

"Para o alto e avante!" - Mito, religiosidade e necessidade de transcendência na construção dos super-heróis*

Por Iuri Andréas Reblin**

Resumo:

"Para o Alto e Avante" fala sobre o mundo mágico dos super-heróis e suas "histórias de encantamento" cuja raiz se encontra na imaginação. Ligada à percepção humana, a imaginação é responsável pelo universo simbólico, estendendo-se pela arte, pela experiência religiosa, pela cultura. Desse modo, é possível afirmar que valores do comportamento, dos ideais (axiológicos), do sagrado e da relação com o transcendente se manifestam nas obras de ficção, nos produtos culturais, nos personagens em quadrinhos e nos super-heróis. Nessa perspectiva, o ensaio discute o papel da teologia em relação à cultura e na relação com a cultura.

Palavras-chave:

imaginação – cultura – axiologia – super-heróis – teologia

1.0 – Entre a ficção e a realidade

Há quase setenta anos, o mundo recebeu seu visitante mais ilustre: um alienígena proveniente de uma galáxia hoje extinta. Seu lar transformou-se em poeira estelar, devido à explosão de seu sol vermelho. Kal-El chega a Terra numa espaçonave criada pelo próprio pai. Ao invés de cair nas mãos do governo e se transformar em uma cobaia da conhecida Área 51, como é "tradição" nas histórias de ficção, ele acaba sendo encontrado por um casal de fazendeiros no interior do Estado americano do Kansas. Esses acolhem a pequena "criança" e a educam como seu filho

* Este artigo é uma síntese da pesquisa que o autor realizou para a elaboração do trabalho de conclusão do bacharelado em teologia. Cf. Iuri Andréas REBLIN, *Super-heróis: Axiologia e Religiosidade* – uma introdução possível a um universo de impossibilidades. São Leopoldo: EST, 2003. (obra inédita, disponível no acervo da biblioteca da Escola Superior de Teologia).

** Teólogo, mestrando no Instituto Ecumênico de Pós-Graduação (IEPG), da Escola Superior de Teologia (EST), em São Leopoldo, RS, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

legítimo, o qual recebe o nome de Clark Kent. Milhões de pessoas no mundo conhecem essa história.

Antes de Clark, porém, aventureiros como Buck Rogers já cruzavam os céus em aventuras intergaláticas e guerras interplanetárias. Através desses viajantes, o ser humano descobria novos mundos e chegava (ao bom lema de *Star Trek*) “onde nenhum ser humano jamais foi”. Todos esses elementos pertencem ao chamado gênero da ficção científica, que tem, em sua raiz, um forte e decisivo ingrediente: a imaginação. É ela que aborda e responde às questões existenciais dos seres humanos¹.

É importante ressaltar que a ficção científica², gênero literário que ganha destaque a partir do escritor francês Júlio Verne (1828-1905), sempre antecedeu a evolução científica. Antes do ser humano alcançar o espaço com Yuri Gagarin (1961), ou mesmo pisar na lua com Neil A. Armstrong e os demais tripulantes da Apollo-11 (1969), Flash Gordon já cruzava galáxias em seu foguete e lutava contra alienígenas em tiras dominicais. Tempo de sonhos.

O homem pisou na lua? Contornou a Terra? Muitos estão convencidos que sim. Outros ainda se perguntam: teria o ser humano realizado tais eventos impossíveis? Ou seria apenas propaganda televisiva? Invenção? Sonho? De qualquer forma, ao que parece, se tudo der certo, o ser humano logo estará pisando em Marte e, talvez, na expectativa de muitos, colonizando outros planetas. Assim, a imaginação é o propulsor da sobrevivência humana, pois ela é responsável pela criação de todo o universo simbólico do ser humano. Esse mundo de fantasias se faz presente na

¹ Sigmund Freud diria que esse é o papel da religião: “um cabedal de idéias, nascido da necessidade que tem o homem de tornar tolerável seu desamparo, e construído com o material das lembranças do desamparo de sua própria infância e da infância da raça humana. Pode-se perceber claramente que a posse dessas idéias o protege em dois sentidos: contra os perigos da natureza e do Destino, e contra os danos que o ameaçam por parte da própria sociedade humana” (Sigmund FREUD, *O Futuro de uma Ilusão*, capítulo 3, § 10. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras psicológicas completas de Sigmund Freud, CD-ROM).

² Uma boa antologia do gênero da ficção científica encontra-se disponível no site <http://galaxiabr.vilabol.uol.com.br/historiadaficcao.htm>.

ciência, na arte, na história e até mesmo na religião. “As imagens de fantasia são os fatos fundamentais da experiência humana, e é da substância destas imagens que criamos nosso mundo, nossa ‘realidade’”³.

1.1 – Imaginação

A imaginação, entendida aqui como poder de representação ou poder de criar fantasias⁴, faz o ser humano ir além de seus limites e de suas possibilidades; ela traça sua história evolutiva. Primeiramente, o sonho e a imaginação nascem das percepções empíricas da realidade e delas emerge um novo mundo. Essa percepção é individual. Em segundo lugar, o ser humano tende a fazer um teste de realidade, a fim de saber se aquilo que se imagina confere com aquilo que é de fato real e concreto. Contudo, essa tendência de separar categoricamente a realidade da não-realidade é problemática. As “percepções de uma pessoa nunca são completamente ‘reais’, nem totalmente ‘irreais’⁵.

A imaginação cria fantasias. Foram os sonhos de alcançar os céus e os sonhos de voar que possibilitaram o surgimento dos aviões e de sua tecnologia no início do século passado. Também é possível afirmar que a imagem de Deus difundida pela religião é diferente daquela que cada indivíduo carrega consigo. Ou seja, cada pessoa imagina a partir de sua experiência singular com Deus⁶. O poder de representação é

³ Robert AVENS, *Imaginação é Realidade*, p. 49.

⁴ Verena KAST, *A Imaginação como espaço de liberdade – diálogos entre o ego e o inconsciente*, p. 15. Robert Avens chama a imaginação de “o talento primário da mente humana” (Robert AVENS, op. cit., p. 113). Trata-se da “lacuna entre o ser e o não-ser, entre o interior e o exterior” (Cf. Iuri Andréas REBLIN, op. cit., p. 13 e Robert AVENS, op. cit., p. 41).

⁵ Verena KAST, op. cit., p. 19. Segundo Stephen Larsen, “Como a onisciência, a imaginação tem liberdade de ‘conhecer’ ou de modelar-se sobre qualquer coisa no universo. Mas, ao contrário da onisciência divina, a imaginação humana nunca sabe até que ponto o modelo que cria é exato” (Stephen LARSEN, *Imaginação Mítica – A busca de significado através da mitologia pessoal*, p. 66).

⁶ Nesse sentido, pode-se afirmar, seguindo o pensamento de Wilfred C. Smith, que a “fé é pessoal”. (Cf. Wilfred Cantwell SMITH, *The meaning and end of religion : A new approach to the religious traditions of Mankind*, p. 158. Veja também p. 154-173). A de se considerar, no entanto, que o indivíduo não produz suas imagens do nada. É necessário levar em conta também a influência da

o responsável por toda e qualquer manifestação criativa do ser humano⁷. Ele se torna visível nas belas-artes, na cultura e nas hipóteses científicas.

Além de moldarem a cosmovisão humana, as imaginações constroem um mundo de projeções, esperanças e expectativas⁸. Nesse sentido, a imaginação é tão real quanto à própria realidade, podendo condicionar ou distorcer aspectos da realidade. De qualquer forma, a imaginação não se restringe a si mesma. Ela não ocorre num vazio histórico. É um sistema complexo que se situa no mundo e tem a realidade, quer seja histórica, quer seja pessoal, como inspiração.

O mundo da imaginação forma também as esperanças escatológicas. A exemplo do êxodo bíblico, o ser humano consegue construir uma realidade alternativa frente ao sofrimento real da escravidão. Também no Brasil, um povo com tanto sofrimento consegue, nas fantasias do carnaval, enxergar novas possibilidades: o pobre torna-se rei⁹. O poder de representação “expressa a ansiedade humana por ‘algo muito diferente’ – pelo divino –, e também nossas chances de experimentar esse ‘algo muito diferente’, dando-lhe forma por meio do diálogo”¹⁰. A imaginação é o gerador dos símbolos, mitos e crenças do ser humano.

A atividade de imaginação acompanha sempre nossa percepção, seja ela mais ou menos consciente, na forma de um fluxo incessante de fantasias, que raramente conseguimos perceber, ou, numa forma radicalmente oposta, como fantasia conscientemente realizada: ela é condição básica para o trabalho criativo em geral, mas também para a vivência mística. [...]. Ela será utilizada, mais ou menos conscientemente, tanto para resolver problemas cotidianos, como

experiência coletiva. (Cf. Émile DURKHEIM, apud Luiz Fernando D. DUARTE, *Da vida nervosa nas classes trabalhadoras urbanas*, p. 36).

⁷ Verena KAST, op. cit., p. 15s.

⁸ Id., Ibid., p. 16s.

⁹ O Carnaval vivido como inversão de valores e lugar da fantasia. Cf. Roberto DAMATTA, *O Que faz o Brasil, Brasil?*, capítulo 5, especialmente, p. 73ss. “A fantasia liberta, des-constroi, abre caminho e promove a passagem para outros lugares e espaços sociais. [...] É a fantasia que permite passar de ninguém a alguém; de marginal do mercado de trabalho a figura mitológica de uma história absolutamente essencial para a criação do momento mágico do carnaval.” (Id., Ibid., p. 75).

¹⁰ Verena KAST, op. cit., p. 17.

para inventar outro mundo que nos pareça, em determinado momento, mais satisfatório que este em que vivemos.¹¹

A imaginação é produto do intelecto do ser humano e concebe seu universo simbólico, que orienta o acontecer histórico. “Toda ação no real precisa de um universo simbólico para lhe dar sentido”¹². O ser humano não vive sem cosmovisão, sem apoiar-se num sistema de idéias, sem pensar, sem imaginar, sem resignificar¹³. Todo aquele que percorre os caminhos da imaginação faz arte, vive cultura, experimenta religião, respira símbolos e os torna concretos por meio da linguagem¹⁴. Por sua vez, é a linguagem que embala os mitos¹⁵.

1.2 – Mito

Através do sistema simbólico da linguagem, o ser humano transforma a imaginação em realidade. Um dos frutos dessa transformação é o mito, que, posteriormente, se torna independente de seu *ethos*. No mito, a abstração do imaginário é concretizada em uma imagem¹⁶. O mito, assim como a linguagem, surge da relação entre o ser humano e o seu meio:

Quando a realidade externa... domina o homem com uma força imediata devastadora, com emoções de medo e de esperança, terror ou realização de desejo, [...] a tensão desfaz-se e surge na mente com um deus ou como um *daimon*... (mas), tão logo a tensão e a emoção do

¹¹ Id., Ibid., p. 23.

¹² Milton GRECO, *A Aventura Humana entre o Real e o Imaginário*, p. 131.

¹³ Id., Ibid., p.133.

¹⁴ “Ao surgir, o homem apresenta-se como um ente capaz de imaginação, de referências significativas, de valorização, que envolvem tanto a própria existência como as realidades circunstantes. Isto supõe que o homem surge incorporado numa linguagem” (Adolpho CRIPPA, *Mito e Cultura*, p. 95), que, por sua vez, não poderia ser inventada, caso seu arquétipo, seu modelo, não tivesse já anteriormente presente no entendimento humano (Cf. Id., Ibid., p. 93). Ou seja, o ser humano não é um receptáculo passivo de uma experiência, “ele quer concebê-la, preservá-la, a fim de pensar sobre ela” (Robert AVENS, op. cit., p. 113). E, para isso, ele nomeia. Assim, “tudo o que tiver sido fixado por um nome, dali em diante não será somente real, mas será a Realidade” (Id., Ibid., p. 114). Nomear é representar fisicamente a essência do processo mítico da imaginação (Id., Ibid.).

¹⁵ Cf. Id., Ibid., p. 115.

¹⁶ Id., Ibid., p. 113.

momento tenha encontrado sua descarga, [...] uma espécie de ponto crítico ocorre na mentalidade humana: a excitação interna, que era um mero estado subjetivo, desaparece e é condensada na forma objetiva do mito ou da fala.¹⁷

O mito é um relato, uma narrativa, escrita, lida, recitada ou ouvida, repleta de símbolos¹⁸. Os símbolos mitológicos são organizados numa *narrativa* que fala ao consciente e ao inconsciente humano¹⁹. O mito deve ser interpretado como discurso, pois *visa dizer algo a alguém*. Trata-se de uma “história exemplar” que quer ser e transmitir um exemplo²⁰. É um *fenômeno literário* que conta um feito imaginário, um evento fantástico, construído por uma essência religiosa e por ela considerada real²¹.

Não obstante, os mitos não se encontram exclusivamente no campo da religiosidade, pois são, antes de tudo, sociais. No campo social, os mitos funcionam como regulamentadores das classes sociais, dos costumes e dos valores e até dos meios de sobrevivência. Assim, o mito abrange as relações com o divino, com o outro e com o mundo²². Simbolicamente, há um retrato dos problemas e dos sonhos humanos²³. Dessa forma, o mito consiste numa necessidade do ser humano enquanto humano. “Essa necessidade é parte de nosso destino enquanto seres humanos, parte de nossa linguagem e de nosso modo de entendermos uns aos outros”²⁴.

Os mitos utilizam as estruturas imaginárias para acontecer. São constituídos de mitologemas, símbolos-padrão (núcleos formadores de todo mito²⁵), que carregam, em sua essência, expressões imagéticas dos arquétipos²⁶. Como símbolos-padrão, devem ser interpretados no contexto específico da narrativa, não por meio da

¹⁷ Cassirer, apud Robert AVENS, op. cit., p. 115.

¹⁸ Cf. José Severino CROATTO, *Los Lenguajes de La Experiencia Religiosa – Estudio de la Fenomenología de la Religión*, p. 146.

¹⁹ Cf. Rollo MAY, *A procura do mito*, p. 14.

²⁰ Waldomiro Octavio PIAZZA, *Introdução à Fenomenologia Religiosa*, p. 137.

²¹ Cf. José Severino CROATTO, op. cit., p.146s.

²² Cf. Waldomiro Octavio PIAZZA, op. cit., p. 134s.

²³ Id., Ibid., p. 133.

²⁴ Rollo MAY, op. cit., p. 7.

²⁵ Cf. Walter BOECHAT, “Arquétipos e mitos do masculino”, p. 24.

²⁶ Cf. Id., Ibid.

hermenêutica comum, pois seu significado pode sofrer alterações²⁷. O mito visa situar o ser humano no cosmos²⁸ e revela o desejo de transcendência, os anseios, as curiosidades e a busca por explicação.

A pretensão do mito não é a transmissão de verdades, nem a comprovação de uma lógica reflexiva, mas é uma força mágica – uma história de encantamento, conforme Rubem Alves²⁹. Todas as vezes que o mito é narrado, recontado, ele se torna atual e presente³⁰. Essa atualização e recordação não são apenas exercícios históricos, mas propiciam ao leitor ou ao ouvinte uma re-significação de sua própria realidade.

A priori, os mitos são transpessoais por abordarem temas universais. Contudo, eles também podem adquirir uma característica pessoal, quando seus elementos (os mitologemas) são incorporados na vida das pessoas. Em outras palavras, quando alguém, de forma consciente ou inconsciente, incorpora arquétipos mitológicos (por exemplo, ser um herói, uma princesa), a personalidade humana parece assumir um papel eterno. Para os seres humanos efêmeros, os mitos surgem como “janelas para a eternidade”³¹.

Portanto, mitos são narrativas metalingüísticas, que visam relatar um acontecimento originário, preservar a coesão social e reafirmar a identidade de um grupo, resguardar valores, fornecer um equilíbrio e, em última instância, dar um sentido à existência. Trata-se de uma “história exemplar” que é, ao mesmo, “história de encantamento”. Por tudo isso, os mitos não são ilusões, nem mentiras. Ao contrário, “os mitos são como as vigas de uma casa: invisíveis a uma visão exterior, são as estruturas que mantêm a casa de pé para que as pessoas possam morar nela”³².

²⁷ Cf. Waldomiro Octavio PIAZZA, *op. cit.*, p. 147 e 139, respectivamente.

²⁸ Cf. Walter BOECHAT, “Hefesto, o deus da *téchne*”, p. 55.

²⁹ Cf. Rubem ALVES, “Mares Pequenos – Mares Grandes (para começo de conversa)”, p. 14ss.

³⁰ Cf. José Severino CROATTO, *op. cit.*, p. 134.

³¹ Cf. Stephen LARSEN, *op. cit.*, p. 21.

³² Rollo MAY, *op. cit.*, p. 3.

Como “palavra fundante de toda realidade significativa”³³, o mito participa da cultura do ser humano, de seu grupo social. A “cultura”, como entendida aqui, é uma rede de valores, normas, ritos, definidos coletivamente³⁴. Ela constitui o jeito de ser e de viver do ser humano em sociedade. O mito, como constituinte da cultura, é uma tentativa “De saber quem somos e como somos; de saber por que somos”³⁵. Da mesma forma que o mito, a cultura é dinâmica, diversificada e pode ser produzida industrialmente.

Nesse sentido, a cultura é chamada de *cultura de massas*. Logo, a cultura se torna um produto de consumo, destinada ao mercado orientado pela oferta e pela procura. Como exemplo de produtos culturais, existem os filmes, as propagandas, os romances, os livros, os programas televisivos, os brinquedos e as Histórias em Quadrinhos.

1.3 – Quadrinhos e Super-heróis

As HQ [Histórias em Quadrinhos] são, a um só tempo, a arte e o MCM [meio de comunicação de massa] que, usando predominantemente personagens irreais, desenvolvem uma seqüência dinâmica de situações, numa narrativa rítmica em que o texto, quando este existe, tanto pode aparecer como legenda abaixo da imagem, como em outros espaços a ele destinados ou em balões ligados por um apêndice à pessoa que fala (ou pensa). Para atingir sua finalidade básica – a rapidez da sua compreensão – as HQ lançam mão de símbolos, onomatopéias, códigos especiais e elementos pictóricos que lhes garantem uma universalidade de sentido.³⁶

Desde o surgimento da reprodução gráfica na Europa, o texto impresso é acompanhado pela ilustração³⁷. No entanto, essas ilustrações serviam apenas como

³³ José Severino CROATO, op. cit., p. 205.

³⁴ Cf. Paulo SUESS, apud Roberto E. ZWETSCH, “Evangelho, missão e culturas – o desafio do século XXI”, p. 223s.

³⁵ Roberto DAMATTA, op. cit., p. 15. Veja todo o capítulo, p.11-20.

³⁶ Zilda Augusta ANSELMO, *Histórias em Quadrinhos*, p. 38.

³⁷ Cf. Maria de Fátima Hanaque CAMPOS/Ruth LOMBOGLIA, “HQ: Uma Manifestação de Arte”, p. 10. É claro que a comunicação através da imagem já acontece na experiência humana desde a era

retórica ao texto escrito, enquanto que nos quadrinhos, em seu estilo já consagrado, a comunicação da imagem antecede a textual, podendo, assim, existir quadrinhos sem diálogo algum, ou mesmo sem texto algum, criando palavras como mero som de ações. Assim, as referências “pré-históricas” dos quadrinhos são aquelas em que a preocupação com a imagem é maior. Nesse sentido, as referências clássicas dos quadrinhos remetem ao século XIX, precisamente, às publicações de Topffer, “Histórias em Estampas”, e de Wilhelm Busch, que “ilustrou seus próprios poemas satíricos ou moralistas, dos quais o mais conhecido é *Max und Moritz (Juca e Chico)*”³⁸. Entretanto, esse marco inicial é difícil de ser definido. Na verdade, pesquisadores discutem qual país europeu – Alemanha, Inglaterra ou França – seria o referencial mais adequado para o início dos quadrinhos. De qualquer forma, oficialmente foi nos Estados Unidos do século XX que os quadrinhos viriam a se consolidar, se desenvolver, e a adquirir sua forma atual.

Nos Estados Unidos, os quadrinhos ganharam espaço significativo a partir de uma briga entre dois jornais em decadência (*New York World* e o *Morning Journal*) cujo objetivo era recuperar o prestígio entre os leitores e, assim, conseguir a estabilização financeira. Na verdade, as histórias em quadrinhos surgiram como uma estratégia de *marketing*. Para o aumento do número de vendas, os respectivos jornais publicavam suplementos dominicais recheados de quadrinhos, além das tiras diárias. De qualquer forma, o surgimento dos quadrinhos foi possível devido à manifestação de uma técnica (a ilusão do movimento sobre o papel), à elaboração de um tema fundamental (o humor) e ao apoio de um meio de difusão (os jornais)³⁹. Um breve esboço de sua trajetória histórica pode ser assim traçado:⁴⁰

pré-histórica, quando o ser humano registrava seus feitos nas cavernas. Mesmo com a predominância da linguagem fonética, a linguagem pictórica sobreviveu durante os séculos até se estabelecer nos quadrinhos (Cf. Waldomiro VERGUEIRO, *Arte Sequencial – Uma viagem visual*, § 7 a 10. Disponível na Internet: www.eca.usp.br/nucleos/npheca/nucleousp/index.htm)

³⁸ Zilda Augusta ANSELMO, op. cit., p. 43.

³⁹ Id., Ibid., p. 44s.

⁴⁰ Esse esboço está baseado em: Zilda Augusta ANSELMO, op. cit., p. 47 e Maria de Fátima Hanaque CAMPOS/Ruth LOMBOGLIA, op. cit., p. 10-13.

I – Pré-história: 1820 a 1895	Topffer, Wilhelm Busch e outros...
II – Período inicial: 1895 a 1909	Quadrinho estilizado, histórias humorísticas
III – Período de adaptação: 1910 a 1928	Período Pós-Guerra: duas correntes: os humoristas e os intelectuais
IV – Período dos anos 30: A explosão: 1929 a 1939	“Idade do ouro”. Ampliação de gêneros, suspense e ação como fator do sucesso. Surge a era dos Super-heróis.
V – Período da crise dos 40: 1940 a 1948	Crise do papel devido à guerra. Refletem a luta contra japoneses e alemães.
VI – Período da renovação das HQs: De 1949 até hoje	Várias reviravoltas: HQ questionam a sociedade sob aspectos filosóficos e sócio-psicológicos (A turma do Charlie Brown); surge a <i>HQ marginal</i> como protesto as normas impostas pelas “Syndicates”, surgimento das heroínas como reflexo do movimento feminista, a esteticidade das HQs começa a ser avaliada como a “grande manifestação artística do nosso século”.

A característica inicial dos quadrinhos era humor “através da exploração de cenas da vida cotidiana”⁴¹ e, por isso, tornam-se conhecidos como *comics*. Com o sucesso, os quadrinhos ganharam autonomia, ampliaram seus gêneros – incluindo o policial, o erótico, o faroeste, a ficção, a aventura e a superaventura – e conquistaram o mundo. Seus personagens mais famosos movimentam até hoje milhões de dólares ao redor do planeta em *merchandises* (mercadorias) e *royalties* (direitos autorais), tanto na produção de filmes, brinquedos, quanto como motivo publicitário⁴².

A explosão dos super-heróis, como gênero literário das Histórias em Quadrinhos, ocorreu entre 1929-1939, precisamente, com o surgimento do *Superman*, em 1938. Historicamente, esse período abrange a grande depressão americana de 1929, a política econômica do presidente Roosevelt (*New Deal*) e os primórdios da

⁴¹ Zilda Augusta ANSELMO, op. cit., p. 45.

⁴² O sociólogo Nildo Viana faz um resgate interessante sobre o processo de transição que os quadrinhos sofreram dos jornais aos álbuns, da comédia aos temas mais complexos e sérios, do traço caricaturesco ao traço realista e das histórias curtas à seriação das histórias. Cf. Nildo VIANA, “A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos”. § 8. Disponível na Internet: <http://www.espaçoademico.com.br/035/35cviana.htm>.

Segunda Guerra Mundial⁴³. “A necessidade de heróis de carne e osso para sacrificar sua vida na guerra criou a necessidade da fantasia dos super-heróis”⁴⁴.

Segundo o sociólogo e filósofo Nildo Viana, o advento do capitalismo, a ascensão da *sociedade de massa* e o individualismo moderno proporcionaram o desenvolvimento da literatura fantástica. “O processo de burocratização e mercantilização das relações sociais no capitalismo cria a necessidade, através da fantasia, de superar a prisão que se tornou a vida social e conquistar uma liberdade imaginária para compensar a falta de liberdade real”⁴⁵. Afinal, quem são os super-heróis?

Super-heróis são seres (humanos e não-humanos) com poderes extraordinários, além das qualidades inerentes aos heróis comuns, como a coragem e a força. Eles estão inseridos no contexto da superaventura, num universo fantástico e dualista, onde existem outros seres superpoderosos, a fim de equilibrar a equação “bem vs. mal”. Seus poderes podem ser inatos (quando deuses, alienígenas, mutantes) ou provenientes da tecnologia ou do contato com uma fonte de energia ou ainda da magia. Nesse universo fantástico, os super-heróis podem ser odiados (X-Men) ou amados (Quarteto Fantástico), ou ainda as duas coisas (Homem-Aranha). Devido às suas habilidades incomuns e às transformações que seus corpos possam sofrer, seres humanos comuns reagem com a idolatria ou com o temor.

Os super-heróis possuem uma identidade secreta para resguardar a vida privada da vida heróica. Geralmente, são profissionais liberais ou *free-lancers*, para que o trabalho não prejudique sua ação como super-herói. São salvadores

⁴³ Roberto GUEDES, *Quando Surgem os Super-heróis*, p. 14-16.

⁴⁴ Nildo VIANA, “Super-Heróis e Axiologia”, § 9. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/022/22cviana.htm>.

⁴⁵ Id., *Ibid.*, § 7.

fenomenológicos e imediatos, resguardam a liberdade, a ordem, a justiça e o bem-estar físico das pessoas⁴⁶.

O universo dos super-heróis é um mundo de fantasia, produzido pela imaginação, é *locus* da manifestação do inconsciente⁴⁷. Essa imaginação transcende as barreiras limítrofes da vida humana e adquire a forma de uma história exemplar que encanta. O resultado é o mito do herói, do super-herói. Porém, tal universo, como produto cultural, transmite valores morais e axiológicos. O herói representa as aspirações, ideais e crenças humanas. Ele reflete o próprio sentido de identidade do ser humano, sobre o qual o próprio heroísmo é moldado⁴⁸. “Os leitores, porém, não são atraídos graças aos aspectos axiológicos e sim pelo aspecto inconsciente”⁴⁹.

Como mito, os super-heróis regulamentam e reafirmam os princípios norteadores de uma sociedade e satisfazem “as nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se condenado e limitado, sonha revelar-se um dia como uma ‘personagem excepcional’, um ‘herói’”⁵⁰. Os super-heróis nascem na mente do ser humano, em seus anseios e desejos de transcender suas próprias barreiras, seus próprios limites, em superar seus problemas existenciais, físicos e imediatos. Os super-heróis “encarnam a tal ponto o ideal de uma grande parte da sociedade, que as eventuais correcções ao seu comportamento ou, pior ainda, a sua morte, provocam verdadeiras crises entre os leitores; estes reagem violentamente e protestam enviando milhares de telegramas aos autores”⁵¹.

⁴⁶ Síntese acima está baseada em Iuri Andréas REBLIN, op. cit., p. 5-10, 36-39 e Nildo VIANA, op. cit., § 1-9.

⁴⁷ Nildo VIANA, “Super-Heróis e Inconsciente Coletivo”, § 1. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/025/25cviana.htm>.

⁴⁸ Rollo MAY, op. cit., p. 39.

⁴⁹ Nildo VIANA, “Axiologia e Inconsciente Coletivo no Mundo dos Super-heróis”, § 1. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/029/29cviana.htm>.

⁵⁰ Mircea ELIADE. *Aspectos do Mito*, p. 155.

⁵¹ Id., *Ibid.*, p. 154s.

Nildo Viana leva em consideração que a produção e criação da superaventura é um processo consciente, dotado de certa mensagem axiológica⁵², mas ressalta que o inconsciente caminha junto com o consciente na produção cultural⁵³. Por ser uma aventura fictícia cuja imaginação ganha mais autonomia, a superaventura permite uma manifestação mais forte do inconsciente (coletivo), que é “o conjunto de necessidades/potencialidades reprimidas em todos os indivíduos que formam uma coletividade (grupo, classe, etc.). É no mundo da fantasia, dos sonhos, etc., que ele se manifesta mais constantemente”⁵⁴. Nildo Viana explica que,

[...] além do inconsciente individual derivado da repressão individual que se manifesta em cada obra individual, também se manifesta o inconsciente coletivo, derivado da repressão coletiva. Tal repressão coletiva é a do mundo burocrático e mercantil em que vivemos. Se lembrarmos que a produção da super-aventura é uma forma de manifestação da criatividade, que é uma potencialidade humana reprimida em nossa sociedade, então podemos supor que ela é, para os criadores, um momento de liberdade e de realização. Porém, devemos reconhecer que tal criatividade se manifesta, mas de forma controlada. Os criadores de super-aventuras não são livres para produzirem o que quiserem e como quiserem. Eles estão submetidos às grandes empresas que controlam esta produção [...]. Tais empresas são tão burocráticas e mercantis quanto qualquer outra. A partir disto se conclui que tal controle é um dos elementos que originam tal produção. A vontade de liberdade inconsciente cria aventuras onde o ser humano rompe com seus limites (naturais e sociais). Essa ruptura com os limites faz dele um “super-homem”, um ser impotente diante da burocratização e da mercantilização que se torna um ser “poderoso”. Um ser que pode superar as injustiças fazendo justiça por suas próprias mãos, alguém destituído de poder e dominado no trabalho, na escola, na família, etc., que se levanta e passa por cima de tudo que lhe aprisiona e realiza os seus desejos de aventura e liberdade. [...] Ser um super-herói significa ser sobre-humano, o que quer dizer ser mais do que uma simples marionete da sociedade repressiva. *A super-aventura significa a carta de alforria imaginária do ser humano escravizado no mundo da burocracia e da mercadoria.*⁵⁵

⁵² Cf. Nildo VIANA, “Super-heróis e Axiologia” e Nildo VIANA, “A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos”.

⁵³ Cf. Nildo VIANA, “Super-heróis e Inconsciente Coletivo”, § 10.

⁵⁴ Id., Ibid., § 6.

⁵⁵ Id., Ibid., § 10 e 11.

2.0 – O Papel da Teologia

A antropologia e a psicologia da religião afirmam que o ser humano é, em sua essência, um ser religioso. A resposta da psicanálise é que essa religiosidade está vinculada ao desejo. Quando a cultura fracassa em criar o objeto desejado, ele se transfere para a esfera dos símbolos. A religião surge, então, como uma teia desses símbolos, como uma rede de desejos⁵⁶.

Assim, a “religião é a substância, o fundamento e a profundidade da vida espiritual do ser humano”⁵⁷. Ela faz as perguntas e oferece as respostas sobre o sentido da vida humana. É um universo de sentido, encanto, mistério e revelação. “Ser religioso significa interrogar-se apaixonadamente acerca do sentido de nossa vida e estar aberto às respostas, mesmo quando elas nos abalam profundamente”⁵⁸. A religião revela os tesouros ocultos das pessoas e está vinculada ao sentimento⁵⁹. A “religião, no sentido amplo e mais básico da palavra, é preocupação última”⁶⁰.

Não obstante, o sentimento, a magia, a transcendência, os mitos, os mistérios, enfim, a religião “foi expulsa dos centros do saber científico e das câmaras onde se tomam decisões que concretamente determinam nossas vidas”⁶¹. Essa expulsão é uma reação ao monopólio da religião na Idade Média. São inúmeros os casos em que a religião abomina as teorias científicas. Até Galileu Galilei renunciou à sua teoria heliocêntrica para a manutenção geocêntrica da cosmovisão eclesiástica. Com o advento da burguesia, do racionalismo, da secularização, do capitalismo, do cientificismo e de uma ciência adaptada à lógica do mundo funcionalista, a

⁵⁶ Cf. Rubem ALVES, *O que é Religião*, p. 22. Cf. também páginas anteriores.

⁵⁷ Paul TILLICH, *Theology of Culture*, p. 8.

⁵⁸ Paul TILLICH, apud Rosino GIBELLINI, *A Teologia do Século XX*, p. 86.

⁵⁹ Cf. Ludwig FEUERBACH, *A essência do cristianismo*, passim, especialmente, p.43-73.

⁶⁰ Paul TILLICH, op. cit., p. 7-8.

⁶¹ Rubem ALVES, op. cit., p. 9.

humanidade acabou confinando Deus aos céus, para que ela pudesse governar a Terra⁶². Uma revanche à Idade Medieval.

Mesmo que a teologia e as discussões teológicas tenham ficado, sobretudo, entre as paredes eclesiásticas nos últimos séculos, a religiosidade, isto é, a experiência religiosa do ser humano continuava presente na cultura e no cotidiano das pessoas. Na verdade, não é possível separar a cultura da religiosidade. O “âmbito religioso e o âmbito secular não podem ser separados, pois a religião não é um âmbito, uma região particular, mas a dimensão da profundidade”⁶³ da experiência humana.

Nesse sentido, o teólogo Paul Tillich fez uma contribuição significativa. Ele defende que a “religião enquanto interesse último é a substância que-dá-sentido à cultura, e a cultura é a totalidade das formas por meio das quais o interesse fundamental da religião exprime a si mesmo. Em resumo: a religião é a substância da cultura, a cultura é a forma da religião”⁶⁴. A separação categórica entre religião e cultura, entre sagrado e profano não passa de uma ilusão, pois o que é sagrado para alguém pode ser profano para outrem. No entanto, caberia perguntar: a cultura sempre reflete a preocupação última do ser humano?

Em muitos aspectos, a cultura tornou-se narcisista. Isso aconteceu em decorrência do monopólio da religião. Ela não vê a religião como parte dela, mesmo que isso seja evidente, mas como uma heteronomia. Ao destinar a religião ao exílio – “deixar Deus governar os céus” – a cultura quis responder sozinha às próprias perguntas que formulava. Assim, o ser humano encontrava-se diante de um espelho. A projeção de seus desejos, seus sonhos, o sentido da vida receberam sua resposta do próprio ser humano. A transcendência não estava mais no outro, mas em si mesmo. Buscava-se a autotranscendência. Até a esperança, em vista da morte, retoma as

⁶² Id., Ibid., p. 50.

⁶³ Rosino GIBELLINI, op. cit., p. 86.

⁶⁴ Paul TILLICH, op. cit., p. 42.

concepções platônicas e fundamenta o espiritismo. Trata-se “da autoconvicção de que a alma é invulnerável [...] aposta-se na autotranscendência do ser humano”⁶⁵.

O utilitarismo provocou uma revolução no campo dos símbolos. A sociedade emergente defendia que o “conhecimento só nos pode chegar através da avenida do método científico. E isto significa, antes de mais nada, rigorosa objetividade”⁶⁶. Assim, a religião foi condenada e caracterizada como perturbação mental⁶⁷. A “ciência nem mesmo a falsidade concedeu à religião. Declarou-a discurso destituído de sentido, por se referir a entidades imaginárias...”⁶⁸. Então, ao perguntar, o ser humano voltava-se à ciência, a fim de obter uma resposta significativa e convincente às suas dúvidas existenciais.

No entanto, a crença na ciência esmoreceu após as duas grandes guerras. A segurança buscada nela mostrou-se frágil. Diante disso, percebe-se que a visão científica não inclui toda a realidade. O ser humano precisa de outra cosmovisão que corrija os enunciados da ciência, colocando-os em seu nível. A teologia havia feito esse diagnóstico e propunha a fé como complemento⁶⁹. A fé preenche as lacunas científicas. Todavia, a cultura rejeitou a teologia, formulando sua própria resposta, utilizando-se da imaginação, criando novos mitos. A matéria-prima para esse projeto foi a religiosidade, através do desejo de autotranscendência. Nesse sentido, os super-heróis surgem como satisfação daquelas nostalgias mencionadas anteriormente.

Ao final disso, a teologia observa tudo de seu confinamento celestial. Ela ouve as perguntas e anseios humanos e dá respostas metafísicas, inconsistentes. A teologia necessita dar respostas, mas ela não percebeu que as perguntas culturais não lhe eram destinadas, mas sim à própria cultura. A cultura vê a teologia como

⁶⁵ Jürgen MOLTSMANN, *A Vinda de Deus*, p. 74.

⁶⁶ Rubem ALVES, op. cit., p.48.

⁶⁷ Id., Ibid., p. 49.

⁶⁸ Id., Ibid.

⁶⁹ Bultmann, por exemplo, entende que essa cosmovisão pode ser formada através da fé. Cf. Rudolf BULTMANN, *Demitologização*, p. 81. O que Bultmann não levou em consideração foi o fato de que a cultura buscou respostas culturais e não religiosas. Dessa forma, a fé permaneceu excluída do leque de possibilidades.

heterônoma e quer liberdade. As respostas teológicas que vêm dos céus se perdem ao vento e as perguntas feitas na terra encontram suas próprias respostas.

A cultura utiliza-se do material religioso que ela mesma incorpora e que ainda considera provido de algum sentido, mesmo que esse seja superficial. Ela forma respostas antropocêntricas e sincréticas que dêem satisfação à crise existencial⁷⁰. Muitas vezes, essas respostas tornam-se supersticiosas, mas é o que ela tem para oferecer. Nem uma teologia do ataque nem uma teologia da fuga são suficientes na era pós-moderna. Faz-se necessário uma teologia dialogal: para alcançar o ser humano, a teologia precisa despir-se de sua arrogância, de sua torre ilusória de marfim, e fazer perguntas para a cultura e saber como ela as responde. Antes de uma teologia que dá respostas, urge uma teologia que faça perguntas: uma *teologia pela pergunta*.

Referências

Livros e Artigos

ALVES, Rubem. “ Mares Pequenos – Mares Grandes (para começo de conversa)”. In: MORAIS, Regis de (Org.). *As Razões do Mito*. São Paulo: Papirus, 1988, p. 13-21.

ALVES, Rubem. *O que é Religião?* São Paulo: Abril Cultural/Brasiliense, 1984.

ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em Quadrinhos*. Petrópolis : Vozes, 1975.

AVENS, Robert. *Imaginação é Realidade*. Petrópolis: Vozes, 1993.

BOECHAT, Walter. “ Arquétipos e mitos do masculino”. In: Walter BOECHAT (Org.). *Mitos e Arquétipos do Homem Moderno*. Petrópolis: Vozes, 1995, p. 19-41.

BOECHAT, Walter. “ Hefesto, o deus da téchne”, In: _____. *Mitos e Arquétipos do Homem Moderno*. Petrópolis: Vozes, 1995, p. 19-41.

BULTMANN, Rudolf. *Demitologização: coletânea de ensaios*. São Leopoldo: IEPG/Sinodal, 1999.

⁷⁰ Jürgen MOLTSMANN, op. cit., p. 67: “A individualização rompe as relações sustentadoras, torna cada indivíduo o produtor de sua própria vida”.

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque. LOMBOGLIA, Ruth. *HQ: Uma Manifestação de Arte*. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). *Histórias em Quadrinhos – leitura crítica*. 2ª ed. São Paulo : Paulinas, 1985, pp.10-17.

CRIPPA, Adolpho. *Mito e Cultura* . São Paulo: Convívio, 1975.

CROATTO, José Severino. *Los Lenguajes de La Experiencia Religiosa – Estudio de la Fenomenología de la Religión*. Buenos Aires: Docencia, 1994.

DAMATTA, Roberto. *O Que faz o brasil, Brasil?* . 12ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

DUARTE, Luiz Fernando. *Da vida nervosa nas classes trabalhadoras Urbanas*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar/CNPq, 1988.

ELIADE, Mircea. *Aspectos do Mito*. Lisboa: Edições 70, 1963.

FEUERBACH, Ludwig. *A Essência do Cristianismo*. Campinas : Papirus, 1988.

GIBELLINI, Rosino. *A Teologia do Século XX*. 2ª ed. São Paulo: Loyola, 2002.

GRECO, Milton. *A Aventura Humana entre o Real e o Imaginário* . 2ª ed. revista. São Paulo: Perspectiva, 1987.

GUEDES, Roberto. *Quando Surgem os Super-heróis*. São Paulo: Opera Gráfica, 2004.

KAST, Verena. *A Imaginação como espaço de liberdade – diálogos entre o ego e o inconsciente*. São Paulo: Loyola, 1997.

LARSEN, Stephen. *Imaginação Mítica – A busca de significado através da mitologia pessoal*. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

MAY, Rollo. *A procura do mito*. São Paulo: Manole, 1992.

MOLTMANN, Jürgen. *A Vinda de Deus – escatologia cristã*. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

PIAZZA, Waldomiro Octavio. *Introdução à Fenomenologia Religiosa*. Petrópolis: Vozes, 1976.

REBLIN, Iuri Andréas. *Super-heróis: Axiologia e Religiosidade – uma introdução possível a um universo de impossibilidades*. São Leopoldo: EST, 2003 (obra inédita).

SMITH, Wilfred Cantwell. *The meaning and end of religion : A new approach to the religious traditions of Mankind*. New York: Mentor Books, 1964.

TILLICH, Paul. *Theology of Culture*. New York: Oxford University, 1959.

ZWETSCH, Roberto E. “ Evangelho, missão e culturas – o desafio do século XXI”. In: SCHNEIDER-HARPPRECHT, Christoph (Org.), *Teologia Prática no Contexto da América Latina*. São Leopoldo: Sinodal/ASTE, 1998, p. 221-44.

Textos disponíveis na Internet

VERGUEIRO, Waldomiro. “Arte Seqüencial – Uma viagem visual”. Disponível na Internet: <http://www.eca.usp.br/nucleos/npheca/nucleousp/index.htm>. Acesso: 18/out./2005.

VIANA, Nildo. “A Era da Aventura no Mundo dos Quadrinhos”. In: *Revista Espaço Acadêmico*. n° 35, Abr./2004. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/035/35cviana.htm>. Acesso: 18/out./2005.

_____. “Axiologia e Inconsciente Coletivo no Mundo dos Super-heróis”. In: *Revista Espaço Acadêmico*. n° 29, Out./2003. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/029/29cviana.htm>. Acesso: 18/out./2005.

_____. “Super-Heróis e Axiologia”. In: *Revista Espaço Acadêmico*. n° 22, Mar./2003. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/022/22cviana.htm>. Acesso: 18/out./2005.

_____. “Super-Heróis e Inconsciente Coletivo”. In: *Revista Espaço Acadêmico*. n° 25, Jun./2004. Disponível na Internet: <http://www.espacoacademico.com.br/025/25cviana.htm>. Acesso: 18/out./2005.

Outras mídias

FREUD, Sigmund. *O Futuro de uma Ilusão*. In: Edição Eletrônica Brasileira das Obras psicológicas. Rio de Janeiro: Imago/Z-Movie, s.d., CD-ROM.