

Da mitologia à pós-modernidade: a narrativa das histórias em quadrinhos

Evanil Rodrigues Fernandes

Mestre em Letras pela Universidade Vale do Rio Verde (UNINCOR) com a dissertação intitulada “Da Mitologia à Pós-Modernidade: o percurso sinuoso das HQs”

Érika Kress

Mestre em Letras pela Universidade Vale do Rio Verde (UNINCOR) com a dissertação intitulada “Be loved”

Estudar os mitos de um povo, de uma cultura ou de uma determinada época é fundamental para entender a estruturação de seu pensamento, e também do pensamento humano. Jung falava de arquétipos e de mitos universais, que se abrigam na inconsciência humana. Os mitos são narrativas transmitidas de geração para geração e, muitas vezes, ocupam o lugar da História, quando um povo assume a explicação mítica para sua origem.

A Mitologia é o estudo e a interpretação do mito e do conjunto de mitos de uma determinada cultura. O mito é um fenômeno cultural complexo com inúmeros pontos-de-vista. Em geral, mito é uma narrativa que descreve e retrata, em linguagem simbólica, a origem dos elementos básicos e suposições de uma cultura. As narrativas míticas relatam, por exemplo, como o mundo começou, como os animais e o homem foram criados, e como certos costumes, atitudes ou formas de atividades humanas se originaram. Quase todas as culturas possuem ou em algum tempo possuíram e viveram sob a influência dos mitos. Os mitos diferem dos contos de fada, os quais se referem a um tempo que é diferente do tempo comum. A seqüência de tempo dos mitos é extraordinária - um "outro" tempo - o tempo antes de o mundo vir a ser como o conhecemos. Pelo fato de os mitos se referirem a um tempo e lugar extraordinários, a deuses e outros seres sobrenaturais, eles foram vistos como aspectos de ordem religiosa. Os mitos servem como mediação entre o sagrado e o profano, aquilo que, em geral, liga os homens aos deuses, funcionando também como um mediador nas sociedades, na medida em que eles regulavam as leis e a moral.

Para Freud, os mitos são mostras da expressão simbólica do inconsciente. Freud se apropriou de alguns mitos clássicos, provindos dos gregos, para exemplificar suas teorias a respeito da sexualidade humana. Sem dúvida, os mitos gregos são muito ricos e traduzem perfeitamente o pensamento ocidental. Para Jung, o famoso discípulo de Freud, os mitos podem ser encarados como sublevações humanas, expressões puras do inconsciente coletivo da humanidade.

Mas não é só a Antigüidade que era povoada de mitos. A própria religião católica, por exemplo, que norteou o pensamento religioso durante as Idades Moderna e Contemporânea

em todo o Ocidente, é plena de mitos e metáforas. A própria história do nascimento de Jesus exemplifica bem isso.

Os contos da mitologia grega não lançam o mínimo raio de luz sobre o que foi a humanidade primitiva, revelando, sim, como foram os gregos primitivos. Com o aparecimento da Grécia, a humanidade tornou-se o centro do Universo, aquilo que de mais importante nele existia. Foi na Grécia que o homem tomou consciência, pela primeira vez, do que era a humanidade.

A partir do momento em que temos notícia da sua existência, os mitos nos dão o autêntico grau de elevação que esse povo já tinha alcançado relativamente à promiscuidade e à ferocidade antigas. São apenas histórias que contêm vagos vestígios dessas eras imemoriais.

Os gregos moldaram os deuses à sua imagem – algo que ainda não tinha penetrado no espírito do homem. Anteriormente os deuses não possuíam qualquer semelhança com os homens. No Egito, por exemplo, uma figura rígida de uma mulher com cabeça de gato sugeria crueldade inflexível e desumana.

Assim eram os deuses adorados pelo mundo pré-grego. No antigo mundo só os gregos se preocuparam com o visível; tudo o que realmente existia, no mundo que os rodeava, os satisfazia plenamente. O escultor observava os atletas em competição nos jogos e esculpia a beleza dos seus corpos. Toda a arte e todo o pensamento da Grécia se concentrava no ser humano.

Os deuses humanizados fizeram do céu um local agradavelmente familiar. As divindades que habitavam na Terra eram também extrema e humanamente cativantes. Assumiam a forma de belas jovens e donzelas encantadoras e povoavam os bosques, as florestas, os rios e os mares em perfeita harmonia com a beleza da terra e a alegria das águas. É este o milagre da mitologia grega - um mundo humanizado, homens libertos do medo paralisante perante o desconhecido onipotente.

O mundo da mitologia grega nunca significou terror para o espírito humano. É verdade que os deuses eram desconcertantemente instáveis; nunca se sabia onde ia fazer-se ouvir o trovão de Zeus.

A maioria das obras referentes aos mitos clássicos fundamenta-se principalmente no poeta latino Ovídio, que escreveu durante o reinado de Augusto. Ovídio é um autêntico compêndio de mitologia.

Hesíodo é algumas vezes situado entre os séculos IX e VIII; levava uma vida dura e amarga de camponês. Não pode haver maior contraste do que aquele que se verifica entre o seu poema "*Os Trabalhos e os Dias*" (mediante o qual pretende mostrar o homem no

processo de se conseguir ter uma vida razoável num mundo inóspito) e o esplendor cortês que transparece de *Ilíada* e da *Odisseia*. Mas Hesíodo tem muito a dizer sobre os deuses e, por isso, dedica à mitologia todo um segundo poema, que habitualmente lhe é atribuído: a "*Teogonia*" (uma narrativa da criação do Universo e das gerações de deuses, assume, pois, grande importância para o estudo da mitologia).

A seguir aparecem os "*Hinos Homéricos*", poemas escritos em honra a vários deuses. Os "Hinos Homéricos", uma coletânea de 33 poemas em versos hexâmetros, de extensão e qualidade muito desiguais, foram atribuídos na Antiguidade ao poeta Homero. A julgar pela heterogeneidade, porém, são de diferentes autores, diferentes épocas e ainda de diferentes regiões do mundo grego. Esses *hinos* eram recitados pelos rapsodos, como prelúdio a solenidades religiosas ou em simples festivais religiosos, e prestavam-se a invocar o deus celebrado ou a divindade homenageada na ocasião.

Píndaro, o maior poeta lírico da Grécia, compôs odes homenageando os vencedores dos jogos realizados por ocasião dos grandes festivais nacionais gregos e, em todos os seus poemas, surgem narrativas ou meras alusões aos mitos.

Ésquilo, o mais antigo dos três poetas trágicos, foi contemporâneo de Píndaro, sendo os outros dois, Sófocles e Eurípidos, um pouco mais novos. À exceção de "*Os Persas*", de Ésquilo, escrita para celebrar a vitória dos gregos sobre os persas em Salamina, todas as peças versam sobre temas mitológicos.

O grande comediógrafo Aristófanes faz muitas vezes referências aos mitos, bem como dois outros grandes prosadores, Heródoto, o primeiro historiador da Europa, que foi contemporâneo de Eurípidos, e Platão, o filósofo, que pertenceu à geração seguinte.

Ainda relativamente aos mitos, podem ser citados os poetas alexandrinos que viveram por volta do ano 250 a.C. Esta designação provém do fato de o centro da literatura grega ter sido transferido para Alexandria, no Egito. Apolônio de Rodas contou pormenorizadamente a Demanda do *Velo de Ouro* e uma série de outros mitos relacionados com essa história; o grego Pausânias, viandante entusiasta, autor do primeiro guia escrito, tem muito a dizer sobre os acontecimentos mitológicos que constavam ter ocorrido nos locais que visitou.

Os melhores guias da mitologia grega são, pois, os próprios autores gregos, que acreditavam no que escreviam, evidenciando sua conexão ainda orgânica com a *physis* (natureza).

Os gregos não acreditavam que os deuses tinham criado o Universo; pelo contrário, o Universo teria criado os deuses. Antes de os deuses existirem, haviam-se criado o Céu e a Terra, e este os pais, depois os filhos, os Titãs, e, posteriormente, os netos, os Deuses.

Os Titãs, referidos freqüentes vezes como a "geração primitiva dos deuses", foram, durante tempos incalculáveis, os seres supremos do Universo. De estatura descomunal, tinham uma força inimaginável. Apesar de serem numerosos, apenas alguns aparecem mencionados pelos mitógrafos em determinadas histórias. O mais importante foi Cronos (para os romanos, Saturno). Este dominou os outros titãs até o momento em que Zeus, seu filho, o destronou e ele próprio tomou conta do Poder. Os outros titãs mais dignos de nota foram Oceano, o rio que, segundo se supunha, envolvia a Terra; sua esposa, Tétis; Hiperíon, pai do Sol, da Lua e da Aurora; Mnemosine, que significa "Memória"; Témis, habitualmente equivalente à idéia de justiça; e Jápeto, pai de Atlas, que trazia o mundo às costas, e de Prometeu, o salvador da humanidade.

Por serem politeístas, os gregos atribuíam aos seus inúmeros deuses, à condição divina, toda manifestação natural, humana ou de qualquer espécie. O trágico surgimento dos fatores da natureza (mares, montanhas, plantas, homens, [...]) derivada do desejo de Cronos (Senhor do Tempo) de possuir Gaia (Terra) é o começo dessa longa jornada de cultos a Deuses. Estações do ano, medo, força, tudo que existia passava pela vida destes, no Olimpo, e o povo grego tomava conhecimento do que se passava porque acreditava-se haver uma ligação direta entre deuses e homens, mitos absorvidos totalmente pela cultura grega.

A valorização do físico perfeito era uma das regras divinas que a população instaurava com rigor em sua educação. Jovens que eventualmente poderiam ser "defeituosos", que possuíssem qualquer coisa diferente do normal, eram prontamente sacrificados e a admiração pelo belo físico era fortemente cultuada.

Nestas condições, as HQs pós-modernas recuperam traços da mitologia greco-romana, deixando seus rastros de heroísmo visíveis a quem ler cuidadosamente suas histórias. Adaptados aos novos tempos, aí estão os heróis, como se verá a seguir.

A figura de Ulisses transcendeu o âmbito da mitologia grega e se converteu em símbolo da capacidade do homem para superar as adversidades. Segundo a versão tradicional, Ulisses (em grego, Odisseu) nasceu na ilha de Ítaca, filho do rei Laerte, que lhe legou o reino, e Anticléia. O jovem foi educado, como outros nobres, pelo centauro Quirão e passou pelas provas iniciáticas para tornar-se rei. A vida de Ulisses é relatada nas duas epopéias homéricas, a Ilíada, em cuja estrutura oral ocupa lugar importante, e a Odisséia, da qual é o protagonista, bem como no vasto ciclo de lendas originadoras dessas obras. Depois de pretender sem sucesso a mão de Helena, cujo posterior rapto pelo tebano Páris desencadeou a guerra de Tróia, Ulisses casou-se com Penélope. A princípio resistiu a participar da expedição dos aqueus contra Tróia, mas acabou por empreender a viagem e se distinguiu no desenrolar da

contenda pela valentia e prudência. A ele deveu-se, segundo relatos posteriores à *Ilíada*, o ardid do cavalo de madeira, que permitiu aos gregos penetrar em Tróia e obter a vitória. Terminado o conflito, Ulisses iniciou o regresso a Ítaca, mas um temporal afastou-o, com suas naves da frota grega. Começaram assim os vinte anos de aventuras pelo Mediterrâneo, que constituem o argumento da *Odisséia*. Durante esse tempo foi protegido por Atena e perseguido por Poseidon, cujo filho, o ciclope Polifemo, o herói havia cegado; conheceu incontáveis lugares e personagens: a terra dos lotófagos, na África setentrional, e a dos lestrigões, no sul da Itália; as ilhas de Éolo; a feiticeira Circe; e o próprio Hades ou reino dos mortos. Ulisses perdeu todos os companheiros e sobreviveu graças a sua sagacidade. Retido vários anos pela ninfa Calipso, o herói pôde, enfim, retornar a Ítaca disfarçado de mendigo. Revelou sua identidade ao filho Telêmaco e, depois de matar os pretendentes à mão de Penélope, recuperou o reino, momento em que conclui a *Odisséia*.

Narrações posteriores fazem de Ulisses fundador de diversas cidades e relatam notícias contraditórias acerca de sua morte. No contexto da mitologia helênica, Ulisses corresponde ao modelo de marujo e comerciante do século VII a.C. Esse homem devia adaptar-se, pela astúcia e o bom senso, a um mundo cada vez mais complexo e em contínua mutação.

O Homem-Aranha foi criado em 1962, fazendo sua primeira aparição em *Amazing Fantasy* 15. No Brasil, no entanto, a escalada do Aracnídeo começou em 1968 quando a Editora Ebal lançou uma história sua em *Álbum Gigante* 11. Depois deste teste e da aprovação dos leitores, a empresa de Adolfo Aizen publicou setenta números do título *Homem-Aranha*. O gibi durou até janeiro de 1975.

Em julho de 1983, a Editora Abril lançou o número 1 de uma publicação que atravessaria quase duas décadas: *Homem-Aranha*. Apesar de não inovar no nome, a revista veiculava histórias de uma fase em que o sobrinho de May Parker já estava mais maduro.

A Mulher Maravilha foi criada em 1941 por William Moulton Marston (usando o pseudônimo de Charles Moulton), um psicólogo e jornalista simpatizante do feminismo, a pedido do editor Max Gaines, que buscava uma forma de atrair o público feminino para os quadrinhos. Harry Peter foi o primeiro desenhista da série.

Hipólita, rainha das amazonas, desejosa de uma filha e sem homens por perto que a pudessem ajudar na tarefa, molda uma criança de barro e Afrodite, a deusa grega da beleza, dá-lhe o sopro da vida. Assim nasce Diana, princesa de Themyscira, a ilha das amazonas. A menina recebeu vários dons dos olímpicos e foi batizada de Diana, em homenagem a Diana Trevor, piloto da Força Aérea Americana, que caiu em Themyscira durante a Segunda Guerra

Mundial. Anos mais tarde, um piloto da força aérea norte-americana, Steve Trevor, faz um pouso forçado na ilha e as amazonas decidem enviar uma embaixatriz ao mundo dos homens. Como a escolhida teria de renunciar à imortalidade ao deixar a ilha, Hipólita proíbe Diana de participar do torneio para o posto. Mesmo assim, a princesa usa um disfarce mágico e vence a competição. Mudando-se para os EUA, ela passa a ser a Mulher Maravilha, combatendo o mal e a injustiça. Como campeã, recebeu um uniforme inspirado na bandeira americana, encontrada no avião de Diana Trevor. Ela ganhou também um laço mágico, capaz de extrair a verdade de qualquer pessoa, e um par de braceletes que a protege de balas, raios e outras coisas.

Tudo começou no ano 1200 a.C., quando cinco deusas olímpicas criaram as amazonas, uma raça de mulheres guerreiras imortais, para difundir a sabedoria dos deuses entre os homens. As amazonas falharam e, como castigo, foram isoladas na Ilha de Themyscira, localizada sobre o submundo do Tártaro. A nova função das amazonas passou a ser evitar que as terríveis criaturas do Tártaro se espalhassem pelo mundo.

Na simbologia dos heróis destacamos Hércules (ou Heraclés). É o mais forte de todos os heróis gregos, o herói mais popular e célebre de toda a mitologia clássica. As lendas de que é protagonista constituem um ciclo inteiro, em perpétua evolução desde a época pré-helênica até o fim da Antigüidade. Seu pai era Zeus e sua mãe a princesa Alcmena, da raça de Perseu. Hera, esposa de Zeus, tinha ciúmes de Alcmena e odiava Hércules. A ciumenta Hera procurou fazer morrer esse filho de seu infiel marido, lançando ao berço do vigoroso menino duas cobras. Heracles dormia com os punhos cerrados; acordado pelo rastejar dos répteis, agarrou-os e os esganou. Assim começava a carreira daquele que seria o modelo de força física, o deus dos atletas. Desde logo teve competíssimos mestres: Castor ensinou-lhe a cavalgar; Autólico a guiar o carro; Eurito, o manejo do arco; Eumolpo e Lino a literatura e a música e Quíron inspirou-lhe o ar da ciência e o sentido da moral. Porém, o caráter do discípulo revelava-se cada vez mais impetuoso: um dia, por uma justa advertência, enfureceu-se e quebrou na cabeça de Lino uma pesada cítara, matando-o. Assim começavam suas façanhas e, desgraçadamente, seus delitos, pois o excesso de energia muscular quase sempre lhe turvava o cérebro.

Quando Hércules casou-se com Mégara, uma princesa tebana, Hera fez com que ele enlouquecesse e pusesse fogo em sua casa, matando sua mulher e seus filhos. Quando recuperou a razão e, arrependido, foi pedir ao oráculo de Delfos conselhos para se livrar da culpa desse crime, este então ordenou-lhe que se pusesse à disposição de Euristeu, rei de Argos, pelo prazo de doze anos, durante os quais ele realizou os conhecidos Doze Trabalhos

de Heraclés (ou Hércules). Os três últimos trabalhos eram um modo de conquistar a imortalidade, porque Gerião e Cérbero representavam a morte e as maçãs eram o fruto da árvore da vida.

Terminados os trabalhos, em outro acesso de loucura, lançou dos muros de Tirinto o filho de Eurito, Ífito, pelo que o oráculo impôs-lhe três anos de servidão na corte de Ônfale, rainha da Lídia, que o colocou entre suas fiandeiras, com roupas de mulher, enquanto ela mesma usava sua clava e a pele do leão. Realizou, assim mesmo, algumas façanhas, dentre as quais a captura dos Cercopes, gênios alegres e espertíssimos.

Em seguida, Heraclés dirigiu-se a Tróia para vingar-se de Laomedonte, que matou juntamente com seus filhos, à exceção de Podrces. Voltou, depois, à Grécia, onde aniquilou a família de Nestor. Casou-se com Dejanira e, ao atravessar o rio Eveno, na Etólia, matou, com uma flechada, o centauro Nesso, que tentava raptar sua esposa. Antes de morrer, Nesso entregou a Dejanira a camisa manchada com seu sangue, fazendo-a acreditar que constituía um poderoso filtro de amor, com o qual poderia assegurar o eterno afeto de seu marido. Como Eurito tivesse negado sua filha Iole a Heraclés, que a queria desposar, o herói vingou-se matando-o, juntamente com seus filhos, e levou Iole. Quando soube do fato, Dejanira mandou a Heraclés, por intermédio de Licas, a camisa de Nesso; logo que a vestiu, sentiu Heraclés seu corpo arder e ser corroído pelo veneno de que estava impregnada; enfurecido, lançou Licas ao mar. Fez-se transportar a Traquine e ordenou a seu filho que casasse com Iole; teve ainda forças para subir ao monte Eta, acender uma pira e lançar-se em meio às chamas. Quando estas se ergueram, Zeus, num fragor de raios, veio buscar seu dileto filho e transportou-o numa nuvem ao Olimpo. Heraclés tornou-se, assim, imortal, reconciliou-se com Hera, que o perseguira na terra, e casou-se com Hebe, com quem teve Alexíare e Anceto; e viveu no céu eternamente jovem.

É interessante notar que a influência de tais personagens, principalmente Hércules, perdura por séculos, mesmo quando suas presenças se tornaram profanas. Alguns de seus poderes estão presentes nos modernos heróis, constituindo-se como características marcantes, verdadeiros sinais de identificação, como os poderes do Super-Homem, por exemplo, ou em seu avesso, como a fragilidade do mesmo personagem diante da kriptonita (tal qual como o calcanhar de Aquiles).

O Super-Homem foi o primeiro de uma série de novos heróis do universo DC pós-Crise nas Infinitas Terras que surgiram na Terra. A partir daí a vida do Super-Homem foi plena de lutas, com inúmeros inimigos, alguns poderosíssimos como Brainiac, Bizarro e o

Ciborgue; outros, geniais, como Lex Luthor, e até semi-deuses, como Dominus, que surgiu há pouco tempo nas revistas.

Nessa longa jornada, nosso herói já ganhou diversas versões em outras mídias, do rádio à TV e cinema. E ajudou a vender uma infindável linha de produtos: de bonecos a jogos de tabuleiro, de armas de raios kryptonianos a quebra-cabeças, de mocassins a cintos. Mas o produto que mais vende sua imagem foi (acredite se quiser) um pão-de-forma vitaminado fabricado no ano de 1942.

Para sobreviver durante todo esse tempo, o Super-Homem teve que provar que realmente é de aço e enfrentar de tudo: a queda de vendagem nas HQs, as muitas imitações que apareceram no meio do caminho (como o Capitão Marvel), a ascensão da TV, a década de 60 e a mudança de gostos na passagem de quatro gerações. Esse é um dos segredos do Super-Homem. Ele está sempre mudando. Mas sempre permanece o mesmo: o ícone, o homem do amanhã, lutando pela justiça, a liberdade e o "American Way of Life".

Quando trata do mito do Superman em seu livro "Apocalípticos e Integrados", Humberto Eco define mitização como:

[...] simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações, temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica. (ECO, 1970, p. 239).

Segundo o autor, a mitificação existente à época medieval era um ato institucional, de cima para baixo, codificado e decidido pelos homens da Igreja. Estes vulgarizavam seus mitos através das grandes enciclopédias da época. É verdade, ainda, que, para elaborarem seus mitos, esses homens de comando do clero se apropriavam de elementos já correntes nas camadas populares, colhendo aí certas imagens arquetípicas. Há, de fato, uma diferença fundamental entre uma figura como o Super-Homem e as figuras tradicionais, como os heróis da mitologia clássica, nórdica ou as figuras das religiões reveladas. A imagem religiosa tradicional era a de uma personagem, de origem divina ou humana, que, na imagem, permanecia fixada nas suas características eternas e no seu acontecimento irreversível. Não se excluía que, por trás da personagem, existisse, além de um conjunto de características, uma história. Entretanto a história já se achava definida segundo um desenvolvimento e passava a constituir, de modo definitivo, a fisionomia da personagem.

Superman é um símbolo eterno do sonho americano; é um herói clássico na idade moderna que luta contra criminosos, resgata os desamparados e tem um sentido de moral e justiça tão fortes e incansáveis como ele.

A personagem das Histórias em Quadrinhos nasce, ao contrário, no âmbito de uma civilização do romance. A nova dimensão narrativa do mito do Super-Homem é contrabalançada por uma menor mitificação da personagem. Enquanto a personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, previsível, não pode reservar-nos surpresas. A personagem do Super-Homem quer ser um homem como todos nós, e o que lhe poderá acontecer é tão previsível quanto o que nos poderia acontecer. Segundo Humberto Eco:

Assim, a personagem assumirá o que chamaremos de uma 'personalidade estética', uma espécie de co-participabilidade, uma capacidade de tornar-se termo de referência para comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito, não se torna o hieróglifo, o emblema de uma realidade sobrenatural, que é o resultado da universalização de um acontecimento particular. (ECO, 1970, p. 250).

A personagem mitológica do Super-Homem pretende ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível.

Não se pode falar do Super-Homem sem lembrar a filosofia de Nietzsche. O Super-Homem não existia à época em que Nietzsche viveu, mas este profetizou sua chegada para o futuro. Ele é quem executaria a transmutação dos valores, fazendo com que o "bom" e "justo" voltassem a ser associado a "nobre" e "digno", e não mais a "pobre" ou "humilde", como ocorria na moral cristã.

Nietzsche tinha a firme convicção de que a sociedade européia em que vivia estava atacada por profundos males, cujos sinais de decadência mais evidentes revelavam-se pela expansão do liberalismo (visto como doutrina de uma burguesia senil e covarde, sem energia para reprimir o que ele considerava a emergência da nova barbárie); pela crescente demanda pela democracia feita por sindicatos e pelo populacho em geral, ao qual se associavam movimentos feministas e outros libertários pelo crescente império do mau gosto, no teatro, na ópera, na música, exposto pela difusão e divulgação da arte popular. Este poderoso e tão popular personagem da imaginação nietzscheana derivou do romantismo alemão; com sua incontida celebração do gênio, do indivíduo dotado de virtudes incomuns, mas também da secularização da mitologia, encarnada num Prometeu redivivo, já assinalado por Goethe.

Encontrava-se bem acima dos demais mortais, sendo característico dele usar os outros seres humanos apenas como degrau para sua ascensão. É um forte, um aristocrata (não no sentido de sangue, mas de personalidade), um colossal egocêntrico que faz suas próprias leis e regras e que não segue as da coletividade. O Super-Homem pode ser visto, também, como o resultado último de uma concepção evolucionista. Se, no passado remoto, como ensinou Darwin, fomos precedidos pelos símios, sendo o homem do presente apenas uma ponte, o futuro seria irremediavelmente dominado pelo super-homem.

Suprema ironia deu-se com a idéia do super-homem - tornada popular com a ascensão de Hitler e dos nazistas ao poder na Alemanha dos anos trinta - pois terminou por cair no agrado popular (para bem possível escândalo de Nietzsche se vivo fosse). Nos Estados Unidos, de imediato, surgiram uma série de comics, de heróis em quadrinhos dotados de poderes extraordinários. O mundo então foi inundado por uma enxurrada de curtas histórias ilustradas que fizeram por difundir e, claro, adulterar completamente o sentido original do super-homem imaginado por Nietzsche. De certa forma, ocorreu uma incrível metamorfose que fez com que uma ideologia elitista e exclusivista como a que Nietzsche defendeu, acabasse, depois de apropriada pela indústria da cultura de massas, por gerar um ícone cultuado pelas multidões de jovens anônimos do nosso século. As massas canibalizaram o Super-Homem.

Aproveitando-se das narrativas de ficção científica, dos romances policiais e da técnica cinematográfica, as HQs, hoje, criam uma galeria de heróis complexos, que deslizam do território do Bem para o Mal, confundindo-se ora com santos, ora com vilões, ora com anjos, ora com demônios. As raízes dessas personagens encontram-se, muitas vezes, nos deuses mitológicos da antiguidade clássica, com seus poderes e suas paixões. Super-homem é um exemplo típico. Com poderes extraterrestres ajuda a humanidade em seus problemas e identifica-se com o grego Hércules, um dos mais famosos heróis da antiguidade. Consagrado não só pela força, mas também pela persistência, Hércules é vencido pela paixão, tal como Clark Kent, o Super-Homem.

Referências

ANSELMO, Zilda Augusta. *História em quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. *Questões de literatura e de estética. (A teoria do romance)*. São Paulo: UNESP: Hucitec, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.

BONNARD, André. *A civilização grega*. Tradução José Saramago. São Paulo: Martins Fontes Ed. Ltda., 1980.

BRANDÃO, Juanito de Souza. *Mitologia Grega*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.

BULFINCH, Thomas. *A idade da fábula*. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1965.

BURN, Lucilla. *O passado lendário - Mitos Gregos*. São Paulo: Moraes, 1992.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Tradução Heloísa Cintra; Ana Regina Lessa. 2 ed. São Paulo: EDUFF, 1998.

CHEVALIER, J.; CHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. 4 ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1982.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971.

_____. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1975.

DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. *Super-homem e seus amigos do peito*. Tradução Robert Moses Pechman; Felipe Doctors. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

ECO, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.