

Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social

Marcos Fábio Vieira

Marcos Vieira é graduado em Comunicação Social, com habilitação em Relações Públicas, pela Universidade do Rio de Janeiro, UERJ. Estuda as representações da cultura e do corpo nas histórias em quadrinhos, seus mitos e heróis.

Resumo

Em mais de um século de existência, a histórias em quadrinhos vêm acompanhando o crescimento da imprensa, das artes e das técnicas audiovisuais. Por meio de seus mitos e heróis, o homem representa a si mesmo e ao mundo em que vive. No momento em que os quadrinhos se tornam instrumento de crítica social, estudá-los permite conhecer mais sobre a história e a cultura das sociedades.

Palavras-chave: quadrinhos, cultura, mito, herói

Abstract

After more than one hundred years of existence, comics have been following the development of press, arts and audiovisual techniques. Through its myths and heroes, mankind represents itself and the world where it lives. As comics turns into an instrument of social critics, studying it allows us to learn about the history and culture of human societies.

Keywords: comics, culture, myth, hero

INTRODUÇÃO

Falar sobre histórias em quadrinhos deixou de ser, há muitos anos, passatempo de crianças. Em mais de cem anos de existência, as histórias em quadrinhos, ou *comics*, como também são conhecidas, acompanharam o crescimento do cinema, da imprensa e das técnicas de impressão massificada, partilhando muitas vezes seus conteúdos e registrando momentos importantes do século XX. Leitura de fácil acesso e forte apelo visual, os quadrinhos rapidamente conquistaram um público fiel e crescente, uma vez que são consumidos de forma mais rápida que outros tipos de leitura, como os livros e jornais. A grande quantidade de imagens, cores e elementos fantasiosos que desfilam pelas HQs facilitam e tornam agradável sua leitura, atraindo principalmente o público jovem.

Embora por muito tempo tenham sido erroneamente qualificados como “baixa cultura”, a diversificação dos conteúdos e a abordagem cada vez mais adulta dos temas elevou os quadrinhos ao nível de arte gráfica, dando aos autores a oportunidade de disputar espaço entre os grandes nomes da alta literatura. Pela sua facilidade de estabelecer diálogo com o público jovem, especialmente o masculino, grande apelo à violência, sexo e desrespeito às autoridades, os quadrinhos foram, muitas vezes, condenados por educadores e psicólogos, como possíveis corruptores de crianças e adolescentes. Estas e outras críticas têm gerado, há décadas, inúmeras discussões sobre o tema, e têm sido combatidas por aqueles que consideram os quadrinhos uma forma saudável de leitura e até um poderoso meio de expressão artística.

O objetivo deste artigo é analisar algumas das manifestações dos mitos na figura dos heróis de quadrinhos, que há mais de cem anos fazem parte da construção da cultura e dos valores de gerações inteiras de diferentes e distantes nacionalidades.

É importante lembrar que o referencial adotado aqui serão os quadrinhos produzidos nos Estados Unidos, principalmente nas décadas de 80 e 90 e início dos anos 2000, nas editoras Marvel e Detective Comics. Isto não exclui a possibilidade de comparar os trabalhos destas editoras com os de décadas anteriores, ou de outras editoras, com o intuito de medir as mudanças sofridas no estilo de histórias e no comportamento dos personagens.

Este estudo cobre algumas entre as múltiplas possibilidades de argumentação sobre um assunto tão extenso como as artes seqüenciais. O objetivo principal é mostrar os quadrinhos como depositário de signos culturais e abrir caminhos a novos estudos sobre o tema.

Quadrinhos como expressão artística

A despeito das opiniões contrárias e das críticas recebidas pelos quadrinhos, autores importantes como Umberto Eco e os brasileiros Álvaro de Moya e Moacyr Cirne, vêm, há anos, dirigindo um olhar crítico sobre personagens e obras que carregam, em si, muito mais que simples entretenimento, mas re-

gistros das culturas. Eco ressalta a importância da figura do mito, cuja função primordial seria representar, através de referências simbólicas, elementos constituintes da cultura de um indivíduo ou de todo um povo. Estas representações simbólicas, originárias do pensamento coletivo, traduzem sentimentos de transcendência e universalidade, uma vez que tornam comuns os valores que encarnam, além de causar uma identificação por parte daqueles que nelas acreditam. O homem, através de seus mitos, é capaz de representar todos os seus conceitos de grandeza, força, bem e mal, projetando-os em imagens simbólicas que passam a encarná-los (ECO, 1976).

Essas imagens simbólicas que permeiam o imaginário dos quadrinhos podem ser comparadas ao conceito de arquétipo, de Jung (1977), como tendências que surgem na mente humana, desenvolvem-se junto com sua história de vida e passam a fazer parte dela, encarnando padrões de representação cultural. A criação de heróis, deuses e santos, presentes em diversas épocas e culturas, traduz uma tendência do homem de mitificar o mundo à sua volta, num esforço de justificar aquilo que não entende. E estas figuras ganharam, ao longo de toda a existência humana, forte representação na arte.

A respeito disso, Hegel, em seus estudos sobre Estética, afirma que

Foi nas obras artísticas que os povos depuseram as concepções mais altas, onde as exprimiram e consciencializaram. A sabedoria e a religião concretizaram-se em formas criadas pela arte que nos oferece a chave para decifrar o segredo da sabedoria da religião dos povos. Religiões há em que a arte foi o único meio que a idéia nascida do espírito utilizou para se tornar objeto de representação. (HEGEL, 1974, p. 86)

O filósofo fala, ainda, da capacidade da arte de revelar à alma tudo o que a alma contém de essencial, de grande, de sublime, de respeitável e de verdadeiro. Acontece que as histórias em quadrinhos também são uma forma de arte - embora enquadradas na esfera da arte popular - e, como tal, expressam conteúdos fundamentais da cultura de sua época.

Celso Kelly, em *Arte e Comunicação*, afirma que “toda arte é comunicação, vale dizer, em condições bem mais amplas que o jogo das palavras” (1972, p. 11). Segundo Kelly, o meio oferece à arte estímulo e inspiração para o homem, através dos meios artísticos, expressar suas aspirações, projeções do futuro, acontecimentos históricos e transformações sócio-político-culturais (op. cit. 1972, p.15). Além disso, a arte promove, também, a difusão de ideologias, a denúncia, o lazer, a fuga do cotidiano ou a reflexão a seu respeito. Possibilita o contato entre povos afastados no espaço e no tempo, entrecruzando culturas e facilitando a troca de conhecimento e informação. Enfim, a arte serve à comunicação, à religião, ao crescimento social, não como simples reflexo destes, mas como instrumento impulsionador e difusor da comunicação.

MITO E HERÓI NOS QUADRINHOS

Muitos foram os estudos feitos sobre os mitos, assim como suas definições. Não nos cabe aqui esgotar todas, mas enumerar algumas leituras feitas a esse respeito.

Em *Mitologias*, Roland Barthes afirma que o mito, antes de qualquer coisa, é uma fala. Para ele, o homem fala o mito através de sua linguagem, seus símbolos e projeções. Barthes divide o mito em três elementos básicos: significante, significado e signo, sendo este terceiro o mito propriamente dito. Isso caracteriza o mito como algo que vai além da simples imagem representada, uma vez que esta se reveste de conteúdos passíveis de interpretação, de acordo com a cultura de indivíduos ou povos. Assim como a arte, os mitos nem sempre podem ter seus conteúdos explicados de forma racional. Ao apreciá-los, o homem pode chegar a centenas de conclusões diferentes, uma vez que, como as figuras arquetípicas, a arte é passível de interpretação (pessoal). Graças ao sentimento de coletividade e universalidade do mito, essas representações não se perdem completamente no absurdo, podendo seguir um padrão que, se não é lógico, é pelo menos “sensato”.

Autor de diversos trabalhos sobre Mitologia e Literatura Grega, Junito de Souza Brandão realizou um longo estudo dos mitos nos seus três volumes de *Mitologia Grega*. Recorrendo a conceitos como arquétipo, símbolo, rito e religião, Brandão realizou uma análise aprofundada do mito, recorrendo várias vezes a opiniões de outros autores célebres como Joseph Campbell, Freud, Jung, Mircéa Eliade e filósofos da antigüidade como Demócrito, Píndaro, Ésquilo e Eurípedes.

Brandão ressalta a forma como os mitos foram muitas vezes, ao longo de sua construção, modificados para atender a ditames estéticos, modelos e exigências artísticas. Em suas palavras:

Para reduzir um mitologema a uma obra de arte, digamos, a uma tragédia, o poeta terá que fazer alterações, por vezes violentas, a fim de que a ação resulte única, se desenvolva num mesmo lugar e “caiba” num só dia. (BRANDÃO, 1986, p. 26)

O que vemos aqui pode ser facilmente observado na releitura constante que os quadrinhos fazem dos mitos, tanto em épocas quanto em culturas diferentes. Hoje, os mitos sofrem um processo de adaptação à cultura materialista, de forma a atender às necessidades de uma cultura do espetáculo comercial, onde a imagem para consumo é mitificada e idealizada num pedestal de maravilhas de valor simbólico. Seja na imagem corporal, nos produtos da moda ou nas inovações tecnológicas, o mito está presente como centro de adoração, em substituição às antigas imagens do sagrado religioso. A respeito da espetacularização da cultura, Guy Debord afirma que

A filosofia, como poder do pensamento separado e pensamento do poder separado, jamais conseguiu, por si só, superar a teologia. O

espetáculo é a reconstrução material da ilusão religiosa. A técnica espetacular não dissipou as nuvens religiosas em que os homens haviam colocado suas potencialidades, desligadas deles: ela apenas os ligou a uma base terrestre. (DEBORD, 1997, p.19)

Mas, se por um lado o mundo moderno procura “satisfazer” todas as necessidades do homem através do consumo, este mesmo consumo o escraviza, torna-se seu único objetivo e, por fim, “destrói” sua individualidade. O cidadão comum, preocupado em obter todos os produtos da sociedade de massa, torna-se um mero componente na máquina do consumo, um operário que quer ser consumidor. E, incapaz de obter satisfação, vê-se impotente, diminuído. É esta insatisfação que, por fim, causa a ruína da nova ordem. Pois, se o mundo moderno procurava suprimir a religião, os mitos e os heróis, é neles que procura forças para superar o sentimento derrotista em que mergulhou. As religiões aparecem como fonte de conforto, dando esperanças de alcançar sucessos que o mundo material não pode oferecer. E, retornando ao místico, o homem o fortalece e rejuvenesce. Os mitos, antes considerados obsoletos, retornam da “morte”, revestidos de nova força, dispostos a solucionar os problemas da sociedade que nunca se satisfaz.

82

Uma das manifestações mais fortes do mito, também presente em quase todas as áreas da cultura de massa, é o herói. Seja no cinema, na literatura, na televisão ou nas histórias em quadrinhos, o herói surge na vida dos povos como guardião de seus valores mais nobres e justos e como responsável, não só pela defesa dos homens, mas pela transmissão, através de suas narrativas, de ensinamentos para as gerações futuras. Junito Brandão recorre à função etimológica do mito ao dizer que “etimologicamente, *héros* talvez se pudesse aproximar do indo-europeu *servā*, da raiz ser-, de que provém o avéstico *haurvaiti*, “ele guarda” e o latim *servāre*, ‘conservar, defender, guardar, velar sobre, ser útil’, donde herói seria o ‘guardião, o defensor, o que nasceu para servir’ ” (BRANDÃO, 1997, p.15). Ou seja, cabe ao herói proteger e servir ao povo, a quem se apresenta como depositário de todas as esperanças e aspirações. Assim, a função primordial do herói, seja qual for sua origem ou época, seria servir, velar, defender, vigiar. Ele é, portanto, aquele que põe o interesse coletivo acima de seus próprios, que se sacrifica por uma causa, um ideal, por um mundo justo onde o bem-comum está acima de tudo.

O sociólogo Ronaldo Helal faz uma comparação entre os ídolos da mídia, colocando os do futebol mais próximos do herói clássico que os demais, como os da música. Segundo Helal, a trajetória do herói do futebol, ligada à luta, à disputa, ao sucesso em virtude da derrota de um oponente, é semelhante às batalhas dos mitos da Antigüidade. Segundo ele, “esta característica do ‘ídolo-herói’ acaba por transformar o universo do futebol em um terreno extremamente fértil para a produção de mitos e ritos relevantes para a comunidade”. (HELAL, 1999) Para ele, o herói atual tem sua narrativa “construída” segundo um padrão midiático para corresponder aos anseios do público. Assim, busca-

se exaltar as qualidades e “super-poderes” do herói, elevando-o ao posto de super-homem, de herói nacional, ao passo que os erros, falhas e derrotas são usados como justificativa para a sua humanidade. Assim, se por um lado as qualidades colocam o ídolo acima do público, os defeitos os identificam. Isto, ao invés de enfraquecer a couraça do ídolo, apenas a reforça, pois é por meio deste lado “humano” que o herói deixa de ser uma figura inatingível, abrindo a qualquer fã a possibilidade de, um dia, ser como ele.

Mas como seria o mundo se realmente houvesse seres capazes de ultrapassar prédios com um único salto? De decompor e reorganizar as moléculas de seus corpos indo de um ponto a outro do universo em frações de segundos? Seres capazes de superar, com esforço mínimo, a mais poderosa das armas construídas pelo homem? E, caso existissem, como estes seres se relacionariam com a sociedade que os criou, como usariam suas habilidades e quais seriam seus verdadeiros objetivos?

Certamente muitos de nós já fizeram estas perguntas várias vezes ao folhear as páginas de um *comic book*. Algumas delas foram respondidas nas obras de autores como Alan Moore e Dave Gibbons, que poderiam dar respostas convincentes e sensatas a estas perguntas, com um toque primoroso de realidade até então raro nos quadrinhos. A minissérie intitulada *Watchmen* (Vigilantes) marcou época ao levar para o imaginário dos quadrinhos problemas comuns ao mundo real e relacioná-los com a influência dos heróis. Ao desconstruir a figura tradicional de herói, o autor os apresentava como indivíduos com posicionamentos e particularidades bastante humanas, atuantes na sociedade e dispostos a alterar o rumo dos acontecimentos e da história humana.

Exemplos como esse também podem ser vistos em diversos títulos mais recentes, como *Authority*, de Warren Ellis, onde os personagens-título, uma equipe de homens e mulheres dotados de poderes extraordinários, aborda de forma violenta questões políticas que influenciam toda a vida humana. Da mesma forma, *Ex-Machina*, de Brian Vaughan, mostra um ex-super-herói que, desiludido com as conseqüências de seus atos, abandona o uniforme e se torna prefeito de Nova York. Ambas tratam da dicotomia homem-mito, ao questionarem a responsabilidade ou o direito do herói de interferir na vida do homem comum.

Para Junito Brandão, a narrativa básica do herói seria semelhante à busca de emancipação do adolescente, seus conflitos com os pais e familiares, suas vitórias e a posterior “morte trágica”, ou seja, a morte da criança e a transição para a vida adulta (glória *post mortem*). A narrativa heróica está presente nos ritos de passagem, estando ligada a todos os momentos de transformação do indivíduo. Mircea Eliade afirma que toda narrativa mítica corresponde a um conto de origens, ou seja, algo que transforma o mundo, que dá origem a algo novo. Desta forma, poderíamos dizer que o herói tem o direito e a responsabilidade de transformar o mundo. Mas isto esbarra em questões éticas no

momento em que heróis decidem sobre vida e morte de inocentes, como em *Watchmen*, onde o herói Ozimandias decide sacrificar toda uma cidade para simular uma invasão alienígena e, assim, obrigar Estados Unidos e União Soviética a abandonarem a Guerra Fria em prol de uma causa comum.

Brandão explica a eficiência de se estudar a figura do herói através da mitologia grega recorrendo às definições de Mircea Eliade, de que o herói grego teria vivido numa “época primordial”, um “período dos começos”, em que as leis da moral ainda não estavam afixadas, um período desprovido das normas complexas que conhecemos hoje, e que, portanto, justificaria a diversidade de tipos e a conduta às vezes questionável de certos heróis. Afinal, são constantes, nas narrativas dos heróis gregos, atos que, em outras épocas e culturas, seriam considerados de extrema crueldade, mas que em seu contexto original eram tomados como justos. Traições, poligamia, assassinato e castigos injustos que hoje seriam inadmissíveis para os não-heróis eram praticados pelos heróis impunemente.

Isso pode indicar uma mudança no conceito de ética de nossa época, refletido no comportamento do herói. Um época em que o próprio Super-Homem, antes símbolo de virtude e exemplo de conduta, tem seus métodos questionados e criticados, como em *O Reino do Amanhã*. A minissérie da editora americana DC Comics, escrita por Mark Waid, trata de um futuro próximo quando heróis da “nova geração” batem de frente com os da “velha escola”, como resultado de uma crise de valores muito semelhante às disputas de poder entre pais e filhos.

OS HERÓIS NA CONTEMPORANEIDADE

Em toda a história dos *Comics* de super-heróis americanos, o respeito pela vida e a justiça sempre foi uma obrigação moral irrevogável para seus protagonistas. E, mesmo quando são forçados a tirar vidas (em situações extremas), entram em conflitos que ameaçam sua imagem de piedosos servos da justiça. Pois negar a vida seria para eles negar tudo o que sua luta representava. Isto porque, na maioria dos casos, a própria origem do herói é precedida de situações violentas ou da morte de entes queridos, como no caso do Batman. Este, após perder os pais num assalto, jurou proteger toda a vida, mesmo que para isso tivesse que sacrificar a sua. Hoje, porém, a maior liberdade de criação por parte das editoras abriu caminhos para atitudes mais humanas e menos rígidas dos personagens. É comum encontrar, nas narrativas atuais, heróis enfrentando conflitos do cotidiano do homem comum, e não apenas ameaças ao mundo ou à humanidade. Há até mesmo histórias em que cidades inteiras são povoadas somente por superseres, como em *Top Ten*, do renomado autor de quadrinhos Alan Moore, e *Astro City*, de Kurt Busiek. Ambas mostram heróis e vilões convivendo como pessoas comuns, que trabalham, vão às compras, pagam contas e sofrem de todos os males da vida moderna. Com o diferencial de possuírem super-poderes. Diferentes de muitas histórias contemporâneas, que apelam para a violência e autoritarismo por parte

dos heróis, como *Authority* e *Planetary*, *Top Ten* e *Astro City* trazem um conteúdo de crítica social, em que o próprio gênero de super-heróis é colocado em questão.

O que observamos aqui caracteriza uma desconstrução do herói, como observou Junito Brandão, a respeito da desmitificação realizada pelos próprios filósofos gregos durante o século V a.C., que quase determinou a falência dos mitos. A necessidade dos filósofos de compreender e analisar o mito levou-os a decompor o mito a seus ditames estéticos, éticos e morais, tratando-o não como elemento religioso mas como “alegoria”, carregada de significações ocultas e elementos morais.

Filósofos como Epicuro, Demócrito e Evêmero partilhavam a idéia de que “os deuses eram antigos reis e heróis divinizados e seus mitos não passavam de reminiscências, por vezes confusas, de suas façanhas na terra”(BRANDÃO, 1986, p.30).

Ainda de acordo com Brandão:

Para Demócrito, os deuses vulgares e a mitologia nasceram da fantasia popular. Os deuses existem, mas são entes superiores ao homem, embora compostos também de átomos e, portanto, sujeitos à lei da morte. “Deus verdadeiro e natureza imortal não existem”. (BRANDÃO, 1986, p. 28)

Ésquilo vai mais longe, dizendo que “o dever dos poetas (...) é ocultar o vício, não propagá-lo e trazê-lo à cena. Com efeito, se para as crianças o educador modelo é o professor, para os jovens o são os poetas. Temos o dever imperioso de dizer somente coisas honestas” (BRANDÃO, 1986, p. 29).

Esta tendência a “desmitizar” o mito existe até os dias de hoje, através dos pensadores modernos, que procuram, como os filósofos da Antigüidade, compreender o mito em todas as suas formas e reduzi-lo a elementos simples e compreensíveis dentro ou fora do seu contexto.

Mas o fato é que, se por um lado o homem contemporâneo dessacraliza os deuses e heróis de antes, reforça e fetichiza os mitos da pós-modernidade, o consumo e o estilo de vida de um mundo onde os rituais já não mais giram em torno de figuras sagradas, mas de desejos mundanos que, ao invés de libertar o homem dos limites da religião, apenas a substituem, aprisionando o espírito humano e submergindo-o em suas próprias ambições.

É visível que mesmo os heróis de quadrinhos começam a refletir os valores da cultura de massas, propagando ideais de comportamento, beleza e consumo que antes eram do domínio da propaganda. Por outro lado, eles também servem como pano de fundo para discussões maiores a respeito da sociedade em que “vivem” e de seus males, suas decepções e desencantamentos com o mundo pós-moderno.

A análise crítica de alguns títulos de autores consagrados dos quadrinhos, como *Watchmen*, *Authority*, *Marvels*, *O Reino do Amanhã*, *Batman*, *o Cavaleiro*

das Trevas, *Ex Machina* e outras destas histórias voltadas para o público adulto nos mostram transformações significativas no conceito de herói pós-moderno. Podemos separar esses tipos de heróis em dois grupos: os que procuram se integrar à humanidade, participando cada vez mais do nosso dia-a-dia e até mesmo procurando novas formas de engajamento político, como já se vê em histórias dos *X-Men*, na série *Ex Machina* no final de *O Reino do Amanhã*, e os que se consideram deuses, ou “maravilhas” e, por se julgarem acima da moral e das leis humanas, assumem a autoridade de deuses e, assim, se atribuem o direito de decidir os rumos da sociedade, chegando a pôr em dúvida os princípios morais da coletividade. Esse tipo de herói, como vemos com muita força em *Authority* e *Watchmen*, não hesita em executar seus inimigos ou sacrificar vidas inocentes para atingir seus objetivos, que para eles seriam a forma ideal de manter a ordem. Isto, na visão de Durkheim, seria sintoma de anomia, situação normalmente surgida em momentos de crise política ou econômica, caracterizada por uma crescente perda do senso de solidariedade para com o grupo e de falta de reconhecimento das leis. Nesses casos, o comportamento individual já não é regulado por normas claras e coercitivas determinadas pela moral do grupo. Para o sociólogo, a divisão do trabalho nas sociedades modernas capitalistas deveria servir de motor impulsionador da solidariedade e da moralidade integradoras. A solidariedade social seria o fator principal de união dos indivíduos, mantendo-os em sociedade e levando-os a lutar por objetivos comuns. Para ele, haveria dois tipos de consciência: uma individual, pautada pela história de vida, experiência e conhecimentos individuais, e outra coletiva, comum a todos os grupos de seres humanos, que supera o pensamento, as visões e ambições egoístas do pensamento individual. O problema, para ele, surgiria no isolamento causado pelas relações de trabalho que deveriam unir, mas acabam isolando os indivíduos por meio da divisão de tarefas e pela busca do maior rendimento nas funções divididas. A perda da coesão e da solidariedade a partir do isolamento dos indivíduos dentro dos modos de produção da vida moderna abririam brechas para o sentimento de anomia, de perda da obrigatoriedade de pensar no coletivo, de seguir suas regras e restrições morais. A vida social deveria aproximar os indivíduos em torno de ideais comuns, dentro de um sentimento de dever regulado pelas regras morais postuladas pelo poder coercitivo das instituições como o Estado, a Constituição e o Ensino. Contudo, cada vez mais percebemos um isolamento egoísta e anômico do qual são acometidos os indivíduos, que já não se integram às normas do grupo. Nesse momento surgem comportamentos individuais que fogem à moral e à lei, como os atos criminosos.

No artigo *Suicídio, literatura e sociologia*, Antonio Ozaí da Silva define anomia, a partir da visão de Durkheim, como resultante de

desequilíbrios sociais ocasionados por crises econômicas e políticas que modificam as condições sociais sob as quais se sustentavam os

indivíduos. Nestas circunstâncias, rompe-se a autoridade sustentada nas normas tradicionais e os indivíduos ficam sem referências. A crise produz deslocamentos financeiros, gera falências e processos de enriquecimento que fazem surgir os novos ricos. De um lado, a dificuldade em aceitar a situação material inferior; de outro, a cobiça diante da nova riqueza. E, em meio à crise, a moral não mais se sustenta e os indivíduos são obrigados a se educarem numa nova moral adaptada à nova situação. (DA SILVA, 2005)

Não só os criminosos comuns, ou vilões, sofrem desta anomia. Atualmente, percebemos que as atitudes de determinados heróis dos quadrinhos refletem esse sentimento de perda da moral coletiva, que os leva a cometer atos que vão contra os costumes e que ameaçam a sociedade que eles deveriam servir e defender.

Uma história recente que pode servir de exemplo claro da crise de valores nos quadrinhos é *Guerra Civil*, saga publicada pela editora Marvel Comics, envolvendo a grande maioria dos seus títulos regulares. Na história, uma ação irresponsável de uma equipe de jovens heróis contratada por um *reality show* resulta na morte de mais de quinhentos inocentes, inclusive centenas de crianças em uma escola. A crise gerada resulta em um decreto do governo americano de que todos os heróis deveriam revelar suas identidade secretas e filiar-se ao governo, como funcionários públicos. A determinação divide os heróis em duas facções, uma contra, liderada pelo Capitão América, e uma a favor da lei, sob o comando do Homem-de-Ferro. Após violentos conflitos entre as duas facções, o Capitão América se entrega às autoridades, mas é morto a tiros na porta do tribunal, no dia de seu julgamento.

A morte do Capitão América em meio a uma crise como essa caracteriza um momento de falência dos mitos modernos, quando o herói clássico de quadrinhos, nascido na chamada *Era de Ouro*, que caracterizou o período entre a Depressão de 30 e os primeiros anos após a Segunda Guerra Mundial, sucumbe ante a dificuldade de se adaptar aos novos tempos. A rendição do Capitão ao julgamento público pode ser comparada ao suicídio altruísta, como definiu Durkheim, no qual o indivíduo está tão ligado à sociedade a ponto de se confundir com ela e, portanto, torna-se capaz de abdicar de seu direito individual à vida. Para o sociólogo:

Chama-se suicídio todo caso de morte que resulta direta ou indiretamente de um ato positivo ou negativo praticado pela própria vítima, ato que a vítima sabia produzir este resultado. A tentativa de suicídio é o ato assim definido, mas interrompido antes que a morte daí tenha resultado. (DURKHEIM, 1983, p. 167)

Muitas vezes nas narrativas míticas o herói se sacrificou em nome do coletivo. Contudo, o comportamento de alguns heróis de quadrinhos atuais, como em *Authority e Watchmen*, entre outras, é inverso, uma vez que cada vez

mais a sociedade vem se submetendo e sofrendo as conseqüências de seus atos. Essa tomada de atitudes cada vez mais anarquistas e movidas por sentimentos de competição e de insatisfação das grandes aspirações individualistas pode estar conduzindo os heróis a um caminho auto-destrutivo, no qual sacrificam o conceito de herói altruísta e respeitador das leis e costumes da sociedade.

Assim, a morte do Capitão América pode ser tomada como ponto de partida para o estudo de uma tendência social que leve à falência de um gênero de heróis e ao surgimento de outro cada vez menos comprometido com a causa coletiva e mais interessado em seus próprios valores individualistas. Isso abre espaço para estudos futuros, nos quais poderemos analisar mais precisamente as causas e conseqüências desta crise de valores dos mitos das sociedades industrializadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Ariel Dorfman e Manuel Jofré, em *Super-Homem e seus amigos do peito* (1978), as histórias em quadrinhos tradicionais, disfarçadas de entretenimento, impediam o homem de refletir sobre si mesmo: os autores as acusam de agir como mecanismo de defesa da ordem burguesa, ocupando os momentos de ócio - em que o homem tem tempo para pensar sobre a realidade - com diversão rápida e redundante. Já para Umberto Eco, os quadrinhos deixavam o público preguiçoso e incapaz de interpretar o que lia. Através da inversão da realidade, os quadrinhos privavam o homem de sua existência cotidiana, invertendo valores, negando as contradições da sociedade, seus meios de produção, as diferenças de classe, a sexualidade, a cultura e a liberdade de pensar e criar.

Por outro lado, pode-se observar, nas HQs contemporâneas, o inverso deste quadro: os heróis e suas narrativas, ao invés de esconder os males e imperfeições do mundo pós-moderno, evidenciam-nos, expondo-os à análise e à decodificação de seus mitos e significações subliminares. A leitura dos quadrinhos considerados adultos proporciona uma nova forma de interação entre o emissor e o receptor. A leitura ingênua e unívoca que caracterizava os quadrinhos tradicionais cede lugar a uma leitura mais apurada que, na opinião de Dorfman e Jofré (1978), não é mais determinada pela ideologia das classes dominantes detentoras do controle da comunicação de massa, mas do nível de cultura de cada leitor. Dessa forma, quanto mais intelectualizado é o leitor, maiores as possibilidades de interpretação e visão crítica da mensagem, livrando-o do risco de se tornar “escravo” do entretenimento.

O fato é que, a cada dia, os quadrinhos se aproximam mais da literatura, a ponto de abordar temas de importância política e de reflexão sobre o próprio mundo e a sociedade que lhes deu origem.

No momento em que o herói deixa de ser o símbolo da ideologia dominante para se tornar foco de crítica e resistência à passividade do leitor, os quadrinhos ultrapassam o nível do lazer para representar uma forma de libertação dotada de todas as virtudes da literatura e das grandes artes. Assim,

cada vez mais, nos deparamos com obras de forte conteúdo crítico e político, e com heróis cada vez mais humanizados e próximos do nosso cotidiano, cujas narrativas servem como material de estudo sobre a época e contexto em que se situam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALAZANS, Flávio Mário de Alcantara. *A signagem subliminar cromática nos quadrinhos brasileiros*. Trabalho apresentado no XIX Congresso da Intercom. Anais em disquetes. Londrina: 1996.

CASALE, Cristiane Regina. *As cores como narrativa no subtexto não-verbal: um estudo dos quadrinhos de Phillippe Cazamayou*. Trabalho apresentado no XIX Congresso da Intercom. Anais em disquetes. Londrina: 1996.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

CUNHA, Leila Carneiro da. *O boom dos quadrinhos clássicos em Pernambuco*. Trabalho apresentado no XIX Congresso da Intercom. Anais em disquetes. Londrina: 1996.

DA SILVA, Antonio Ozaí. Suicídio, literatura e sociologia. Revista *Espaço Acadêmico*, nº 44. Rio de Janeiro, 2005. (<http://www.espacoacademico.com.br/044/44eoza.htm>)

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DORFMAN, Ariel e JOFRÉ, Manuel. *Super-Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

DURKHEIM, Émile. *Da divisão do trabalho social; As regras do método sociológico; O suicídio; As formas elementares da vida religiosa*. São Paulo: Abril Cultural, 1983 (Os Pensadores).

ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Perspectiva, 1998.

ECO, Umberto. James Bond: uma combinatória narrativa. In: Barthes, R. et alii. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1979.

ECO, Umberto. O mito do Superman. In: *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

HEGEL. Estética - A idéia e o ideal. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

HEGEL. Estética - O belo artístico ou o ideal. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

KELLY, Celso. *Arte e comunicação*. Rio de Janeiro: Agir, 1972.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massa no Século XX: o espírito do tempo*. 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

OLIVEIRA, Ivan Carlos A. *Watchmen: o caos nos quadrinhos*. Trabalho apresentado no XX Congresso da Intercom. Anais em disquetes. Londrina: 1997.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Ciência e poder no universo simbólico do desenho animado*. Trabalho apresentado no XXI Congresso do Intercom. Recife: UFPE, 1998.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Técnica e imagem: o espetáculo da ciência pela televisão. *LOGOS: Comunicação e Sociedade*, Rio de Janeiro: Ano 3, n. 4, 1º semestre / 1996, p. 18-21.

REVISTAS EM QUADRINHOS

BUSIEK, Kurt. *Marvels*. São Paulo: Abril, 1995.

ELLIS, Warren e CASSADAY, John. *Authority: sem perdão*. São Paulo: Devir, 2005.

Astro City.

MILLER, Frank.. *O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Abril, 1987.

MOORE, Alan. *Watchmen*. São Paulo: Abril, 1999.

ROSS, Alex e DINI, Paul. *Super-Homem, Paz na Terra*. São Paulo: Abril, 1999.

WAID, Mark. *Astro City*. São Paulo: Pandora Books, 2002

WAID, Mark. *O Reino do Amanhã*. São Paulo: Abril, 1997.