise acurada, apresenta alguns *insights* para o olhar

sobre o religioso nas histórias do Capitão Marvel, a partir da história criada por Jeff Smith, tendo por princípio metodológico e hermenêutico o "método cartográfico-crítico" (REBLIN, 2020). Para tanto, num primeiro momento, o texto apresenta a síntese da história e o contexto criativo, para, num segundo momento, aprofundar o estudo por meio da historicidade, uma abordagem crítica e comparativa da história analisada em relação ao todo do universo ficcional, e de uma reflexão sobre os elementos religiosos trazidos pelo autor na narrativa.

1. Era uma vez um menino de rua que encontrou um mago: o enredo

A história de Jeff Smith se inicia com o jovem Billy Batson, uma criança de rua de, aparentemente, oito anos de idade, que se abriga em um prédio abandonado e luta para sobreviver. Seus pais faleceram e ele acabou nas ruas da cidade grande. Nesse cenário, ele acaba se relacionando com outros moradores de rua, como o Tawky, um velho que lhe dá uns trocados para ele entregar mensagens e um ladrão que o extorque periodicamente. Ele não gosta do abrigo e vive um dia de cada vez até que, certa noite, vê um

vulto que parece ser seu pai. Ele segue o vulto pela estação de metrô, fechada, e embarca em um trem mágico.

Quando o trem para, ele se depara com o mago que lhe diz que havia sido escolhido como seu substituto. O mago concede, então, a Billy poderes mágicos e, ao pronunciar "Shazam", o menino se transforma no "Capitão Marvel", um guardião protetor que toma posse do corpo de Billy Batson, magicamente transfigurado. Assim, o mago se despede e morre, salientando que seu espírito pode ser invocado na Pedra da Eternidade, acendendo um braseiro ao lado do trono.

Imagem 1: Capitão Marvel incorporado em um novo hospedeiro (SMITH, 2019, p. 31)

Um ponto interessante desta primeira parte da história é o destaque às referências a história original

publicada pela *Fawcett Publications,* como o mago, o cenário clássico com a pedra sobre o trono, o espírito que guia Billy até o mago, o *design* do trem, as estátuas dos sete inimigos mortais da humanidade, entre outros. O principal ponto de ruptura da mitologia original reside no fato de o Capitão Marvel ser considerado, na história de Jeff Smith, uma espécie de entidade, um "guardião protetor", que se apossa do corpo de Billy Batson. Outra mudança significativa é relacionada ao Sr. Malhado (*Tawky Tawny*, no original), que deixa de ser um "tigre falante" para ser um *Ifrit*, um espírito nômade que transmuta entre humano e animal. Essa alteração até conversa, de certa forma, com a mudança introduzida por Jerry Ordway, na década de 1990, ao mudar a origem do personagem de um tigre de verdade que adquire ciência e habilidade de fala após um experimento científico para um tigre de pelúcia que ganha vida por meio de *Sanatus*, um dos filhos do mago Shazam com um demônio-mulher.

De todo o modo, retomando a história, o Capitão Marvel, então, retorna à cidade e fica espantado com as condições de vida de Billy Batson, retornando à Pedra da Eternidade, com Billy, para conversar com o mago. Enquanto ambos conversam, Billy caminha

inadvertidamente até o topo da Pedra da Eternidade, que é o instante da criação do universo, para ver o que poderia existir antes do universo ser criado. A Pedra da Eternidade fica localizada no ponto onde tempo e espaço são um só, no ponto de ruptura, no Big Bang, o ponto de origem da magia. Capitão Marvel e o mago percebem que as estátuas dos sete inimigos mortais da humanidade estão despertando, o que significa que o mal está à espreita na Terra. Nesse mesmo instante, é sabido que Billy Batson tem uma irmã.

Imagem 2: A Pedra da Eternidade (SMITH, 2019, p. 44).

O curioso desta parte da história reside diretamente nas referências ao espaço religioso, ou melhor, ao espaço

sagrado, com alusão à retirada de calçados, à atmosfera do lugar, aos rituais de invocação de espíritos, além da localização em si da Pedra da Eternidade. Outra referência é o paradoxo do uso da magia dentro da magia. A magia só funciona fora de seu âmbito, para conectar mundos, ao passo que a magia dentro da magia se torna imprevisível e um contrassenso.

Ao retornar à Terra, a trama principal se estabelece: Sr. Cérebro veio de um outro plano de existência (do ponto além do instante da criação), com robôs para destruir a humanidade. A chegada dos robôs ocorre por etapas: um por dia durante três dias, sempre no instante das "duas luzes", a hora crepuscular, quando "os espíritos ficam inquietos". Para controlar os robôs, ele convoca todos os insetos da cidade. Também atua em acordo com o Sr. Cérebro, o Dr. Silvana, nesta história, não como cientista louco, mas sim como procurador geral dos Estados Unidos, responsável pelo departamento de tecnologia e segurança ambiental. Nesse ínterim, Billy Batson encontra sua irmã e o Sr. Malhado durante um ataque da Sociedade dos Monstros do Mal a um circo. A irmã acaba adquirindo os poderes de Shazam acidentalmente, quando Billy Batson se transforma muito perto dela e uma faísca do raio mágico

acaba a atingindo. Isso faz com que Mary receba os poderes por si, isto é, sem receber uma "entidade" protetora. Desse modo, ela também mantém seu corpo original.

Imagem 3: Transformação de Mary (SMITH, 2019, p. 97).

Billy e Mary percebem que os insetos da cidade sumiram. Então, Silvana os aborda e evita com que digam a palavra mágica. Para ele, a guerra é algo rentável e os robôs poderão servir como tecnologia a ser replicada e, desse modo, gerar lucro. Billy consegue fugir, mas sua irmã é levada por Silvana. Billy encontra o Sr. Malhado. Ele vai ao noticiário buscar ajuda e eles fornecem um aparelho de filmagem para flagrar os planos do Dr. Silvana. Billy entra em um dos robôs a procura de sua irmã, sequestrada pelo

Dr. Silvana, mas não pode se transformar, porque os robôs vieram de outro mundo e, desse modo, estão cheios de magia. Billy encontra os insetos e eles poupam a vida de Billy, porque ele havia sido gentil com eles em outras circunstâncias. Em determinado ponto da história, próximo aos robôs, Billy acaba falando a palavra mágica e se transforma em um gigante. Ele salva Mary, Silvana atira do alto de um robô, cria um buraco negro e envia os robôs pelo buraco, juntamente com seus poderes. No final, a Mary, que tinha seus próprios poderes, compartilha-os novamente com Billy e a história termina com Billy ganhando um emprego na rádio.

Imagem 4: Uma nova família (SMITH, 2019, p. 206).

2. O contexto criativo de *Shazam! e a sociedade dos monstros do mal*

O álbum *Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal* é escrito e desenhado por Jeff Smith, cujo trabalho autoral de maior destaque é a série *Bone*. O convite surgiu pouco antes do 11 de setembro de 2001 e foi logo depois da série de sucesso de Jerry Ordway, de 48 edições (47 + o anual). Segundo Smith, a DC Comics sabia que ele não faria nada louco e que seu estilo poderia ser uma boa combinação com

o universo ficcional do Capitão Marvel. Afinal, segundo o próprio C. C. Beck, um dos criadores do personagem, o herói nunca deveria ser desenhado por ilustradores, mas sempre por cartunistas, pois a irreverência sempre foi o espírito do personagem, o que faria de Jeff Smith a escolha perfeita para o desenvolvimento de uma história do herói. Smith, então, disse que pensaria em uma história e apresentaria para a DC e, caso os editores gostassem, eles tocariam o projeto adiante (MODERN MASTERS, 2011, v. 25, p. 64ss).

A escolha de Jeff Smith para a criação de uma história sobre o Capitão Marvel deveu-se, entre outras, ao fato de o artista estar se destacando no mercado das livrarias e junto ao público infantil, nichos que, até então, haviam sido pouco explorados pela DC Comics. A ideia original, inclusive, era que Smith encabeçasse uma série mensal, mas isso não estava nos planos do artista. De todo o modo, Smith aceitou a proposta de compor uma história com início, meio e fim, que veio a se constituir mais tarde no álbum *Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal*. Como pesquisa para compor a história, Smith adquiriu quadrinhos da Era de Ouro, assistiu ao seriado antigo e estruturou aquilo que, para ele era o essencial no personagem: a magia e a mudança de *persona*.

> Eu fiquei pensando, o que é esse super-herói? Ele é uma palavra mágica. Eu olhei sobre Aladim e gênios e eu encontrei esses ifrits, que são espíritos tipo gênios que podem transmutar entre humanos e animais. E essa é minha explicação para o Sr. Malhado. Ele está amarrado à magia do Capitão Marvel. Na minha mente Capitão Marvel é tipo o gênio de Billy Batson, que ele pode tirar da garrafa ao dizer Shazam! (MODERN MASTERS, 2011, v. 25, p. 67).

Smith salienta que os elementos da narrativa não foram muito calculados, mas apenas evoluíram à medida que a história ganhava forma. Por conta de um erro acidental, Smith alterou o nome do Sr. Malhado de Tawky Tawny para Talky Tawny. E o tema principal da narrativa era a ideia de que Billy fosse uma criança abandonada que, no final, terminasse ganhando uma família. (MODERN MASTERS, 2011, v. 25, p. 68ss).

3. Historicidade da minissérie no universo ficcional do Capitão Marvel

A história criada por Jeff Smith em *Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal* não faz parte do cânone narrativo do universo ficcional do personagem, sendo compreendida como uma história livre, à parte, que, entretanto, apresenta elementos canônicos e homenageia a história da tradição

do personagem. Isto é, na história de Smith, temos o Sr. Cérebro, o Silvana, o Malhado, o Sr. Morris, a Mary, o Billy, o Mago, além de uma participação especial, inclusive, dos homens-crocodilo. Em outras palavras, os elementos da historicidade da história, segundo a lógica do método cartográfico-crítico, estão presentes no trabalho de Jeff Smith, de modo que há uma identificação com aquilo que o personagem representa (em termos de mitemas) e com aquilo que se estabeleceu ao longo de toda sua história com integrante de uma "narrativa fundante".

A história que serve de inspiração principal para a narrativa desenvolvida por Smith é a "Sociedade dos Monstros", que durou 25 capítulos (de *Captain Marvel Adventures* n. 22 ao n. 46) e foi o maior arco narrativo da história dos quadrinhos até então. A fórmula de serializar uma narrativa e transformá-la em um arco decorre da cinessérie do super-herói. Essa fórmula deu tão certo que passou a ser reproduzida por diversas editoras a partir dos anos seguintes, se tornando uma estrutura recorrente nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Claro que na história de Jeff Smith não aparecem todos os vilões clássicos do Capitão Marvel tal como ocorre na saga original. Apenas os homens-crocodilos surgem como participação especial (na história

de Smith se tornam "homens-jacaré"). Homens-crocodilo são originalmente do planeta Punkus e aparecem pela primeira vez em *Captain Marvel Adventures* n. 31.

Além da inspiração direta em relação à *Sociedade dos Monstros*, um dos elementos importantes que permeia o universo do Capitão Marvel, trazido por Smith, é a chamada "Teoria do Limbo". É uma teoria que surgiu dentro da comunidade de fãs, por meio da seção de cartas e correspondências e outros espaços de discussão da comunidade, a partir de duas cenas: uma da *Whiz Comics,* n. 11, de dezembro de 1940, e outra da *Whiz Comics,* n. 53, de abril de 1944 (LEQUIDRE, 2008, p. 82ss).

Na história publicada na edição 11 da *Whiz Comics*, Billy Batson recebe a ajuda do Capitão Marvel durante uma prova escolar. Ao invés de dizer "Shazam" para se transformar no herói, ele sussurra a palavra e o Capitão Marvel aparece de uma maneira etérea e auxilia Billy na resposta às questões.

Imagem 5: Capitão Marvel ajuda Billy Batson (*WHIZ Comics*, n. 11. Louisville: Fawcett Publications, Dec. 1940, p. 2).

Na história publicada na edição 53, os dois personagens discutem sobre a possibilidade ou não de o Capitão Marvel namorar. A discussão revela um conflito entre as duas personas que compõem o super-herói, como se fossem diferentes entre si, um adulto e uma criança. Para elas conversarem entre si sobre poder ou não namorar, Capitão Marvel e Billy Batson concluem cada fala com a palavra mágica "Shazam".

Imagem 6: Crise amorosa entre Billy e Marvel (*WHIZ Comics*, n. 11. Louisville: Fawcett Publications, Apr. 1944, p. 10).

A "teoria do limbo" nunca foi endossada pela editora ou pelos artistas responsáveis pelas histórias, cuja preocupação sempre foi criar histórias criativas e refletissem os dilemas do público-alvo, crianças e adolescentes. O exercício de reflexão, autoquestionamento ou raciocínio expresso nessas duas histórias estaria associado antes às faculdades da magia em si, sobretudo, pelo fato de Billy Batson canalizar a sabedoria de Salomão como um de seus dons, sem que isso refletisse em duas entidades diferentes. De todo o modo, a "teoria do limbo" é reforçada na história trazida por Jeff Smith, justamente por ele se inspirar na ideia de "Aladim" para compor o personagem.

4. Apreciação crítica dos elementos religiosos

Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal traz diversos elementos relacionados ao fenômeno religioso, sendo muitos deles formalmente estéticos, isto é, que integram o imaginário comum relacionado ao universo das religiões, e que não possuem em si um peso narrativo, mas que são, por assim dizer, o "básico" do religioso, sobretudo, dentro da cultura ocidental. Os principais elementos seriam os seguintes:

(a) O lugar da pedra da eternidade: a pedra da eternidade está localizada no início da explosão criadora do universo, dentro da luz, no instante do Big Bang, quando o tempo e o espaço são um só. A pedra da eternidade em si, é o lugar sagrado, fonte da magia, de modo que as pessoas retiram seus calçados ao pisarem nela. O cume da pedra da eternidade é o instante criacional do universo, de modo que, para além do pico, há o "nada". Neste mesmo lugar, há a icônica imagem das estátuas dos sete pecados capitais da humanidade.

(b) O mago como habitante da pedra da eternidade: invocado mediante o acendimento de um braseiro. Em

diversas religiões, a luz de uma chama é referência para a presença do divino ou invocação deste. Esse elemento da narrativa é singular, porque revela um personagem que habita no ponto de início da criação do universo e que é, em si, uma entidade sobrenatural, mas que nega ser Deus. Trata-se de um mago (e, na sequência, de um espírito de um mago), cujo fio da vida chegou ao final e que carece de um substituto que tenha "boa eletricidade".

Considerando a caracterização desses dois elementos (o lugar sagrado e o mago) não deixa de ser relevante perguntar justamente "onde está Deus?" Se Deus não está na origem de tudo, onde estaria? A narrativa não menciona nenhuma divindade em si, apenas indica a canalização de poderes mediados pela palavra mágica, que, por sua vez, invoca e provoca a possessão de um "guardião protetor" em um corpo magicamente transfigurado. O próprio Capitão Marvel não seria em si Deus, mas um tipo de "espírito" de guarda, similar, mas não idêntico, ao espírito nômade que acompanha Billy Batson em sua jornada.

Esse ponto é interessante, porque em muitos quadrinhos que tangenciam temas religiosos ou que consideram uma divindade criadora do universo, em geral, evitam falar dessa divindade, concebendo-a, antes, como aquela que co-

locou as coisas em funcionamento, mas que é abscôndita da vida das pessoas, deixando as dinâmicas, os dilemas e as crises para figuras semidivinas menos poderosas (Como os Guardiões do Universo, os Novos Deuses, Darkseid, Thanos, os Eternos, etc.). Também importa ressaltar que, originalmente, o mago foi concebido ilustrativamente por C. C. Beck como uma mistura de Moisés e Merlin, visto que o roteiro de Bill Parker não possuía nenhuma descrição do mago:

> Eu o desenhei para se parecer com Moisés ou alguma outra figura do Antigo Testamento de propósito, sabendo que ele seria reconhecido instantaneamente por leitores de qualquer lugar como um guardião gentil da humanidade.[28]

De todo o modo, esses elementos, a pedra da eternidade e o mago, trazem consigo a ideia do sagrado, do santo, do divino, da conexão entre dois mundos, comumente compreendidos na cultura popular como um "natural" e outro "sobrenatural". O sagrado é a base do fenômeno religioso, ou como sugere Hermann Brandt a partir de Rudolf Otto (2007, p. 13), "a categoria central da religião". O sagrado é caracterizado pela consciência de criatura e de dependência

[28] "I drew him to look like Moses or some Old Testament figure on purpose, knowing that he would be intantly recognized by readers everywhere as a kindly guardian of mankind" (BECK *apud* HAMERLINCK, 2012, p. 69. Tradução nossa)

a algo maior, exterior, transcendente, pelo sumo respeito da experiência religiosa, pela ideia de que a divindade é totalmente outra, com aspectos que transcendem sua compreensão e sua apreensão e pelo aspecto fascinante (OTTO, 2007, p. 40ss).

Imagem 7: Lugar sagrado (SMITH, 2019, p. 45).

Mircea Eliade, outro grande estudioso do fenômeno religioso, por sua vez, em outra perspectiva, compreende o sagrado como uma expressão ou como o resultado de um comportamento especial inerente ao ser humano religioso: a crença em uma realidade absoluta, maior que a imanência e a transitoriedade, que se manifesta concretamente no dia a dia como algo especial e diferente, uma hierofania. E diante dessa manifestação, há um movimento de santificação e de expressão por meio de ritos, símbolos,

imagens, artes etc. O sagrado seria uma qualidade atribuída a objetos, lugares, etc., pertencentes à esfera do divino. É um ponto de mediação entre a realidade real e concreta e a transcendente (CROATTO, 2010, p. 58ss). Neste cenário, a magia é um ato ou uma tentativa de manipular o sagrado e fazer com que aquilo que determinado objeto, rito, significa em sua relação com a transcendência possa ser realizado.

À parte da ideia de sagrado, *Shazam! e a Sociedade dos Monstros do Mal* traz outros dois elementos que merecem destaque e que são caros no estudo do fenômeno religioso sob a perspectiva e os interesses da teologia e das ciências da religião: a relação entre magia e religião (já discutida em outros dois textos)[29] e a ideia de possessão e incorporação, traduzida no uso da, então, "teoria do limbo" ou da referência a Aladim e ao gênio. A teoria do limbo apresenta um aspecto teologicamente fundamental na narrativa desenvolvida por Jeff Smith. A ideia de que o Capitão Marvel seja uma espécie de espírito protetor que é invocado por um hospedeiro (ou "cavalo"), o qual é possuído por esse espírito e tem seu próprio corpo transfigurado por meio desse espírito é, de longe, o aspecto mais religioso de toda a

[29] Vide REBLIN (2012) e REBLIN (2013).

história, porque ele traduz uma compreensão religiosa muito presente em religiões politeístas, religiões de matriz africana, no espiritismo, ou mesmo em certas vertentes de religiões monoteístas, como no próprio caso do cristianismo, por exemplo. Esse processo de incorporação ou possessão religiosa merece um olhar mais atento.

Billy Batson pronuncia uma palavra mágica, que é um acróstico formado pelos nomes de entidades e personalidades religiosas ou heroicas, ou ainda divinas: Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio. Cada uma dessas personalidades (mortas há muito tempo ou pertencentes à esfera do sobrenatural e da religião) possuía um dom: sabedoria, força, vigor, poder, coragem e velocidade. Ao pronunciar a palavra mágica, na abordagem de Jeff Smith, Billy Batson invoca um "guardião protetor" que canaliza ou possui esses dons (Jeff Smith, ao contrário de Jerry Ordway, não deixa claro se é uma canalização ou se é uma possessão de dons) num estilo muito parecido com a narrativa do Capitão Planeta, à parte do fato de que o Capitão Marvel se manifesta no próprio corpo do Billy Batson, que é transfigurado. A transfiguração do corpo é um aspecto que remete à mudança de fisionomia visível também na incorporação da entidade religiosa nas religiões que

abordam o transe de possessão religiosa, de modo que, para tomar poeticamente emprestada uma citação de Paulo: "não mais eu, mas Cristo vive em mim" (Gálatas 2.20). Claro que Paulo não se refere a uma *persona* no sentido de uma possessão, o sentido é outro. Tem a ver com a morte sacrificial de Jesus Cristo em favor da humanidade, de modo que o sentido do sacrifício e o próprio Cristo habitam em Paulo. Entretanto, o Capitão Marvel não é descrito como um ser divino na história, mas uma espécie de entidade intermediária que só adquire consciência quando incorporado.

> Para Cumino (2016, p. 38), a incorporação "é um fenômeno de transe mediúnico no qual o médium fica em estado alterado de consciência para dar a devida passividade a outro ser que lhe toma o controle de suas ações". Os níveis de alteração de consciência são variados, dentro de uma escala que define uma consciência parcial (quando o médium se recorda do que fez e possui determinado controle durante o fenômeno), até o grau de total inconsciência, quando o médium não se recorda de nada durante o transe (LARANJEIRA; RIOS, 2019, p. 118).

De todo o modo, a incorporação no sentido do corpo de Billy Batson hospedar o Capitão Marvel remete à experiência mística de mediunidade e recebimento de entidade espiritual, como ocorre no xamanismo.

Entretanto, no xamanismo, a incorporação não é tanto compreendida como posse, de modo que o xamã consegue controlar a entidade (ELIADE, 2004). Já na história de Jeff Smith, Billy Batson não possui controle sobre o Capitão Marvel até que o próprio herói decida se "desincorporar" de Billy Batson por meio da palavra mágica; isto é, trata-se de uma possessão no sentido mais próximo daquele do imaginário espírita propagado pela cultura pop e evidente em séries como *Supernatural*, por exemplo. Nessa direção, a incorporação do Capitão Marvel se revela como uma expropriação do sentido religioso para um uso popular, comum, de finalidade narrativa, com liberdade poética, sem uma associação precisa com qualquer religião.

Considerações finais

Longe de estudar a fundo a *graphic novel* de Jeff Smith, este estudo pretendeu indicar *insights* sobre o religioso ou o uso do religioso como mitema para a construção da narrativa da história do Capitão Marvel. Nessa direção, o álbum de Smith indica que elementos religiosos, estruturas e mesmo concepções estão a serviço da narrativa. Esses elementos, estruturas e concepções decorrem de uma "teologia do cotidiano"; isto é, uma teologia articulada no

dia a dia e manifestada nas mais diferentes produções artístico-culturais, sem uma preocupação com uma identidade ou uma confessionalidade religiosa, como já afirmado em outro momento (REBLIN, 2020).

Ocupar-se com a teologia do cotidiano nas produções artístico-culturais é fundamental para identificar as características de um imaginário religioso comum e para estudar a forma como os símbolos e os sentidos religiosos são usados, apropriados e expropriados, transformados, adaptados para fazer sentido ou dar argumento à narrativa e, de maneira tangente, alimentar o sentido, os sonhos, os anseios, os medos de uma comunidade. A transformação de um menino em um super-herói, ou melhor, a manifestação de um guardião protetor em uma criança por meio da magia, não deixa de ser uma metáfora e uma alusão a uma busca que permeia toda a humanidade, independente do tipo de crença (religiosa ou não): a possibilidade de ser mais, o anseio por segurança e a faculdade (ou pelo menos a ilusão da faculdade) de poder transformar o mundo, as relações, as pessoas por meio da palavra, uma palavra de poder, uma palavra religiosa, uma palavra mágica: Shazam!

Referências

BRANDT, Hermann. Apresentação: Rudolf Otto e sua obra *O Sagrado* (1917). In: OTTO, Rudolf. **O Sagrado**: os aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional. São Leopoldo: Sinodal; Petrópolis: Vozes, 2007. p. 9-17.

CROATTO, José Severino. **As linguagens da experiência religiosa**: uma introdução à fenomenologia da religião. 3 ed. São Paulo: Paulinas, 2010.

ELIADE, Mircea. **Shamanism**: Archaic tecniques of ecstasy. Princeton: Princeton University Press, 2004.

HAMMERLINCK, Paul. Afterword. In: GO, Jennifer (Ed. Assis.). Speak my Name! The Origin of Captain Marvel. Bill Parker's Story by Original Artist C.C. Beck. Afterword by Paul Hamerlinck. **Alter Ego**, Raleigh/NC, Vol. 3, n. 110. p. 65-70, Jun. 2012.

LARANJEIRA, Gisele Cristina; RIOS, Ana Maria Galrão. Incorporação: Quando o corpo é o templo. **Caminhos,** Goiânia, v. 17, n. 1, p. 109-122, jan./jun. 2019. Disponível em: http://revistas.pucgoias.edu.br/index.php/caminhos/article/view/6807/3978 Acesso em 10 mar. 2022.

LEQUIDRE, Zorikh. Trading Places: Contrasts And Comparisons of Captains Marvel & Mar-Vell – & Their Alter Egos. **Alter Ego**, Raleigh/NC, Vol. 3, n. 81, Oct 2008. p. 82-88.

MODERN MASTERS VOL. 25: JEFF SMITH. Raleigh: Two-Morrows Publishing, 2011.

OTTO, Rudolf. **O Sagrado**: os aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional. São Leopoldo: Sinodal; Petrópolis: Vozes, 2007.

REBLIN, Iuri Andréas. Método cartográfico-crítico para análise de artefatos da cultura pop a partir da área de ciências da religião e teologia. In. **Rever**. São Paulo, v. 20, n. 3, p. 11-26, set./dez. 2020. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/rever/article/view/51867 Acesso em 20 fev. 2022.

REBLIN, Iuri Andréas. Mitologia e religião nas histórias da família Marvel. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.). **Intersecções acadêmicas:** Panorama das 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013. p. 306-317.

REBLIN, Iuri Andréas. O poder da palavra: magia, mito e religião em Shazam! **Revista Espaço Acadêmico**, Maringá, n. 137, out. 2012. p. 109-117. Disponível em: https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/16930/9892 Acesso em 10 mar. 2022.

SMITH, Jeff. **Shazam! The Monster Society of Evil**. Burbank/CA: DC Comics, 2019.

A (re)leitura do Mito de Prometheu na jornada de Sophia Bangs em Promethea, de Alan Moore

Suellen Cordovil da Silva

Introdução

As releituras dos mitos estão presentes em grande parte das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, os intercâmbios interpretativos dos quadrinhos transbordam com os campos de estudos da religião. Assim, essas camadas interpretativas da ciência da religião e dos quadrinhos são úteis para compreendemos o nosso contexto atual. Pois, a nossa sociedade tem tecidos constitutivos que vão para além do mundo material. As confluências do mito e religião caminham como espécies de jornadas de um ser iluminado ou ainda um simples caminhante que vai em busca de um poder sobrenatural, principalmente, quando nos debruçamos no universo da imatéria de *Promethea*.

Verifica-se o exemplo da narrativa de *Promethea* que traz à tona vários temas de cunho dos estudos de ciência da religião. Nesse ponto, Rubens Alves (1999) destaca que a religião não está extinta. Por isso, a ciência da religião é importante para conhecermos a nós mesmos, como afirma

que: "Aqui a ciência da religião é também ciência de nós mesmos: sapiência, conhecimento saboroso" (ALVES, 1999, p. 5). No anseio de buscar novas informações, a personagem estudante Sophia Bangs entende que a sua transmutação como Promethea será forma de atualização do mito do Prometeu na história em quadrinhos roteirizada por Alan Moore e desenhada por William III.

Os pontos de discussão serão o *Mito de Prometeu*, Alan Moore: Mago ou Xamã?, A história em quadrinhos Promethea: uma visão panorâmica do quadrinho de número um da obra *Promethea*, a personagem Sophia Bangs e a sua transformação em Promethea, o início do livro e o *Mito de Prometeu* recriado em *Promethea*: uma reflexão para a busca de "poetisar-se" e/ou "revolucionar-se".

Esses tópicos serão desenvolvidos a partir da questão da releitura do mito grego de Prometeu e a sua recriação elaborada para o quadrinho *Promethea*. Assim, a retomada da imaginação é como uma ferramenta de manifestação da essência da humanidade que está presente na investigação na personagem Sophia Bangs sobre Promethea.

1. O Mito de Prometeu

A explicação da criação do homem surge desde os mitos gregos. A mitologia grega compreende uma vasta construção de personagens que trazem enredos trágicos em grande parte. Assim, a construção dos deuses do Olimpo apresenta variadas discussões de suas vivências em conflito. Pois, os deuses atuam com ações como as dos seres humanos, mas antes a humanidade não tinha essas possibilidades de escolhas que eram dadas aos deuses. Nesse sentido, surgem as ações de Prometeu que dá vida ou fogo dos deuses para os seres humanos. Segundo o dicionário *Aurélio* ilustrado, é "1. Relato maravilhoso que dá uma explicação para o mundo e os fenômenos naturais. 2. Coisa irreal que não corresponde à verdade" (2008, p. 331), desse modo, nota-se que trata de narrativas insólitas que buscam uma explicação para a humanidade sob um caminho sobrenatural.

Neil Phillip entende que Prometheu foi um titã e criador da humanidade e todos os animais, juntamente, com o seu irmão, Epimeteu, e forjaram-na a partir do barro feito da água e da terra. Prometeu é um personagem da mitologia grega que deu a humanidade o dom do

pensamento e dos segredos de muitas habilidades e entre elas estão a navegação e a contagem do tempo. Prometeu e Epimeteu lutaram contra Zeus na Guerra de Titãs. Zeus tinha um relacionamento conflituoso com Prometeu desde longos contextos históricos:

> Em uma discussão sobre que partes de um animal deviam ser sacrificadas aos deuses, Prometeu enganou Zeus para levá-lo a escolher os ossos e a gordura em vez da carne. Em retaliação, Zeus tirou o fogo do sol e o devolveu ao mundo. Furioso, Zeus acorrentou Prometheu roubou a uma rocha, condenando-o a ter o fígado devorado eternamente por um abutre (PHILIP, 2010, p. 24).

Prometeu deu à humanidade o "fogo dos deuses" que é o dom do pensamento e dos segredos das habilidades. A pintura *O mito de Prometeu*, de Piero di Cosimo, apresenta a criação do homem que se encontra no centro da obra. Prometeu está do lado direito da pintura e é tocado no peito por Atena que o transmite o conhecimento e sabedoria, com isso Prometeu compartilha com o homem que foi criado do barro após a mistura da água e da terra. Assim, Prometeu elevou a cabeça do homem para cima a fim de contemplar as estrelas enquanto os demais animais tinham a cabeça voltada para baixo. Segue a pintura que expressa o aconteci-

mento da criação da humanidade e os conflitos entre os deuses:

Imagem 1: O mito de Prometeu, de Piero di Cosimo (1461/62-1521) (PHILIP, 2010, p. 24-25).

Os nomes dos irmãos, Epimeteu significa "reflexão tardia" e/ou "visão retardada" e que se encontra do lado esquerdo, forjando o homem, conforme o modelo do irmão Prometeu que significa "previsão" ou "antecipação" (PHILIP, 2010). Prometeu e Atena voam no canto superior direito, após Prometeu roubar o fogo da carruagem do sol e dar para os homens na Terra, por meio de um talo de erva-doce, que é a origem da tocha olímpica. Prometeu apresentou para a humanidade sensações de liberdade e conhecimento e ele prendeu os males do mundo em uma jarra ou caixa, porém mais tarde Pandora, primeira mulher, liberta os males da jarra e a humanidade passa a receber dores,

doenças e trabalhos duros. Então, Zeus descobriu que Prometeu havia roubado fogo e dado para a humanidade. A partir disso, Zeus condenou Prometeu por 30 mil anos de sofrimento acorrentado numa rocha. Prometeu saiu após "advertir Zeus do oráculo que previra que qualquer filho nascido da ninfa Tétis, por quem Zeus estava apaixonado, seria maior que seu pai" (PHILIP, 2010, p.25). Mais tarde foi libertado por Hércules e Prometeu fez parte do rol dos deuses do Olimpo. Já para o autor Thomas Bulfinch (1999), o personagem tem a ajuda de Minerva para subir ao céu e capturar o fogo para acender a tocha no carro do sol e com esse dom "o homem assegurou sua superioridade sobre todos os outros animais". (BULFINCH, 2010, p. 20). Diante disso, Alan Moore fez uma releitura de Prometheu.

2. Alan Moore: Mago ou Xamã?

O autor Alan Moore é um dos autores de quadrinhos que mais recebe textos críticos. *Watchmen* aparece como uma obra presente na lista dos 100 melhores romances eleitos pela revista *Time.*[30] Dentre os diversos questiona-

[30] *Time* é uma das mais conhecidas revistas de notícias semanais do mundo, publicada nos Estados Unidos da América, fundada em 3 de março de 1923.

mentos sobre a vida enigmática de Alan Moore, averiguo as suas leituras de Prometheu na sua história em quadrinho *Promethea.*

Alan Moore domina a arte da escrita em seu próprio jeito artístico, inclusive, aos quarenta anos assumiu ser um mago para a sua família. Essa convicção é descrita na sua fala no documentário *The Mindscape of Alan Moore,* onde ele destaca que

> quando cumprimos a vontade do nosso verdadeiro eu, nós estávamos inevitavelmente cumprindo com a vontade do universo. O autor é visto como a própria concepção da carta "O mago" do seu Tarô, pois ele constrói inúmeros "truques extraordinários" ou "magias" para a sua plateia ou leitores.

Sallie Nichols apresenta a carta do tarô do Mago que

> É ele quem cria o mundo que parece existir. Transformando um objeto ou elemento em outro, revela outra verdade; a saber, que debaixo de 'dez mil coisas', todas as manifestações são uma só (NICHOLS, p. 60).

Assim, Moore proporciona ao leitor essas manifestações múltiplas de Promethea em vários contextos e períodos diferentes com grandes ensinamentos e amparos para a humanidade. Nichols afirma que "a magia é às vezes chamada ciência das revelações ocultas. Seja ela milagre ou

truque, uma base essencial dessa arte é a revelação". (NICHOLS, 2007, p. 60). Partindo dessa informação, pode-se inferir que a criatividade é usada pelo mago para libertar o espírito aprisionado da matéria para a imatéria que da à luz à Promethea.

Na magia, as coisas são indistinguíveis.[31] Ele compreende que um artista é como um xamã. No prefácio do livro *Alan Moore: O mago das histórias,* organizado por Gary Spencer Millidge (2012) destaca que:

> Um xamã é, entre outras coisas, um visionário que age em nome das pessoas, traduzindo todas as suas emoções, medos, esperanças e aspirações em palavras e imagens. O xamã empreende a jornada que os outros ou não chegaram a pensar, ou têm medo de fazer por conta própria. O xamã assume riscos, expressa ideias, conta histórias e, com frequência, compõe músicas em nome do resto de nós. Muitos acreditam que nossos poetas funcionam como xamãs, mas eu acho que certos artistas populares também cumprem essa função, incluindo os melhores compositores e letristas (p. 8).

Alan Moore reatualiza obras de outras personalidades artísticas, de modo que ele faz menções diretas e indiretas em seus enredos oriundo de outros autores variados. O

[31] MOORE, Alan. **The Mindscape of Alan Moore**. Direção: Zen Vylenz, Produção: Dez Vylenz, London, 34min 2013.

autor estabelece um retorno ao passado histórico desses artistas em seus trabalhos, de modo, a reinventar o nosso passado por meio dos quadrinhos. Interpreta-se que cada artista e/ou escritor trouxe algo inovador para a linguagem, de uma forma poética e mística que é de suma importância para a construção das personagens femininas da capa. Dessa forma, é possível afirmar, que o enredo de *Promethea* segue de um modo didático esses retornos à mitologia e aos autores abordados numa construção visual e poética da linguagem, tal como pode ser observado ao longo dos diálogos de *Promethea*.

3. A história em quadrinhos *Promethea*: visão panorâmica

Promethea foi uma história em quadrinhos lançada nos EUA, criada por Moore, J.H. Williams e com arte-final de Mick Gray, publicada em *American's Best Comics/Wildstorm*. As cores da obra foram produzidas por Jeromy Cox, já as letras, o logo e o design das capas foram desenvolvidos por Todd Klein, sob a direção de Eric Desantis, Jeff Mariotte e Scott Dunbier. A *graphic novel* tem trinta e duas revistas publicadas entre os anos de 1999 e 2005. Para nosso estudo, elejo a edição definitiva ou *Absolute edition book*

publicada em 2009 em inglês, traduzida *pela Vertigo/Panini Books*, por Octavio Aragão em 2015, com letras de Daniel de Rosa, e direção de Daniel Lopes e Fabiano Denardin.

Essa narrativa gráfica trata de uma jornada da personagem Sophia Bangs em conhecer a origem e os caminhos da personagem mitológica Promethea. Dessa forma, o percurso dado por Promethea para o treinamento de Sophia, que será a futura Promethea da era, é de suma importância para a compreensão da religião em si. O caminho de Sophia Bangs apresenta uma sequência de aprendizados em relação à construção das religiões ao longo dos anos para a humanidade. Dessa forma, Moore entende que a união dos princípios da vontade e da imaginação, geram a criatividade. A imaginação, vontade pessoal e a criatividade são temas importantes nos trabalhados de Moore, como, por exemplo em *Promethea*.

A imaginação é explanada por meio de formas didáticas de experiências místicas na personagem Promethea. Por exemplo, os caminhos da cabala, expresso dentro da árvore da vida, são desenvolvidos nos quadros na *Graphic Novel*. Assim, cada número da história em quadrinho apresenta um ensinamento oriundo da cabala. Porém, em cada um número verifica-se uma fusão de religiões como

uma forma de explicação para existência e o desenvolvimento da imaginação da humanidade. Alan Moore construía seus enredos com *layouts* de página dupla que contam uma história mística da jornada da heroína, contemplando um formato expandido da "imaginação" nas páginas.

4. "Se ela não existisse, nós teríamos inventado ela": *Promethea* de número 1

A imaginação é explicada por meio dos quadros no enredo, principalmente quando Promethea passa a investigar a si mesma em múltiplas outras Prometheas. Nota-se que as aparições monstruosas e experiências místicas de Promethea atravessam a imaginação de Sophia por meio da poesia. Isto é, os acontecimentos caminham por uma ponte que as suas extremidades são o real e o irreal, o estranho e o comum, matéria e a imatéria. Observa-se que Promethea utiliza a sua imaginação para realizar a sua transformação em heroína. Mas, afinal, o que é a imaginação? De acordo com o dicionário escolar da Academia Brasileira de Letras de Ivanildo Bechara é

> 1. Processo mental que consiste em evocar ou construir imagens. 2. Capacidade de criar, inventar; criatividade; tem uma imaginação

> fértil. 3. Engano, ilusão, fantasia: tudo não passou de fruto de sua imaginação (BECHARA, 2011, p. 681).

Em um outro dicionário de Aurélio, a lexicografa Débora Ribeiro que

> substantivo feminino: Faculdade de representar objetos pelo pensamento: ter uma imaginação viva. Faculdade de inventar, criar, conceber: artista de muita imaginação. Opinião sem fundamento, absurda: isso é pura imaginação. Resultado da faculdade de imaginar. Ação ou efeito de criar uma obra artística. Habilidade para criar imagens novas e originais a partir do nada. Crença sem fundamento; crendice, superstição. Percepção equivocada, que engana; mentira, ilusão. Etimologia (origem da palavra *imaginação*). Do latim *imaginatio.onis*. (Dicionário Online, 2008).

A imatéria para Promethea é um caminho da imaginação por meio da criação da poesia. O desafio inicial da narrativa que caminha para uma pesquisa científica de monografia aprofunda-se num nível de subversão para a vivência da travessia do poético para uma aventura de releitura do mito de Prometheu intercalando períodos históricos diversos. Além disso, o protagonismo da pesquisadora Sophia é uma retomada da quebra ou recriação do mito egípcio para narrativa e guerreira Promethea. Ela protege e

vence os monstros e seres insólitos da imatéria que tentam ofuscar ou apagar a imaginação do "mortais".

5. A personagem Sophia Bangs e a sua transmutação em Promethea

Sophia Bangs cria um texto poético como uma ferramenta de liberdade criativa, imaginativa e de proteção diante dos obstáculos da matéria e imatéria. A transformação de Sophia em Promethea no primeiro capítulo da *Graphic Novel* cumpre o sentido corpóreo quanto o mental das potências de Promethea. A história de Promethea surge na Alexandria no ano 411 d.C. Essa narrativa é contada de modo intercalado no enredo da história no capítulo 1.

Nesse número a menina Promethea foi atacada em Alexandria, porque o seu pai lidava com a magia e conhecia o hermetismo, que era proibido no período pelas Cruzadas religiosas. O pai da menina Promethea era considerado um seguidor do "demônio". Promethea chora compulsivamente em meio ao deserto, mas ela segue o seu rumo em buscar respostas para o seu desespero.

Depois, no deserto de Alexandria, a criança encontra uma espécie de "iluminação" como resposta de seu deses-

pero. Ela encontrou o personagem Prometeu. Em Alexandria, em 411 d.C., o pai de Promethea, um erudito hermético e mágico, é morto por uma multidão de cristãos. A menina foge para o deserto. Lá ela conhece dois dos deuses de seu pai, Thoth-Hermes, que a resgatam levando-a para a Imateria, onde ela não será mais apenas uma garotinha, mas uma história que viverá eternamente.

6. O Mito de Prometeu recriado em Promethea: uma reflexão para revolucionar-se

A narrativa em quadrinhos traz a pesquisadora como uma heroína, assim Sophia descobre-se como uma criadora e investigadora de si em seu tempo histórico. Em Nova York em 1999, Sophie Bangs quer investigar o seu trabalho de conclusão de curso sobre Promethea, que é uma personagem fictícia e apareceu em poemas do século 18, tiras de jornais, revistas populares e histórias em quadrinhos. Sua amiga Stacia vai a um show de rock enquanto tenta entrevistar Barbara Shelley, a viúva da última pessoa a escrever os quadrinhos da Promothea, mas é prontamente expulsa. Sophia encontra os heróis científicos residentes em Nova York, os Five Swell Guys.

Depois, eles perguntam-na se ela está sendo ameaçada por alguém e Sophia diz que está tudo bem.

Logo em seguida surge um Smee (ou Entidade Elemental Semi-Mindless) que tenta matá-la, no entanto, ela é resgatada por Barbara, que se transformou em Promethea. Elas se escondem do ser insólito. Barbara explica para Sophia que ela pode se tornar uma Promethea apenas escrevendo sobre quem é Promethea de modo poético. Quando o Smee retorna para atacar novamente, Sophie transforma-se em Promethea e quase o mata. Sophia, agora como uma nova Promethea, socorre Margaret, que está machucada, e Promethea voa com ela para levá-la para um hospital. Já na página a seguir, Promethea encontra os seus mentores:

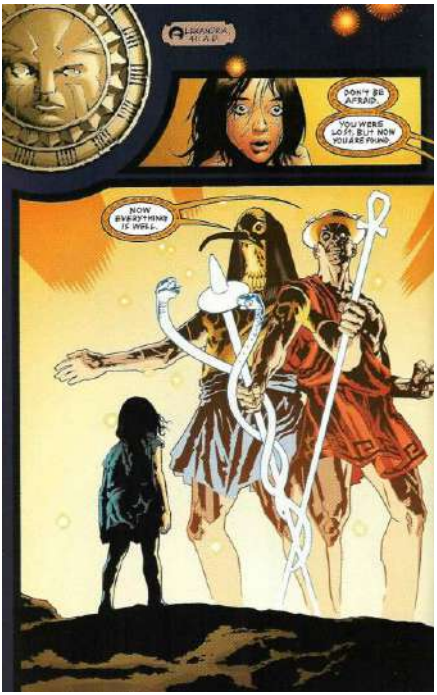


Imagem 2: Promethea e o seu encontro com Thoth-Hermes (MOORE, WILLIAM III, 1999, p. 20).

Na página tem-se a criança Promethea encontrando dois seres mitológicos, Hermes e Thoth, que dão o poder do renascimento de Promethea no seu momento de acolhimento da órfã. Os dois personagens mitológicos estão apoiados uns nos outros. Cada um com o seu cajado em suas mãos. Os seres insólitos dizem que "Agora está tudo bem" para a menina. Essa é uma fase de resgate da criança para o mundo da imatéria. O surgimento dos personagens

Thoth-Hermes, após a morte do pai de Promethea, salvam-na do mundo da matéria: Terra. Ela se torna uma heroína e é transposta para outra camada do enredo. Ela é adotada pelos dois seres mitológicos.

Imagem 3: Promethea e a imatéria (MOORE, WILLIAM III, 1999, p. 21).

Depois Promethea pergunta no primeiro quadro “és tu um dos deuses de meu pai, que veio para me proteger?” e os seres respondem “Não. Sou dois dos deuses de teu pai. Sou Thoth-Hermes” e completam “... E não posso te proteger. Não neste mundo presente.” No terceiro quadro, ela pergunta “Por que não?” Eles afirmam, “Nossa influência aqui está se esvanecendo, nossos sacerdotes foram mortos por aqueles que pertencem ao novo Deus, uma idade das trevas se aproxima” e “apenas em meu mundo, a Imatéria, podemos te proteger… e lá não serás mais uma garotinha” e “serás uma história”. Promethea pergunta “Ainda estarei viva? Poderei voltar e visitar este mundo?”, Thoth-Hermes afirma que “viverás eternamente, como as histórias fazem.”

No sexto quadro os seres mitológicos destacam que “no que diz respeito a voltar, bem… algumas vezes, se uma história é muito especial, ela até pode enlevar pessoas. Veremos. Acompanharemos.” No sétimo quadro, eles continuam andando uns aos lados dos outros e levam a criança consigo. Ela pergunta “teu mundo é muito distante?” e eles afirmam que “Não, está sempre onde tu te encontras. Diga-nos, criança qual é o teu nome?” Os três personagens vão se transformando em seres iluminados até que no último quadro eles se tornam faíscas.

Os diálogos dos personagens mitológicos com a menina Promethea trazem uma relação de aconselhamentos e mudança de ambientação para o outro universo que é desconhecido para o leitor e para a criança. Assim, o convite para o mundo da imatéria é realizado para o leitor também. Os desprendimentos do mundo racional são revistos nesse sentido. A imaginação é o contexto da imaginação. Dessa forma, Promethea é uma personagem da própria imatéria, ou seja, um mundo paralelo diante do contexto do enredo originário tanto da criança Promethea quanto da estudante Sophia. Quem foi Promethea?

> Veja, Prometeia foi uma menininha de verdade que viveu no século quinto, durante a ocupação romana do Egito. Seu pai foi um pesquisador do hermetismo, mais ou menos mago. Uma Turba de Cristãos o matou... nada incomum naquela época... mas os deuses interviram, levando a filha para seu mundo de mito e ficção, a imatéria. Prometeia se tornou uma história vivente, crescendo no reino de onde todos os sonhos e histórias se originam, às vezes ela peregrina pela imaginação dos mortais. Charlton Sennet, o poeta; Margareth Case, a Cartunista; E Grace Brannagh, a ilustradora. O quadrinista William Woolcott e o escritor Esteve Shelley. Eles incorporaram Prometeia (1999, p. 22).

No caso, as personagens Prometheias são reinventadas em vários tempos diferentes, então ela existe quando

> qualquer um com imaginação e suficiente entusiasmo pelo personagem pode trazê-lo da imatéria ao imaginar a si próprio ou mesmo outro no papel (1999, p. 22).

Isso, descreve a versão feminina de Prometheu, conforme descrito na página da revista de número 7 de Prometheu que atrás a presença do personagem mitológico:

Imagem 4: Prometheu nos quadrinhos (MOORE; WILLIAM III, 1999, p. 20).

Sophia numa conversa com a Promethea Bill, sob a superfície da Terra, afirma "Jesus, então o mito sobre as correntes; e a pedra e o pássaro que se alimenta... é tudo

verdade" e a Promethea Bill diz "Todos os mitos são reais, Sofia. Contando que durem o suficiente, são até mais reais que o chamado 'mundo real'" (MOORE; WILLIAM III, 1999, p. 20). Elas olham para cima e contemplam Prometheu acorrentado e um pássaro alimentando-se da carne de Prometheu como castigo de Zeus. Nesse sentido, o fogo dos deuses retirado por Prometheu pode ser entendido como a imaginação para Promethea e a confirmação que os mitos são reais e podemos inventá-los. Segundo o artigo *The monstrous alchemy of Alan Moore: Promethea as literacy narrative* (2015), de Trace,

> Promethea é um guia rigoroso à alfabetização em quadrinhos; ao nos entregarmos ao texto, aprendemos a ler o texto. No entanto, o gesto auto-reflexivo de Moore transcende o gênero dos quadrinhos. Desde sua narrativa é aquela que trata, em última análise, da construção do self – o eu divino – ou o eu imaginativo e criativo que é, para Moore, a essência da magia da consciência humana, Promethea força o leitor a tomar consciência, muitas vezes desconfortavelmente, desse processo contínuo de construção narrativa colaborativa dentro de qualquer texto e de qualquer gênero. Promethea é uma história sobre uma história, e sobre nossa constante par-

> ticipação do leitor na construção do(s) conto(s).[32]

Nesse sentido, Promethea é uma releitura da narrativa fantástica, de cunho simbólico ou religioso de Prometheu no contexto da Grécia antiga que nos influencia até hoje. O desconforto do leitor em alguns momentos está em conectar com vários contextos históricos e mitológicos que reconstroem os pensamentos e conceitos religiosos. A imaginação como arma de criação é um ponto crucial para interpretação de Promethea e que dá significação à nossa existência. Promethea é a própria imaginação de modo poético.

O jogo simbólico e artístico dos projetos criativos de Alan Moore é desenvolvido em Promethea que recupera a tradição egípcia e grega entre outros povos e culturas. Ela embaralha-se várias temporalidades e até com possibili-

[32] Promethea is a rigorous guide to comics literacy; in giving ourselves up to the text we learn how to read the text. Yet Moore's self-reflexive gesture transcends the comics genre. Since its narrative is one that is ultimately about the construction of the self—the divine self—or the imaginative, creative self that is for Moore at the core of the magic of human consciousness, Promethea forces the reader to become aware, often uncomfortably so, of that continual process of collaborative narrative construction within any text of any genre. Promethea is a story about story, and about our constant readerly participation in the construction of the tale(s). (p. 385)

dades futurísticas. Essa influência histórica do mito de Prometheu é ressignificada para uma nova reflexão social, cultural e de outras diversidades temporais.

Assim, a personagem constrói pontes criativas pela imatéria a partir de uma busca poética do seu ser em sua matéria/realidade exemplificada em nossas vivências cotidianas. Principalmente, o fogo da criação poética é redescoberto por Sophia. Esse mesmo fogo criativo é o que recupera o poder das outras Prometheas. Uma jovem pesquisadora recebe o poder de viajar pela imatéria e conhecer novos mundos, ou seja, ela pode evocar e inventar tudo pela palavra, assim adota uma nova roupagem de si mesma em outras camadas filosóficas, mitológicas, artísticas e religiosas, para além do tempo e do espaço.

Considerações finais

O mito de Prometheu traz semelhanças e diferenças com a personagem Sophia/Promethea na releitura de Moore e William III. Mas, pode-se validar o protagonismo das personagens mulheres que buscam salvar o mundo e a si mesmas do apocalipse. As tendências da vida de Sophia demarcam esse reconhecimento de pesquisadora para uma "deusa poética". O jogo poético das palavras salva a vida de

Barbara. E Sophia revive e relembra todas possibilidades de imaginação ou imatéria para a realidade ou matéria das Prometheas anteriores. Isso traz o poder do fogo para os homens, como forma de "iluminação" das conexões perdidas da mente. Assim, Promethea encontra respostas da sua história e de suas pesquisas de folclore, saindo de seu caminho da matéria, ajudando os outros, no caso, Barbara e indo para além dos seus limites investigativos terrenos.

Referências

ALVES, Rubem. **O que é Religião?** 9 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

Dicionário Online. Fonte: https://www.dicio.com.br/imaginacao/ Acesso em 04 de agosto de 2021.

FERREIRA, Aurelio Buarque de Hollanda. **Dicionário Aurélio Ilustrado.** Curitiba: Ed. Positivo, 2008.

MOORE, Alan. **Promethea**. American Best Comics: US, 1999.

_____. **Promethea**. Trad. Octavio Aragão. Barueri: São Paulo, 2015.

_____. **The Mindscape of Alan Moore.** Direção: Zen Vylenz, Produção: Dez Vylenz, London, 34min, 2013.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô:** jornada arquetípica. Trad. Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 2007.

TRACEE L. **The monstrous alchemy of Alan Moore: Promethea as literacy narrative.** Studies in the Novel. Vol. 47 No. 3 (Fall), P. 381–398. 2015.

Thor vikings: a esperança da humanidade colocada em um deus nórdico

Bruno Aguinaldo Feitosa

Introdução

Para falar do personagem Thor das histórias em quadrinhos, primeiro é preciso entender a mitologia nórdica, para poder compreender as divindades nórdicas presente nos quadrinhos do personagem. Por mais que nas HQs o herói sofra algumas mudanças, o mito ainda está presente na versão da Marvel.

Quando Stan Lee e Jacky Kirby criaram a versão do personagem na década de 1960, os deuses nórdicos foram inserindo aos poucos. O primeiro a ser apresentado para os leitores foi Thor, ainda que na figura de um médico manco, o Dr. Donald Blake, a ideia de seus criadores era trazer um ser que fosse um semideus. Com o passar dos anos, os outros deuses começam a ser inseridos no universo Marvel.

Com o tempo Thor sofre algumas mudanças nos quadrinhos, o personagem da Marvel deixa de ser um semideus e passa a assumir a persona da divindade Thor, o

príncipe de Asgard, filho de Odin. Assim, neste trabalho fomos guiados pelas seguintes questões: a) a mitologia nórdica das histórias em quadrinhos; b) Thor no mundo nórdico e nas HQs; c) verificar se há rupturas e mudanças na HQ *Thor Vikings*.

A pesquisa dos planos e sequências indica o lugar específico do sujeito transgressor como aquele que faz emergir discursos sobre a mitologia nórdica, monstruosidade e as práticas transgressoras à ordem da moral. Para Foucault (2013), o enunciado não é uma unidade do mesmo gênero da frase, proposição ou ato da linguagem; não se apoia nos mesmos critérios; mas não é tampouco uma unidade como um objeto material poderia ser, tendo seus limites e sua independência.

1. A mitologia nórdica

A mitologia nórdica é também conhecida como mitologia escandinava ou viking e se difundiu na Germânia (atual Alemanha), território em que havia cultura dos vikings. Foi a partir desta cultura que surgiu a mitologia nórdica. Composta de contos sobre os deuses, as narrativas falam da crença sobre a existência dos nove reinos e de

deuses que protegeriam os povos nórdicos contra os monstros que pudessem atacar suas aldeias: “Conte a seus amigos o que aconteceu quando o martelo de Thor foi roubado, ou como Odin obteve o hidromel da poesia para os deuses” (GAIMAN, 2017, p. 15).

Imagem 1: Os nove reinos na Mitologia Nórdica.[33]

[33] Imagem disponível em: https://aminoapps.com/c/mitologicpt/page/blog/os-nove-mundos-da-mitologia-nordica/n48Y_8kiLuMqN7E7lvqxJ6rZb0zxM30g5 Acesso em: 20 de maio de 2021.

A mitologia Nórdica nos faz mergulhar em um mar de contos. Leva-nos a conhecer as terras dos vikings e dos asgardianos. Desse território, Asgard foi um dos aglomerados de edifícios espalhados por planícies de gelo, onde Odin reinava e era conhecido como pai de todos, por ser o deus mais forte, misterioso e perigoso. Odin era o pai de Thor, deus do trovão, e Loki, o deus da trapaça, personagens fortemente presentes na mitologia escandinava. Conforme assinala Gaiman (2017, p. 10),

> a mitologia Nórdica nos apresenta os mitos de um lugar gelado, com noites muito, muito longas no inverno e dias intermináveis no verão; mitos de um povo que não confiava plenamente em seus deuses ou nem sequer gostava deles, ainda que os respeitasse e temesse.

Tudo indica que a mitologia nórdica começou por volta do século 8 e 9, antes do cristianismo tomar conta do norte da Alemanha e da Islândia, e depois se espalhou pela península escandinava – como as ilhas Òrcades – a Escócia, a Irlanda e o norte da Inglaterra. Diante desta mitologia, temos os deuses Vanir e Aesir. Segundo a literatura mitológica, os Vanir eram deuses da natureza responsáveis pela fertilidade da Terra. Já os Aesir eram guerreiros dos céus situados em Asgard. Os povos escandinavos

acreditavam nos mitos e nos deuses a ponto dessas histórias fazerem parte de suas práticas e vivências em sociedade. Com isso,

> história, religião e mito se misturam, e ficamos aqui nos indagando, conjecturando e deduzindo, como detetives reconstruindo os detalhes de um crime há muito esquecido (GAIMAN, 2017, p. 11).

Ao examinar fatos da mitologia Nórdica, verifica-se o desconhecimento da veracidade de muitas lendas nórdicas, de modo que conhecemos apenas o superficial. O que foi realmente encontrado na história da região germânica foi a manifestação dos mitos por meio do folclore desses povos na forma de recontos, de poemas e prosas que "foram registrados no papel quando o cristianismo já havia substituído a adoração pelos deuses nórdicos" (GAIMAN, 2017, p. 12). Segundo o autor, algumas dessas histórias só vieram à luz porque havia o risco de não serem preservadas, e caírem no desconhecimento. Dessa forma,

> não seria mais possível compreender alguns dos kennings – figuras de linguagens poéticas cunhadas a partir de mitos específicos e usadas para se referir a determinados elementos (Idem, 2017, p. 12).

Nesse sentido, citamos como exemplo trechos da mitologia "Lagrimas de Freya", destacando a maneira poética como cada deus se refere ao outro.

> Queria poder recontar as histórias de Eir, a médica dos deuses; de Lofn, a consoladora, a deusa nórdica dos casamento; ou de Sjofn, uma deusa do amor. Isso sem falar de Vor, a deusa da sabedoria. Até consigo imaginar algumas delas, mas não sou capaz de desvelar seus mitos (GAIMAN, 2017, p. 12).

Apesar do esforço em preservar a mitologia nórdica através da escrita, muitos mitos e lendas se perderam no tempo. Na história propriamente dita, essas narrativas foram enterradas, dispersadas e acabaram esquecidas. Por isso, algumas deusas que poderiam ter sido conhecidas e difundidas entre os povos escandinavos, bem como ter recebido destaque no conjunto das lendas nórdicas, acabaram sendo pouco cultuadas.

A mitologia nórdica representa um documento histórico sobre uma determinada época, de um passado em que os vikings e os deuses dividiam o mesmo espaço. Nesses vestígios da história, os mitos descrevem as práticas e as relações de poder entre sujeitos em uma terra em que os mais fortes dominavam seus espaços. Naquele contexto, era pela força que se dominava um território e que

possibilitava conquistar respeito. A função social dos mitos consiste na repetição de determinados valores e no conhecimento de práticas. Através de suas narrativas e de sua aceitabilidade pelos povos nórdicos, vemos os mitos surgirem com contornos de verdade.

Na mitologia nórdica, Thor é filho de Odin e Jördi, a deusa da Terra. Porém, Odin, em Asgard, é casado com Frigga, de modo que o filho nasceu do caso que teve com a deusa da Terra, onde veio nascer Thor. Na relação com o pai, a mitologia destaca as principais características do deus do trovão: "Thor, filho de Odin, é forjado de trovões, ele é bem direto e franco, ao contrário do pai, que é ardiloso; é amigável e carismático, enquanto o pai é sorrateiro" (GAIMAN, 2017, p. 21).

> A maioria dos mitos relacionados a este deus tem como tema a sua luta contra os gigantes. Ele matou o poderoso gigante Hrungnir em um duelo; destruiu Thrym e todos os gigantes e suas famílias, após roubarem seu martelo; assassinou Hymir e vários gigantes para obter o caldeirão de cerveja; matou o gigante que construiu a muralha de Asgard (DICIONÁRIO DE MITOLOGIA NÓRDICA, 2015, p. 497).

Desta forma, Thor é um deus que tem o poder de invocar trovões, assim como Zeus da mitologia grega.

Embora apresente a força e o elemento trovão como semelhança, os dois deuses apresentam muitas diferenças. Zeus, é o pai dos deuses e dos homens, é considerado a figura mais importante de todo o Olimpo, seus poderes saem por suas próprias mãos. Thor é filho de Odin e empunha um martelo para poder ter poder. No mito nórdico, Thor é descrito com traços dos povos vikings.

> Thor é grande, tem barba ruiva e é forte, de longe o mais forte dos deuses. Sua força é ampliada pelo cinturão, Megingjord: sempre que o usa, a força de Thor dobra. Sua arma é o Mjölnir, um martelo impressionante, forjado por anões especialmente para ele (GAIMAN, 2017, p. 21).

O filho de Odin é defensor de Asgard e Midgard. Segundo conta a mitologia, um dia será rei de Asgard e governará os nove reinos. Contudo, enquanto isso não acontece, Thor é desobediente, arrogante e egoísta, só pensa em si e em suas batalhas. Não mede esforços para entrar em uma guerra e é idolatrado pelos vikings por não ter medo de duelar.

Quando usa seu martelo, o Mjölnir, Thor destrói tudo que está em sua frente. Para empunhá-lo, usa luvas de ferro e quando o joga em algo ou sobre alguém, ele volta para ele

à semelhança de um bumerangue. Desse modo, o martelo exercia uma função de proteção, porque

> mantinha os deuses de Asgard a salvo dos perigos que ameaçavam a eles e ao mundo. Gigantes do gelo, ogros, trolls e monstros de todo o tipo – todos sentiam muito medo do martelo de Thor (GAIMAN, 2017, p. 106).

Thor não era um deus muito inteligente, mas sempre estava disposto a proteger seus amigos e Asgard e, também, a deixar Midgard a salvo. Por não ter muita inteligência, sempre agia por impulso, sem pensar nas consequências que viriam.

Imagem 2: Thor, na representação Nórdica.[34]

[34] Imagem disponível em: https://seguindopassoshistoria.blogspot.com/2013/10/thor-uma-analise-dos-mitos-e-crencas.html?m=0 acesso em 20de maio de 2021

Thor andava em uma carruagem puxada por duas cabras, nomeadas por ele de Rosnador e Rangedor.

> Entretanto, nada tão estranho quanto o dia em que dois visitantes de Asgard, Loki e Thor, chegaram à fazenda em uma carruagem puxada por duas cabras enormes, que Thor nomeava de Rosnador e Rasgador. Os deuses solicitaram comida e hospedagem, e eram enormes e poderosos (GAIMAN, 2017, p. 151).

Imagem 3: Thor e seus bodes.

Quando o deus estava em batalha e não conseguia nada para comer, ele matava seus bodes e os comia. Depois, reunia seus restos mortais, empunhava seu martelo Mjölnir, levantava-o para o alto e dizia: “Tanngrísnir

"moedor de dentes", e fique inteiro, Tanngnjóstr "escavador de dentes" fique inteiro" (GAIMAN, 2017, p. 153). Os deuses estavam apenas de passagem. Queriam viajar para um mundo para além das fazendas, estar em uma terra selvagem, ir para a terra dos gigantes: "O deus chegou ao alto de uma colina e olhou para baixo, estendido no vale havia a maior pessoa que Thor já vira em toda a vida" (GAIMAN, 2017, p. 156).

Thor era casado com a bela Sif, uma Aesir. O romance entre eles é marcado por exaltações de determinados traços da figura feminina, visto que

> Thor a amava por ser quem ela era, mas também por seus olhos azuis, sua pele alva, seus lábios vermelhos e seu sorriso, e ele amava seus longos, longuíssimos cabelos, que eram da cor de um campo de cevada no fim do verão.

Apesar de amar sua esposa, Thor sempre se aventurava com outras mulheres, quando saía com seu irmão Loki pelos reinos atrás de batalha.

Thor avistou um gigante, com cabelos e barbas mais negros que um carvão, e a pele tão branca quanto à neve, era um gigante de gelo. O gigante não pareceu oferecer ameaça. Thor é um deus que não tem medo de guerrear, sempre vai às batalhas com a intenção de vencer. Destrói

tudo o que vê em sua frente, um dos motivos pelos quais os vikings o adoravam tanto. Thor era um deus mais apreciado na Terra, era um guerreiro tempestuoso e impulsivo que estava em constante batalha com gigantes de gelo, para manter o equilíbrio da natureza.

2. Thor Vikings – Thor como símbolo de esperança

Na HQ *Thor Vikings* escrita por Garth Ennis e desenhada por Glenn Fabry, o deus do trovão enfrenta uma legião de vikings zumbis tomados por uma maldição nórdica, em que os mesmos foram amaldiçoados por uma runa nórdica, fazendo assim navegar por séculos sem destino. Em um dia qualquer essa maldição cai sobre Nova Iorque. E o deus do trovão é único que pode salvar a população.

A narrativa da história se inicia no século 11, com os vikings saqueando uma vila, em um cenário tomado de devastação e crueldade. A história abre com uma aldeã, com a face deformada por socos e golpes, jogada no solo, sendo pisoteada por Harald Jaekelson, o coprotagonista da obra e principal rival de Thor.

Imagem 4: Camponesa espancada pelos vikings (p. 2).

Ennis é um autor marcado por narrativas pesadas e sangrentas, e esta história do deus do trovão é marcada por muito sangue e tortura. Logo de início já tem uma cena que choca o leitor, a cena de uma mulher espancada quase até a morte pelo viking Harald citado logo anteriormente. A

palheta de cores faz o leitor emergir em um ambiente carregado de tortura como se fosse um umbral.

Dando sequência na narrativa, os vikings invadem a aldeia e saqueiam tudo, além de matar os moradores do vilarejo, restando apenas um velho sábio. Este, sobe até o alto de uma montanha para ver a partida dos vikings. O sábio empunha uma runa nórdica e lança uma maldição, fazendo assim os nórdicos navegarem sem rumo por séculos.

As runas são *o caminho das pedras* para o autoconhecimento e conexão espiritual. Com origem na mitologia dos antigos vikings, elas são uma ponte de conexão com as deusas e deuses desta cultura. Elas podem ser usadas para o bem e para o mal.

Imagem 5: Ritual de maldição usando runa nórdica (p. 9).

Desde a Antiguidade até a era viking, que vigorou aproximadamente de 750 d.C. a 1050 d.C., Thor foi venerado pelas tribos germânicas e escandinavas. A quantidade de mitos relacionados ao deus do raio e do trovão atesta a predileção pelo seu culto. A Edda em prosa, do islandês Snorri Sturluson, mostra um Thor guerreiro,

sempre lutando contra os inimigos dos deuses, os gigantes de gelo e da montanha.

Quando há alguma ameaça, o deus do trovão é chamado para proteger seus semelhantes, sempre com o seu martelo, o Mjölnir, a mais poderosa das armas divinas. Ele não serve somente para guerrear, mas fertilizar a terra por meio da chuva e também para consagrar coisas e situações, tais como um casamento, por exemplo. As runas e a espiritualidade nórdica são edificadas após uma classificação que indica a alta habilidade intelectual e a profunda compreensão da existência. As runas e os mitos são pinturas exotéricas de uma realidade esotérica que existe fora do tempo. Essa é uma época profana e ali um tempo místico. Nós normalmente vivemos em um tempo profano e ali a história ocorre por meio da morte e do retorno.

> E supor que – entendendo-se o "real" em vários sentidos – possa existir um outro tipo de real diferente dos que acabam de ser evocados, e também um outro tipo de saber, que não se reduz à ordem das "coisas – a – sabe" ou a um tecido de tais coisas. Logo: um real constitutivamente estranho à univocidade lógica, e um saber que não se transmite, não se aprende, não se ensina, e que, no entanto, existe produzindo efeitos (ORLANDI, 2015, p. 43).

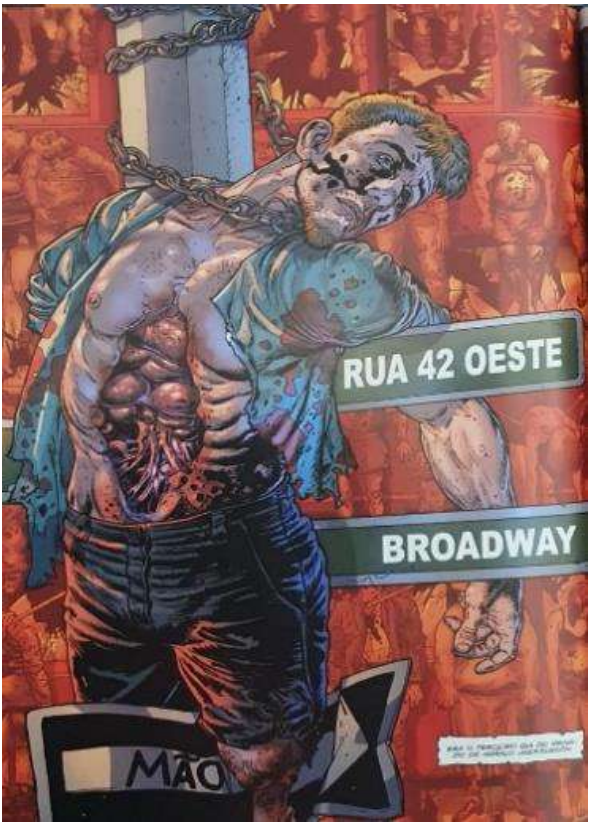


Imagem 6: O caos em Nova Iorque no presente (p. 65).

O mito não se define pelo objeto de sua mensagem, mas pela maneira como transmite essa mensagem: o mito tem limites formais, mas não substanciais. Para o autor, qualquer "coisa" pode transformar-se em mito. Cada objeto

do mundo pode passar de uma existência fechada a um estado oral, aberto à apropriação da sociedade.

> O mito não esconde nada e nada ostenta também: deforma, pois ele não é nem uma mentira e nem uma confissão, é uma inflexão. Tem o compromisso de "transmitir" um conceito intencional. O mito só encontra traição na linguagem, pois a linguagem dá vários sentidos possíveis a ele e esses sentidos podem, quase constantemente, ser interpretados (CANDIDO, 2007. p. 46).

O retrato do mundo nórdico, não inclui a crença num pecado original do qual o homem e seu mundo devem ser salvos. A tradição nórdica não enfatiza nenhum Messias. Para Knowles (2008, p. 49),

> As lendas nórdicas influenciaram muito os super-heróis das histórias em quadrinhos modernas. De vários modos, os antigos heróis nórdicos são o que temos de mais próximo em espírito dos super-heróis em seu ethos nobre e de auto sacrifício.

Enquanto que para Candido,

> Diferentemente de outras mitologias, os deuses nórdicos não possuíam o dom da imortalidade. O poder desses deuses, assim como o prestígio, eram limitados e aumentavam ou diminuíam conforme as épocas e as tribos. Esse poder limitado estava vinculado às contingências do destino. (CANDIDO, 2007, p. 61)

Nesta HQ do Ennis, o Thor não aparece como um Messias, mas como um verdadeiro deus nórdico que busca o entendimento do seu fracasso, quando ele luta com o líder dos vikings, o rei Harald, e é derrotado facilmente. Após ser derrotado, Harald enrola o Mjölnir no pescoço de Thor e joga ele em um rio, dizendo: "Vá morrer a morte da palha." Para os nórdicos está a pior morte, pois julga que o guerreiro morreu sem lutar, sem defender seu povo de alguma ameaça.

> Quando falamos da religião germânica é importante ressaltar e advertir que ela era constituída de atos – rituais, festivais, sacrifícios e lendas – sobre os feitos de suas divindades e não de dogmas abstratos como na religião cristã. A ausência de doutrinas religiosas não impedia que os germanos possuíssem a convicção de que suas divindades e o destino pudessem interferir em suas vidas (CANDIDO, 2007, p. 61).

Imagem 7: A morte da palha (p. 15).

Dado este momento da história, Thor busca entender o que aconteceu com seus poderes, e com a ajuda do Dr. Estranho, descobrem que por meio de um encantamento rúnico, feito por um ancião, os vikings foram amaldiçoados a vagarem por anos. Nem Thor sozinho ou com a ajuda

mística de Strange, nem os Vingadores reunidos (em participação bem rápida de um só quadro) conseguem vencer a horda que assedia Nova Iorque.

E Thor recorre a guerreiros do passado para a singular guerra, que compartilham linhagem com o mesmo homem que conjurou a maldição: a amazona Sigfrid, o cavaleiro teutônico Magnus e o piloto do exército nazi Erik Lonnorth. Para quebrar o encanto, Dr. Estranho usa um caldeirão cristão abençoado pelo Papa. E usando este caldeirão, Estranho faz uma magia rúnica, para que pudesse quebrar o encantamento do velho ancião.

Considerações finais

O mundo fornece ao mito um real histórico, definido, por mais longe que se recue no tempo, pela maneira como os homens o produziram ou utilizaram. O mito restitui uma imagem natural do real.

> As criações humanas não são elaboradas a cada nova geração, mas são transmitidas, ensinadas, aprendidas e transformadas de geração a geração (com algumas adaptações, supressões e adições). Enquanto "memória coletiva da sociedade", a linguagem torna possível ao ser humano manter suas criações (costumes, estilos de vida, comportamentos, valores, conhecimentos,

> experiências, invenções, respostas específicas para determinados estímulos ou situações-problema, etc) às gerações vindouras (REBLIN, 2015, p. 69).

Assumimos que a produção Thor em Stan Lee está apoiada na mitologia nórdica, quando este personagem vem para as HQs ele sofre uma transformação no tempo. Na mitologia nórdica Thor é um personagem ruivo de barbas longas, sua vestimenta é de um viking, seus atos são de um guerreiro que age por meio de batalhas para conquistar território e respeito. Quando o personagem cai nas mãos de Garth Ennis, o personagem assume a postura de um verdadeiro deus nórdico, trazendo na história todas as referências da mitologia.

Podemos observar as diferenças entre o Thor da mitologia nórdica e a versão dos quadrinhos, por um lado um deus que não teme suas ações, por outro lado, temos uma divindade que sofre uma humanização para ser aceito nos padrões da sociedade. Alterações que podemos questionar se realmente eram necessárias, o que separa estes dois personagens é apenas a humanização que ele sofre nos quadrinhos, mas quando ele age da mesma maneira que o deus da mitologia ele carrega todos os costumes da mitologia nórdica.

Referências

CANDIDO, Maria Regina (Org.) **Mitologia germano-escandinava: do caos ao apocalipse**. Rio de Janeiro: NEA/UERJ, 2007.

DUARTE, Ana Death. **Runas o texto Rúnico**. São Paulo: Mephisco Agency, 2016.

ENNIS, Garth. **Thor Vikings**. Roteiro por Garth Ennis: arte por Glenn Fabry. Barueri – SP: Panini Brasil, 2017.

GAIMAN, N. **Mitologia Nórdica.** 1 ed. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro, RJ. Intrínseca. 2017.

REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino.** São Paulo: Paco Editorial, 2015.

SOUZA, Alexandre Barbosa. **A mitologia nórdica**. Volume I. 1 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2021.

ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos.** 12 ed. Pontes Editores, Campinas, SP. 2015.

As narrativas bíblicas de sexo e de guerra em quadrinhos

Nelson Lellis

> [...] em qualquer sociedade, existem relações de poder múltiplas que atravessam, caracterizam e constituem o corpo social e que essas relações de poder não podem se dissociar, se estabelecer nem funcionar sem uma produção, uma acumulação, uma circulação e um funcionamento do discurso (FOUCAULT, 2017, p. 278-279).

Introdução: campo teórico para interpretação das narrativas bíblicas

O esforço deste ensaio deve-se à participação no evento ocorrido entre os dias 2 e 6 de agosto de 2021, cujo tema era *Quadrinhos, linguagem e religião: diálogos (im)possíveis*. A discussão ainda é recente no campo das minhas pesquisas. Apenas o objeto religioso em questão perpassa meu labor acadêmico, e isso, desde a graduação em teologia. Portanto, há que se relevar quaisquer lacunas que possam surgir pelo caminho. Interesso-me pelas narrativas bíblicas de sexo e de guerra que o Ocidente interpretou metaforizando-as nos discursos da grande maioria de líderes religiosos.

A academia já havia discutido a maneira de ler as Escrituras com métodos distintos, mas que desvendava a realidade por trás daqueles textos encharcados ora de prazer e dor, ora de sangue e glória. Norman Gottwald, Robert Alter, Mario Liverani, Thomas Römer, dentre outros, deixaram obras importantes para interpretação do mundo antigo com suas pistas nas páginas sagradas. Aqui no Brasil, Milton Schwantes, Alex Villas Boas, Haroldo e Ivone Reimer, Júlio Zabatiero, Osvaldo Luiz Ribeiro, contribuíram e/ou contribuem de formas distintas. Há também as leituras conhecidas como decoloniais que contemplam hermenêutica *queer*, teologia negra, teologia feminista, dentre outras. Contudo, é Erich Auerbach (2004) que tomo como referência neste ensaio – assim como alguns dos autores citados acima o fizeram em suas obras. No primeiro capítulo de *Mimesis*, "A cicatriz de Ulisses", Auerbach apresenta a interpretação simbólica, os significados morais, as funções dos textos gregos, as camadas dentro de cada personagem e, ulteriormente, realiza esse exercício no texto hebraico sobre a narrativa do sacrifício de Isaque pelo seu pai Abraão.

Ao contrário de Homero em *A Odisseia*, os relatos bíblicos são cridos como *verdade*. E o que é *verdade*? Auerbach diferencia *verdade* de *realidade*. Os autores dos textos sagrados são uma espécie de mentirosos políticos conscientes de suas metas. *Verdade* é um relato apaixonado, carregado de segundos planos, cujo conteúdo é uma adaptação do mundo heurístico e adaptado pedagogicamente para determinado fim. Em outras palavras, *verdade* é um ensinamento imperioso adaptado para determinada sociedade e contexto. Portanto, a comunidade baseará seu *ethos* naquela composição que só a partir do avançar do tempo que vai se tornando histórica. É aqui que entra a diferença entre ambos os conceitos. *Realidade* encontra-se no plano histórico, do mundo, como a própria raiz da palavra define, real. A *realidade* é onde é. Por mais que hermeneutas busquem ampliar os efeitos da realidade (utilizando, por exemplo, a *teoria da recepção* – que para mim não passa de uma pragmática estética), seu caráter é pedagógico por si, não há camadas, não há metáforas. É.

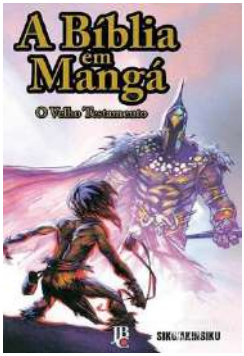
Importante que se registre: os códigos, signos, léxicos de *verdade* são retirados do mundo que compõe a *realidade* de determinada comunidade. Não se pode retirar lições

acerca do pastor de ovelhas para um grupo que não convive com essa prática ou desconhece totalmente o ofício. Sem *realidade* não existiria a *verdade*. Essa *verdade* é um mito. Nas palavras de Marx, guardadas as devidas proporções, uma espécie de *superestrutura*. Edgar Morin chamaria de *noosfera*. São ambientes criados com uma finalidade: produzir efeito pedagógico para criar um comportamento.

Ainda que a materialidade movimente o mundo (e não as ideias), as consciências são direcionadas a crerem no invisível, em algo que lhes possa servir de modelo, de impulso, de motivação para as agruras da vida. Até porque os conceitos políticos também orbitam nessa região. No que se refere ao aspecto mágico, as *camadas* servem para ajudar o crente a não olhar diretamente para a *realidade*, mas aprender e apreender a *verdade* para lidar com os mais variados desafios. Na maioria dos casos, há uma fuga da realidade por meio de filtros. São *arquétipos* que ajudariam a fomentar ilusão (imaginação) e utopia (buscar a ser). Todavia, no tema do sexo, é prejudicial porque não revela nem mesmo a *verdade* do texto, porque é tratado como realidade. Já em relação às narrativas de guerra, os leitores infanto-juvenis têm diante de si uma releitura metaforizada em que o herói de guerra é assumido na figura do leitor e o

inimigo torna-se o desafio a ser vencido pela força, utilizando a fé como principal instrumento.

É sobre essa plataforma teórica que me atrevo pensar nas narrativas de sexo e de guerra que surgem em forma de quadrinhos para o público infanto-juvenil. Já se tornou um grande desafio elencar quantas editoras publicaram para esse público e a diversidade desse material. Vejamos alguns modelos para bíblias:



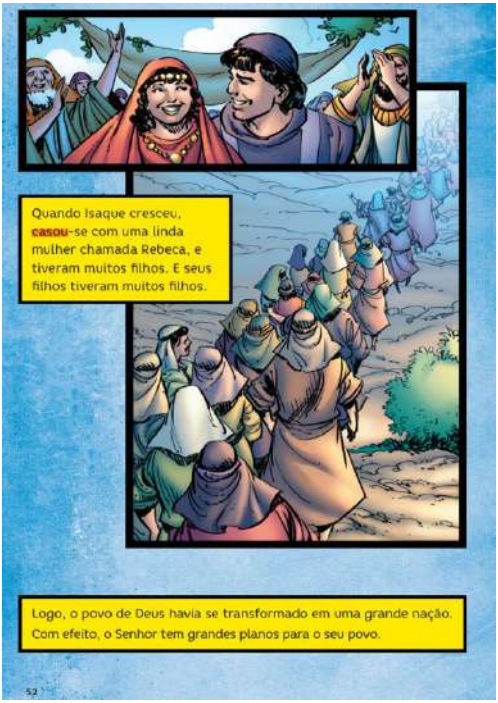
Como já anunciado, não será meu objetivo discorrer sobre o intento comercial desse tipo de material que, certamente, faz parte de um degrau a mais que os cristãos, sobretudo do segmento evangélico, têm conquistado no mundo dos negócios. Minha intenção é refletir em como determinados quadros de *verdade* sobre as narrativas de sexo e de batalhas são modificadas ou metaforizadas, seja na própria narração ou no diálogo entre personagens, seja nas imagens, traduzindo para as crianças não apenas as legendas carregadas de eufemismo, mas negando a violência de como o sexo se apresenta em sua forma cultural ou deixando escapar as ferramentas bélicas, os cenários de catástrofes e tantas outras informações que conflitam muito menos com a intenção do texto. Além disso, de que maneira a produção das imagens permite com que o leitor infanto-juvenil se identifique com os personagens heróis. Por fim, considerar, não o que isso tem produzido diretamente na sociedade brasileira, pois este ensaio não se aprofunda tanto empiricamente, mas como os temas e a maneira como são trabalhados nas HQs são meros desdobramentos do campo conservador, que ainda enxerga o sexo como tabu e as guerras como cenários inspiradores.

Neste aspecto, um diálogo com Foucault torna-se imprescindível para pensar essa relação entre produção e estabelecimento do *poder* na sociedade que aqui delimito como sociedade religiosa evangélica. Para Foucault, o poder não é uma coisa em si. Ele apenas pode ser visto nas relações. E não é possível ocultar a força dos diferentes discursos de *verdade*, como anunciado em Auerbach, quando são produzidos para catequizar crianças e adolescentes utilizando legendas e imagens que comprometem não apenas o texto bíblico, mas que, certamente, surge como uma ferramenta que auxilia na reprodução de um comportamento (em termos conceituais, um *habitus*, tal como Bourdieu sistematizara).

Daqui por diante tomo como exemplo icônicas narrativas bíblicas. Primeiramente sobre sexo: busco observar de que maneira a nudez, a dominação masculina na relação sexual e os outros elementos de violência nessa esfera são apresentados em algumas HQs. Em segundo: conflitos no contexto de guerra/batalha, onde personagens são acolhidos como heróis na tradição judaico-cristã.

1. Sexo: eufemismo e ocultação

Após a narrativa da criação do mundo, que não se trata do cosmos, sabemos, os personagens Adão e Eva, na Bíblia em HQ, são apresentados desde o início, cobertos pelas plantas do Éden, ou seja, mesmo antes de comerem da árvore do conhecimento que fez com que ambos enxergassem a nudez como algo negativo. Ou seja, a nudez já é algo a ser escondido, o que destaca a problematização do tema, uma vez que revela o tabu nas discussões na grande maioria das famílias cristãs.



Avançando nas páginas da Bíblia em HQ, temos a relação sexual entre Isaque e Rebeca que ocorre em uma tenda. Na maioria das narrativas sobre esse primeiro encontro físico, é destacado como "casamento" na HQ. Isso também retira a possibilidade de refletir culturalmente o sexo, a saída da mulher de sua casa e como é "possuída como posse" do homem.

No mesmo livro de Gênesis, a chamada tentação em relação ao personagem José e a esposa de seu senhor no Egito é descrito. Nesta versão, qualquer expressão relativa a sexo foi trocada por "isso". Apenas no final, uma palavra mais próxima: "assédio", mas não "assédio sexual".

Na *Bíblia em Ação*, "assédio" foi trocado por "beijo", o que ajuda na composição do eufemismo tão utilizado sobre o tema em questão.

No período dos Juízes, há um cuidado em dizer que a razão do esquecimento "de todas as bênçãos de Deus" se

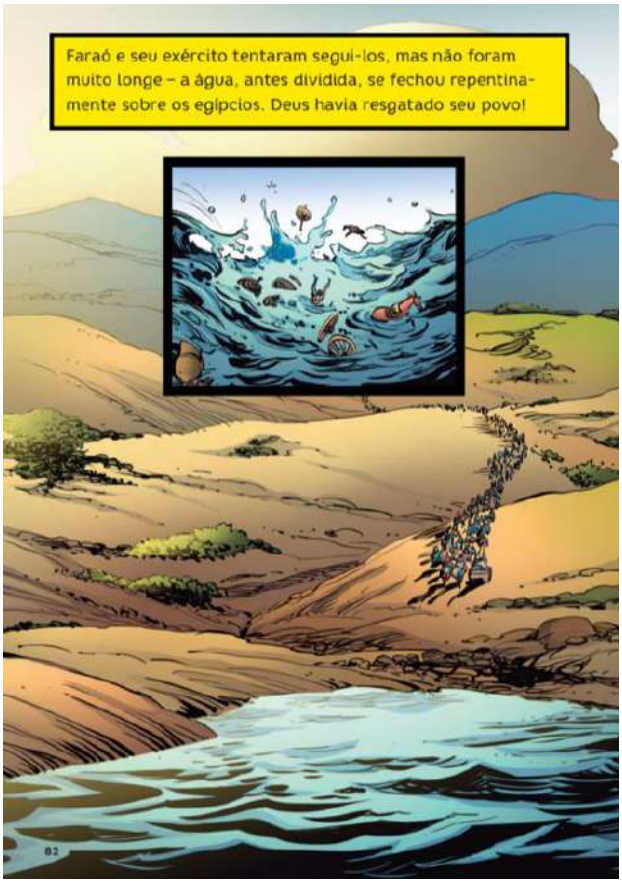
deu por causa do "casamento" com pessoas que não acreditavam no mesmo Deus. O resultado disso seria uma total desarmonia e filhos desobedientes. Essa concepção de *pedigree*, à semelhança de uma casta, é reproduzida em meios mais conservadores cristãos em que importa que o crente se case com outro crente, a fim de que Deus não seja esquecido, ou rejeitado. Justifica-se essa interpretação pelo termo "jugo desigual". Ou seja, o "casamento" errado, a relação errada, leva a desajustes familiares e sociais exponenciais.

A Bíblia em HQ tem interesse em registrar os acontecimentos mais populares para o mundo cristão. É por isso, mas não só por isso, que não aparecem registradas as narrativas sobre as filhas de Ló, que embebedam o pai e por duas noites têm relação sexual com o mesmo; o estupro de Dina, filha de Jacó, em Siquém; a difícil imagem na sociedade de uma mulher sem filhos, como no caso de Ana, esposa de Elcana; Amnon que estuprou sua irmã Tamar, ambos filhos do rei Davi; e casos aparentemente românticos, como de Rute que se deita com Boaz para garantir a vida; o livro de Cântico dos Cânticos sequer é mencionado. E daí por diante... por outro lado, estão presentes as narrativas que registram os eventos de

batalhas/guerras/conflitos violentos, com imagens de mortes, registro da cor rubro em vários cenários (sangue), ataques a cidades e pessoas.

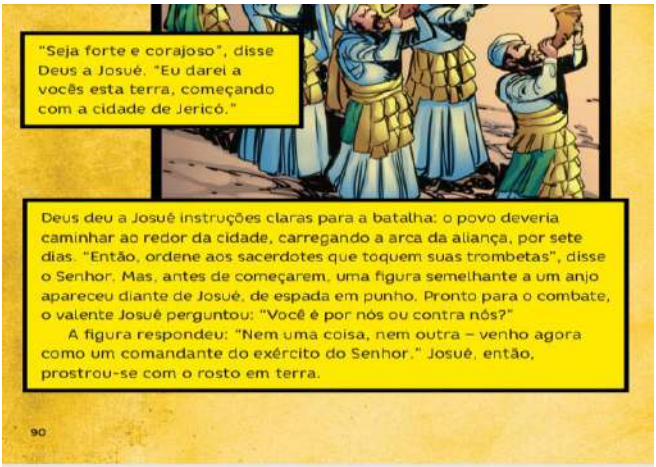
2. Guerra: metáfora e justaposição

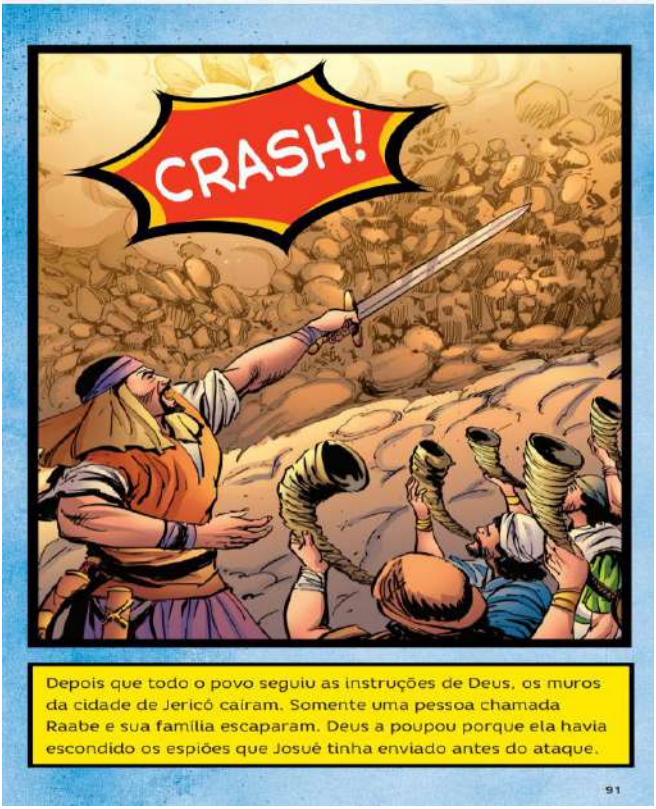
A começar pela história acerca da morte de soldados egípcios no mar de Juncos (mar Vermelho) após perseguição do povo escolhido por Yahweh, que havia sido escravizado por mais de quatro séculos no Egito. Na imagem abaixo, o povo liberto segue seu caminho pelo deserto enquanto o mar se fecha violentamente sobre soldados e animais que se afogam em meio aos destroços de carruagens.



Em outra passagem, Josué lidera a entrada na cidade de Jericó. Inicialmente, a vitória se dá por meio dos sacerdotes que tocam a trombeta ao redor das muralhas da cidade. Posteriormente, a HQ registra que apenas Raabe e sua família são "poupadas" do ataque onde toda a cidade perece. Um detalhe: a legenda não informa que Raabe é uma prostituta – como explicar a um público infanto-juvenil

que uma prostituta poderia ser uma heroína? Na imagem a seguir, temos Josué liderando ataques a outras cidades. No interior das muralhas, fumaça e fogo. Em outro momento, espada em riste, lutas e corpos em conflito. Josué torna-se um modelo de herói no que se refere à conquista. Quem louvaria Raabe como prostituta? Quem gostaria de ser Josué, um conquistador de terras?


"Seja forte e corajoso", disse Deus a Josué. "Eu darei a vocês esta terra, começando com a cidade de Jericó."
Deus deu a Josué instruções claras para a batalha: o povo deveria caminhar ao redor da cidade, carregando a arca da aliança, por sete dias. "Então, ordene aos sacerdotes que toquem suas trombetas", disse o Senhor. Mas, antes de começarem, uma figura semelhante a um anjo apareceu diante de Josué, de espada em punho. Pronto para o combate, o valente Josué perguntou: "Você é por nós ou contra nós?"
A figura respondeu: "Nem uma coisa, nem outra – venho agora como um comandante do exército do Senhor." Josué, então, prostrou-se com o rosto em terra.
90


CRASH!
Depois que todo o povo seguiu as instruções de Deus, os muros da cidade de Jericó caíram. Somente uma pessoa chamada Raabe e sua família escaparam. Deus a poupou porque ela havia escondido os espiões que Josué tinha enviado antes do ataque.
91

Já no período dos Juízes, Débora não é lembrada na HQ. O principal nome que surge como modelo de fidelidade a Deus e enfrentamento com o inimigo é Sansão, que na

ilustração assemelha-se a personagens míticos como Hércules. Sansão é conhecido por sua força. Em diversos desenhos, sua cabeleira simbolizaria a fonte dessa virtude. Todavia, seus cabelos apontam para o voto de nazireu, que além da proibição de cortá-los, também não podia tocar em mortos e tomar bebida alcoólica. O personagem Sansão aparece nos capítulos 13-16 do livro de Juízes que possui uma estrutura narrativa com um enfoque repetitivo. Os autores deuteronomistas, segundo Liverani (2008, p. 362-365), indicam que o contexto se dá numa sucessão de opressões que Yahweh imprime em seu próprio povo por causa da fidelidade oscilante. Daí, os quadros funcionam da seguinte maneira:

- O povo de Israel demonstra infidelidade;
- Yahweh utiliza outros povos para "oprimi-lo";
- Yahweh se arrepende e envia um juiz para libertar o seu povo;
- O povo se arrepende.

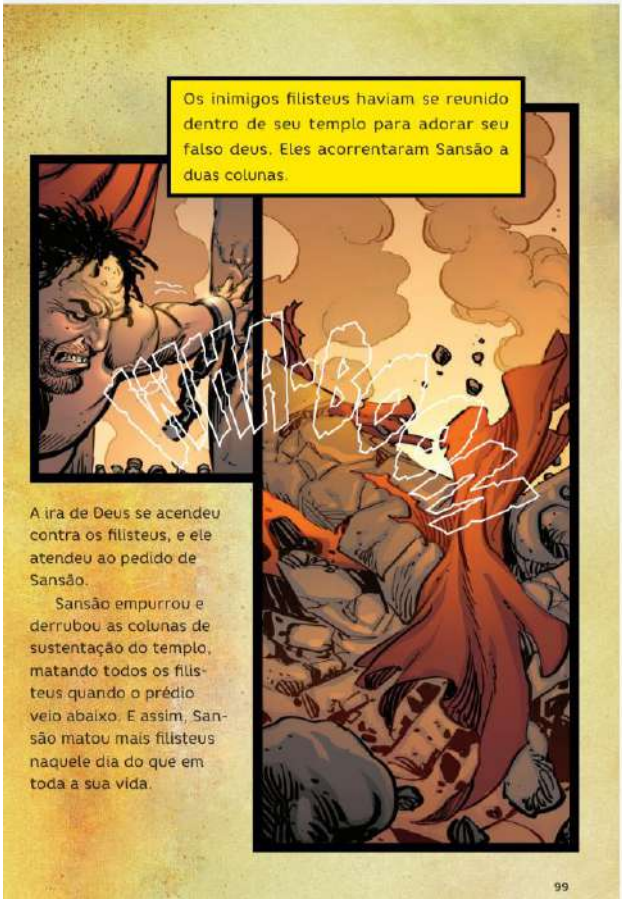
O processo do quadro acima é cíclico, como demonstra o texto de Juízes 2.18-19:

> Quando o Senhor lhes suscitava juízes, o Senhor estava com o juiz e os livrava de seus inimigos durante toda a vida do juiz, porque o Senhor se deixava

> comover por seu pranto diante daqueles que os oprimiam e maltratavam. Mas, quando o juiz morria, eles recomeçavam a se perverter, ainda mais que seus pais, seguindo outros deuses, servindo-os e prosternando-se diante deles; eles não renunciavam a nada de suas práticas e de sua conduta obstinada.

O livro aponta que somente a monarquia teria as chaves para os problemas estruturais: "Naquele tempo não havia rei em Israel; cada um fazia o que era certo a seus olhos" (Jz 17,6; 21,25). A ideia do redator é centralizar a atitude filomonárquica em sua comunidade. Os reis que estão presentes no livro são de outros povos (filisteus, cananeus, amonitas, moabitas). Israel é interpretado como inferior pelo autor por não haver um rei que pudesse governá-lo.

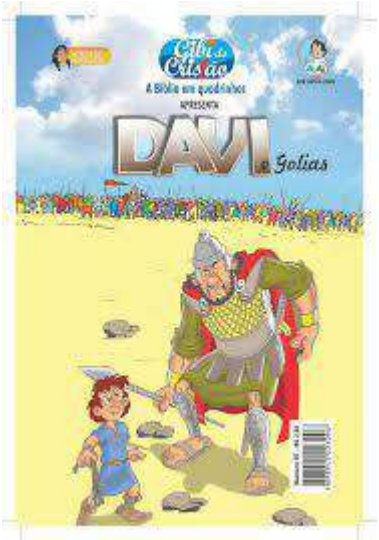
Mas Sansão pediu a Deus uma última chance. "Dá-me forças mais uma vez, para que todo o povo saiba que o Senhor é o único e verdadeiro Deus. Quero dar ao Senhor toda honra e glória!"
98

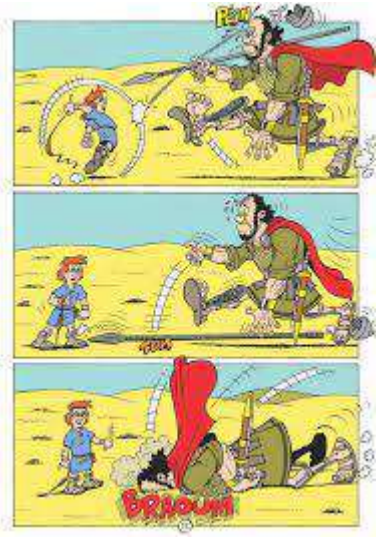

Os inimigos filisteus haviam se reunido dentro de seu templo para adorar seu falso deus. Eles acorrentaram Sansão a duas colunas.
A ira de Deus se acendeu contra os filisteus, e ele atendeu ao pedido de Sansão.
Sansão empurrou e derrubou as colunas de sustentação do templo, matando todos os filisteus quando o prédio veio abaixo. E assim, Sansão matou mais filisteus naquele dia do que em toda a sua vida.
99

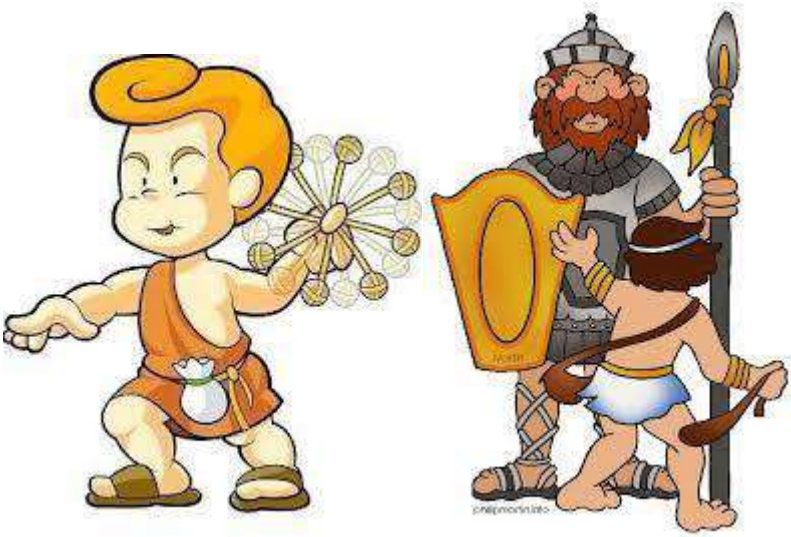
Destaco um cenário: o (auto) sacrifício de Sansão. Após ser preso, vilipendiado e ter seus olhos furados, Sansão, ainda acorrentado, pede a Deus que lhe dê forças para uma última ação: em um ato interpretado como heroico – para outros, suicida – ele empurra as colunas onde encontra-se preso e derruba toda a estrutura, matando a si e a seus "inimigos". Na imagem, as colunas do templo são derrubadas com esforço de seus braços. Fumaça e fogo aparecem oferecendo o tom da destruição. Ao chão, uma espécie de sombreamento rubro. Aparentemente, pedras ou parte da composição do templo, mas não. A mancha rubra encontra-se somente ao redor das colunas. É sangue de pessoas esmagadas. Além das vestes rasgadas simbolizando o caos e a morte como resultado da "ira de Deus", a legenda ajuda a manter essa interpretação: "Sansão empurrou as colunas de sustentação do templo matando todos os filisteus quando o prédio veio abaixo. E assim, Sansão matou mais filisteus naquele dia do que em toda a sua vida."

Por fim, a famosa narrativa de Davi e Golias. Na imagem, Davi surge com feição de menino, enquanto Golias, de um adulto pavoroso. Durante a unção realizada por Samuel, a imagem de Davi é bem infantilizada:

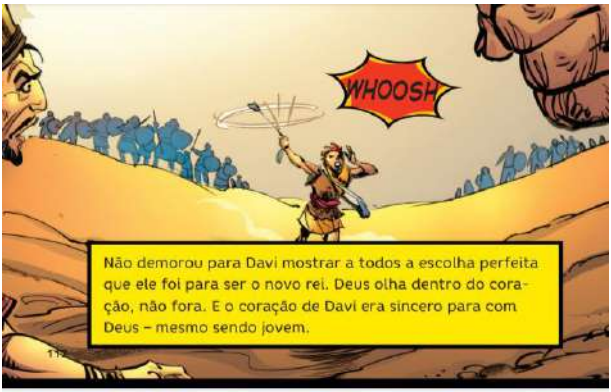
Isso também ocorre em outros materiais. A caracterização de Davi é infantilizada, enquanto Golias surge com aspectos mais adultos, como algumas rugas e barba, conforme é possível atestar abaixo:

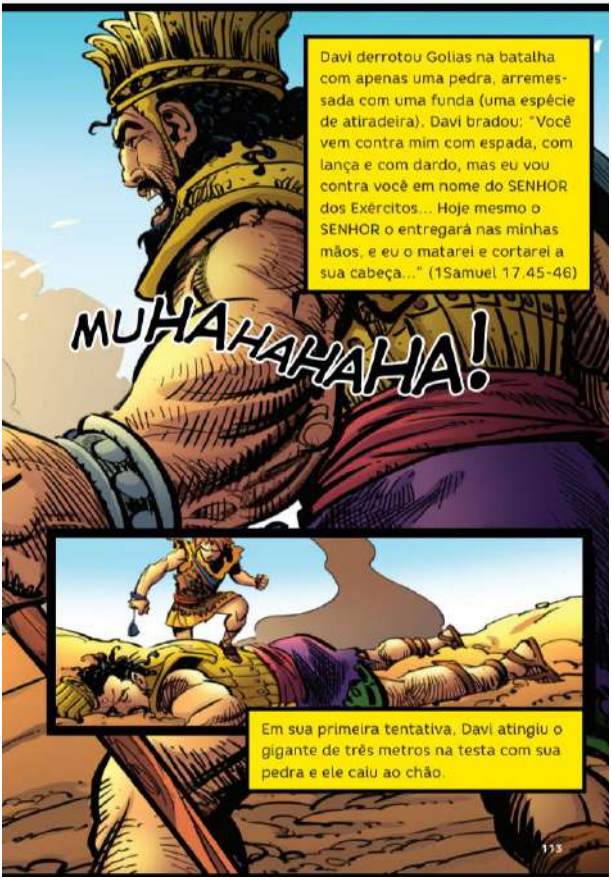






Na *Bíblia em HQ*, a batalha individual, que ocorre quando dois soldados de exércitos inimigos são escolhidos para decidirem até a morte o final da batalha, apresenta Davi e sua funda diante do gigante Golias, com suas expressões medonhas e armadura de guerreiro. A segunda imagem do quadrinho, mostra o herói Davi com o pé esquerdo sobre o cadáver após ter atirado uma pedra em sua testa:


WHOOSH
Não demorou para Davi mostrar a todos a escolha perfeita que ele foi para ser o novo rei. Deus olha dentro do coração, não fora. E o coração de Davi era sincero para com Deus – mesmo sendo jovem.
112


Davi derrotou Golias na batalha com apenas uma pedra, arremessada com uma funda (uma espécie de atiradeira). Davi bradou: "Você vem contra mim com espada, com lança e com dardo, mas eu vou contra você em nome do SENHOR dos Exércitos... Hoje mesmo o SENHOR o entregará nas minhas mãos, e eu o matarei e cortarei a sua cabeça..." (1Samuel 17.45-46)
MUHAHAHAHA!
Em sua primeira tentativa, Davi atingiu o gigante de três metros na testa com sua pedra e ele caiu ao chão.
113

O modelo cronista, em que Davi perde as características de guerreiro e torna-se um poeta/salmista, parece não ser o ideal para a HQ. A releitura de Davi nos livros das Crônicas, que trouxeram a esse personagem poesia e leveza, talvez não fosse capaz de construir um modelo de herói para o público em questão. O desdobramento da narrativa demonstra Davi com outros traços: mais forte, com armadura de guerreiro e com barba, lidera um grande exército que avança com expressões furiosas, lanças, espadas e escudos a fim de batalhar e conquistar muitas terras, expandindo, assim, o seu reino.

Davi tornou-se um rei impressionante. Ele conduziu o povo nas batalhas contra outros povos que não acreditavam no Deus único e verdadeiro. Davi conquistou muitas terras e expandiu seu reino. Foi um guerreiro poderoso e um grande líder. Ele colocou sua confiança no Senhor, e não em si mesmo. Davi foi um homem segundo o coração de Deus.

114

Considerações finais

Tomando Auerbach como trajeto teórico para esse ensaio, o "sexo", associado não apenas às relações entre pares, mas também nudez e tudo o que corresponde ao seu tema, não tem suas narrativas nem mesmo relatadas como *verdade*, ou seja, como forma de produzir alguma reflexão na(s) HQ(s) ou proposta pedagógica para se discutir o sexo em si, o corpo humano nu, a violência sexual, a mulher como objetificação na cultura patriarcal. E por que isso? Algumas razões hipotéticas (?) surgem nesta conclusão. A primeira delas: as HQs são apenas a reprodução de uma cultura religiosa que tem seu desdobramento no mercado editorial. Ora, que tipo de família cristã adquiriria uma Bíblia em HQ para seu filho que tivesse de discutir tais questões? A segunda: a leitura das narrativas que tratam desse tema se dá a partir de uma hermenêutica da *realidade*. Por mais que no cenário da época estivessem presentes todas as associações que acima destacamos, as narrativas também se utilizam de construções teológicas acerca de sua *realidade*. Todavia, o que ocorre é: quando o assunto é registrado na HQ, desaparece a possibilidade de tratar as questões a partir da *verdade* e troca-se todas as

expressões por eufemismos; por outro lado, há uma ocultação dessa temática por se entender que determinadas narrativas são periféricas ou podem trazer algum constrangimento, ou teor inapropriado para a idade. Daí, seguimos para o outro tema: as guerras.

Diante de um país onde mulheres são frequentemente vítimas de abusos sexuais, inclusive em famílias cristãs, parece que é mais comum tornar modelo os heróis de guerra com seus cenários de morte e sangue, do que discutir pedagogicamente outros aspectos da Bíblia. Aqui, as narrativas são trabalhadas como *verdade*, ou seja, possuem certa pedagogia para seu público. Davi, por exemplo, é ilustrado para ser associado com o leitor infanto-juvenil. Ou seja, a criança, o adolescente, o jovem, enquanto lê a HQ, enxerga a si mesmo no personagem guerreiro. Nas pregações de líderes religiosos, Davi é o seu auditório; Golias é a personificação de algum obstáculo a ser vencido. Portanto, tudo aquilo que oferece perigo ou um desafio poderá ser derrotado na "força do Senhor". Grande parte da sociedade religiosa cristã brasileira, que é inclinada a um modelo de conquista de território cometendo diversos tipos de violência (simbólica ou não),

explica a forma que as narrativas são reproduzidas em determinadas publicações de bíblias em HQs.

O espaço é curto para problematizar tais questões. Algumas considerações devem continuar sobre a mesa: a relação dessa sociedade religiosa com a produção de bíblias em HQ tendo não apenas o elemento econômico como pano de fundo, mas igualmente, a reprodução de um *habitus* em que se prioriza determinados assuntos em detrimento de outros. Além disso, a própria discussão sobre gênero, que perpassa subtemas como submissão feminina, corpo humano, violência simbólica, física e emocional. Certamente que, embora a HQ venha para ajudar na linguagem e compreensão das narrativas bíblicas, há muito trabalho pela frente, uma vez que, tudo indica, as editoras ainda estão a serviço de um quadro político-religioso muito sem (a) graça e sem cor.

Referências

ALTER, Robert. **A arte da narrativa bíblica.** São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

AUERBACH, Erich. "A cicatriz de Ulisses". In: _____ **Mimesis.** 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 1-20.

FOUCALT, Michel. **Microfísica do poder.** 6 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2017.

VILLAS BOAS, Alex. **Teologia em diálogo com a literatura:** origem e tarefa poética da teologia. São Paulo: Paulus, 2016.

Quando coisas más acontecem com pessoas boas: o enigma do sofrimento do inocente em *Desígnios divinos*, de Doug Moench e Dave Ross

Carlos Caldas

Introdução

As histórias em quadrinhos são já há décadas uma das mais conhecidas expressões da chamada cultura *pop*. Para alguns, trata-se de literatura de qualidade inferior, alienada e alienante. Mas esta é uma visão preconceituosa, que não se sustentará se submetida a escrutínio rigoroso. Desde as investigações pioneiras de Umberto Eco (ECO, 1991; 2004), e no Brasil, as pesquisas de Álvaro De Moya (DE MOYA, 1977), Silvia M. Bibe Luyten (1984), Valdomiro Vergueiro (*inter alia*, 2009, 2017) e Nildo Viana (*inter alia,* 2011; 2013), as HQs já têm cidadania acadêmica legitimamente reconhecida. Além disso, já há grupos de pesquisa em quadrinhos devidamente registrados no DGP – Diretório de Grupos de Pesquisa – em alguns programas de pós-graduação no Brasil que são avaliados pela CAPES. Dentre estes, destacam-se o NuPeQ –

Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Mato Grosso Sul e a Linha de Pesquisa sobre Quadrinhos do Grupo de Pesquisa ARTEMI – Arte, Tradição e Memória do Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da Universidade do Estado do Pará.

A explicação para o interesse acadêmico em HQs é simples: as HQs são literatura, e, como tal, falam da vida, da existência. Logo, a despeito da (aparente) ingenuidade ou da falta de verossimilhança, que na maioria absoluta das vezes as caracterizam, elas tratam de temas do cotidiano, dos dilemas da existência. Desta maneira, são tão dignas de abordagens acadêmicas como textos canônicos de um Machado ou de um Guimarães.

As mencionadas abordagens acadêmicas às HQs são feitas a partir da ótica de saberes como a crítica e a teoria da literatura e a sociologia. Todavia, pelo menos desde a segunda metade da última década temos visto pesquisas sobre HQs conduzidas com rigor metodológico inquestionável e com fundamentação teórica sólida na perspectiva da teologia e/ou dos estudos de (ciências da) religião. Já há de fato um *corpus* alentado de literatura técnica sobre HQs enquanto parceira de diálogo teológico e

objeto de estudo das ciências da religião (*inter alia*, REBLIN, 2015, 2020), afirmação que é exemplificada e comprovada pelo dossiê *Teologia e literatura no universo das histórias em quadrinhos,* da prestigiosa revista *Teoliterária*: a submissão de artigos para o dossiê foi de tal monta que o mesmo teve que ser dividido em duas edições, publicadas em 2019.[35]

Neste sentido, merece ser saudada a iniciativa ousada do acima mencionado NuPeQ de editar esta coletânea, que é resultado de um evento muito bem-sucedido levado a cabo em 2021, que tratou especificamente do tema *Quadrinhos e religião*. Um dos trabalhos apresentados por ocasião do evento tem por título *Quando coisas más acontecem com pessoas boas: o enigma do sofrimento do inocente em* Desígnios divinos*, de Doug Moench e Dave Ross.* Trata-se de um exercício de diálogo entre teologia e a literatura das histórias em quadrinhos. O norte da bússola teórico-metodológica do presente capítulo apontou para a possiblidade de ver o

[35] Volume 9 N. 18, 2019. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/teoliteraria/issue/view/2249> Acesso: 08 mar 22 e Volume 9. N. 19, 2019. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/teoliteraria/issue/view/2264> Acesso: 8 mar 22.

mencionado arco como um texto teológico. Em outras palavras: a hipótese operacional do presente capítulo é que *Desígnios divinos* é um texto com densidade teológica tanto quanto qualquer texto teórico de teologia. É o que pretendemos demonstrar.

1. *Desígnios divinos* – considerações gerais e síntese do enredo

Desígnios divinos, de Doug Moensch (roteiro) e Dave Ross (arte) – *Acts of God* no original – é um arco da DC Comics publicado no ano 2000 nos EUA cuja ideia central é a seguinte: o que aconteceria se de repente todos os super-heróis perdessem seus superpoderes? O arco, originalmente em três edições, fez parte do selo *Elseworlds* ("Túnel do Tempo", no Brasil). Em consideração a quem porventura não a tenha lido, apresentaremos uma síntese de seu enredo: "De repente, não mais que de repente" (como diria Vinícius), acontece um fenômeno que os cientistas da Terra denominaram de "luz negra": por uma fração de segundo todos os aparelhos eletrônicos do planeta param de funcionar. Mas o evento faz com que os

meta-humanos[36] percam seus poderes permanentemente. A partir daí, heróis e vilões vão ter reações diferentes: estes últimos, como seria de se esperar, tentam tirar o máximo de proveito da nova situação. E também como seria de se esperar, Batman, por não ter superpoderes, não perdeu nada, consolidando a posição de liderança entre os super-heróis mesmo antes da luz negra acontecer.

As reações ao evento são as mais variadas: Superman cai em um poço de autocomiseração, abandona Lois Lane, torna-se dependente de álcool e cai em uma condição de morador de rua.

Imagem 1: Superman torna-se dependente de álcool.

[36] No universo DC, a palavra "metahumano" é usada para se referir aos humanos com superpoderes, independentemente de como tais poderes foram adquiridos.

Imagem 2: Superman abandona Lois Lane.

Imagem 3: Superman é reduzido a uma condição de morador de rua.

O ser mais poderoso do planeta se desestrutura por completo quando se vê destituído dos seus poderes. Mas Superman não é o único a passar por esta situação: a luz negra afetou também o Shazam (o antigo Capitão Marvel), e agora o menino Billy Batson não consegue mais invocar os poderes mágicos que faziam dele "o mortal mais poderoso da Terra".

Imagem 4: Billy Batson não consegue mais se transformar no Shazam.

J'onn J'onzz, o Caçador de Marte (chamado de Ajax nas versões de suas primeiras histórias publicadas no Brasil) fica preso à sua forma marciana, e Arhur Curry, o Aquaman, perdeu sua famosa capacidade telepática de se comunicar com os peixes e de respirar debaixo d'água. Mas J'onn J'onzz aceita com resignação o que aconteceu, e mesmo desconfortável por ter que ficar permanentemente em sua forma marciana, que para os humanos é assustadora, procura confortar seu amigo atlante: "Acalme-se Arthur. Sei de tudo, e você não é a única vítima. Aparentemente todos fomos afetados. Estou preso à minha forma marciana original sem poder alterá-la".

Imagem 5: Aquaman perde todas as suas capacidades atlantes que faziam dele um metahumano.

Kyle Rayner, um dos Lanternas Verdes terrestres, descobre da pior maneira possível que seu anel não funciona mais: ele é derrotado pelo vilão Sonar, entra em desespero absoluto e fica obcecado em obter vingança.

Imagem 6: Kyle Rayner surta quando descobre que seu anel de Lanterna Verde não funciona mais.

Imagem 7: Diana Prince, que um dia foi a Mulher-Maravilha, encontra na oração consolo e força para enfrentar a pior crise de sua vida. Enquanto Diana Prince revela serenidade, Clark Kent se revolta.

Enquanto isso, Diana Prince, a Mulher-Maravilha, que também perdeu todos seus poderes, vai a uma igreja cristã para orar. As palavras que ela dirige a um Clark Kent deprimido e revoltado revelam lucidez e serenidade: “Achamos que estávamos fora, sem nada a que recorrer. Talvez estivéssemos errados. Talvez os poderes fossem muletas.” E complementa, apresentando sua interpretação do acontecimento fatídico: “ou foi um teste, ou uma provação, uma lição a ser aprendida”. A resposta do ex-Superman por sua vez mostra o quão amargurado ele está: “Uma lição de Deus? É nisto que acredita? Que Deus tirou

nossos poderes para que aprendêssemos algo nos impedindo de ajudar os outros?"

2. O que fazer quando coisas más acontecem com pessoas boas

Mencionou-se que o fenômeno da luz negra provocou reações e respostas diferentes. Até o momento, três foram apresentadas: (1) revolta, amargura, autocomiseração e desespero (Superman e Kyle Rayner); (2) aceitação serena do fato, em uma atitude do tipo "o que não tem remédio, remediado está" (J'oon J'ozz) e (3) tentativa de entender o acontecido à luz da fé cristã. Esta terceira reação é surpreendente, pois os poderes de Diana Prince são de origem mitológica: ela é filha de Zeus, o principal dos deuses do panteão grego antigo. Não obstante, ela não vai a um oráculo, como o de Delfos e nem vai fazer sacrifícios aos deuses olímpicos. Antes, vai orar, e manifesta sua fé e submissão ao Deus cristão.

Mas houve outras reações positivas, por assim dizer. Alguns dos super-heróis ou meta-humanos reagem na perspectiva do aforisma que afirma que "mais importante do que fizeram com você, é o que você faz com o que

fizeram com você.” Surge assim o Grupo Fênix, formado por aqueles que continuam com os mesmos propósitos e metas na vida que tinham antes da luz negra, ou seja, mesmo sem supercapacidades, alguns querem lutar pela justiça e defender os que não podem se defender. A escolha do nome não poderia ser mais sugestiva: *fênix*, a famosa ave lendária que ressurge das cinzas. O Batman, que não perdeu nada, torna-se o líder e o treinador daqueles que resolvem integrar a iniciativa Fênix. Assim, a luta continua.

Imagem 8: Surge o Grupo Fênix.

Mas a esperança ressurge. Clark Kent, apoiado por Diana, com quem se casou, se recupera na vida. E tão sem explicação como fora a perda dos poderes, o casal tem um filho que, tudo indica, nasceu dotado com capacidades especiais.

Imagem 9: O filho de Diana e Clark nasce com superpoderes.

Considerações finais

Em nenhum momento a narrativa de Moensch explica o que aconteceu. Afinal, o que foi a "luz negra"? O enigma do sofrimento do inocente continua sendo um enigma. Coisas más continuam acontecendo com pessoas boas, e nem sempre haverá resposta para a pergunta inevitável que

quer saber a explicação ou a causa disso. Nesse sentido, *Desígnios divinos* faz lembrar o drama de Jó: o narrador onisciente mostra o que acontece nos bastidores, mas Jó propriamente nunca soube a razão do que aconteceu. Diante do sofrimento sem explicação, cada um de nós é desafiado a escolher como vai agir e reagir.

Uma "lição", por assim dizer, de *Desígnios divinos* é que a injustiça sofrida não serve de desculpa para deixar a luta pela justiça. A iniciativa do Grupo Fênix o demonstra de maneira eloquente. Ao invés de se deixar paralisar e se apresentar como vítima da vida, do mundo, do destino ou de Deus, existe a opção de quem "levanta, sacode a poeira e dá a volta por cima".

Nesse sentido, *Desígnios divinos* é uma amostra eloquente que a "paraliteratura" das HQs não se constitui em mera distração escapista, alienada e/ou alienante. Antes, propicia oportunidade para pensar a vida e seus desafios. E se constitui também em discurso teológico. *Desígnios divinos* de maneira ousada trata de um dos temas teológicos mais difíceis de todos, a saber, a *teodiceia,*[37] isto

[37] A palavra teodiceia é de origem grega, e significa algo como "justiça de Deus" (*theós*, Deus, e *dikê*, "justiça"). Foi introduzida no vocabulário filosófico por Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716).

é, a tentativa de explicar como o mal existe em um universo onde há um Deus que é ao mesmo tempo todo poderoso e bom. Não é mera coincidência que o título original da obra é *Acts of God*, literalmente, "atos de Deus".[38] Nunca haverá resposta satisfatória para este dilema. Não obstante, Moench e Ross se atreveram a apresentar uma tentativa de resposta na forma de uma história de super-heróis. A história recebeu críticas quando de seu lançamento, por conta de inconsistências no enredo (afinal, as HQs são uma forma de literatura fantástica que não tem o menor compromisso com a verossimilhança) – não faz sentido pensar em um fenômeno cósmico que desliga por segundos todos os aparelhos eletrônicos do planeta, e faz com que desapareçam tanto poderes oriundos de magia (como é o caso do Shazam) com poderes de seres que não são exatamente humanos (como Superman, que é kryptoniano, e Aquaman, que é atlante). Não obstante tal inconsistência, exagerada até para uma HQ, em *Desígnios divinos* encontra-se o que José Carlos Barcellos, um dos pioneiros no diálogo

[38] Não é demais repetir que a versão brasileira optou por traduzir *Acts of God* por "Desígnios divinos". Talvez a diferença em sentido entre as duas expressões seja sutil: *Acts of God* aponta para ações realizadas diretamente por Deus, enquanto "Desígnios divino" pode dar a entender de algo que acontece porque Deus assim determinou, mas não necessariamente uma ação divina.

entre literatura e teologia no Brasil, apresentou como "o texto literário (como sendo) portador de uma mensagem autenticamente teológica" (BARCELLOS, 2001, p. 69).

Desta maneira, *Desígnios divinos* não é apenas leitura de lazer, divertimento ou passatempo. Antes, é um exercício de uma teologia *nerd* (cf. CALDAS, 2015) ao estabelecer diálogo entre um veículo da cultura *pop* e a reflexão teológica, com potencial de implicações existenciais e pastorais.

Referências

BARCELLOS, José Carlos. **Literatura e espiritualidade**. Bauru: EDUSC, 2001.

CALDAS, Carlos (org.). **Teologia nerd.** São Paulo: Garimpo, 2015.

ECO, Umberto. **O Super-Homem de massa.** São Paulo: Perspectiva, 1991.

_____. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Perspectiva, 2004.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Histórias em quadrinhos: leitura crítica.** São Paulo: Paulinas, 1984.

MOENCH, Doug. ROSS, Dave. **Desígnios divinos.** São Paulo: Eaglemoss, 2018.

DE MOYA, Álvaro. **Shazam.** São Paulo: Perspectiva, 1977.

REBLIN, Iuri Andreas. **O alienígena e o menino.** Jundiaí: Paco, 2015.

_____. **Histórias em quadrinhos:** perspectivas religiosas e possiblidades hermenêuticas. São Leopoldo: EST, 2020.

VERGUEIRO, Valdomiro. **Quadrinhos na educação.** São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil.** São Paulo: Peirópolis, 2017.

VIANA, Nildo. **Super-heróis, cultura e sociedade.** São Paulo: Ideias & Letras, 2011.

_____. **Quadrinhos e crítica social:** o universo ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

Índice

altruísmo, 4, 90, 94, 95, 96, 97, 98, 105, 108, 110
arquétipos, 10, 11, 91, 92, 109, 111, 206
arte, 5, 14, 21, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 49, 54, 160, 161, 162, 202, 229, 234, 250, 251
Arte Sequencial, 252, 253
Bíblia, 4, 9, 15, 35, 58, 59, 89, 94, 96, 210, 211, 212, 213, 224, 227, 228, 251
Cores, 125, 126
Deus, 5, 14, 20, 21, 39, 40, 45, 51, 52, 79, 87, 97, 103, 144, 171, 212, 218, 222, 240, 241, 244, 245
Guerra, 24, 40, 43, 44, 47, 102, 114, 115, 127, 157, 214
Heróis, 104
História, 88
Imatéria, 171
Incorporação, 152
Jesus, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 53, 72, 94, 96, 97, 149, 174
Linguística, 3, 252, 253
Messias, 4, 14, 19, 20, 23, 25, 26, 29, 31, 32, 197, 198
Mito, 4, 154, 155, 156, 167
Mitologia, 153, 182, 202
Moisés, 4, 21, 58, 59, 60, 67, 70, 71, 72, 73, 75, 78, 82, 83, 84, 85, 89, 145
Quadrinhos, 3, 8, 46, 54, 153, 203, 232, 233, 247, 250, 251, 252, 253
Realidade, 40, 42, 205
Redenção, 96
Religião, 7, 8, 11, 12, 31, 54, 56, 178, 232, 250, 251, 252, 253
Religioso, 253
Retorno, 4, 14, 20, 23
Sacrifício, 99
Semiótica, 3, 32, 114, 125, 252
Sexo, 210
super-heróis, 14, 26, 139, 197, 234, 241, 245
Superman, 4, 14, 17, 19, 23, 24, 25, 26, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 78, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 98,

127, 235, 236, 237, 240, 241, 245, 251
Teologia, 7, 8, 9, 54, 55, 56, 96, 110, 230, 233, 246, 250, 251, 253
verbal e não verbal, 3, 34, 55

Biodata dos autores

Bruno Aguinaldo Feitosa possui graduação em Letras (Português/Inglês), mestrando em Letras, ambos pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (2022), cuja a linha de pesquisa é Análise do Discurso Francesa e Quadrinhos. É professor contratado da rede de ensino Estadual de Goiás - Colégio Estadual Coelho Neto - Itarumã - GO. Pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (NuPeQ-UEMS), e Membro do ASPAS – Associação dos Pesquisadores em arte Sequencial. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa e Literatura.
Contato: bruno.feitosa@outlook.com

Carlos Caldas é Doutor em Ciências da Religião pela Universidade Metodista de São Paulo. Completou estágio de pósdoutorado em Teologia pela Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia em Belo Horizonte e é professor no Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da PUC Minas, onde lidera o Grupo de Pesquisa sobre Protestantismo, Religião e Arte (GPPRA).
Contato: crcaldas2009@hotmail.com

Fernando Glória Caminada Sabra é Mestre em Teologia pela Faculdade Batista do Paraná (FABAPAR), Mestrando em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ).
Contato: fernandosabra@gmail.com

Iuri Andréas Reblin é um pesquisador de mil faces: professor, amante e estudioso da sétima e da nona arte, autor premiado pela Capes, *filmmaker* e *videomaker* (porque, sim, existe uma distinção), diretor, produtor e roteirista de vídeos de conteúdo e vídeos educacionais, atua na Faculdades EST, nos Programas de Pós-Graduação em Teologia, onde também coordena o Núcleo de Educação à Distância. Também coordena uma trupe muito pirada que se autointitula "Cult de Cultura". É Dcnauta convicto, mas adora flertar com a Marvel e outras como a Image e a Dark House. Seus personagens preferidos são: Superman e Supergirl, com quem afirma ter grau de parentesco (sem comprovação laboratorial), Shazam, Mulher-Maravilha e outras super-heroínas. Você pode acompanhar Iuri Andréas Reblin nas redes sociais, especialmente, em seu canal no YouTube: Planeta Krypton (youtube.com.br/IuriAndreasReblin)
Contato: reblin_iar@yahoo.com.br

Leonardo Gonçalves de Alvarenga é pós-doutor em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, pós-doutor em Sociologia Política pela Universidade Estadual Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF), Doutor em Ciência da Religião pela Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), com estágio sanduíche na L'École des hautes études en sciences sociales (EHESS), Paris, França. Pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ).
Contato: alvarengalg2@gmail.com

Marcelo da Silva Carneiro é doutor em Ciências da Religião, área de concentração Linguagens da Religião pela UMESP Mestre em Teologia, área de concentração Bíblia, pela PUC-RJ; Atualmente docente permanente do programa

de pós-graduação em Ciências da Religião da UMESP, onde pesquisa a literatura cristã (canônica e extracanônica) antiga como uma rede textual, em diálogo com o imaginário e a linguagem da cultura greco-judaica dos primeiros séculos da Era Comum Membro da Associação Brasileira de Pesquisa Bíblica (ABIB), da Society of Biblical Literature (SBL) e do grupo de escritores da revista "Estudos Bíblicos" no Rio de Janeiro.
Contato: professor.carneiro@hotmail.com

Marcelo Moura da Silva é pós-doutorando em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), doutor em Ciências da Religião, pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP), na área de Literatura e Religião do Mundo Antigo.
Contato: mouramacae2005@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes é pós-doutor em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Doutor em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), professor da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) nos cursos de Graduação em Letras (Licenciatura e Bacharelado) e nos Programas de Pós-Graduação em Letras. Líder do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), do Núcleo de Línguas Indígenas de Mato Grosso do Sul (NuLIMS), pesquisador do Grupo de Semiótica, Leitura e Produção de Texto (SELEPROT) e membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).
Contato: nataniel@uems.br

Nelson Lellis é pós-doutorando em Sociologia Política e doutor ambos em Sociologia Política pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF);

Mestre em Ciências das Religiões; Especialista em Ensino Religioso e graduado em Teologia pela Faculdade Unida de Vitória. Ator e Diretor de Teatro. Tem experiência nas áreas de Sociologia da Religião, Filosofia da Religião, Primeiro Testamento. Atualmente desenvolve pesquisas sobre a interface política e religião no Brasil.
Contato: nelsonlellis@gmail.com

Ruben Marcelino Bento da Silva é pós-doutorando em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), mestre e doutor em Teologia pela Faculdades EST (Escola Superior de Teologia), São Leopoldo, RS. Licenciado em Letras pela Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, RJ. Atualmente é professor de Teologia (área bíblica, Antigo Testamento) na Graduação e na Pós-Graduação em Teologia da Faculdades EST. Foi professor no curso de Teologia e também lecionou disciplinas do curso de Pedagogia na Universidade La Salle, Canoas, RS. Integra o Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop da Faculdades EST (Cult de Cultura), São Leopoldo, RS.
Contato: rubencoleplasticman@gmail.com

Suellen Cordovil da Silva é pós-doutoranda em Letras pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), doutora em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM); lotada no campus de Marabá Pará, no Instituto de Letras, Linguística e Artes (ILLA), na Faculdade de Línguas Estrangeiras e Tradução (FALET); áreas de interesse de pesquisa: Tradução, Literatura Estrangeira de Língua Inglesa, Literatura Fantástica e Histórias em Quadrinhos.
Contato: suellen@unifesspa.edu.br

O estudo da religião e de sua linguagem, como afirmou C. S. Lewis, "parece-me ser, em geral, do mesmo tipo que usamos em conversas comuns ou do mesmo tipo que usamos na poesia, ou em algum lugar entre as duas", para que por intermédio da imaginação possa expressar vividamente sentidos, sentimentos e valores. Assim sendo, os registros mais comuns e ordinários podem refletir a experiência religiosa; como também as mais fantasiosas histórias podem conservar mentalidades valiosas sobre a fé (ou a crise com ela); como a singela expressão poética é capaz de revelar a beleza do divino ou a esperança do humano. Assim, toda expressão da cultura humana pode conservar mentalidade, estrutura e expectativas religiosas (ou mesmo de descrença ou de crises de fé).

Vale ressaltar a importância dessa linha de pesquisa que aproxima a literatura popular nas histórias em quadrinhos ao estudo da religião. Por meio desse olhar será possível perceber que preocupações dos textos religiosos também compõem o espectro de atenções das histórias em quadrinhos, a saber: a preocupação com aspectos da transcendência e suas experiências; a ressignificação das esperanças e da salvação para as sociedades humanas e a contínua busca pelos sentidos e destinos do que é ser um humano.

Convido você a fazer a leitura desse livro e se aproximar dessa abordagem para refletir e crescer no conhecimento que toca, critica, afeta e revela a importância da espiritualidade e da religiosidade para a vida humana.

Dialogarts