

# Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics

From Olympus to the Justice League:  
mythological archetypes in DC Comics superhero comics

Paulo Ricardo de Oliveira

**Resumo:** O presente artigo visa tratar da relação existente entre os Super-heróis da DC Comics e os arquétipos mitológicos. O objetivo deste trabalho é apontar as possíveis inspirações em mitos ancestrais na criação e representação de alguns dos mais lendários heróis das narrativas contemporâneas. Utilizando o método da pesquisa bibliográfica em revistas em quadrinhos e livros teóricos sobre os temas histórias em quadrinhos, super-heróis, arquétipos e mitologia, o artigo conclui que as HQ de Super-heróis representam uma mitologia que traz em sua essência inspirações em arquétipos mitológicos.

**Palavras-chave:** Arquétipos, Mitologia, Super-heróis.

**Abstract:** This article treats the relationship between the superheroes of DC Comics and the mythological archetypes. The objective of this study to point as possible inspirations in ancient myths in the creation and representation of some of the more legendary heroes of contemporary

---

Paulo Ricardo de Oliveira é formado em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Email: [parioliveira@gmail.com](mailto:parioliveira@gmail.com).

narratives. Using the bibliographical research method in comics and theoretical books about subjects: comics, superheroes, archetypes and mythology; The following article concludes that the superhero comics are a mythology that brings in its essence, the inspiration in mythological archetypes.

Keywords: Archetypes Mythology Superheroes.

## Introdução

Desde os tempos antigos existem histórias, sobre homens e mulheres capazes de ações extraordinárias, que eram registradas na memória coletiva por suas grandes façanhas. Esses indivíduos habitualmente são chamados de heróis.

O herói é um arquétipo, ou seja, uma imagem primordial que faz parte do inconsciente coletivo humano. Jung (2000, p. 17) explica arquétipo como “um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta”.

Em certas culturas, os heróis são humanos comuns, para outras, são deuses e semideuses capazes de feitos grandiosos ou messias escolhidos por uma força superior para salvar a humanidade ou guiá-la a um futuro melhor. Heróis, assim como deuses, são figuras comuns em diversas mitologias.

O termo mitologia se refere a um conjunto de lendas, histórias, figuras e narrativas de origem histórica, religiosa ou alegó-

rica que fazem parte de nosso imaginário. A mitologia pode se originar de diferentes perspectivas: pode se basear em fatos históricos que com o tempo se tornaram parte do imaginário coletivo ou pode surgir como uma forma ingênua e criativa de tentar explicar fenômenos e os elementos da natureza como a origem da vida, o dia e a noite, o fogo etc.

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas etc., não são, de modo algum, alegorias destas experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza (JUNG, 2000, p. 18.).

Várias das mais conhecidas e antigas mitologias possuem certos arquétipos de deuses e heróis que se repetem, em muitos casos, possuindo as mesmas características, comportamento e atribuições. Um iluminado protetor dos céus, o guardião sombrio do submundo, uma divindade que representa a força e a fertilidade feminina, o rei dos mares, o mensageiro dos deuses, o arqueiro divino, o ferreiro forjador de poderosas armas, o senhor da guerra etc. são alguns dos tipos mais comuns. Esses continuam inspirando, e sendo projetados, em narrativas surgidas na cultura contemporânea.

Nos dias atuais, os personagens ficcionais que mais se aproximam desses arquétipos mitológicos são os super-heróis, perso-

nagens que surgiram nas histórias em quadrinhos do século XX, se apropriando e ressignificando elementos relacionados a figuras mitológicas clássicas; alguns de modo bastante literal, outros de forma mais subjetiva e alegórica. Os super-heróis, assim como os deuses e heróis clássicos, são projeções do potencial e da grandeza humana e personificam ideais e valores a serem buscados pela humanidade.

Os antigos gregos e os romanos adoravam aproximadamente o mesmo panteão que os egípcios, embora sob diferentes nomes. (...) Cada deus foi atribuído o domínio sobre uma arte específica ou ciência, ou faceta da natureza. Seus ícones e imagens persistem até hoje, especialmente em nossos modernos Super-heróis (KNOWLES, 2007, p. 26).

## Os Super-heróis e mitologia

No universo das histórias em quadrinhos, por sua vez, não existe um panteão de super-heróis com figuras tão icônicas quanto os personagens da *DC Comics*. Não só por reunir em sua galeria alguns dos mais antigos e tradicionais do gênero, mas principalmente, pela forma como esses heróis se encaixam muito bem em determinados arquétipos e funcionam, quase que perfeitamente, como releituras contemporâneas de diversos mitos da antiguidade.

Superman, Batman, Mulher Maravilha, Aquaman, Flash, Lanterna Verde, Caçador de Marte etc., heróis que juntos formam a Liga da Justiça, a maior reunião de super-heróis das his-



Fig. 1. A Liga da Justiça reúne os super-heróis mais icônicos das HQ

tórias em quadrinhos. A Liga é como um Olimpo dos super-heróis e, assim, é muitas vezes representada.

A marcante minissérie *O Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross vai nessa direção, em uma trama repleta de conotações mitológicas e religiosas, como fica explícito no seguinte trecho: “Os deuses do passado não mais caminham entre os humanos. Levados pela rendição do Superman, eles partiram... divorciaram-se dos homens comuns aos quais serviram com prazer um dia” (WAID e ROSS, 2004, p. 46).

O arco da Liga da Justiça escrito por Grant Morrison (publicado originalmente de 1997 a 2000) é outro exemplo. O roteirista escocês reuniu os principais heróis da *DC Comics* que há anos não trabalhavam como equipe e acrescentou novos membros, dando ao grupo uma formação análoga às divindades Olímpicas, onde cada herói lembrava um dos deuses. Como explicado no livro *Supergods What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human*



Fig. 2. Em *O Reino do Amanhã*, os heróis da DC Comics são retratados como deuses que se distanciaram da humanidade

(2011): “Zeus era Superman; Mulher Maravilha, Hera; Batman, Hades; Flash, Hermes; Lanterna Verde, Apolo; Aquaman, Netuno; Homem-Borracha, Dionísio; e assim por diante” (MORRISON, 2011, p. 195).

Entre as características comuns aos mitos gregos mais evidentes nos super-heróis da DC estão: heróis possuidores de qua-

lidades sobre-humanas e que incorporam o modelo de virtude moral associada à beleza e perfeição física e estética, passando por suas origens dramáticas, com passados nebulosos e envoltas em tragédias e mistérios.

Outra semelhança entre os deuses gregos e os heróis da Liga da Justiça é o fato de que os membros do dodecateão Olímpico destinavam certos territórios como suas moradas e se reuniam no Monte Olimpo, quando necessário; da mesma forma, cada membro da elite dos super-heróis também destina um território como moradia e alvo de sua proteção e se reúnem em uma sede do grupo, quando necessário.

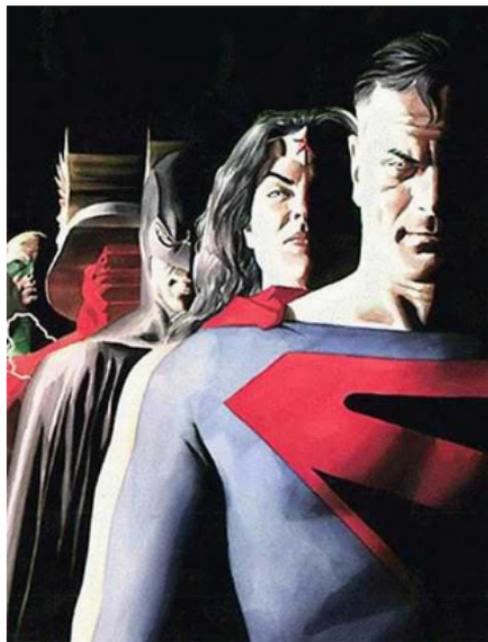


Fig. 3. Grant Morrison reuniu a formação clássica da Liga da Justiça e incluiu novos heróis, a fim de tornar a equipe uma versão moderna do Olimpo

A morada dos deuses era o cume do Monte Olimpo, na Tessália. (...) Os deuses tinham moradas distintas; todos, porém, quando convocados, compareciam ao palácio de Júpiter, do mesmo modo que faziam as divindades cuja morada habitual ficava na Terra, nas águas, ou embaixo do mundo (BULFINCH, 2002, p. 9).

A Liga já possuiu várias sedes, desde uma caverna até um satélite espacial, sendo a mais notável a Torre de Vigilância, uma estrutura construída na Lua que servia como quartel-general, pela qual os componentes da equipe tinham acesso por meio de tubos de teletransporte. “Nós demos à equipe um Monte Olimpo moderno na forma de uma nova torre de vigilância na Lua, a primeira linha de defesa contra invasões do além” (MORRISON, 2011, p. 195).

## O soberano do céu

O Superman é o maior dos heróis das histórias em quadrinhos e ícone máximo não só da categoria dos super-heróis, mas do conceito de heroísmo como um todo desde a primeira metade do século XX, e assim permanece nos dias atuais. Os paralelos entre o pioneiro dos super-heróis e figuras divinas messiânicas são constantes nos quase oitenta anos de existência do personagem.

Os poderes do super-herói são originados da interação da radiação solar em seu organismo alienígena, como visto em *Homem de Aço* “O planeta chamado Terra orbita um sol amarelo.

Exposto à radiação dessa estrela, suas células kryptonianas atuarão como baterias solares, tornando-o cada vez mais poderoso. Com o tempo a de se tornar o ser supremo desse planeta, quase um deus” (BYRNE, 1986, p. 8).

O Sol é a maior fonte de luz e calor da terra e é o centro do nosso sistema planetário, desse fato se origina, desde os tempos antigos, uma associação natural entre o astro e deuses, além de heróis que representam luz, criação e salvação. Isso acontece nas crenças egípcia, grega, persa, hindu, cristã e budista, entre outras. Por essa razão, o filho de Jor-El pode ser associado às divindades relacionadas ao Sol.

“A fonte de seu poder é o Sol, que o liga aos deuses solares como Hórus e Mitra, bem como personagens bíblicos como Sansão e Elias. Estes aspectos divinos do Superman só aumentaram ao longo dos anos”, explica Knowles (2007, p. 123).

Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem (JUNG, 2000, p. 18).

Uma das figuras com a qual o herói é relacionado com mais frequência é Jesus, divindade solar do cristianismo. É possível, inclusive, encontrar muitos elementos em comum na trajetória de ambos: Kal-El, nome Kryptoniano do Superman, é uma adaptação da palavra hebraica Kalel, que significa “amigo de Deus”.



Fig. 4. Em algumas de suas histórias mais memoráveis, o herói é tratado como o messias que vem do céu trazendo a salvação

Tanto Superman quanto Jesus possuem uma origem em um reino distante ‘superior’ e foram enviados por seus pais à Terra. Superman, de Krypton, e Cristo, do Reino dos Céus. Ambos chegam anunciados por uma ‘estrela cadente’ e crescem no anonimato para, quando adultos, assumirem sua missão como líderes, salvadores e exemplos para a humanidade, atuando como pontes entre seu lugar de origem e o mundo dos mortais.

Se compararmos o papel exercido pelo personagem em relação aos outros super-heróis no universo dos quadrinhos da *DC Comics*, a divindade grega que mais se aproxima do Superman é Zeus. Segundo a crença dos gregos antigos, Zeus era o soberano dos deuses e sob seu comando estava todo o panteão de divindades Olímpianas. Zeus se autodesignou senhor dos céus, enquanto os outros deuses dividiram entre si outras atribuições menos imponentes. Entre suas características estavam rapidez, força, energia, comando e o domínio do raio.

O Superman, por sua vez, é o líder da Liga da Justiça, grupo do qual ele é o membro mais poderoso, servindo de inspiração e referência para todos os super-heróis, voando pelo céu, sempre vigilante. Outra semelhança entre o protetor de Metrópolis e o senhor do raio, é que ambos se disfarçam de pessoas comuns e indefesas para andar entre os homens sem serem notados; já o antagonismo entre o herói da capa vermelha e Lex Luthor, pode ser vista como uma versão contemporânea e invertida das hostilidades entre Zeus e o titã Prometeus.

## ○ guardião do submundo

Deuses sombrios relacionados à morte e ao submundo são personagens comuns em várias mitologias. No Egito havia Anúbis; os Etruscos tinham Aita; para os Astecas, Mictlantecuhli; Meng Po, na China; Na Grécia, havia Hades; na Liga da Justiça o equivalente a esses deuses é Batman.

Hades é um guardião do submundo, o reino inferior habitado pelas almas dos mortos, citado como um deus introspectivo e recluso, sombrio, implacável e conhecido por utilizar da intimidação como forma de poder. Para se locomover por longas distâncias, o irmão de Zeus se deslocava com sua carruagem puxada por cavalos negros e possuía um elmo que lhe concedia o poder da invisibilidade. Uma das alcunhas do guardião dos mortos era “o rico” por ser também o deus das riquezas provenientes da terra.

Batman é um herói solitário e distante. É assustador para os criminosos, porém consegue intimidar mesmo seus companheiros de ofício e não permite maiores aproximações. Assim como Hades, o Homem Morcego também é um guardião do submundo, ele vigia incansavelmente Gotham, cidade violenta e dominada pelo crime, corrupção e insanidade; o Cavaleiro das Trevas ainda possui seu submundo particular, a caverna subterrânea que usa como centro de operações. O vigilante de Gotham se desloca pelas ruas de sua cidade com um carro negro e é capaz de se camuflar na escuridão, o que cria um efeito de invisibilidade. Seu alter ego Bruce Wayne é o rico herdeiro de uma fortuna que, entre outras coisas, viabiliza sua cruzada como vigilante.

A depressão, os distúrbios do sono, a necessidade da criação de uma persona para se adaptar e o comportamento possessivo em relação a seu território, apresentados por Batman, são características do arquétipo psicológico de Hades, sendo o mundo inferior uma representação do inconsciente onde ficam guardados os pensamentos e os sentimentos reprimidos.

## A amazona

A Mulher-Maravilha surgiu como a primeira super-heroína dos quadrinhos e trouxe em sua origem elementos da mitologia grega. A heroína é filha de Hipólita, rainha de Themyscira, a Ilha habitada pelas amazonas, uma sociedade de mulheres guerreiras

que se isolaram do restante do mundo patriarcal que negava direitos às mulheres.

As amazonas cultuavam Ártemis, a deusa virgem da caça e da lua, com quem a Mulher Maravilha possui características em comum, incluindo o nome Diana, como a deusa era conhecida pelos romanos. O arquétipo de Ártemis representa a mulher que valoriza a independência, que busca os próprios objetivos e dedica-se à proteção do meio ambiente, e das mulheres como um todo.

A Amazona vem a nós da mitologia grega. A própria palavra é de origem incerta, alguns alegando que vem da raiz ariana *ha-mazan*, que significa “guerreiro” enquanto alguns acreditam que ele vem do radical *amastos*, que significa “aquelas sem um peito”, uma referência ao fato de que as Amazonas teriam removido o seu seio direito para facilitar o tiro com arco. Homero referiu-se às amazonas como o *Antianeirai*, que significa “a que odeia os homens” (KNOWLES, 2007, p.160).

A origem clássica da Mulher-Maravilha conta que ela veio ao mundo como uma estátua de barro esculpida por Hipólita, posteriormente, animada e abençoada pelos deuses com o sopro da vida e com vários dons excepcionais: a sabedoria de Atena; a velocidade de Hermes; a força de Deméter; de Hefesto, ganhou a imunidade ao fogo, seus braceletes e seu laço mágico; e de Zeus, ela recebeu a herança de semideusa e a capacidade de voo.

Já na origem recontada da heroína, Brian Azzarello (2016) estabeleceu que Diana era filha de uma relação extraconjugal de

Zeus com a rainha das amazonas. No início desse arco, a heroína é incumbida de proteger uma humana que espera um herdeiro de Zeus e se encontra como alvo de perseguições de diversos deuses, o que remete a uma das atribuições da deusa Ártemis, a de protetora dos partos.



Fig. 5. Desde sua estreia, as HQ da Mulher Maravilha retratam personagens e aspectos da mitologia grega

## ○ senhor dos mares

A história do Aquaman tem uma jornada semelhante à de vários semideuses. Arthur Curry foi gerado pela união de um humano, o faroleiro Tom Curry, e Atlanna, uma princesa exilada da cidade submarina perdida. Mais tarde, o herói com poderes aquáticos, descobriu sua herança submarina e após alguns reveses, foi reconhecido como herdeiro legítimo e rei de Atlântida.

Aquaman como ‘divindade’ aquática da *DC Comics* se identifica com Poseidon, irmão de Zeus e Hades, designado como senhor dos mares, capaz de controlar as ondas, as marés e terremotos, conhecido por ser imprevisível (como o mar), emocionalmente instável e vingativo. Entre os símbolos associados a ele estão o tridente e o golfinho; elementos comuns à mitologia do Aquaman, que usa o tridente como arma e, em sua origem reconhecida no final dos anos 1980, foi ‘adotado’ por um golfinho-fêmea chamado Porm.

Além disso, o herói aquático da Liga da Justiça também tem um comportamento possessivo em relação a seu reino e é bastante temperamental e orgulhoso. Porém ao contrário do deus que controlava os mares, o poder que Aquaman possui é sobre as criaturas marinhas e não sobre o elemento água.

## O mensageiro dos deuses

Flash é o super-herói dos quadrinhos que possui o poder da supervelocidade. O velocista já teve várias “encarnações” que coexistem entre si. O primeiro Flash foi Jay Garrick, que estrou na revista *Flash Comics* 1, de 1940.

A inspiração para a criação do personagem não é nenhum segredo para quem conhece o visual do Flash original. Garrick usa um chapéu prateado com duas asinhas, assim como o deus Hermes, que era conhecido pela personalidade extrovertida, impulsiva e pela capacidade de se deslocar em alta velocidade.

Mercúrio (Hermes), filho de Júpiter e de Maia, era o deus do comércio, da luta e de outros exercícios ginásticos e até mesmo da ladroeira; em suma, de tudo quanto requeresse destreza e habilidade. Era o mensageiro de Júpiter e trazia asas no chapéu e nas sandálias. Na mão, levava uma haste com duas serpentes, chamada caduceu (BULFINCH. 2002, p. 15).

O Flash mais conhecido é o cientista forense Barry Allen, que integra a formação clássica da Liga da Justiça e que apesar das alterações do design do uniforme, ainda possui as tradicionais asinhas nas laterais de sua máscara. Já seu sucessor Wally West é o que melhor encarna a personalidade brincalhona e imatura de Hermes.

Por sua capacidade de se locomover em velocidade quase ilimitada, o corredor escarlate tem uma função, assim como Her-

mes, de mensageiro, inclusive, de cataclismos futuros, devido a sua habilidade de viajar através do tempo.

## O mestre da forja

O Lanterna Verde “moderno” lançado nos quadrinhos da década de 1960 é Hal Jordan, membro de uma corporação de patrulheiros intergalácticos, que possui um anel energético capaz de criar todo tipo de objeto com o poder da imaginação e da



Fig. 6. O Flash original atualizou o mito de Hermes para o século XX

vontade de seu usuário e uma bateria com a forma de Lanterna como fonte de energia.

Lanterna Verde (assim como os super-heróis *Cyborg* e *Aço*) se enquadra no arquétipo do deus ferreiro, que tem como características a criatividade, engenhosidade, habilidade manual, capacidade para ver e criar o belo, além do domínio do metal, criação de armas e da tecnologia. Para os antigos gregos, Hefesto era o deus artífice da forja, e metalurgia, criador das mais poderosas armas dos deuses Olímpicos e tinha como símbolos o martelo, a bigorna e a tenaz.

Outro fator que aproxima o Lanterna Verde do deus da forja é sua relação com Carol Ferris, a Safira Estrela, antigo interesse amoroso de Hal Jordan, mas que se tornou parte de uma tropa de guerreiras que usam um anel energizado pelo espectro emocional violeta do amor; o que reflete a relação de Hefesto e sua esposa Afrodite, a deusa do Amor, da beleza e fertilidade.

## ○ arqueiro divino

A figura do arqueiro esteve sempre presente em diversos mitos na antiguidade, especialmente pela simbologia do arco e flecha, uma das armas mais antigas confeccionadas pelo homem e associada à caça e à guerra, ao conhecimento e os raios de luz solar. O mito do arqueiro persistiu através dos séculos: desde o persa Arash, os hindus Arjuna e Rama, o africano Oxóssi, além dos gregos: Cupido, Ártemis e Apolo; o medieval Robin Hood e, o contemporâneo Arqueiro Verde.

O Arqueiro Verde é Oliver Queen, um bilionário playboy que um dia foi vítima de um naufrágio no qual foi o único sobrevivente. Após chegar a uma ilha deserta, Queen fabrica suas próprias ferramentas de caça (o arco e a flecha) e aperfeiçoa suas habilidades. De volta a Star City, Oliver assume a identidade do arqueiro vigilante, combatendo o crime e a injustiça social.

Dos deuses da Grécia, o Arqueiro Verde pode ser associado a Apolo, deus da luz física e espiritual, artes e beleza, divindade fisicamente descrita como um homem belo, de pele branca e cabelos louros. Apolo era tido como extrovertido, intuitivo, hábil em atingir metas, porém arrogante e vingativo; características comuns ao vigilante de Star City. O deus arqueiro era irmão gêmeo da deusa da caça Ártemis e ambos eram descritos como exímios arqueiros.

## O cão de guerra

Guerra é um conflito armado entre grupos humanos resultante da discordância, de um rompimento de relações cordiais e disputa por interesses políticos ou ideológicos e que, por consequência, geralmente resulta em múltiplas mortes e destruição. Como explicar tamanha capacidade humana para destruição? Nada mais simples do que atribuir essa capacidade à influência de uma entidade superior, o deus da guerra.

O deus da guerra dos gregos era Ares, um deus impulsivo e um guerreiro violento que aprecia a brutalidade das guerras e do

derramamento de sangue. Os símbolos de Ares são a cor vermelha, a lança e o elmo, além do cão e o abutre.

Nos quadrinhos da DC, o deus da guerra é encarnado por Órion. Órion é um dos Novos Deuses, núcleo de personagens criados pelo artista Jack Kirby que vivem aventuras que misturam fantasia e ficção científica. Sua caracterização de batalha inclui um elmo prateado e um traje vermelho, já sua personalidade é marcada por um temperamento agressivo que lhe rendeu o apelido “Cão de Guerra”; elementos que ressaltam sua semelhança com o deus da guerra Ares.

Outro aspecto em que ambos se assemelham é que seus pais ocupam posições semelhantes. Ares é o filho rejeitado do pai celestial (Zeus) que o detestava por seu temperamento agressivo. Órion é o filho adotivo do Pai Celestial (Izaya), o líder espiritual do planeta Nova Gênese e o pai dos Novos Deuses. A história conta que o Pai Celestial selou uma aliança de paz com o líder de Apokolips, Darkseid, trocando seu filho Scott Free por Órion. Ainda segundo uma antiga profecia, Órion estaria destinado a matar Darkseid.

## A criança abandonada

Uma criança com dons especiais e ligada a outro mundo é encontrada por um casal humilde, que a cria como filho, e a ensina a lidar com suas habilidades. Predestinada à grandeza, essa criança crescerá para realizar grandes façanhas.

A história acima é comum à origem de vários personagens mitológicos, especialmente nos mitos que envolvem os heróis solares. Inúmeras narrativas começam com crianças abandonadas que crescem para se tornar heróis, salvadores ou mártires de uma causa. Assim são as origens de Buda, Jesus, Krishna, Hércules, Moisés, Perseu e tantos outros, incluindo o Superman. Essas figuras possuem em comum um nascimento misterioso, enfrentam adversidades e perigos na infância e passam pela situação do abandono.

O arquétipo da criança abandonada é muito comum no imaginário coletivo, estando presente em diversas narrativas, como nos contos de fadas, na literatura e cinema; de Branca de Neve a João e Maria, de Oliver Twist a Tarzan, Luke Skywalker e Harry Potter. Nas HQ, além de Superman e Batman, Arqueiro Verde, Flash, Aquaman, Lanterna Verde, Shazam e Mulher Maravilha são órfãos ou já foram retratados como tal em algum momento. O mesmo ocorre com os heróis Homem-Aranha, Homem de Ferro, Demolidor e Hulk, da Marvel.

Nesse sentido, é emblemático que Bruce Wayne e Clark Kent, as identidades civis dos dois super-heróis mais icônicos, tenham mães que possuem o mesmo nome: Martha. A palavra Martha tem origem aramaica e significa senhora, dona de casa ou protetora do lar; significados que estão associados ao conceito de mãe, que é geralmente, a figura mais influente na infância de qualquer criança.

Entre outras coisas o arquétipo da mãe representa a bondade, cuidado e proteção. Por outro lado, o arquétipo da mãe também possui aspectos negativos, que podem causar traumas ou prejudi-



Figura 7. A origem do último filho de Krypton introduziu o tema da criança abandonada nos quadrinhos de super-heróis

car o desenvolvimento da personalidade da criança, caso o filho não consiga se desligar dos laços que o unem (ou o prendem) à mãe, assim como os pais como um todo.

Nesse contexto, a criança órfã ou nascida em circunstancia misteriosa simboliza a necessidade de desligamento do indivíduo em relação à sua origem, rumo à autonomia e independência, algo como um rito de passagem da infância para o mundo adulto. “Criança’ significa algo que se desenvolve rumo à autonomia. Ela não pode tornar-se sem desligar-se da origem: o abandono é,

pois, uma condição necessária, não apenas um fenômeno secundário”, aponta Jung (2000, p.169).

Muitas vezes é a busca da ‘criança’ órfã por seus pais ou por se autodescobrir que dá início à Jornada do Herói. A Jornada do Herói é a trajetória presente em aventuras desde os tempos mais antigos, como observado por Joseph Campbell. De acordo com Campbell (1995), o percurso padrão da aventura mitológica segue a mesma fórmula dos rituais de passagem que têm como base as três etapas: separação-iniciação-retorno. Portanto, mais do que sobre heroísmo, a Jornada do Herói é uma metáfora sobre crescimento pessoal e as etapas da vida.

A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável (CAMPELL, 1990, p. 24).

## Considerações finais

Uma das principais características dos mitos é que eles são capazes de se adaptar à época e à sociedade da qual fazem parte. Nesse sentido, não há dúvidas de que os super-heróis se tornaram uma das mitologias dos dias atuais e representam o arquétipo do herói e dos deuses adaptados para os anseios e conflitos da sociedade

contemporânea. Não por acaso, eles se tornaram grandes atrações do entretenimento voltado para as massas, mexendo com a imaginação de jovens, crianças e adultos e mobilizando multidões em eventos voltados a cultuar esses personagens.

Desde a antiguidade, o ser humano tem buscado imagens que possa admirar, fato que o passar do tempo não mudou; por isso, os heróis não saem de moda. Outra possível razão para o sucesso dos super-heróis é o fato de que eles nos ensinam o caminho na jornada do herói pessoal de cada um, e assim como os mitos antigos, falam sobre experiências que remetem a nós mesmos: aprender, crescer, assumir responsabilidades, superar dificuldades e passar um legado adiante. Além disso, eles encarnam características que fazem parte do nosso imaginário e de nossas personalidades e personificam os deuses e heróis que moram dentro de cada um.

## Referências

AZZARELLO, Brian e CHIANG, Cliff. *Mulher Maravilha – Sangue*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: (A idade da fábula): Histórias de deuses e heróis*. 26ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

BYRNE, John. *CLÁSSICOS DC: Homem de Aço*. São Paulo: Abril Jovem, 1986.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. *O poder do mito*. org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KNOWLES, Christopher. *Our gods wear spandex*. The secret history of comic book heroes. San Francisco, CA/ Newburyport, MA: Weiser-Books, 2007.

MORRISON, Grant. *Supergods*: what masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human. Nova York: Spiegel & Grau, 2011.

WAID, Mark e ROSS, Alex. *O Reino do Amanhã*. São Paulo: Panini Comics, 2004.