



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo Temático
Quadrinhos e Sociedade

A FUNÇÃO SOCIAL DO HERÓI NOS QUADRINHOS THE SOCIAL FUNCTION OF HERO IN COMICS

ANA KELMA CUNHA GALLAS

Mestranda em Antropologia e Arqueologia (UFPI) - Graduada em Comunicação Social (UFPI)

Faculdade Santo Agostinho

Teresina-PI

RESUMO:

Este trabalho apresenta um estudo sobre a função social do herói nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas, demonstrando que o surgimento e consolidação dos tipos heróicos, no início do século XX, como produto da indústria cultural, está vinculado a um amplo painel de referências históricas, sociais, políticas, psicológicas e literárias. O corpus é constituído de quadrinhos norte-americanos, escolhidos aleatoriamente, e publicados no Brasil pela Editora Abril nas décadas de 1980 e 1990. O objetivo da pesquisa é demonstrar que nos quadrinhos o mito está imbricado à narrativa como um esquema lógico criado para resolver problemas que se apresentam nos diferentes planos da realidade. Parte-se do pressuposto de que, se nos quadrinhos o mito é o fundamento das narrativas heróicas, os heróis do universo de papel guardam mais do que semelhanças com os protótipos milenarmente desenvolvidos em mitos: são suas versões atualizadas. O nexos dessa constatação remonta às estruturas mais profundas das histórias, cujo eixo é a existência do herói, que, atravessando o tempo, permanece como arquétipo do homem auto-superado, cuja existência prende-se à sua função em combater o mal. Mas, à parte do sistema produtivo moderno, o discurso mítico nos quadrinhos dilui-se e subordina-se a esquemas tipificadores e simplistas em que o herói torna-se modelo reducionista de um tipo de conduta ou de modo de vida.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Herói; Mito; Função Social.

ABSTRACT:

This work presents a study about the social function of the hero on North American comics, showing that the emergence and consolidation of the heroic types in the beginning of the 20th century, as a product of cultural industry, is linked to a vast panel of historical, social, political, psychological and literary references. The *corpus* is constituted of North American comics, chosen at random, and published in Brazil by Editora Abril in the 1980's and the 1990's. The goal of this research is to demonstrate that in comics the myth is imbricated to the narrative as a logical scheme created to solve problems that are presented in different plans of reality. We start from the assumption that, if in comics the myth is the fundament of heroic narratives, the heroes of paper universe keep more than likeness with the prototypes millennially developed in myths: heroes are their updated versions. The nexus of this finding reassemble to the deepest structure of stories, which axle is the existence of hero, that, crossing the time, stills as an archetype of a self-overcoming man, whose existence is tied to his function of combat evil. But, part of the modern productive system, the mythical discourse on comics dilute and subordinate

itself to typifying and simplistic schemes where the hero becomes a reductionist model of a type of conduct or a way of life.

KEY-WORDS: Comics; Hero; Myth; Social Function.

1. O herói nos domínios do sistema social

Nos quadrinhos, o mito é o fundamento das narrativas heróicas. Manifestação da cultura, o herói emerge como resultante de uma antologia moral, cuja recorrência está marcada na memória ancestral do homem, a que Carl Jung chamou de “inconsciente coletivo”. Como arquétipos presentes nas narrativas mitológicas e nos rituais religiosos, os heróis também emergem nos produtos da indústria cultural.

Para Lévi-Strauss (1970), no arcabouço estrutural da realidade, “o mito é ao mesmo tempo uma história é contada e um esquema lógico que o homem cria para resolver problemas que se apresentam sob planos diferentes, integrando-os numa construção sistemática” (1970, p.140). Nessa perspectiva, o herói mítico tem uma função claramente definida: manter as engrenagens sociais em funcionamento. É no domínio da alegoria que o herói se materializa como elemento mediatizador da justiça e da ordem: absolve ou pune; salva ou perpetua.

Às voltas com uma realidade elíptica, por vezes oscilante e ambígua, o herói é o sintoma de uma realidade que se interpõe na narrativa e que nela adquire o seu corolário funcional. Considerando que os produtos da cultura refletem o próprio sistema social que os concebeu, na opinião de Kothe (1987), o herói é a dominante que ilumina estrategicamente a identidade do sistema social a qual ele pertence. Assim, “rastrear o percurso e a tipologia do herói é procurar as pegadas do sistema social” (KOTHE, 1987, p.8). É nessa perspectiva que se verificam a reprodução, nos sistemas sociais vigentes, a prevalência da manutenção das estruturas: a tentativa de “resolver no plano da expressão simbólica, as diversas antinomias vividas de difícil e complexa marca conciliatória ao nível real” (SABAG, 1968, p.191).

O poder do herói se manifesta não apenas pela capacidade de realizar feitos extraordinários, mas por meio de seus emblemas, dos objetos que possui, na carga simbólica de suas ações. Assim, a força física, os superpoderes, a magia, a capacidade de superação seriam aspectos dessa lógica, assim como a indumentária diferenciada. Tais elementos também conferem ao herói uma distinção. Reforçam a

concepção de que não fazem parte do mundo trivial, porque estão acima dele; assim como manifestam aspectos de uma grandeza típica: poder, inteligência, despreendimento, submissão. O herói está situado em uma posição hierárquica moral e física superior ao homem comum.

Embora sua grandeza seja visível, isso não o impede de sofrer, de ser injustiçado, de pagar duramente pela incredulidade dos que não acreditam em suas intenções. O sofrimento moral e físico faz parte do processo de formação do herói. “Frequentemente honrado pela sociedade de que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica” (CAMPBELL, 1987, p.41).

Um exemplo das forças que provocam o surgimento do herói pode ser visto em Batman, personagem da DC criado em 1939 pelo desenhista Bob Kane e o escritor Bill Finger. Batman surge da tragédia pessoal de Bruce Wayne, um milionário cujos pais foram assassinados na sua frente, quando ele ainda era menino. Sua luta contra o crime adquire um tom de crítica social: embora rico, não usufrui dos benefícios do dinheiro, o qual é revertido para bancar a sua cruzada pessoal. Os elementos míticos estão por toda parte nas histórias de Batman, começando por sua identificação com os morcegos, seres noturnos e aterrorizantes, uma referência alegórica aos vampiros. A sua roupa negra, o mau-humor e o hábito de combater sempre à noite, reforçam a sua identificação como um ser sombrio e solitário.

Em o Homem-Aranha, personagem da Marvel criado por Stan Lee, o heroísmo advém da culpa: quando o estudante Peter Parker é picado por uma aranha radioativa, os seus poderes são usados egoisticamente para aumentar seus ganhos materiais. O social, a justiça e a ordem não o interessam. Por isso, em uma situação em que pode impedir a fuga de um assaltante, nada faz. O assaltante, porém, mata o seu tio Benjamin, o homem que o assumiu como filho. A tragédia pessoal tem um sentido: é o mecanismo que irá levar o garoto a se tornar um homem melhor. O heroísmo de Peter Parker é uma manifestação do duro aprendizado dessa nova condição humana, marcada pela culpa que ele tenta desesperadamente remediar. Da crise, surge a admoestação moral: “grande poderes, grandes responsabilidades”, que se tornou marca da atuação do herói. Ou como diria Kothe (1987): “(ele) descobre que não devia ter feito tudo o que fez; descobre que é o mais fraco na correlação de forças, embora

aparente ser o mais forte, ou ainda, que tenha acreditado ser o mais forte” (KOTHE, 1987, p.26).

Na classificação tipológica sugerida por Kothe (1987), Batman seria a materialização do herói épico, cuja meta é fazer sua própria história e não ser mero marionete das circunstâncias. Batman também se enquadra no modelo de Campbell (1988) do que seria o percurso padrão da aventura mitológica do herói, representado nos rituais de passagem pela fórmula: separação-iniciação-retorno. Bruce Wayne retira-se de seu mundo habitual, inicia uma jornada de aprendizado e auto-conhecimento, antes de atuar como herói, conforme pôde ser visto em “Batman – Ano 1” (1987), de Frank Miller. Esse percurso é semelhante em todas as grandes narrativas heróicas, como a de Jasão, que navegou por entre rochas em colisão para chegar a um mar de prodígios; evitou o dragão que guardava o Velocino de Ouro e voltou com o poder de recuperar o trono, que lhe pertencia por direito, de um usurpador. Assim, Campbell resume a trajetória mítica do herói: “um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém a vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes” (CAMPBELL, 1988, p.36).

O herói deve enfrentar como parte de seu ritual de iniciação uma série de intempéries morais e dificuldades físicas; essa travessia assume um importante significado: a superação das provas ou do aspecto perigoso de ser herói. É preciso ser digno e capaz à tarefa de servir. No herói trágico, é necessário se sacrificar pela missão, a despeito de suas próprias necessidades como indivíduo. Assim, a tragédia pessoal, as injustiças sofridas, as dificuldades e derrotas, reforçam o seu heroísmo, mas não alteram substancialmente o seu escopo. “O herói é o homem da submissão autoconquistada”, assevera Campbell (1988, p.26). Mas, questiona-se, submissão a quê? Para Campbell, o herói é o homem (ou mulher) que conseguiu vencer suas limitações históricas e pessoais, inspirado por uma missão, tarefa ou façanha.

Questiona-se, a partir desses fundamentos, por que, dentro de uma determinada tradição narrativa dos Quadrinhos norte-americanos do Século XX, os heróis funcionaram como instrumentos de manutenção de um determinado estilo de vida e, por extensão, do *status quo* vigente? É o que discutiremos a seguir.

1.1. Papel do herói nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas

Dentro de uma perspectiva funcionalista, a coesão social é uma das principais motivações dos heróis das Histórias em Quadrinhos tradicionais. Despojados de perspectiva pessoal, esses personagens consagram-se ininterruptamente à mediação, resolvendo no corpo a corpo, problemas e conflitos que compete ao Estado resolver. A recompensa catártica da punição dos maus e o restabelecimento da ordem alterada pelo crime é uma forma de identificação projetiva entre os personagens heróicos das Histórias em Quadrinhos e o leitor. Assim, quase sempre, o “mal”, conceito abstrato e imaterial, é personificado na imagem de um vilão, alguém ou algo que pode ser combatido física, moral e intelectualmente. A dicotomia herói-vilão, que se torna um marco nas Histórias em Quadrinhos retoma um conceito básico das narrativas mitológicas sobre o herói: “Da obscuridade, emerge o herói, mas o inimigo é poderoso e conspícuo na sede de poder; é inimigo, dragão, tirano, porque faz reverter em seu próprio benefício a autoridade que sua posição lhe confere” (CAMPBELL, 1987, p.324).

O arcabouço psicológico do herói eclipsa-se por detrás dos conflitos que tenta resolver. Condicionados a um dever que a “moral” os outorgou, os heróis das Histórias em Quadrinhos intervêm na realidade como mantenedores da estrutura social. O exercício dessa função não resolve os problemas na realidade prática, mas apenas o seu reflexo. A façanha do herói consiste em “ganhar uma batalha”, uma vez que ele não luta contra o sistema que engendra os conflitos e, muito menos, tenta resolver as causas da guerra.

Os heróis - criados para patrulhar as ruas e empreender uma cruzada pessoal em defesa da propriedade privada e dos fracos e oprimidos -, pouco cogitaram em extinguir os mecanismos que engendram a miséria, a marginalidade e as guerras. Sua luta é, em muitos sentidos, politicamente ingênua, imediatista e sob o império de um raciocínio simplório. Não é contra o sistema social ou contra o Estado que se insurgem os heróis, mas contra, quase sempre bandidos suburbanos, vilões tirânicos ou invasores interplanetários. Essa atuação, restrita mais aos efeitos periféricos do que aos problemas advindos das esferas administrativas e políticas, representam uma forma de entender a realidade social.

A lógica interna dos Quadrinhos reafirma essa diretriz e estabelece como norma geral o *happy end* – a batalha vencida, a punição dos maus, a glória do herói. Esse final feliz não é apenas o desfecho otimista que substitui a tensão experimentada pela

crise que antecede o fim, mas um reforço às expectativas do leitor. A sua finalidade se prende a uma lógica própria de que, não importando a extensão dos conflitos experimentados no percurso, o final é sempre recompensador.

Nos anos da década de 1930 e 1940, mesmo quando o herói se opõe à ordem estabelecida, apresenta-se uma drástica parcialidade: os heróis lutam ferozmente contra os vilões, que personificam os usurpadores ou do poder ou do capital acumulado. Assim, eram comuns as cenas de Super-Homem defendendo símbolos do capitalismo, como bancos e seus cofres abarrotados, ou lutando bravamente contra os pequenos ladrões nos becos escuros. É certo que essas histórias omitiam o sofrimento dos mais simples, dos cidadãos que passavam fome ou ganhavam pouco. Os corruptos, políticos inescrupulosos, patrões exploradores, permaneceriam, durante muito tempo, protegidos da fúria dos heróis.

Da mesma forma que a caracterização dos heróis e vilões segue a lógica dos dominantes. Os heróis são, em sua maioria, do sexo masculino e de cor branca. Mulheres e negros, se heróis, tem um papel predominantemente coadjuvante. Da mesma forma, os vilões são quase sempre esteticamente deformados, retomando o mito clássico dos contos de fada, com suas bruxas, duendes e ogros. A pesquisa de Spriegelman, publicada no livro *Bande Desinée et Figuration Narrative* (1967), demonstra que 72% dos personagens que povoam as Histórias em Quadrinhos na década de 1970 eram do sexo masculino, enquanto que os valores mais apreciados eram a inteligência (84%) e a força (73%). Cirne (1977) resgata também a pesquisa estatística que Barcus fez entre os *comics* publicados de 1909 a 1959, em jornais de Boston, Estados Unidos. Segundo aponta a pesquisa, 67% dos personagens das Histórias em Quadrinhos pertencem à classe média; 12% às classes mais baixas, enquanto 15% são ricos e 16% não têm classe definida. Somente 36% dos personagens exercem profissões normais; 23% não têm profissão definida e 17% procuram exercer profissões comuns. Para Cirne, esses dados revelam a predominância (nas HQ's anteriores à década de 80), de uma ideologia pequeno-burguesa, individualista, marcada pelos instrumentos tecnológicos fornecidos pelo capitalismo (1977, p.19).

Por outro lado, a dupla identidade do herói, como ser superior quase divino, e como humano, com suas próprias vivências, traumas, medos e frustrações, representa as possibilidades do homem real no campo de sua experiência terrena. Na mensagem

oculta, está a crítica à acomodação: todos podem ultrapassar os limites, transcender a banalidade. Eco, ao estudar o mito do Super-Homem, antecipa que o herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até Peter Pan. A função assumida pelo herói diz respeito às contradições do mundo moderno, cada vez mais industrializado e repressor da individualidade:

Numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele, onde a força individual, se não exercitada na atividade esportiva, permanece humilhada diante da força da máquina que age pelo homem e determina os movimentos mesmos do homem – numa sociedade deste tipo, o herói positivo deve encarnar, além de todo o limite pensável, as exigências do poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer (ECO, 1987, p.247).

Para Eco, o Super-Homem, de Joe Shuster e Jerry Siegel, é o herói positivo, que encarna, além de todo o limite pensável, as exigências de poder que todo cidadão comum nutre e não pode satisfazer. O mito se materializa na concepção do herói, que não nasceu na Terra, mas em um planeta distante chamado Krypton. Ainda bebê, Karel é enviado pelos pais a Terra, dentro de uma nave. Adotado por pais humanos, adquire poderes à medida que cresce:

Sua força é praticamente ilimitada, ele pode voar no espaço a uma velocidade igual à da luz, e quando ultrapassa essa velocidade, atravessa a barreira do tempo e pode se transferir para outras épocas. Com a simples pressão das mãos, pode submeter o carvão a uma tal temperatura que o transforma em diamante; em poucos segundos, a uma velocidade supersônica, pode derrubar uma floresta inteira, transformar árvores em toros e construir com eles uma aldeia e um navio; pode perfurar montanhas, levantar transatlânticos, derrubar e edificar diques; seus olhos de raio-x permitem-lhe ver através de qualquer corpo, a distância praticamente ilimitadas, fundir com o olhar objetos de metal; seu superouvido coloca-o em condições vantajosíssimas, permitindo-lhe escutar discursos de qualquer ponto em que provenham. É belo, humilde, bom, serviçal; sua vida é dedicada à luta contra as forças do mal e a polícia tem nele um colaborador incansável (ECO, 1987, P.247)

Os alteregos dos super-heróis são criaturas frágeis, crivadas problemas iguais a de todos os demais seres humanos. Clark Kent, a despeito dos super-poderes de Super-Homem, transparece sua insegurança emocional. Tal aparência frágil e comum provoca no leitor uma identificação, conforme assegura Eco: “o leitor médio, torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes”, alimenta secretamente a esperança de um dia “das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar de sua mediocridade” (ECO, 1987, P. 248).

A origem dos super-heróis nos Quadrinhos norte-americanos corresponde diretamente à crise econômica vivenciada pelos Estados Unidos nos anos de 1930 e 1940, após a quebra da Bolsa de Valores de Nova York, em 1929, desencadeando a pior e a mais longa depressão da história dos EUA. A crise econômica assolou o país por mais de 10 anos: enquanto milhões de trabalhadores perderam seu emprego nas cidades, no campo, os agricultores foram obrigados a abandonar suas fazendas. Somente após a Segunda Guerra Mundial, os EUA voltam a experimentar grande prosperidade, o que corresponde a um novo ciclo dos Quadrinhos norte-americanos.

Durante o período de crise e até a Segunda Guerra Mundial, proliferaram os heróis que combatiam, especialmente, os símbolos do mal (os ladrões de banco, no período da recessão, e durante a guerra, o III Reich alemão, o fascistas e os japoneses). Os heróis da chamada “Década de Ouro” dos Quadrinhos eram os vigilantes da ordem transitando acima da Lei, para garantir a justiça. Durante o conflito armado, os heróis das Histórias em Quadrinhos ombream-se aos combatentes em luta contra as potências do Eixo (a aliança formada pela Alemanha nazista, a Itália fascista e o Japão). Um dos heróis criados para combater o Eixo, o Capitão América. Segundo Vilela (2011), o primeiro gibi do Capitão América foi publicado em março de 1941. Para o autor, o Capitão América, criado pela dupla de desenhistas Jack Kirby e Joe Simon, foi um dos primeiros super-heróis norte-americanos a trazer histórias mais engajadas na luta contra o nazismo, o que inspirou inúmeras imitações.

O Capitão América foi o símbolo máximo dos Quadrinhos engajado no ideal de reconstrução dos EUA, durante a Segunda Guerra Mundial. Jô Soares vê no personagem um típico chauvinismo militar que imperava em 1941:

Ao esconder sua verdadeira identidade sob a figura desajeitada e pouco marcial do Recruta Rogers, o Capitão América dá a entender claramente que, na sua opinião, o último lugar onde

poderia se esconder um bom americano é atrás de um mal soldado. A própria escolha de seu uniforme, listrado e estrelado como a bandeira americana, deixa transparecer as suas intenções, assim como a preocupação de deixas bem claro: “*America for Americans*” (SOARES, 1977, p.100)

Para o articulista, a arma do Capitão é um paradoxo. “É estranho que um herói tão agressivo tenha escolhido para si um instrumento defensivo. Talvez queira ele, através do escudo, insinuar simbolicamente que só ataca para de defender” (SOARES, 1977, p.100). Esta imagem pode parecer paradoxal, mas de certa forma sintetiza todas as justificativas das tomadas de posição internacional dos Estados Unidos frente aos conflitos que participou. Como personagem, o Capitão América desapareceu no vácuo da Segunda Guerra, para ressurgir décadas depois no conflito do Vietnã, novamente enaltecendo os valores militares.

O tema da reflexão sobre o papel do herói face aos problemas sociais observados se torna uma constante nos anos da década de 1980, especialmente, nas séries revisionistas de Frank Miller, como em “O Cavaleiro das Trevas”, em que um Batman envelhecido, questiona sua condição de herói num mundo decadente. Em “*Watchmen*”, série publicada no Brasil entre 1988/1989, pela Editora Abril, Alan Moore põe em prática um exercício de metalinguagem e critica a lógica maniqueísta dos heróis dos quadrinhos ocidentais. Moore faz uma pergunta fundamental: o que aconteceria se os heróis realmente existissem e ajudassem os EUA a ganhar a guerra? Quem, senão psicopatas e desajustados vestiriam roupas tão ridículas para caçar criminosos e servir de emblema para uma justiça oportunista e atuando como marionetes às causas mais escusas de dominação?

Os heróis dos Quadrinhos combatem o crime nos subúrbios das metrópoles e caçam os psicopatas, enquanto fazem a apologia da ordem necessária à vida. Quase sempre, os super-heróis se empenham em desbaratar ardis maquiavélicos (desconhecidos da população, polarizadas entre o medo e a glorificação), ou em resolver problemas gigantescos, como salvar o universo da destruição (tema recorrente nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas, habitualmente paranóicas). As intrigas domésticas, casos de corrupção, tráfico de drogas, prostituição e lavagem de dinheiro são casos ignorados, a não ser por anti-heróis como “Justiceiro”, ou grupo paramilitares como “Esquadrão Suicida”, formado por criminosos recrutados.

A consequência típica da violação da norma convencional de não “interferência” nos assuntos políticos é a perseguição, o castigo ou a morte do herói, como esboçado por Frank Miller em “O Cavaleiro das Trevas”, e rerepresentados na obra “O Reino do Amanhã” (*Kingdom Come*, série da DC Comics), escrita por Mark Waid e ilustrada por Alex Ross. Nessa história, ambientada em futuro possível de um Universo DC, os grandes heróis do passado, desiludidos com os rumos da política, aposentaram-se. Proliferam jovens heróis, poderosos, mas sem qualquer compromisso social; a ameaça de total anomia obriga os antigos heróis a retornarem a ativa.

Emile Durkheim, em sua sociologia funcionalista e de inspiração positivista, define o criminoso como aquele que, numa determinada sociedade deixou cumprir as leis do estado. Um herói que, por si mesmo decida como agir, desvinculando-se dos pilares institucionais que asseguram sua atuação como legítima, ignorando o sistema judiciário ou fazendo “justiça como punição ao crime cometido, é necessariamente um criminoso, contra o qual se insurgem os outros heróis institucionalizados” (ARON, 1982, p. 347). Nessa lógica, os castigos impingidos aos heróis não passam de “uma espécie de vingança de consciência coletiva, aplicada a indivíduos indisciplinados, embora não convenha admiti-lo, pois não se poderia manter o respeito pela justiça se esta for vista como mero tributo aos preconceitos de uma sociedade arbitrária e irracional” (idem).

A punição do herói diante de sua insurgência evoca os rituais primitivos de compensação, traduzidos na teoria durkheimiana do direito restritivo, segundo o qual não se trata de punir, mas sim de restabelecer o estado das coisas, como deve ser segundo a justiça. Ao cobrarem essa dívida social, os heróis assumem os desejos coletivos dos leitores, deles mesmos resolverem as questões sociais pendentes sem a intervenção dos poderes distantes e muitas vezes impotentes.

Considerações Finais:

Nas Histórias em Quadrinhos, as narrativas são mitologicamente carregadas. O nexo dessa constatação remonta às estruturas mais profundas das histórias, cujo eixo é a existência do herói, como arquétipo do homem auto-superado, capaz de sacrificar-se até a morte no desempenho de uma missão. Tais conceitos encontram-se

presentes nos Quadrinhos norte-americanos, em que predomina a crença positivista de que a ordem é indispensável à organização social e condição *sine qua non* para o progresso. Nessa mitologia diluída, os heróis patrocinam a defesa de um determinado estilo de vida, exercendo, quase sempre, uma função de controle.

A mitologia heróica nos Quadrinhos é uma resposta a uniformização que ameaça soterrar o individualismo e a liberdade. A saga dos heróis nos Quadrinhos é uma tentativa de se contrapor à indiferença e a imobilidade. Nesse sentido, o herói é o apanágio do cidadão consciente e auto-determinado, que empreende uma ação redentora no campo social: luta contra o caos e tenta (re)estabelecer a ordem. Nesse sentido, a ordem é o pressuposto da estruturação social nos Quadrinhos. Sem ela, o caos, configurado muitas vezes como uma identidade maléfica, destruiria não só um determinado modo de vida, mas o próprio universo. Assim, justifica-se a existência do sistema binário e maniqueísta dessas narrativas: ordem-desordem, heróis-vilões, o bem e o mal. Mas o uso repetitivo dessas polaridades revela a operacionalização de uma racionalidade simplificadora e reducionista: ao mesmo tempo em que é o corolário do homem autodeterminado, capaz de se sacrificar pelo bem comum, o herói liga-se ao social como um missionário de espírito selvagem, mas servil à lei, ao Estado ou à sua ética.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARON, R. **As Etapas do Pensamento Sociológico**. Col. Sociedade Moderna. Ed. Martins Fontes/ Ed. UnB: São Paulo/Brasília, 1982.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Trad: Abigail Ubirajara Sobral. São Paulo: Círculo do Livro, 1988.

CIRNE, M. **A Linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1971.

_____. **Bum!** Explosão criativa dos quadrinhos. 5ª edição. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1977

COELHO, T. **O que é Indústria Cultural**. 9ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1987

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. Trad: Pérola de Carvalho. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Trad: Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

ELIADE, M. **Mito e realidade**. Trad: Paola Civelli. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

FEIJÓ, M. C. **O que é herói**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

FICHOU, Jean Pierre. **A civilização americana**. Trad: Carolina F. de Castilho Pires. São Paulo: Papirus Editora, 1990.

JUNG, C.G. **O homem e seus símbolos**. Trad: Maria Lucia Pinto. 12a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

KOTHE, F.R. **O herói**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Ática, 1987.

LASCH, Christopher. **O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis**. Trad: José Alberto Martins Filho. 4ª Ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

LEVI-STRAUSS, C. **Mito e significado**. Trad: Antônio Marques Bessa. Lisboa: Edições 70, 1989.

MESSADIÊ, Gerald. **A crise do Mito Americano: réquiem para o Super-Homem**. Trad: Sérgio Flaskman. São Paulo: Editora Ática, 1989.

MOYA, Á.. **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

PAZ, N. **Mitos e Ritos de Iniciação nos contos de fadas**. Trad: Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 1989.

ROCHA, E. P. G. **O que é mito**. 3ª edição São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

SABAG, L. O Mito: Código e Mensagem. In: **Estruturalismo: Antologia de textos teóricos**. Portugália Editora, 1968.

VILELA, T. **Quadrinhos e 2ª Guerra Mundial: Capitão América e os roteiristas judeus**. Especial para a Página 3 Pedagogia & Comunicação. Disponível em: <<<http://educacao.uol.com.br/historia/ult1690u34.jhtm>>>, acesso em 10 de maio de 2011.