

### **CAPÍTULO 3:**

#### **OS UNIVERSOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS: MITO E FICÇÃO**

“O mito é o nada que é tudo./O mesmo sol que abre os céus/É um mito brilhante e mudo -/O corpo morto de Deus,/Vivo e desnudo.//Este, que aqui aportou,/Foi por não ser existindo./Sem existir nos bastou./Por não ter vindo foi vindo/E nos criou.//Assim a lenda se escorre/A entrar na realidade./E a fecundá-la decorre./Embaixo, a vida, metade/De nada, morre.”

Fernando Pessoa

### Iniciando uma polêmica discussão

De todos os tipos de histórias em quadrinhos, são as de super-heróis as que representam, hoje, o maior número de exemplares vendidos no mundo inteiro. As grandes editoras desse ramo estão situadas em território norte-americano e representam praticamente todas as publicações envolvendo super-heróis no mundo. Após a criação do primeiro personagem que recebeu o nome de super-herói — Superman<sup>1</sup>, em junho de 1938 —, vários outros personagens foram criados, formando uma imensa população de superseres, heróis e vilões.

Desde a década de 1960, muitos estudiosos tentaram comprovar a influência de temas mitológicos nesse tipo de história em quadrinhos, tendo buscado apoio em depoimentos e relatos dos anos de 1940 e 1950. Um dos relatos mais conhecidos foi proferido pelo criador do Superman, Jerry Siegel:

Estou deitado na cama contando carneirinhos, quando, de repente, me vem uma idéia. Concebo um personagem como Sansão, Hércules e todos os homens fortes de que já ouvi falar reunidos num único. Só que mais ainda...

*Apud.* LUCHETTI: 1991, 47

Apesar disso, a maioria dos estudos da década de 1960 especula que os gibis sejam somente um meio de estudar a sociedade de massas, graças ao caráter ideológico que seus temas apresentam. Umberto Eco foi, para essa época, um importante pensador acerca da problemática dos quadrinhos, mas ainda não os via como uma forma específica de narrativa, de sua evolução em termos de forma.

---

<sup>1</sup> A personagem, que já foi chamada no Brasil de Super-Homem, perdeu o nome traduzido desde a reformulação editorial do material americano ocorrida no início dos anos 2000. Oficialmente, agora, o personagem é Superman, como no original em inglês.

Numa sociedade de massa, na época da civilização industrial, observamos, de fato, um processo de mitificação afim com o das sociedades primitivas, mas que freqüentemente procede, de início, segundo a mecânica mitopoiética posta em prática pelo poeta moderno. Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cōnscias ora incōnscias, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações (e que tem muito da unidade mágica na qual o primitivo baseava sua operação mitopoiética).

ECO: 2000, 242

Aparentemente, essa análise de Umberto Eco tende a individualizar a experiência de leitura dos quadrinhos, relacionando-os a imagens “subjetivas” e de “identificação privada”, mas, observando aleatoriamente qualquer imagem de quadrinhos de super-heróis, não temos senão uma representação do ideal físico da sociedade do século XX. Tal qual a imagética grega, cuja preocupação era o esplendor do corpo humano, as histórias em quadrinhos buscam mostrar, através de imagens, o esplendor físico nas diferentes décadas do século passado, invadindo o nosso. Assim, a preocupação da narrativa em quadrinhos não é somente estabelecer um componente ideológico (algo que já ocorreu), mas representar um “outro plano que existe paralelamente ao nosso mundo, e em certo sentido o ampara”<sup>2</sup>.

Nossa preocupação, neste capítulo, é abordar as temáticas que aparecem na ficção desde a Antigüidade Clássica e que, agora, são transpostas para as histórias em quadrinhos de super-heróis. A atualização desses temas pelos quadrinhos ocorre de maneira única, pois sua estética permite que novos elementos possam integrar-se ao constituinte primeiro do mito, além de sua linguagem permitir relações únicas entre o objeto de sua narrativa e a forma como é narrado.

---

<sup>2</sup> ARMSTRONG: 2005, 10.

Superman<sup>3</sup>, como já vimos, é o primeiro personagem já com os aspectos que definiriam o que chamamos de super-heróis, mas não se trata do personagem mais completo em termos de utilização do repertório modelar mítico, como alguns comentaristas apontam<sup>4</sup>. Nos quadrinhos, essa apropriação de temas míticos respeita uma certa coerência interna da mídia e, na maioria dos personagens, encontramos o tema da superação, cujo representante mais antigo é Hércules<sup>5</sup>.

Este capítulo, pois, estudará a apropriação de diferentes mitos pertencentes às mais diversas civilizações (com uma abordagem maior da Grécia Clássica) e sua posterior remodelação nas histórias em quadrinhos, o que gerou uma nova mitologia não mais baseada na componente religiosa, mas que mantém a ritualística como problema.

### **Os arquétipos literários – os estudos de Meletínski**

O significado de cada mito é uma incógnita, segundo Carlinda Nuñez. Para a autora, o mito é um questionamento oriundo de uma contradição que não pode se desfazer por meio da razão<sup>6</sup>. Assim, esse questionamento atravessa o pensamento do homem de todas as épocas, sendo insolúvel por natureza, mas, conforme Dumézil, natural<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> Ressaltamos, desde já, que nosso trabalho não estudará os pormenores do último filho de Krypton. Sempre que possível, entretanto, apresentaremos exemplificações com esse personagem. Além dele, como veremos, utilizaremos Batman e Mulher-Maravilha (DC Comics), bem como Homem-Aranha, Capitão América e Tempestade (Marvel Comics), além de qualquer outro personagem dessas duas editoras que definiram o gênero no mundo inteiro.

<sup>4</sup> Refiro-me, aqui, a Umberto Eco (2000, 247) e Sérgio Augusto (1971, 279).

<sup>5</sup> Para Umberto Eco, o tema da superação aparece do mesmo modo que a “difícil tarefa” de Meletínski, como veremos em nossa análise. Definindo: o tema da superação é um problema que se coloca para o herói quando este deve ser testado para o avanço de seu ciclo mítico. A seguir, trataremos do assunto, relacionando-o ao herói cultural (ECO: 2000, 248).

<sup>6</sup> NUÑEZ: 2000, 10.

<sup>7</sup> DUMÉZIL: 1992, 47.

Polissêmico, o mito é fonte de temas para vários autores em diferentes épocas. Nas tragédias gregas, por exemplo, os mitos serviam como subsídio para a discussão de problemas da própria *pólis*, por conta de sua particularização<sup>8</sup>.

Sobre o mito, Jean-Pierre Vernant afirma:

(...) o mito se define pelo que não é, numa dupla relação de oposição ao real, por um lado (o mito é ficção), e ao racional, por outro (o mito é absurdo).

1999, 171

A dupla articulação inerente ao mito reforça a idéia de ensinamento (verdade), pois, com o afastamento garantido, o espectador pode ser crítico em relação aos acontecimentos ficcionalizados<sup>9</sup>. E mais: o mito encena uma realidade vista intuitivamente, e, por isso, não há a possibilidade de racionalização de seus temas. O que temos, assim, é uma espécie de filosofia perene com a qual os homens têm de lidar, mas que não conseguem analisar por completo<sup>10</sup>.

Atravessando os séculos, o mito reconstitui-se nas mais diferentes estéticas narrativas (teatro, romance, novela, cinema, etc.), continuando a abordar os problemas arquetípicos e sendo resgatado sob novas roupagens, dependendo do meio em que se encontra. Para a proposta de apropriação mitológica dos quadrinhos, utilizaremos a reflexão de E.M. Meletínski, autor que fornece a base teórica para a fundamentação de nossa leitura. Citaremos, ainda, as reflexões de Cristina Levine Xavier, que, em 2004, contribuiu para a análise arquetípica do personagem de quadrinhos Spawn, o soldado do inferno.

---

<sup>8</sup> Isso representa uma importante diferença se contrastadas às epopéias (NUÑEZ: 2000, 47), o que será abordado posteriormente.

<sup>9</sup> VERNANT: 1999, 175.

<sup>10</sup> ARMSTRONG: 2005, 10.

Meletínski afirma que os elementos do pensamento mítico ainda se encontram nas diferentes narrativas da história da literatura universal. Da mesma forma, Georges Dumézil defende a idéia de que os mitos estão espalhados em diferentes narrativas e que um estudo sistemático das posteriores à épica nos possibilitaria ver as mudanças que ocorrem no decorrer dos séculos, pois “o ponto de partida não pode ser reconstituído”<sup>11</sup>. Nossa proposta baseia-se no fato de que tanto as narrativas literárias quanto a quadrinhística utilizam-se da revalorização das temáticas mitológicas como uma forma de abordar problemas que ainda permanecem na mente humana. Por isso, é necessária uma leitura mais detalhada de Meletínski, principalmente, para que possamos tecer nossos comentários sobre as histórias em quadrinhos de super-heróis.

Conforme o autor, os elementos que constituem “as unidades de uma ‘linguagem temática’ da literatura universal”<sup>12</sup> são, primeiramente, de caráter uniforme e, posteriormente, apresentam variações as mais diversas. Porém, nota-se que elas são transformações particulares de elementos já conhecidos do esquema mitológico.<sup>13</sup>

Meletínski aponta para os avanços dos estudos acerca do mito na área da psicologia, explicando a relação jungiana, e de seus sucessores, entre o “eu” individual e o coletivo, utilizando como base as constituintes mitológicas. No tocante às teorias jungianas, o autor valoriza as idéias de individuação e do desprendimento do “eu” consciente a partir do inconsciente. Todavia, segundo o russo,

Não se deve subestimar o que foi conseguido pela psicologia analítica e pela crítica mitológico-ritualística em termos de descrição e explicação de

---

<sup>11</sup> DUMÉZIL: 1992; 151.

<sup>12</sup> MELETÍNSKI: 1998; 19.

<sup>13</sup> *Idem, ibidem.*

certos arquétipos, isto é, de **esquemas primordiais de imagens e de temas** que constituem um certo fundo emissor da linguagem literária, entendida no sentido mais amplo.

MELETÍNSKI: 1998, 33

Mesmo com a importância dos estudos relacionados à psicologia analítica, devemos ressaltar que o problema dessas orientações relaciona-se a um reducionismo das leituras que buscam a essência das figurações e dos temas da literatura, não levando em conta as questões que rondavam o imaginário. Ou seja, o que se pretende nessas leituras é uma dissociação do *socium* das épocas clássicas para uma abordagem dos elementos essenciais que são vistos e revistos nas diferentes formas de narrar da história da humanidade. Esses elementos essenciais é o que podemos chamar de **arquétipos literários**.

Assim, Meletínski abandona o enfoque psicológico do mito. Nesse ponto de sua análise, ele recorre às interpretações de Gilbert Durand sobre os arquétipos. Baseando-se em Bachelard, Durand tenta classificar as imagens arquetípicas, colocando-as sob a forma de “molduras de uma psicologia poética”<sup>14</sup>. A interpretação dos arquétipos, desse modo, principia-se pela análise direta da aparição dos quatro elementos (ar, terra, fogo e água), indo para as diferentes propriedades dos fenômenos e sonhos, para o ideário do sobrenatural. Durand propõe, assim, que o mito é um sistema dinâmico de símbolos, de esquemas arquetípicos que se transformam em narrativa<sup>15</sup> — romance, cinema, histórias em quadrinhos.

Carlinda Nuñez concorda com a orientação dada por Durand:

---

<sup>14</sup> *Idem*, 34.

<sup>15</sup> *Idem*, 21-4.

(...) os mitos se apresentam sempre como uma ‘estória’ sob a qual sentidos vários podiam ser desvendados e com a qual os artistas deram conteúdo à sua produção artística.

NUÑEZ: 2000,10

Segundo Gilbert Durand, as forças primordiais são colocadas em conflito, refletindo-se nas lutas entre personagens míticos representantes de reinos diferentes. Assim, no plano denotativo, o que temos é uma batalha por algum prêmio, mas, conotativamente, o que temos é o embate de forças que, desde a criação do universo, existem graças ao conflito entre elas. Além disso, as lutas sempre demonstram a virilidade do homem, resultando na purificação da alma do herói.<sup>16</sup>

Meletínski vê as lutas míticas como uma representação do esquema de poder patriarcal. Para ele, o poder de combate é expresso sob signos relacionados às concepções viris, concordando com Durand. Colocado em paralelo com as problemáticas de luz e trevas, os combates podem significar tanto uma purificação da alma quanto a sua própria perdição. Para Durand, o mito apresenta-se como uma arena de confronto de algumas oposições. Esse posicionamento se coloca na interpretação de “figuras-chave” ou “objetos-símbolos” que originam alguns motivos arquetípicos. Vale notar, entretanto, que

A reinvenção do enredo tradicional da saga constituída por vários escritores reatualiza a concepção do mito como questionamento, sempre em aberto, de uma oposição racionalmente inconciliável da existência do **homem de todos os tempos**.

NUÑEZ: 2000; 10

E, ainda,

---

<sup>16</sup> *Idem*, 35.

Nunca existiu uma versão única e ortodoxa de um mito. À medida em que as circunstâncias mudam, precisamos contar as histórias de modo diferente para expor sua verdade intemporal.

ARMSTRONG: 2005 ;15

Ao mesmo tempo em que as diferentes narrativas reatualizam os mitos, servem também como descrição dos mesmos. Assim, o mito é o que está por trás da narrativa (conforme Armstrong, “o mito é intemporal”<sup>17</sup>), daí os motivos arquetípicos abordados por Meletínski retornarem nas formas diversas na tradição da literatura.<sup>18</sup> O que não é abordado pelo autor, em realidade, é a tradição da narrativa, um conjunto maior de meios que nos permitem ver como o mito também se reformula dependendo do local em que se encontra. Nossa abordagem aponta exatamente para este fato: ao analisar as histórias em quadrinhos, vemos que o meio narrativo, sua estética e linguagem imprimem na utilização dos arquétipos uma nova problemática que já era inerente a ela mesma.

Após a vinculação do arquétipo à história da literatura, Meletínski passa a analisar a dicotomia mítica.

Sendo assim, o *pathos* do mito começa bastante cedo a reduzir-se à cosmicização do caos primordial, à luta e à vitória do cosmos sobre o caos (isto é, a formação do mundo redundante, ao mesmo tempo, em seu ordenamento). Justamente este processo de criação do mundo é o principal objeto da representação e o principal tema dos mitos mais antigos.

MELETÍNSKI: 1998; 39

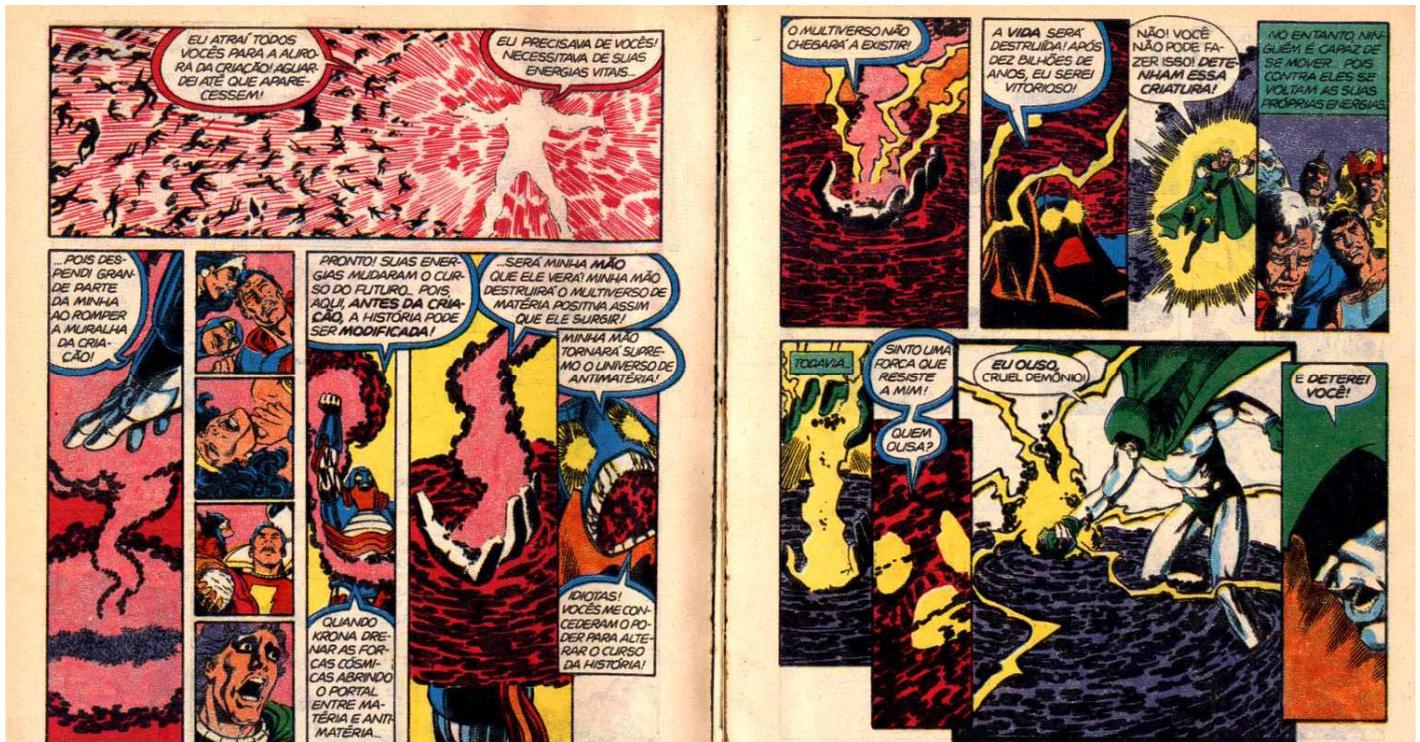
É importante, desde já, apresentarmos as primeiras considerações sobre os motivos arquetípicos que os quadrinhos tomam de empréstimo para a configuração de seu universo de personagens. Começamos, assim, com a configuração dos universos de cada editora. Da

---

<sup>17</sup> ARMSTRONG: 2005, 9.

<sup>18</sup> MELETÍNSKI: 1998, 38-9.

mesma forma que nos mitos mais antigos, a criação do universo é um tema importantíssimo para as histórias em quadrinhos de super-heróis. No universo DC<sup>19</sup>, a saga *Crise nas Infinitas Terras* mostra como esse universo foi criado. Vejamos a cena em que a criação do universo é mostrada para que possamos analisá-la segundo os arquétipos.

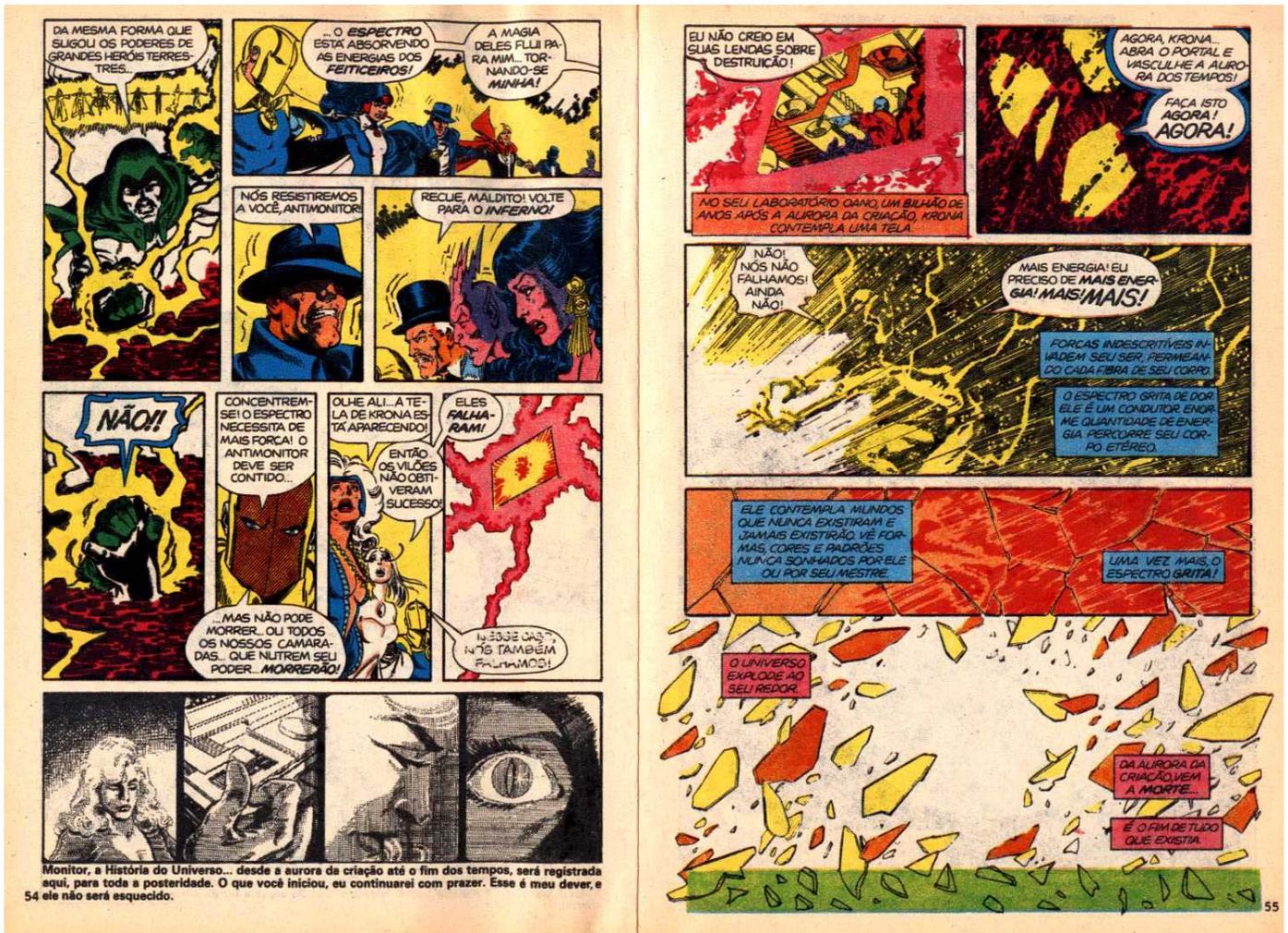


*Crise nas Infinitas Terras #3; 52-3*

Vemos, aqui, o momento anterior à criação do universo DC tal qual o conhecemos. O Antimonitor, nesse momento, é a representação da força do caos, servindo-se da energia dos super-heróis (representantes da ordem) para modelar a massa que iniciará o universo. O arquétipo do caos nutre-se da essência da ordem (os heróis) para subvertê-lo (ao caos). O processo, porém, demonstra-se falho, pois ao servir-se do cosmos, da energia vital

<sup>19</sup> A partir desse momento, ao nos referirmos aos diferentes universos dos quadrinhos de super-heróis, utilizaremos a nomenclatura das editoras. Assim, DC Comics passa a ser universo DC, e Marvel Comics, universo Marvel. Essa mudança se justifica na medida em que iremos trabalhar somente com o universo ficcional de cada editora, não nos importando, nesse momento, com eventos externos a essa ambientação.

perpetrada por seres da ordem, o que o Antimonitor deseja é recriar o universo a partir da reorganização da ordem, tornando a antimatéria o “supremo universo”. Quando o caos aparentemente vence a batalha, já que “ninguém é capaz de se mover... pois contra eles se voltam as suas próprias energias”, um herói levanta-se contra a ascensão do caos.



*Crise nas Infinitas Terras #3; 54-5*

Espectro, aqui, é a encarnação do arquétipo de criação. Ele é a representação da ordem primeira, que será o fio de ligação para a reorganização do universo. Não é de admirar que o herói, também conhecido como a ira de Deus (ou seja, um representante da ordem celeste no plano terreno), nutra-se da energia mística de todos os personagens

mágicos do universo DC. A magia é entendida como a força primordial a erguer-se contra o caos desde tempos imemoriais. Segundo Karen Armstrong, o xamã, representante mágico da tribo, é o responsável por estabelecer a ordem no plano espiritual de uma tribo.<sup>20</sup> Desta forma, o Espectro torna-se o xamã dos heróis místicos, pois serve-se da energia deles para tentar derrotar o Antimonitor.

O evento que detona a criação do universo é a expedição que Krona faz ao início dos tempos, local onde a luta descrita é travada. Assim, temos todos os arquétipos unidos para a formação do universo: Antimonitor (caos), heróis (ordem), Krona (ciência – conhecimento) e Espectro (magia – fé). Com a abertura da janela temporal de Krona, há uma reação em cadeia que forma o universo, numa explosão concentrada de caos e ordem. Assim, nos quadrinhos, a representação desse tema arquetípico, ao menos no universo DC, ganha um contorno realmente mítico, pois as forças caos e ordem, que são consideradas as primeiras do universo mítico (conforme Meletínski), são permeadas por todos os personagens que ali se encontram. Obviamente, após a recriação do universo, do fim da saga, somente aqueles que se encontravam no limiar da criação se lembram da batalha, enquanto os outros se esquecem de tudo. Assim, mantém-se a unidade arquetípica e o livre desenvolvimento dos personagens desse universo reorganizado.

No universo Marvel, as coisas se dão de maneira diferente. Após uma batalha de proporções inacreditáveis, Thanos<sup>21</sup> finalmente consegue tornar-se o ser mais poderoso do universo. Obviamente, as forças de todo o universo se manifestaram para ameaçá-lo, mas

---

<sup>20</sup> ARMSTRONG: 2005, 26-8.

<sup>21</sup> Para saber mais sobre a personagem, aconselhamos a leitura de *A saga de Thanos* # 1 a 5, *Desafio Infinito* # 1 a 3, *Guerra Infinita* # 1 a 3, *Cruzada Infinita* # 1 a 3, *Marvel Apresenta* # 8, 9, 12 e 13.

nem mesmo todos os outros personagens unidos poderiam vencer aquele que personifica tudo. Num momento de ira, Thanos absorve o universo, aniquilando-o.<sup>22</sup> Numa outra dimensão, somente três seres sobreviveram, além de uma entidade cósmica poupada por Thanos. Um deles, Adam Warlock, retorna à realidade em que só existe Thanos e trava um importante diálogo com ele. Nesse diálogo, podemos perceber que o entendimento do cosmos é instaurado a partir do momento em que o caos é dissociado do cosmos<sup>23</sup>, uma espécie de formador e inimigo primeiro do cosmos em si.



<sup>22</sup> *Marvel Apresenta* # 13; 56-60.

<sup>23</sup> *Idem*; 65-6.

Ao final do diálogo, a própria Morte apresenta-se a Thanos, o todo-poderoso, e diz: “Obrigado, meu amor”. Ela, então, antes de ir embora, beija a Thanos. Nesse momento, ele é a representação mesma da vida. A “fonte” do caos está nele contida e, por isso, sua negação pode estabelecer um diálogo com ele.

Assim como no universo DC, temos, na Marvel, um representante do caos (Thanos), um representante da ordem (Adam Warlock) e um elemento deflagrador da criação (Morte). Com o equilíbrio dos três termos, novamente o universo pode ser criado, mas com uma espécie de regra nova: “A **morte** agora será **permanente**. Nunca mais haverá **ressurreições miraculosas**”.<sup>24</sup> Dessa forma, o universo é criado, contendo apenas uma única testemunha de sua criação. Novamente, o cosmos está estabelecido, bem como a instauração do *status quo*. No universo Marvel, porém, a batalha que gera a criação do universo ocorre somente no campo discursivo, apontando para a reelaboração do mito, pois mantém o significado de ordenação do cosmos a partir do caos.

Vale, ainda, ressaltar que as histórias em quadrinhos apresentam a mesma luta primordial, mas em escalas menores — o caos, logicamente, é representado pelos vilões, catástrofes e seres cósmicos que rivalizam com os mortais; a ordem, por sua vez, é representada pelos super-heróis, que se esforçam pela manutenção do *status quo* mundial. Pode-se perceber que, somente a partir da II Grande Guerra, os heróis dos quadrinhos vão gradativamente perdendo sua atuação no cenário político de seus governos.<sup>25</sup> A partir dos

---

<sup>24</sup> *Ibidem*; 66.

<sup>25</sup> Com a participação dos Estados Unidos da América na II Grande Guerra, os quadrinhos de super-heróis passaram por uma profunda campanha ideológica para promover a entrada dos jovens no exército norte-americano. Desde as capas até as histórias narradas, os quadrinhos de super-heróis tratavam dos problemas da guerra com o Eixo. (SOARES: 1971; 100-2).

anos de 1950, os super-heróis passam a não interferir na esfera política, tratando apenas de manter os super-vilões sob controle. Ou seja, heróis e vilões de quadrinhos mantêm como pressuposto básico de sua existência a luta entre a ordem e o caos, a partir de uma esfera aparentemente à parte da cosmogonia humana. Eles vivem na Terra, porém não participam das decisões inerentes à vida cotidiana.

Meletínski continua a sua análise dos arquétipos míticos, observando agora o fato de que muitos mitos estão correlacionados a forças da natureza.

Se muitos deuses e demons<sup>26</sup> pareceram ao homem primitivo “donos” de diferentes forças da natureza ou partes separadas dela, então os primeiros ancestrais — os demiurgos —, os heróis culturais, esses primeiros heróis da narrativa folclórica, encarnaram em si mesmos o primeiro coletivo da tribo(...)

MELETÍNSKI: 1998; 40

As narrativas folclóricas mais antigas, portanto, colocariam seus heróis como representantes de determinado dado da tribo, uma característica primeira que o identificaria enquanto tal. Da mesma forma, os super-heróis são retratados sob esta mesma espécie de índice de distinção. Remontando à questão da diferenciação entre os super-seres e a humanidade podemos ver que todos os heróis utilizam roupas e combinações de cores que são consideradas pouco usuais para os padrões de nosso cotidiano mais comum. Qualquer página de quadrinhos de super-herói fará com que o leitor reconheça esses personagens (enquanto imagens), mesmo sem ter a menor idéia de quem eles sejam (suas histórias, características, entre outros elementos). Esse fato corroboraria o argumento anterior de que a comunidade de superseres vive à parte de nosso cotidiano.

---

<sup>26</sup> O termo *demon/demons* (“daímon”, em grego) significa criaturas sobrenaturais. Não há relação entre o termo e a tradição judaico-cristã dos demônios.

O que ocorre, de fato, no ambiente ficcional é: a comunidade super-heróica está à parte da sociedade humana. Entretanto, para o leitor, é essa a única sociedade que importa, pois é a partir dela que ele se relacionará com os arquétipos ali trabalhados. Ou seja, o foco da história é tão somente o superser, não importando, nesse momento de análise, que seja herói ou vilão. A representatividade do arquétipo se garante, assim, com o que Karen Armstrong chama de “ansiedade profunda”: trata-se da relação que o arquétipo tem com as sensações que o homem não consegue racionalizar e, por isso, ganham relevo na ambientação ficcional.<sup>27</sup>

Na mitologia, ou seja, na organização do mito, a posição de cada figura (deus, herói, demon etc) é bem marcada, possibilitando sua condição como representatividade dentro do imaginário da comunidade. No caso das histórias em quadrinhos, o que predomina é a dinâmica própria desse paradigma, pois ora o herói é símbolo de seu *socium*, ora ele se desvincula deste, retornando depois ainda mais poderoso do que antes<sup>28</sup>. De modo diferente, o personagem retorna ao seio da sociedade que representa com seu *status* alterado.

Os motivos de iniciação figuram no folclore desde os tempos mais antigos, entretanto, sua inclusão obrigatória na biografia do herói reflete a introdução de motivos biográficos com a complementaridade entre o tema mitológico da criação do mundo e aquele da formação da personalidade do herói. A iniciação implica isolamento temporário da comunidade,

---

<sup>27</sup> ARMSTRONG: 2005, 31.

<sup>28</sup> Um exemplo disso é a fase mais recente do Homem-Aranha em que ele encontra um empresário chamado Ezekiel, alguém com os mesmos poderes que ele. Ezekiel passa, então, a ser como um guia para os acontecimentos na vida do herói. Vários vilões que representam predadores naturais de uma aranha passam a importunar a vida do herói. A personagem, alguns anos mais velha que o aracnídeo, ensina-lhe sobre a origem totêmica de seus poderes, como se fosse um guia xamânico dos passos de Peter Parker. Cada vez mais ligado ao lado “mágico” de seus poderes, Peter passa por uma espécie de overdose de informações que o leva à África, permitindo, assim, o isolamento. Após isso, a personagem apresenta uma significativa mudança de atitude, além de adquirir novos poderes. (*Homem-Aranha* # 7 a 45)

contatos com outros mundos e seus habitantes, provações dolorosas e mesmo a morte temporária e a subsequente ressurreição sob novo *status*.

MELETÍNSKI: 1998; 56-7

O herói mitológico, de certa forma, é passível de mudanças, mas o que ocorre são mudanças de *status* social. Essa passagem é cercada de uma série de rituais para o início do próximo passo em seu ciclo mítico.

(...) o mais importante é o da iniciação, ligado à representação da morte temporal e à renovação, às provações e às mudanças do *status* social, e que também se encontra incorporado em outros rituais.

*Idem*, 43

Para Karen Armstrog, os ritos de iniciação são a primeira consciência da morte. Tratam, em última instância, de encarar uma situação-limite com o objetivo de vê-la como uma instância de transformação.

Alguém não pode ser herói se não estiver preparado para desistir de tudo; não há ascensão às alturas sem uma descida prévia às profundezas; não há vida nova sem alguma forma de morte.

ARMSTRONG: 2005, 36-7

Nesse ponto, os super-heróis dos quadrinhos aproximam-se ao mundo mítico. As tarefas de iniciação, aqui, aparecem como uma espécie de preparação para que o personagem possa tornar-se um representante de determinada parcela da sociedade. Normalmente, os heróis dos quadrinhos são representativos da classe média americana. Porém, eles representam de maneira extrema determinada característica dessa parcela da sociedade, acabando por abranger mais do que os norte-americanos, mas uma espécie de classe média mundial.

Antes de descobrirem — ou conseguirem — seus poderes, os super-heróis são membros perfeitamente integrados à sociedade. Após a descoberta, o isolamento é inevitável, compondo a primeira parte, conforme já dissemos, do rito de iniciação. Nota-se, entretanto, que os próprios personagens procuram viver em grupos novamente, criando pequenas organizações de heróis com regras internas — por exemplo, os Vingadores<sup>29</sup>. Na maioria dos casos, esses grupos são espelhos de grupos sociais já existentes, servindo de metáfora das relações sociais vigentes em nossa contemporaneidade. Assim, caso um herói queira fazer parte de um desses grupos, deverá se mostrar digno por meio de tarefas ou ainda por merecimento.

Devemos lembrar que as primeiras uniões em sociedade na mitologia se dão em famílias. Segundo Armstrong, essa pequena sociedade representa a tribo ou mesmo as primeiras formações de grupos.<sup>30</sup> Não raro é o aparecimento do motivo do incesto nessas estruturas mais antigas:

No mito, o incesto é característico fundamentalmente dos primeiros ancestrais que viveram até a regulamentação das relações matrimoniais. Ele era permitido na época das cerimônias orgiásticas ligadas à magia agrária (o incesto da deusa da colheita com o filho ou o irmão), mas também aparece como sinal (no código erótico) de maturidade do jovem herói, pronto para realizar a iniciação e ocupar o lugar do velho chefe (com cuja mulher ele pode ligar-se, mesmo sendo ela a própria mãe ou tia).

MELETÍNSKI: 1998, 44

---

<sup>29</sup> Vingadores (*Avengers*): grupo de heróis do universo Marvel que, desde os anos de 1960, atua em Nova York, e no qual a aceitação é um dado muito importante. Cada membro deve representar (dentro da narrativa) os ideais de paz e justiça que são relacionadas à figura mais representativa do grupo — na maioria das formações, Capitão América. Cada herói, todavia, pode representar algumas variantes e alguns aspectos sociais que possibilitam um desvio à representação primeira do Capitão. Por exemplo, Tony Stark, o Homem de Ferro, um dos membros fundadores do grupo, é claramente um desvio, pois representa a supremacia tecnológica norte-americana, bem como a intolerância quanto aos meios de se atingir um objetivo. Assim, cada membro é, ao mesmo tempo, um representante de determinado dado e mantenedor de sua individualidade mítica.

<sup>30</sup> ARMSTRONG: 2005, 17-20.

O motivo do incesto é raro nas histórias em quadrinhos de super-heróis, posto que a sociedade ocidental como um todo condenaria tal relação. Como a temporalidade dos quadrinhos se fundamenta no contemporâneo, o tabu ganha mais força do que o tema.<sup>31</sup> O herói, entretanto, continua com sua provação matrimonial, sendo este o tema arquetípico mais forte, pois o próprio casamento é também um rito de iniciação. Há também o motivo da traição, presença marcante na vida dos heróis quadrinhísticos. Mesmo nessas condições, o desafio é basicamente o mesmo: a fim de atingir um objetivo (que pode ser a própria consorte), o herói deve esmerar-se para, com o enlace matrimonial, resolver determinada situação-limite. Portanto, o motivo do incesto sofre um pequeno desvio por conta do paradigma moral de nossa sociedade, mas os temas conflituosos de emancipação e liderança continuam a atuar na tipologia do mito em questão.<sup>32</sup>

Aproveitando-nos do motivo do incesto, mais próprio dos deuses do que dos heróis em si, teceremos, a partir de agora, alguns comentários sobre o papel dos deuses na mítica clássica.

Segundo Meletínski, os deuses seriam os modeladores do mundo exterior. Por comparação, os heróis seriam os representantes da sociedade, pois os deuses controlam tudo aquilo o que é exterior ao convívio social num primeiro momento. A individualidade é

---

<sup>31</sup> Mesmo com a força do tabu, o incesto aparece em algumas histórias, apesar de raras vezes. Cito, aqui, um caso exemplar: nas histórias do Surfista Prateado, há a presença de uma relação incestuosa com o personagem Nova. Os dois foram recriados, por meio de um rito de expiação mundana, pelo ser cósmico conhecido como Galactus. Normalmente, a recriação feita por este ser faz com que os personagens liguem-se a elementos básicos de constituição da natureza (Surfista – ar; Nova – fogo). Assim, os arautos podem ser compreendidos como irmãos, pois a recriação os transforma em seres ligados ao ser cósmico (Galactus, pois, transforma-se em pai desses seres) (*Marvel Especial* # 4 e *Grandes Heróis Marvel* # 33).

<sup>32</sup> Nas recentes histórias de Batman, o primeiro Robin encontra-se numa situação arquetípica envolvendo o motivo do matrimônio: Asa Noturna é atualmente amante de Oráculo, a primeira Batgirl, porém já a traiu com

uma marca ainda exclusiva dos deuses; a eles é dado o arrebatamento máximo de sentimentos como ira, ódio, amor, paixão etc. Ao herói, resta somente a exaltação de determinada característica da coletividade que ele representa, pois, ainda nesse momento, o herói não pode emancipar-se do coletivo, já que este o serve somente como provedor cultural<sup>33</sup>.

Conforme dito, o primeiro herói mítico trabalhado por Meletínski é o chamado herói cultural<sup>34</sup>. Encontrado no folclore dos povos primitivos do mundo inteiro, o herói cultural é aquele que, em suas aventuras, descobre ou inventa os instrumentos que são usados pelas tribos.

Suas funções de obtenção de objetos culturais (e, ao mesmo tempo, de objetos naturais, em virtude da não-diferenciação entre natureza e cultura na consciência primitiva) vão paulatinamente se destacando como funções conscientes e tencionais, que exigem conhecimento específico e ousadia e, devido a isso, atingem *status* de “feitos”.

MELETÍNSKI: 1998, 47

Tais ações (“feitos”) relacionam-se a habilidades específicas daquela sociedade. Na realidade, o mito serve-se dessa aptidão para, em contrapartida, contar a história do nascimento da mesma. Assim, o herói pode ser tornar ferreiro, carpinteiro rústico, entre outros. No caso das histórias em quadrinhos, a função de demiurgo assume um caráter ainda mais grandioso. Estamos num cenário em que os experimentos científicos são incessantes, o aparato técnico não pára de se modernizar. Por esse motivo, nos quadrinhos, a ciência equivale ao fantástico/sobrenatural do mito, ou, segundo Aizem (1971: 37), “o

---

outra personagem (Caçadora) a fim de atingir um determinado objetivo na saga *Terra de Ninguém*. (*Batman Premium* # 7 e *Batsquad* # 5).

<sup>33</sup> Sobre a representatividade do herói como provedor de objetos culturais, ver NUÑEZ: 2000, 19-23 e ARMSTRONG: 2005, 40-52.

<sup>34</sup> MELETÍNSKI: 1998, 46.

fantástico vai abraçado com a ciência nesse gênero misto”. O herói dos quadrinhos, com um mínimo de aprendizado ou a partir de simples associações, é capaz de operar desde um avião até a mais alta tecnologia existente.<sup>35</sup>

Os heróis míticos culturais representam a ponte entre os deuses e os homens comuns. Por isso, Meletínski dá a eles o nome de demiurgos, provedores de bens à humanidade.

As personagens míticas do tipo dos heróis culturais representam a sociedade humana (étnica) perante os deuses e os espíritos, atuando como intermediários (mediadores) entre mundos míticos diferentes.

*Idem*, 49

O herói cultural mítico não tem somente a força como principal marca de superação das adversidades, como poderíamos pensar: a inteligência, a astúcia e a magia, apesar de serem pouco diferentes, também constituem traços desse herói.<sup>36</sup> Portanto, esse personagem ainda não é o tipo de herói mítico com traços bem marcados, ele é aquele que caracteriza inicialmente um clã, é o responsável pela obtenção de técnicas e objetos usados pela tribo, fazendo com que seu imaginário permaneça vivo. Assim, podemos perceber que o arquétipo do provedor de bens é um modelo muito instável, mas extremamente representativo na história da humanidade.

---

<sup>35</sup> Um caso curioso ocorre nas aventuras de Flash. O personagem aproveita-se do controle molecular que possui devido ao contato que tem com a Força de Aceleração (que lhe concedeu os poderes de supervelocidade) para vislumbrar a entropia dos tempos, o final do universo, estando de acordo com as teorias da física quântica vigentes. Assim, o caos universal se daria realmente por uma onda de antimatéria que destruiria tudo (*Flash Especial – Futuro Relâmpago*).

<sup>36</sup> MELETÍNSKI: 1998, 49.

Mesmo não existindo muitos registros sobre esse tipo de herói, percebemos que as histórias em quadrinhos de super-heróis, em certa medida, aproveitam-se desse arquétipo, valendo-se de algumas de suas características para a elaboração de seus personagens.

### **Os motivos arquetípicos e os quadrinhos – pontos de confluência**

Na mitologia grega, assim como em diversas outras mitologias, o herói é um filho de deuses com mortais, que também podem ser descendentes de deuses. Meletínski afirma que a luta contra os monstros, alegorias de povos estrangeiros ou adeptos de outra religião, é sua maior prova de bravura. Só tardiamente vemos lutas entre dois heróis (e não mais um herói contra um ser sobrenatural) de tribos diferentes. A utilização de monstros, portanto, coloca sempre como temática o que ele pode fazer para abalar a ordenação do cosmos.<sup>37</sup>

Nas épicas (...), o herói era envolvido por uma auréola de Antigüidade, de pertença a um “século dos heróis”, já idealizado e findo, que, por sua vez, era representado também nos primeiros tempos “historicizados” na mitologia arcaica. Mas em outras épicas clássicas, nos arquétipos do herói, entram motivos patrióticos da defesa de uma crença (...) e da pátria, de formas primitivas de governo. Nessas condições, o amor para com o torrão natal do herói opõe-se à traição do anti-herói.

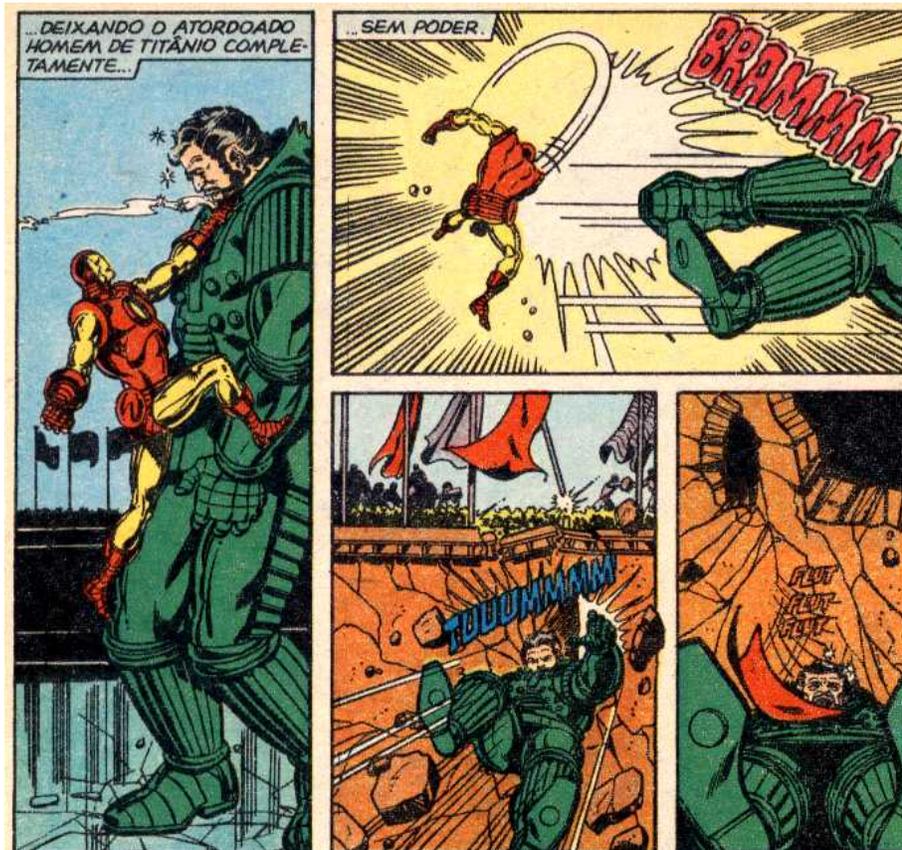
*Ibidem*, 55

Conforme dito, as histórias em quadrinhos fundem o fantástico ao científico; seus monstros demonstram as potencialidades científicas usadas, porém de modo leviano, a fim de estabelecer um confronto com a ordem preestabelecida. A maioria desses monstros/vilões são responsáveis por catástrofes em sua busca pelo poder, o que significa uma ameaça em potencial. Aqui a dicotomia ordem/caos se instaura para que a sua correlata — bem/mal — possa existir. Inúmeras vezes, o que ocorre com relação à ciência é

---

<sup>37</sup> *Idem*, 53-5. O autor também relaciona esse aspecto a outras mitologias, como a alemã e a indiana.

uma situação de deturpação do saber: determinado herói que possua conhecimentos científicos vê sua tecnologia ser roubada e reutilizada por algum vilão<sup>38</sup>. Um exemplo claro desse fato é a origem do vilão conhecido como Homem de Titânio: trata-se de um russo, criado na década de 1970, que usou a tecnologia de Tony Stark para a produção de uma armadura que lhe possibilitasse destruir os EUA, além de, claro, destruir o herói.



*Heróis da TV # 95, 18*

A página acima mostra o momento exato em que o Homem de Titânio é derrotado pelo Homem de Ferro. Trabalhando com escalas e tendo em conta a altura de 1,80m do Homem de Ferro (conforme os dados fornecidos no site da editora *Marvel Comics*),

<sup>38</sup> *Heróis da TV # 95, 3-19.*

chegamos à altura de 2,90m do adversário do vingador tecnológico, ou seja, uma pessoa que apresenta uma estatura muito acima da média. Esse simples dado, somado ao fato de o personagem ser de origem russa, remonta ao arquétipo do monstro. Muitas vezes, as histórias em quadrinhos de super-heróis encenam a luta entre duas nações (no caso em questão, trata-se da Guerra Fria – EUA versus URSS), sendo a vitória garantida pelos mantenedores da ordem estabelecida.

Os heróis culturais representam uma determinada comunidade e, posteriormente, tornam-se símbolos de uma nação. Sobre a referência aos arquétipos patrióticos, os heróis mais representativos dos quadrinhos contribuem para a permanência deste tema. Talvez, seja por isso que os quadrinhos norte-americanos sejam duramente atacados nos estudos sobre ideologia. Essa aproximação (arquétipo patriótico e ideologia), todavia, não leva em consideração que os personagens que se referem a uma nação não são apenas um elemento da chamada “propaganda imperialista”, mas perpetuam um dos arquétipos mais antigos na história do ocidente.

Capitão América, por exemplo, é claramente um herói patriótico<sup>39</sup>, e não é somente o dado pictórico do personagem — afinal, sua roupa é a bandeira americana — que o torna um dos representantes máximos da nação americana, mas sua fisionomia e feitos durante a II Guerra Mundial. Dependendo do corte temporal para uma análise do personagem, percebe-se que ele enfrenta ameaças à nação americana. Essas, normalmente, seguem o mesmo padrão visual do próprio Capitão: a bandeira é seu uniforme. No anos de 1940, Caveira Vermelha (*Red Skull*) era o representante da Alemanha Nazista. Os anos de

---

<sup>39</sup> *Capitão América – As primeiras histórias*. 1992 (1941).

1970/80 apresentaram o Guardião Vermelho (*Red Guardian*) como representante da URSS em plena Guerra Fria.<sup>40</sup>

A diferença básica entre os dois mitos é, portanto, sua historicidade. Como nos apresenta Meletínski, a historicidade dos fatos míticos é um dado completamente cercado de incertezas, enquanto que, nos quadrinhos, determinados fatos históricos contribuem para a dinâmica das histórias (II Grande Guerra, Guerra Fria, 11 de setembro, só para citar alguns). Esses fatos, porém, são deturpados para melhor servir ao contexto ficcional em que se apresentam.

O mundo dos quadrinhos já está criado (é anterior aos deuses e heróis), diferente do mito, que precisa estabelecer primeiramente o mundo — objetos naturais e culturais encontrados pelo herói para o bem-estar da comunidade — para, depois, tornar-se o defensor do *status quo*. Os super-heróis dos quadrinhos necessariamente mantêm a ordem já existente antes deles. Sua origem, todavia, está relacionada a um aspecto que causa espanto no imaginário social em determinada época (energia nuclear, na década de 1960, por exemplo).<sup>41</sup> Os super-heróis renascem quando se dão conta desse papel, ou seja, quando percebem que uma sociedade depende de alguma forma de seus poderes e cabem a eles a manutenção da ordem ou sua restauração. O fato de estarem numa sociedade já desenvolvida em termos científicos e tecnológicos não os impede de criar novos artefatos ou descobrir novas formas de se lidar com o que eu já existe. Dessa forma, os heróis dos

---

<sup>40</sup> Acerca do personagem Caveira Vermelha, ler *As aventuras do Capitão América* # 1 a 4. Sobre o Guardião Vermelho, *Capitão América* # 163.

<sup>41</sup> Poderíamos pensar que os mutantes seriam uma exceção a essa regra, mas eles próprios só começaram a existir graças aos avanços na década de 1960 das pesquisas genéticas e a utilização das leis de evolução darwinianas, o que prova a criação de determinado personagem por influência externa.

quadrinhos ficam em paralelo com os heróis culturais, pois, ao descobrir uma nova forma de lidar com o objeto, eles acabam modificando o seu significado para a sociedade.<sup>42</sup>

Portanto, o motivo da iniciação também está presente nas histórias em quadrinhos de super-heróis, mas, numa sociedade já estabelecida, ele sofre deturpações e adaptações que atendam à representação da identidade do herói frente a sua comunidade. Batman, nesse caso, é o melhor exemplo. Sua cidade, Gotham, é a representação máxima da criminalidade, os índices são elevadíssimos, e a própria ascensão do Cavaleiro das Trevas é prova de uma reação a isso. O caos dominava a cidade e, por isso, um vigilante relacionado ao caos dá a esse herói uma ambigüidade específica.<sup>43</sup> Refiro-me à utilização da forma demônica para o estabelecimento da ordem. Batman deseja instaurar o terror nos criminosos, por isso só age à noite (período em que o caos domina a cidade), criando uma imagem etérea, que protege os inocentes e ameaça os criminosos. Anjo e demônio ao mesmo tempo, o Cavaleiro das Trevas torna-se um protetor muito mais eficiente ao estabelecer-se também no imaginário de Gotham.

Outro motivo arquetípico é a provação. Diferente da iniciação, a provação é uma tarefa em que o objetivo é a maturidade do herói ou algum ganho menor para a comunidade.

No mito heróico e no conto maravilhoso, as provações surgem com “tarefas difíceis” impostas pelos “provadores” ao “herói”, sendo que elas, mais de uma vez, disfarçam a tentativa de matar o herói.

MELETÍNSKI: 1998, 58

---

<sup>42</sup> Um bom exemplo disso é o automóvel. Guillermo Gucci desenvolve essa idéia em *A vida cultural do automóvel*, que aborda o paralelismo entre os diferentes significados potencias do carro e sua utilização nos quadrinhos de *Batman*. (2004, 97-120).

<sup>43</sup> *Batman : Ano Um*. 2002 (1988).

As provações, possivelmente, constituem o maior número de temas para os personagens dos quadrinhos de super-heróis e abrangem várias categorias — heróis, vilões, seres cósmicos, entre outros. No caso dos heróis, a morte não é o objetivo da “tarefa difícil”, porém, não podemos negar que esse perigo exista. Os motivos de provação se inserem, assim, como signo da própria heroicidade, tanto no mito original quanto nos quadrinhos. No mito, contudo, o personagem é o provedor dos bens culturais que tornam a comunidade próspera. Nos quadrinhos, a sociedade está estabelecida, mas os heróis são responsáveis pelos bens morais e, de quando em quando, de novas potencialidades para os objetos de cultura representativos daquela comunidade.

Apesar de o herói mítico ser um representante nato da comunidade que o cerca, existem certos temas arquetípicos que vão contra o próprio herói. Meletínski coloca-os do lado oposto aos da provação, por exemplo, a vingança, conforme vemos abaixo:

A vingança do pai é, de maneira geral, o episódio típico da ação heróica também do *epos* dos nartos, dos polinésios, dos africanos, dos turco-mongóis e de muitos outros. Na mitologia heróica, o motivo da vingança do pai coloca-se no pólo oposto aos motivos das provações consagratórias exigidas pelo pai divino do futuro herói.

*Idem*, 62

A vingança em nome do pai não é um motivo muito comum nos quadrinhos. Os heróis quadrinhísticos também vingam-se, mas isso acarreta o início de uma série de acontecimentos para sua purificação ou completa decadência<sup>44</sup>. A vingança do herói, da

---

<sup>44</sup> A primeira assertiva acerca do motivo de vingança pode ser encontrada em Superman. No início da década de 1990, o personagem se exila no espaço, tendo como objetivo a purificação de um assassinato que cometera (*Super Powers* # 17 e *Super-Homem* # 79 a 87). Sobre o segundo caso, a decadência, temos o personagem Justiceiro (*Punisher*). Para vingar a morte de sua família pelas mãos de mafiosos, Frank Castle decide investir contra todos os criminosos existentes, matando-os sem pestanejar. O herói, todavia, enlouquece e passa a matar qualquer um que cometa uma infração como, por exemplo, ultrapassar o sinal vermelho de um semáforo. Com isso, ele se torna um personagem em que a decadência do *epos* heróico é seu tema (*Justiceiro Especial* # 1).

mesma forma, coloca o personagem em um patamar mais baixo, pois revela à comunidade o seu demérito.

Meletínski, após os motivos de vingança, aborda os temas que propiciam a explicação dos poderes do herói, suas características sobre-humanas. Ele os chama de motivos de ascendência divina e nascimento. Essas temáticas explicam o fato de o herói tornar-se uma espécie de ser superior, alguém entre o mundo humano e o sobrenatural.

Os motivos de descendência divina, do nascimento mágico, do crescimento milagroso e da maturação do menino-herói têm, em muitos aspectos, a mesma função das provações propiciatórias, uma vez que elas explicam a força milagrosa do herói. Em certo sentido, esse motivos são auto-suficientes e não exigem complementações em termos de continuação da iniciação. Para o herói pagão, cuja dimensão é bem menor que a do herói mítico e épico, ao contrário, a iniciação é necessária enquanto motiva o recebimento do coadjuvante milagroso, que age pelo herói.

*Ibidem*, 63

Por serem contemporâneas, as histórias de super-heróis não possuem a temática da descendência divina, salvo raríssimas exceções (Thor, Hércules e Mulher-Maravilha). Contudo, esse motivo aparece nos quadrinhos de forma distorcida, pois as origens são, ao mesmo tempo, colocadas sob o signo do fantástico e do científico. Sobre o paradoxo da temporalidade nos quadrinhos, Umberto Eco afirma:

A personagem da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem de ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (...); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance.

ECO: 2000, 251

Mesmo com a afirmação de Eco, podemos dizer que o paradoxo temporal nos quadrinhos é aparente<sup>45</sup>. O herói, concordando com o teórico, é um arquétipo, mas é um arquétipo que segue um modelo preestabelecido. Assim, o leitor sabe de antemão que, na maioria dos casos, o herói vencerá ao final de cada batalha. Exatamente por esse motivo, o super-herói dos quadrinhos apresenta uma forma de nascimento maravilhoso (entendendo como “nascimento” o momento em que ele se torna alguém diferente do homem médio; é o que conhecemos como a origem do herói<sup>46</sup>) e, logo após, o personagem passa pelos ritos de iniciação que irão definir seu papel (herói ou vilão) na representatividade de dada comunidade. O que pode parecer um paradoxo torna-se um elemento de estruturação do enredo em prol de uma continuidade da afirmação do personagem e de engrandecimento de suas características. Assim, o que Eco afirma como paradoxal é nada menos do que um elemento que garante a temporalidade arquetípica.

### **O arquétipo heróico**

Meletínski, após analisar os motivos modelares que formam o herói como representante de uma comunidade, passa a tratar das imagens arquetípicas do herói mítico.

No mito heróico, o caráter do herói é apenas esboçado, enquanto que na épica ele é completamente acabado, sendo que, por isso, nele, se forma este importantíssimo elemento que é a imagem arquetípica do herói.

MELETÍNSKI: 1998, 65

---

<sup>45</sup> Já abordei o tema em alguns outros textos. Aqui, faremos somente uma breve análise da afirmativa de Eco. Para uma melhor abordagem, ver “Evolução e adequação nos Quadrinhos de ‘Supers’”. In. *Anais do XII Congresso ASSEL-RIO - Linguagens: modos de dizer, modos de fazer*.

<sup>46</sup> Essa origem pode ser nascença, mística, tecnológica ou dádiva atribuída por um ser cósmico (AIZEM: 1971, 34 e NEVES: 1971, 67).

A primeira característica a destacar-se do respaldo mítico e alcançar o mundo épico é a obstinação e fúria do herói. Isso o levará a lutar contra deuses e poderes superiores, tendo uma solução pacífica após o final da batalha. Ao mesmo tempo, o herói começa a esboçar suas qualificações mais individuais, mas mantendo-se, ainda, como representante de determinada comunidade. Meletínski comenta que essa contradição gera o traço fundamental de seu arquétipo: a tensão entre o interesse coletivo e as características pessoais do herói<sup>47</sup>. Graças à atmosfera épica, o herói ainda não pode isolar-se definitivamente. Isso gera a sensação de que os “feitos coletivos” do herói são tão imediatos que deixam somente o vestígio de “obrigação ou de reflexão”<sup>48</sup>.

Nos quadrinhos, como dissemos anteriormente, uma espécie de mundo harmonioso é colocado. Nele, as forças do caos (ou seja, os vilões) desejam pôr fim ao estado harmônico das mais diversas formas. Os heróis, por sua vez, representam a comunidade, tanto no aspecto moral quanto na luta pela manutenção da ordem preestabelecida. A realidade em que vivem esses personagens é, pois, claramente épica. Não haveria, então, espaço para a individualidade desses personagens? Ou a mesma contradição apresentada por Meletínski permanece presente? Em alguma medida, as duas proposições estão corretas, gerando, assim, um novo paradoxo.

Em alguns casos, o super-herói é impossibilitado de ter uma vida normal, pois tornou-se uma espécie de representante quase divino da comunidade (Capitão América, Justiceiro, Batman, Homem Borracha, entre outros), perdendo a sua individualidade ou mascarando-a de forma que leva o leitor a vê-la como um suporte para a atividade heróica.

---

<sup>47</sup> MELETÍNSKI: 1998, 67.

<sup>48</sup> *Idem, ibidem.*

Outros casos, todavia, apontam para o lado oposto: a heroicidade do personagem se dá principalmente pela carga de vida pessoal que interage com a vida heróica (Homem-Aranha, Superman, Mulher-Hulk). Muitas vezes, a adversidade na vida pessoal é aguçada, transformando-se em uma batalha de proporções épicas.<sup>49</sup> Esses eventos, entretanto, não apresentam tanta força por conta de sua rara aparição. Na maioria dos casos, individualidade e representação coletiva caminham lado a lado no mundo dos super-heróis.

Após a apreciação da componente épica na representatividade do herói, Meletínski recorre aos heróis míticos que morrem e ressuscitam (desaparecem e reaparecem), ligando-os ao culto da fertilidade e ao ressurgir primaveril da natureza, sendo, na maioria das vezes, os representantes folclóricos desses.<sup>50</sup>

O papel ritual do deus que morre e ressuscita impera decididamente sobre os traços particularmente arquetípicos do herói. Nele, dominam as características de vítima passiva, de herói sofredor, cuja ressurreição garante a revivescência dos cultivos e a abundância da alimentação e sustenta a ordem do universo.

*Idem*, 74-5

A significação primeira do arquétipo perdera-se com o progredir do tempo. Em contrapartida, a sustentação da ordem do universo e a afirmação da soberania de determinadas atitudes morais são características que até os dias de hoje permanecem nessa temática. A morte representa a infertilidade, tanto física quanto moral, e abarca em si as contradições da grande batalha épica entre o cosmos e o caos. O que é importante frisarmos, agora, é que o herói morre com o fim de garantir a harmonia e retorna para servi-la uma vez mais. Assim como no mito, as histórias em quadrinhos apresentam também esse

---

<sup>49</sup> Um exemplo clássico desse fenômeno é o caso do Professor Warren e de sua posterior transformação em Chacal. (*Teia do Aranha* # 23, 30 e 31)

<sup>50</sup> MELETÍNSKI: 1998, 73.

mesmo tipo de morte e o retorno garantido, pois, se a morte (ou um ferimento que a incapacite) do personagem vier atrelada a algum tipo de sacrifício para a manutenção do *status quo*, é certo o seu retorno.

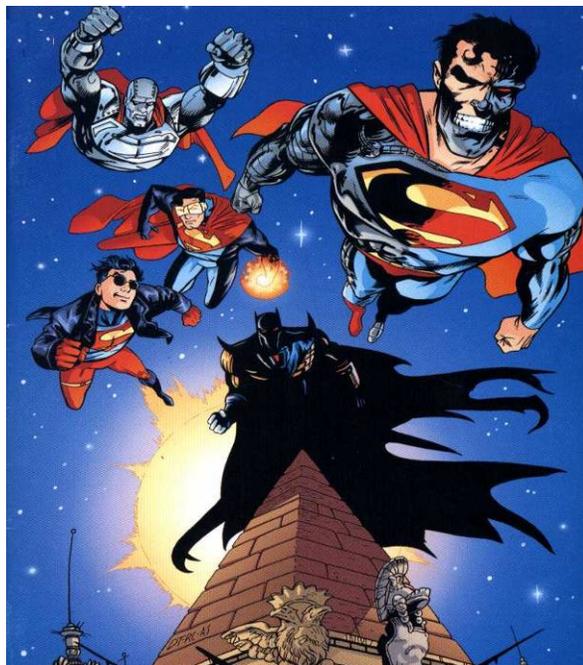
Batman e Superman são exemplos conhecidos disso. Batman, recentemente, foi ferido pelo vilão Bane, que buscava o domínio de Gotham, levando o Cavaleiro das Trevas à exaustão física e mental. A batalha final, entretanto, não foi equilibrada, já que Bane utilizava-se de drogas para aumentar sua força. Ficando paraplégico, Bruce Wayne deixou outro herói em seu lugar enquanto se recuperava. O herói escolhido não era seu sucessor digno, pois sofrera um processo de amadurecimento artificial: ele não passou por nenhum nível de iniciação, foi programado para ser um guerreiro e, portanto, não poderia nunca ser um sucessor de Batman (afinal, Bruce Wayne ficou cerca de 20 anos preparando mente e corpo para essa missão). Devido a isso, os leitores já esperavam a recuperação de Wayne e seu regresso para que a harmonia de Gotham fosse reestabelecida.

Depois de uma cura milagrosa, o Morcego de Gotham retorna a seu posto. Havia, agora, dois inimigos a ser derrotados: Bane e o novo Batman. Como a sucessão não foi feita com seu cerimonial arquetípico, o falso sucessor, não entendendo a sua missão como defensor da cidade, mata um oponente. Assim, Wayne derrota o falso Batman com uma estratégia que somente o verdadeiro herói poderia arquitetar: o oponente é vencido por sua própria loucura. Logo depois, Wayne encontra-se com Bane para a luta derradeira e, numa disputa justa, sem drogas, Batman derrota o vilão e retoma o controle de Gotham.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Cf. *Batman – A queda do morcego* # 1 a 17; *Liga da Justiça e Batman* # 1 a 24 e *Super Powers* # 32 e 36.

O caso do Superman é ainda mais claro: ao enfrentar Apocalypse, um construto genético criado pela ciência de Krypton com o intuito de exterminar todo e qualquer vestígio do planeta no universo, está em Metrópolis disseminando o caos na cidade. Após derrotar toda a Liga da Justiça, a força do caos enfrenta o Homem de Aço. Numa batalha devastadora, os dois combatentes morrem e a harmonia, enfim, retorna. Após a morte e o funeral do primeiro super-herói dos quadrinhos, quatro outros seres surgem dizendo serem o Kal-El: Aço (*Steel*), Superboy, Erradicador (*Erradiator*) e Super-Ciborgue (*Supercyborg*). O último e mais parecido com o herói, na verdade, é um vilão que havia incorporado tecnologia kryptoniana. Ao destruir uma parte da costa oeste americana e ameaçar todo o planeta Terra, o Erradicador, que havia mantido o corpo do verdadeiro herói em recuperação, decide trazer Kal-El de volta. Com sua ressurreição e posterior combate, Superman consegue restaurar a harmonia em todo o globo.<sup>52</sup>



Batman – *Vigilantes de Gotham* # 13, 3. Superman & Batman – *As duas faces da justiça* (capa).<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Cf. *A morte do Super-Homem. O retorno do Super-Homem* # 1 a 3.

<sup>53</sup> Na segunda imagem, temos: Superboy; logo acima, Erradicador; Aço; e, em primeiro plano, Superciborgue.

O grande abismo, aqui, é apresentado de maneira clara: nenhum desses personagens se parece com o original (enquanto imagem). No primeiro caso, o Batman falso inspira ódio através da combinação de cores primárias e não o equilíbrio que a imagem do Cavaleiro das Trevas (com as cores azul e cinza) transmite. A imagem já nos dá uma idéia de que esse personagem não pode ser a verdadeira faceta do Cavaleiro das Trevas. No caso dos quatro super-homens, a permanência dessa situação é o que gera a desconfiança no leitor. Além disso, podemos notar, na figura acima, que nenhum deles apresenta, além do brasão, uma similitude plena com o personagem que morrera. Somente o Superciborgue guarda algum parentesco, pois ele é o único formado por algo de Krypton (sua tecnologia). Assim, temos que a marca imagética tende a se impor como elemento de contraste entre o verdadeiro herói e seu impostor.

Nos quadrinhos, a morte inglória é aquela que encerra, realmente, a vida do personagem ficcional. Se o super-herói for morto sem ter como objetivo manter a harmonia frente ao caos, sua existência é encerrada neste fatídico episódio, o que normalmente trará conseqüências a outros heróis que com ele estejam envolvidos.<sup>54</sup>

### **O *trickster* arquetípico**

No filme *Corpo fechado* (*Unbreakable*, 2000), David Dunn é perseguido por um personagem que é seu exato oposto. Enquanto o primeiro é inquebrável, o segundo recebeu, desde criança, a alcunha de Sr. Vidro por ter os ossos muito frágeis e quebrar-se facilmente. Este último acha que David é, na verdade, um super-herói, pois ele possui força acima da

---

<sup>54</sup> O segundo Robin, Jason Todd, fora morto nessas condições. Ver *O Melhor de Batman* # 1.

média, além de resistência fora do comum. Assim, Sr. Vidro torna-se alguém que coloca David nas mais diversas confusões e, na única cena em que o persegue, escorrega de maneira desastrada e quebra vários ossos. O que nós somente iremos descobrir ao final do filme é o fato pelo qual podemos chamar o Sr. Vidro de “vilão”: fora ele quem provocara vários atentados com o intuito de descobrir a existência do homem inquebrável (David Dunn) e provar a sua teoria de opostos. Enquanto Sr. Vidro se vê como um gêmeo distorcido de David, o herói o enxerga como vilão e adversário.

Essa situação de estranheza quanto à definição de um personagem que, na mítica, ora tenta ser herói e ora age como um vilão, é chamada por Meletínski de *trickster*. É, pois, o anti-herói mítico e épico.

O arquétipo do herói está, desde o início, intimamente ligado ao do anti-herói, o qual muitas vezes une-se ao herói numa única pessoa. É preciso dizer, antes de mais nada, que justamente aos mais antigos, aos mais arcaicos heróis culturais é que são atribuídos os ardis mais diabólicos, nem sempre realizados por meios legítimos ou edificantes.

MELETÍNSKI: 1998, 92

O tema da edificação está presente nos heróis dos quadrinhos, e, como já foi dito, os feitos que não forem remissões a esse tema podem acarretar a morte do personagem ou o início dos atos de sua purificação. Da mesma maneira que os heróis arcaicos, os super-heróis mais antigos dos quadrinhos (Superman e Batman) apresentam essa característica. Suas histórias sempre são marcadas por atos de destruição em larga escala, eventos que atingem proporções globais, ou ainda grandes batalhas cósmicas. Não será, pois, uma surpresa que,

Na mitologia de muitos povos do mundo, o herói cultural tem um irmão ou, mais raramente, uma série de irmãos, que ora o ajudam, ora o prejudicam (...). É igualmente freqüente a representação de dois irmãos —

um “sábio” e outro “idiota” — que correspondem ao herói cultural e ao *trickster*. Este último ou imita de forma desajeitada o herói cultural ou perpetra intencionalmente uma série de malfeitos.

*Idem*, 94

Segundo essa definição de Meletínski, podemos observar que vários vilões dos quadrinhos são, em realidade, *tricksters*. O arquétipo fundamenta-se, pois, na característica do herói de maneira invertida: se o herói representa força bruta, o vilão irá representar fraqueza/inteligência. Essa dicotomia representa grande parte da fileira de combates das histórias em quadrinhos. Os exemplos são inúmeros e, normalmente, relacionados aos super-heróis mais antigos: Superman e Mxyzptlk, Batman e Duende-Morcego, Batman e Coringa, Capitão América e Caveira Vermelha, entre outros. Contudo, em muitos casos, a vertente cômica é esvaziada para dar lugar a uma carga dramática. Herói e *trickster* defrontam-se com a intenção de reafirmar as suas virtudes heróicas.

A mais conhecida e explorada relação entre o herói e seu irmão malvado nos quadrinhos é encontrada nas aventuras de Thor, o deus do Trovão, e Loki, o deus da mentira. Tanto no mito quanto nos quadrinhos, esses personagens possuem quase a mesma relação.<sup>55</sup>

Uma imagem resquicial do *trickster*, ou seja, do mitológico moleque-impostor, pode ser vista no *epos* escandinavo em Loki (*pendant* do deus superior Odin, herói cultural autêntico) (...).

*Ibidem*, 95

Sobre a figura do Loki mitológico, sabemos que

(...) é um ser mais manhoso e traquinas que perverso. Às vezes, suas ações causam inconvenientes e sofrimento aos deuses, (...) em outras ocasiões, é Loki que resgata os deuses de sérios predicamentos, como no caso em que

---

<sup>55</sup> Sobre a relação entre os dois personagens no mito, ver DAVIDSON: 2004, 20-5 e 61-77 e 150-5. Nos quadrinhos, um ótimo exemplo encontramos em *Heróis da TV* # 97, 64-80 e em *Loki* # 1 a 3.

ajuda a recuperar o martelo de Tor, vestindo-o como noiva. Às vezes, Loki age sob compulsão, ou porque os gigantes o têm sob seu poder ou porque os deuses irados exigem que ele corrija algum mal que lhes fez. Não há dúvida, porém, de que muitos de seus atos, como cortar os cabelos de Sif, são mais traquinagens de um moleque do que crimes contra os deuses justos. Embora ele seja astuto e manhoso, podemos notar também que seus planos nem sempre dão certo.

DAVIDSON: 2004, 151

Os respaldos de Loki são sua molecagem e sua astúcia frente às adversidades, muitas vezes criadas por ele mesmo. Conforme dissemos anteriormente, nos quadrinhos, a carga cômica é, muitas vezes, subtraída para um reforço das relações entre personagens. Aqui, ocorre esse esvaziamento, pois Loki não é um deus brincalhão, mas é certamente astuto e disputa incessantemente com Thor o domínio de Asgard. Mesmo assim, o arquétipo mantém-se, pois a dicotomia Thor/Loki é extremamente promissora para os quadrinhos<sup>56</sup>. Thor é, hoje, o mais promissor integrante mitológico transportado para os quadrinhos. Já se tornou soberano em Asgard e, no final do ano de 2006, foi dado como morto, retornando somente em janeiro de 2007 na saga *Civil War*.

Seguindo alguns dos moldes do *trickster*, o Loki dos quadrinhos encarna exatamente o irmão invejoso que não está nas graças do pai, mas que tudo tenta para conseguir sua benção, até mesmo atrapalhar (ou matar) o irmão (Thor), a fim de realizar uma tarefa para qual ele não fora designado.

Em sua forma clássica, o *trickster* é irmão gêmeo do herói cultural, sendo-lhe oposto não como o princípio inconsciente se opõe ao consciente, mas antes como o ingênuo, o tolo, o maldoso e o destrutivo se opõe ao sábio e ao criativo. A figura arquetípica do moleque-brincalhão mitológico reúne em si um inteiro repertório de desvios da norma, sua inversão, sua ridicularização (eventualmente, com a função de “válvula de escape”),

---

<sup>56</sup> Vale mencionar que o maior grupo do universo Marvel (universo em que Thor e Loki aparecem) foi criado a partir de um plano mal sucedido do deus das perfídias.

uma vez que esta figura do “bufão” arcaico só pode ser pensada tendo a norma como referente. É nisso que consiste a oposição gemelar arquetípica do mito do herói cultural sábio e de seu irmão tolo ou mau, egoísta e violador das regras de assistência mútua, às quais o nascimento o obriga.

MELTÍNSKI: 1998, 98

Gostaríamos, agora, de demonstrar a utilização desse arquétipo de maneira plena pelas histórias em quadrinhos de super-heróis. Para tanto, iremos analisar a figura do Coringa (*Joker*) nas histórias de Batman. Uma das melhores definições dadas para esse vilão foi feita por Richard Grayson (o primeiro Robin, atual Asa Noturna) em *Batman #3*:



*Batman # 3*, 84-5.

Aqui, está a base para o entendimento desse personagem como uma espécie de *trickster* de Batman. Primeiramente, analisaremos o componente imagético. Batman é o símbolo da harmonia, seu uniforme, apesar de representar um animal ligado ao caos (morcego), é confeccionado de maneira a representar a harmonia, por isso cores com o mesmo padrão. Note que as roupas usadas pelo Coringa representam unicamente o caos e a diversão: cores que não combinam; temas que não vemos normalmente em vilões (roupa de praia), entre outros.

Batman é um herói que não sorri. Coringa é o vilão do sorriso perpétuo. Segundo sua origem, ele foi deformado ao cair numa tina contendo ácido num de seus primeiros encontros com o herói.<sup>57</sup> Assim, seu corpo e sua mente sofreram com o impacto de um episódio traumático. Da mesma forma, Batman só se tornou o herói que é devido a um trauma: a morte de seus pais. Este simboliza a ordem e o pragmatismo em seu extremo, aquele representa o caos e a loucura na outra ponta. Porém, o que mais chama atenção na relação dos dois é o fato de não haver mais crimes perpetrados pelo Coringa, mas somente a simples disposição para o caos.

Em *Batman - Asilo Arkhan*, temos a confirmação da situação de *trickster* do Coringa. Batman é mostrado como o herói da sanidade, defensor da ordem psicológica extrema, da contenção da emoção e do pragmatismo investigativo. Ele é mostrado sempre em posição a mais ereta possível, como se estivesse em alerta a todo instante. Por outro lado, o Coringa, seu guia no manicômio dominado, é a representação da insanidade, do desvio, do extremo, da falta de conexão discursiva. O personagem, nessa história, é

---

<sup>57</sup> Cf. *Batman Anual #3 – O primeiro contato com o Coringa*; 36.



representaria a **ordem** de que Gotham necessita para existir, enquanto o Coringa seria o **caos** que quebra essa ordem. O Coringa espancou uma criança chamada **Jason Todd** até a morte e apenas porque ele queria ser o herói juvenil **Robin, o Menino-Prodígio**. Ele conseguiu se livrar de qualquer responsabilidade por aquele crime, apelando para uma bizarra “imunidade diplomática” que havia conseguido.

*Batman* #15, 3-4

A reestruturação do arquétipo *trickster* torna-se clara nesse momento. O Coringa é o Batman invertido, ou seja, em uma lógica própria, ele também acha que defende Gotham, pois ele tem consciência de sua representação para a cidade. O *trickster*, nos quadrinhos, perde sua vertente cômica para haver um desvio da exaltação do herói, pois todos os seus outros atributos se encontram, resultando, assim, em sua derrota.

### **Cosmos versus caos – a situação arquetípica do herói**

Com a progressiva emancipação do herói e sua inserção como tópico central do desenvolvimento ficcional, inicia-se a diferenciação dos personagens coadjuvantes e antagonistas. No mito, os antagonistas assumem a forma de demônios, a própria encarnação do caos.

Os antagonistas demônios do herói no mito e nas formas primitivas do *epos* são os diferentes monstros da mitologia da época, enquanto encarnação do caos: nos épicos clássicos, são os que provêm de outra tribo, ou, dentro de sua “própria”, são os traidores.

MELETÍNSKI: 1998, 115

O sobrenatural nos quadrinhos é representado, assim como no mito, por formas não convencionais, mas não estão mais ligados a forças místicas (seres mágicos nos quadrinhos de super-heróis constituem uma exceção) e sim à ciência. Como observamos anteriormente, nos quadrinhos, a ciência substitui a magia na criação de seres sobrenaturais. As questões da traição e do não pertencimento à civilização ocidental continuam sendo o

elemento constitutivo da maioria dos vilões. Os que advém do mundo ocidental, entretanto, são representantes de outras classes que não a média, fazendo com que haja vilões de várias classes sociais distintas.<sup>58</sup>

Os coadjuvantes do herói podem ser personagens míticas (algo parecido com os espíritos protetores), que testam o herói de antemão, atribuindo-lhes algumas “tarefas difíceis”, que permitam a confirmação de sua fidalguia, o conhecimento específico de regras gerais da conduta heróica, ou, então, “animais benfazejos” (em princípio, animais totêmicos), ou, finalmente, parentes, vivos ou mortos, que ajudam inclusive do além-túmulo.

*Idem*, 116

No caso dos quadrinhos, tudo é referido de maneira equivalente nessa questão, em maior ou menor grau — outro herói mais experiente ou simbolicamente superior, seres cósmicos ou divinos, parentes e fantasmas de parentes ou amigos próximos. A forma mais rara são os animais totêmicos que só aparecem caso o personagem a ser testado seja místico ou sofra algum tipo de influência mística — magos ou bruxas, raríssimos nos quadrinhos de super-heróis.

Com esse aspecto mítico, Meletínski passa a abordar o arranjo cada vez mais complexo da figura do herói. Quanto mais abundante o número de coadjuvantes e antagonistas, mais completo se torna o enredo ficcional acerca de determinado personagem. Desse modo, surgem vários temas que aparecem em igual forma relacionados aos quadrinhos. Esses temas surgem, aqui, devido à necessidade de ampliação do ambiente heróico e podem ser facilmente datados. A partir de 1960, mesmo com a aparição do código de censura (veremos esse tema nos próximos capítulos), os heróis eram em tamanho

---

<sup>58</sup> Um exemplo disso são os vilões Lex Luthor, que representa a burguesia sem escrúpulos; Homem-Absorvente (*Absorbing Man*), representante dos estivadores; Duas-Caras (*Two Faces*), representante do judiciário levado ao mais alto grau de loucura; entre muitos outros.

número que a relação entre eles desembocaria no seguinte esquema proposto por Meletínski:

O crescimento do enredo no plano do desenvolvimento temático de algumas imagens nucleares, a começar pelas mais arquetípicas, realiza-se por uma série de mecanismos, tais como: 1. a dramatização (em termos do confronto do herói cultural com o guardião ou pela atribuição, por parte do deus/rei, de determinadas tarefas ao herói); 2. a soma de outros papéis-objetos, agentes, etc. (...), o embate do herói com muitos antagonistas ou de muitos heróis com um único antagonista; 3. a inversão especular (...) e o reencontro, o crime e a recompensa, o favor e o prêmio, a ameaça da ruína e a salvação, um tabu e seu cancelamento, a astúcia e a contra-astúcia, a tarefa e a realização, a busca e o achado, o encantamento mágico e o desencantamento, a morte e a ressurreição, etc.; 4. o paralelismo negativo, por exemplo, uma imitação mal-sucedida, uma primeira tentativa insatisfatória; 5. a identificação, ou seja, o episódio suplementar que instaura aquele que realizou a ação fundamental; 6. a “escada”, ou seja, a consecução de episódios nos quais ocorre a obtenção dos meios que permitem alcançar o alvo, que deve ser realizado no motivo nuclear (...); 7. as transformações metonímias e metafóricas (...).

*Ibidem*, 118-9

Todos esses motivos aparecem nos quadrinhos como uma forma de enaltecer a figura heróica. Vale ressaltar, porém, que, tal como no mito, esses motivos podem ter sentido duplos, triplos, vários; eles podem, inclusive, dado o enredo, mudar de significado. Esperando determinado resultado, o leitor pode ser surpreendido com o mesmo esquema mítico, mas com uma significação completamente diversa.<sup>59</sup> Um bom exemplo desse aspecto é o mito de Elektra e sua transposição para os quadrinhos, tema que trabalharemos no último capítulo dessa Tese.

A grande representação que gira em torno desses motivos é a luta entre o cosmos e o caos que é transfigurado, mascarado pelos quadrinhos como a quebra ou manutenção da ordem. Os heróis míticos, além de serem aqueles que conquistam ou adquirem para a tribo

---

<sup>59</sup> MELETÍNSKI: 1998, 119.

os bens culturais, são também os que mantêm o estatuto da ordem. Assim, esses heróis garantem sua representatividade, tornando-se um modelo (um arquétipo) a ser seguido. No caso dos quadrinhos de super-heróis, os arquétipos são reestruturados para a sociedade contemporânea, dita globalizada. Por isso, os heróis quadrinhísticos apresentam parentescos com os arquétipos míticos, pois também a eles é dada a missão de prover a sociedade de bens e manter o *status quo* social.

### **Encerrando a teoria**

Nos quadrinhos, os arquétipos literários formam um grande cabedal de temas que são amplamente absorvidos nos enredos dos super-heróis. As histórias em quadrinhos se nutrem de boa parte desses arquétipos para reformulá-los na contemporaneidade, formando, assim, uma boa base para a formulação de seus personagens.

Os questionamentos propostos pelos quadrinhos, muitas vezes, retomam temáticas que se encontram em vários mitos da história da humanidade. O que poderia ser mera apropriação, todavia, ganha um caráter totalmente diverso nesse tipo de narrativa. As temáticas começam a se sobrepor; um determinado personagem pode apresentar como base um determinado arquétipo, mas, em algumas histórias, apresentar outro, criando, assim, uma interação dinâmica entre os diferentes modelos que, à primeira vista, poderiam parecer um único tema de base.

Os arquétipos remodelados pelos quadrinhos operam como elemento catalisador do enredo, o que possibilita uma maior exploração de várias vertentes de um mesmo personagem e de seus coadjuvantes. Esse é um dos motivos pelos quais, nos quadrinhos, os personagens conseguem permanecer por tanto tempo em publicações novas. A utilização de vários temas arquetípicos ao mesmo tempo, mesclando-os e reformulando-os, é um índice

inequívoco da permanência super-heróica no imaginário ocidental, pois garante a esses personagens uma durabilidade muito maior se comparados a outros meios ficcionais mais restritos.

Readaptando e reformulando velhos aspectos já presentes nos mitos, os quadrinhos ganham força e dinamicidade em termos de enredo, conseguindo, assim, uma inserção profunda no imaginário mundial.

Este capítulo tratou das implicações do mito nas histórias em quadrinhos sob o ponto de vista teórico, possibilitando uma organização sistemática das mudanças de temas, bem como sua representatividade dentro do contexto ficcional inerente aos quadrinhos. O próximo capítulo iniciará um estudo desse problema através da história das histórias em quadrinhos até a década de 1950, quando irá surgir um estudo que iniciará um grande refluxo no desenvolvimento até então claro dos quadrinhos como um todo.