

O SENTINELA DA LIBERDADE E SUA JORNADA HERÓICA

THE SENTINEL OF FREEDOM AND THE HEROIC JOURNEY

Shesmman Fernandes Barros de Melo¹

MELO, S. F. B. O sentinelado da liberdade e sua jornada heróica. **Akrópolis**, Umuarama, v. 16, n. 2, p. 121-130, abr./jun. 2008.

RESUMO: Este trabalho realiza uma análise em torno da História em Quadrinhos do personagem Capitão América, contextualizando o quadrinho como veículo de comunicação de massa e, deste modo, suscetível ao uso como instrumento de criação e de divulgação de mitos modernos. Para tanto é utilizado como exemplo desta instrumentalização, a minissérie “As Aventuras do Capitão América – O Sentinelado da Liberdade”, de 1992 e a edição especial “Enciclopédia Marvel”, publicada no Brasil no ano de 2005, em paralelo com o conceito de jornada cíclica, desenvolvido por Joseph Campbell, intitulado “Monomito” ou “Jornada do Herói”.

PALAVRA-CHAVE: História em Quadrinhos; Monomito; Comunicação de Massa.

ABSTRACT: This paper carries out an analysis on the comic book of Captain America by contextualizing them as a mass communication vehicle, thus, susceptible to be used as an instrument of creation and propagation of modern myths. Thus, the miniseries *As Aventuras do Capitão América – O Sentinelado da Liberdade*, issued in 1992 and the special edition *Enciclopédia Marvel*, issued in Brazil in 2005, together with the concept of cyclic journey, developed by Joseph Campbell, titled *Monomito* or *Jornada do Herói*.

KEYWORDS: Comic Book; Monomito; Mass Communication.

¹Graduado em História. Universidade Paranaense - UNIPAR, Umuarama, Brasil.

INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, a cultura de massa está intrinsecamente relacionada aos acontecimentos históricos, bem como aos sentimentos oriundos da sociedade, aos quais podemos identificar em determinados contextos específicos. Aceitando a definição de Zilda Augusta Anselmo de que “A história em quadrinhos é coisa impressa e difundida por milhões de exemplares; ela faz parte desses meios de comunicação de massa, muito em voga²”, e entendendo que os Super-Heróis também fazem parte do universo destes veículos de comunicação, compreendemos que ambos estão intimamente ligados aos acontecimentos decorrentes da historiografia.

Assim sendo, este artigo pretende tratar o personagem Capitão América como mito correspondente à cultura americana, em paralelo ao conceito denominado de “Jornada do Herói” por tratar-se de um conceito de jornada cíclica, em que o mesmo explica sua ubiqüidade por meio de uma mescla entre o conceito de arquétipos, forças inconscientes da concepção freudiana, e a estruturação dos ritos de passagem. Tencionamos construir tal artigo, pois, relacionando o personagem à época de sua criação, a saber, tratando-se do período referente à Segunda Guerra Mundial, encontramos presente de forma extremamente acentuada os ideais de conduta civil existentes em seu país de origem.

Cultura de massa e a ascensão dos quadrinhos

A cultura de massa e, conseqüentemente, os meios de comunicação de massa, surgiram da necessidade de entretenimento de uma emergente sociedade de consumo³. Para certos autores, ela pode surgir como aglomerado heterogêneo de indivíduos, enquanto outros a entendem como entidade absolutamente homogênea. Segundo Teixeira Coelho “O resultado é que o termo ‘massa’ acaba sendo usado quase sempre conotativamente, (isto é, com um segundo sentido) quando deveria sê-lo denotativamente, com um sentido fixado, normalizado”⁴.

Para Charles R. Wright “No uso popular [...]

comunicação de massa evoca imagem de televisão, rádio, cinema, jornais, revistas, etc.”⁵ portanto, definiremos a seguir os requisitos básicos para que possamos compreender como as HQs podem fazer parte deste veículo de comunicação.

Em primeiro lugar, para se enquadrar na caracterização de veículo de comunicação de massa, o público atingido pelas histórias em quadrinhos deve ser numeroso, heterogêneo e anônimo. A leitura de HQs⁶ está difundida solidamente ao redor de todo o mundo, alcançando leitores de todos os gêneros, idades, culturas e classes sociais.

Outro forte indício é que o veículo de comunicação deve ser abrangente e não ser dirigido a determinado público específico. Os quadrinhos são facilmente encontrados em qualquer cidade, pois além de serem comercializados em ambientes especializados, como revistarias, também são distribuídos em bancas de jornal, chegando até os leitores no formato de revistas ou tiras. Da mesma forma, eles têm de ser rápidos, de fácil assimilação, atingir grandes audiências em tempo curto ou simultâneo e ser de consumo imediato. Zilda Augusta Anselmo refere-se a eles com os seguintes argumentos: “É um objeto barato, susceptível de ser colecionado e permutado, deixado de lado por certo tempo, salvo casos excepcionais, e buscado muito tempo depois pelos colecionadores nostálgicos.”⁷

As histórias em quadrinhos surgiram oficialmente em suplementos dominicais nos jornais dos Estados Unidos⁸ e há muito extrapolaram sua idéia original de simples entretenimento cômico. Sua forma de narrativa, definida por Will Eisner como “Arte Seqüencial”⁹, vem sendo usualmente utilizada tanto na área da educação e lazer, como na propaganda comercial e política. Exemplificando essa nova dimensão, observamos que os manuais de treinamento do exército americano foram e ainda são produzidos em quadrinhos¹⁰.

A disseminação dos quadrinhos na sociedade contemporânea remete-nos a uma análise em torno de suas origens. Para alguns pesquisadores, as HQs, surgiram há séculos, no período da pré-história. Segundo Lannone, “Estudiosos apontam as inscrições que nossos antepassados deixaram nas cavernas, no período pré-histórico, como a origem

²ANSELMO, Zilda Augusta. História em Quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975. p. 33.

³COELHO, Teixeira. O Que é Indústria Cultural. São Paulo: Brasiliense, 1981. p. 29.

⁴Idem. p.28.

⁵WRIGHT, Charles R. Comunicação de Massa. Rio de Janeiro: Bloch, 1967. p. 14.

⁶Denominação usualmente empregada e que deriva da abreviação da expressão: Histórias em Quadrinhos (HQs).

⁷ANSELMO, Zilda Augusta. História em Quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1975. p. 33/34.

⁸BARBOSA, Alexandre. et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2005. p.10.

⁹EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. 3ª ed. São Paulo: editora Perspectiva S.A. 2004. p.08.

¹⁰PATATI, Carlos & BRAGA, Flávio. Almanaque dos Quadrinhos – 100 Anos de Uma Mídia Popular. Rio de Janeiro: Ediouro. 2006.

mais remota das histórias em quadrinhos.”¹¹ Contudo, nas palavras de MaCcloud “[...] o pai dos quadrinhos modernos é Rodolphe Töpffer, cujas histórias, com imagens satíricas, iniciadas em meados do século XIX, empregavam caricaturas e requadros, além de apresentar a primeira combinação interdependente de palavras e figuras na Europa.”¹²

No entanto, oficialmente, a trajetória das Histórias em Quadrinhos como conhecemos, iniciou-se em 1895¹³, com a criação do “Yellow Kid”, por Richard F. Outcault, para o jornal *New York World*. Este personagem era publicado em um suplemento dominical e tornou-se a maior atração do jornal. Parte desse sucesso pode ser atribuída ao fato de ser publicado em cores, o que, naquele período, era uma grande novidade. Alguns anos depois da criação do Yellow Kid, chegamos ao modelo definitivo do gênero, com os personagens The Katzenjammer, ou Os Sobrinhos do Capitão como ficaram conhecidos no Brasil, de Rodolf Dirks. Antes dos personagens de Dirks aparecerem, as histórias eram sempre meio hesitantes, carecendo de certa lapidação. Segundo Bide-Luyten, “Quase sempre um ou outro elemento básico das HQ estava mal resolvido, comprometendo a narrativa, deixando-a precária.”¹⁴

Para chegar ao formato atual, as HQs acompanharam toda espécie de evolução imagética por meio de um estreito entrelaçamento com a fotografia e o cinema, já que, tanto os quadrinhos quanto estas outras artes, surgidas no final do século XIX, fundamentam-se e se expressam semiologicamente por meio de imagens, podendo ser relacionados, para melhor compreendermos a própria criação da narração.

Apesar de a imagem cinematográfica estar em movimento, já que um filme é composto de imagens fotografadas desta maneira e, portanto, serem geralmente consideradas mais ricas, a imagem desenhada dos quadrinhos, pode ser mais complexa, devido à lingüisticidade dos balões e das onomatopéias empregadas em sua criação. Numa comparação mais direta, os quadrinhos tiveram o privilégio de contar com a fala desde o início, já que o cinema foi mudo até a década de 20, posteriormente indo buscar a inspiração sonora

nas artes cinematográficas para exprimir ruídos não contidos nos balões. Segundo Cirne, “O balão – como a onomatopéia – é um componente concreto, físico, imagístico, capaz de assumir as mais diversas formas [...] encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem”¹⁵.

Para Cirne, muitas onomatopéias utilizadas nas histórias em quadrinhos são mais expressivas, na medida em que contenham grande apelo visual. Segundo ele, “a pobreza semântica de um *plaff*, de um *bang*, de um *zuum* ou de um *vapt* pode ser substituída pela riqueza plástica de sua exploração iconográfica, quando o abstrato se transforma em concreto, seja metalingüístico ou não”¹⁶.

Com o sucesso cada vez mais crescente, as HQs terminaram por se subdividir no que podemos denominar como “gêneros”, tais como: Cômico ou de Formação (1895/1928)¹⁷, compreendendo histórias com personagens como Yellow Kid, The Katzenjammer e Little Nemo in Suberland, dentre outros, com conteúdos predominantemente cômicos e familiares; o gênero das Aventuras (1929/1939)¹⁸, com personagens como Tarzan, Príncipe Valente, Flash Gordon etc., com histórias estreladas por heróis, possuidores de habilidades excepcionais, mas humanamente possíveis como coragem, habilidades físicas e morais; e, por fim, o gênero ao qual iremos nos dedicar neste artigo, a Superaventura, que começa a se sobressair por volta do ano de 1938¹⁹ e que persiste até os dias atuais. Neste gênero destaca-se a existência de Super-Heróis, ou seja, indivíduos detentores de habilidades sobre-humanas, que, como esclarece Nildo Viana, só podem existir em um universo específico. Segundo ele, “Um super-herói só é um super-herói quando tem que colocar em prática seus poderes e isto só pode ocorrer havendo uma população de seres poderosos onde ele vive e combate ou seja, o super-herói só pode existir, [...] em constante relação com super-vilões e com outros super-heróis.”²⁰

Os Super-Heróis

O fenômeno dos Super-Heróis dos quadrinhos começou com o surgimento do Super-

¹¹LANNONE, Leila Rentroia & LANNONE, Roberto Antônio. O mundo das histórias em quadrinhos. São Paulo: Moderna, 1994. p.10.

¹²MACCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995. p.17.

¹³MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinhos. Porto Alegre: L&PM, 1986.

¹⁴BIDE-LUYTEN, Maria M. O que é história em quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 19/20.

¹⁵CIRNE, Moacy. Para Ler os Quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1972. p.32.

¹⁶CIRNE, Moacy. Quadrinhos, sedução e paixão. Petrópolis: Vozes. 2000. p.29.

¹⁷VIANA, Nildo. Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005. p.14.

¹⁸Idem. p. 16.

¹⁹Ibidem. p. 19.

²⁰VIANA, Nildo. Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005. p.34.

Homem em 1938. Antes dele, as histórias em quadrinhos, divulgadas somente por meio de tiras em jornais, contavam as peripécias de personagens de comédia, aventura e ficção, desprovidos de “superpoderes”. Com a revista “Action Comics”, que trazia em suas páginas a primeira história do Super-Homem, duas importantes mudanças ocorreram. Em primeiro lugar, era inaugurado o conceito de “Comic-Books” ou revista em quadrinhos, fazendo que os personagens deixassem as tiras e adquirissem um lugar próprio; outra transformação foi o surgimento dos superpoderes ou poderes sobre-humanos, causando uma modificação profunda nesta mídia, que terminou por fazer dele um modelo a ser seguido para o desenvolvimento de outros Super-Heróis, inclusive nosso objeto de pesquisa, o Capitão América.

Dois acontecimentos históricos estão intimamente ligados ao sucesso das histórias em quadrinhos e dos Super-Heróis. Como nos explica Antônio Ozaí da Silva:²¹

O surgimento dos heróis e Super-Heróis corresponde a determinados contextos históricos e sociais, marcados pela crise de 1929, os turbulentos anos de 1930, a emergência da Segunda Guerra Mundial e o papel dos Estados Unidos da América. O mundo dos Super-Heróis passa a ter uma função propagandística de determinados valores hegemônicos da sociedade.

O primeiro deles, o colapso econômico do entreguerras, produziu uma série de mudanças na sociedade americana, que entrava num período de grandes dificuldades financeiras, especialmente causada pela quebra da bolsa, em 1929.

Nos anos pós-crise, a classe operária sofria os excessos impetrados para a reconstrução da economia dos Estados Unidos, por meio de subempregos e com milhões de desempregados. No entanto, segundo Hobsbawm²², foi durante este período que os meios de comunicação e de tecnologia sofreram uma verdadeira transformação.

Nesta época, os leitores enxergavam nos quadrinhos uma condição de vida desejável e ideal, alimentando, também, o anseio de serem “salvos” pelos Super-Heróis. Como nos diz Bide-Luyten: “A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana”²³.

O segundo acontecimento histórico, como já

referido, relaciona-se ao o início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Quando a Alemanha de Hitler aparentava ser invencível na Europa e a América se preparava para combatê-la, heróis que no imaginário, não possuíam “superpoderes”, não eram mais suficientes para defender os ideais americanos contra a ameaça nazista. O imaginário coletivo necessitava de algum estímulo para a batalha. Segundo Bide-Luyten²⁴, quando os EUA entraram na guerra, os Super-Heróis já estavam lutando há tempos contra os malfeitores, repercutindo uma ideologia patriótica. Para esta autora, o Super-Herói que melhor representou esse ideal foi o Capitão América, “Estava na cara! Ou melhor, na roupa dele: seu uniforme listrado e estrelado representava a própria bandeira americana. Seu pior inimigo (além de Hitler, é claro) é tudo o que significa ameaça para a ‘democracia americana’.”²⁵

Os Super-Heróis possuem algumas qualidades que permitem que sejam facilmente reconhecidos. Em primeiro lugar, a identidade secreta, que abre um espaço para que esses personagens possam desfrutar de uma “vida normal” se misturando facilmente à população, não permitindo que sejam reconhecidos por seus “inimigos”.

Outras qualidades de fácil identificação são os superpoderes, que podem ser natos ou adquiridos. Como exemplo possuidor de poderes natos, pode-se citar o Super-Homem: um alienígena sobrevivente do planeta Krypton, que foi mandado por seus pais, para viver na Terra. Seus poderes provêm da absorção de energia solar, concedendo-lhe superforça e supervelocidade, dentre outras habilidades. Como exemplo de Super-Heróis com poderes adquiridos, podemos citar o Capitão América. Nele podem ser observadas força, agilidade, velocidade, vigor e resistência a ferimentos muito acima da média humana. Esses “poderes” foram adquiridos após seu organismo ter sido fortalecido com o Soro do Supersoldado.

Porém, a mais importante qualidade de um Super-Herói é o seu ímpeto justiceiro, usando seus superpoderes e habilidades para garantir o bem-estar da sociedade, evitando ao máximo causar danos ou morte a qualquer ser vivo, mesmo que esse seja seu inimigo.

²¹SILVA, Antonio Ozai. in VIANA, Nildo. Heróis e Super-Heróis no mundo dos quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005. p.9.

²²HOBBSAWM, Eric. Era dos Extremos. São Paulo: Companhia das letras, 2001. p. 106

²³BIDE-LUYTEN, Maria M. O que é História em Quadrinhos. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 26.

²⁴Idem. p. 33.

²⁵Ibidem p. 34/35.

Surge o Capitão América

No decorrer da Segunda Guerra, o governo americano foi incitado por questões conjunturais a lutar contra o Nazi-Fascismo, mas para tanto, fez-se necessário angariar o apoio da Opinião Pública para a causa, segundo Hobsbawm “[...] mesmo um presidente forte como Franklin D. Roosevelt era incapaz de executar sua política antifascista contra a opinião do eleitorado.”²⁶ A editora Timely Comics, antecessora da Marvel Comics, aproveitando-se disso, encomendou a dois artistas, Joe Simon e Jack Kirby um personagem que encarnasse os “ideais” do país, eles então criaram Steve Rogers, o Capitão América, em março de 1941.²⁷

Kirby definiu o visual clássico do Capitão, vestindo-o com as cores da bandeira dos Estados Unidos, e como os editores queriam um perfil não agressivo para o personagem, deram-lhe como única arma um escudo, símbolo de que ele só atacaria para se defender, mas que, no entanto seria capaz de abrir caminho até o líder nazista com os próprios punhos, como se pode ver na revista de estréia do herói.²⁸

Apesar de a origem do herói datar dos anos 40, e haver sido reproduzida diversas vezes ao longo dos anos, para os objetivos almejados neste artigo iremos apresentar informações provenientes de duas publicações específicas, pois as referidas edições contêm informações sobre a origem do personagem. São elas: a mini-série “As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade” publicada no Brasil, no ano de 1992, e a edição especial “Enciclopédia Marvel” publicada no Brasil, no ano de 2005.

Nascido durante a grande depressão, o personagem Steve Rogers cresceu doente e frágil na cidade de Nova York e, apesar de suas limitações econômicas e físicas, trabalhou duro para se sustentar. Quando as filmagens jornalísticas sobre a Segunda Guerra Mundial chegaram aos Estados Unidos, vindas da Europa Steve ficou horrorizado com ascensão nazista que tendia ao domínio do continente europeu, perseguindo todos os que se opunham a eles. Decidido a alistar-se no exército, o jovem foi rejeitado, devido a suas deficiências físicas. Entrevistando os protestos do rapaz, o general Chester Phillips ofereceu-lhe uma vaga em um projeto biológico ultra-secreto, a “Operação

Renascimento”. Determinado a colaborar com o esforço de guerra, Rogers impetuosamente aceitou a oferta, e após semanas de testes e treinamentos, recebeu uma dose do Soro do Supersoldado, sendo exposto logo depois a pequenas doses da radiação, para ampliar a eficácia da fórmula. Este experimento fez com que o jovem emergisse do tratamento com um corpo perfeito, atingindo o ápice do desenvolvimento humano. Seguindo um extensivo treinamento de combate e extremo condicionamento físico, Rogers foi incumbido de tornar-se a arma suprema do exército, e a encarnação do espírito de luta da América. Nascia assim o Capitão América. Servindo como recruta, Rogers foi sendo transferido por inúmeras bases militares, participando de todo o teatro de guerra europeu, onde o Capitão América fosse necessário.²⁹

Como o personagem se disfarça em um simples e incompetente recruta do exército americano, ele terminou por se beneficiar de uma “identificação” por parte dos soldados que combatiam os nazistas na vida real. Segundo Daslei Bandeira³⁰, o próprio Exército chegou a comprar e encomendar edições da revista para que fosse distribuída entre suas tropas e servisse de “incentivo” durante os combates.

Mito e Monomito

Mito

Mito consiste em uma narrativa com caráter explicativo ou simbólico, altamente relacionado à cultura ou religião, procurando explicar os principais acontecimentos da vida, os fenômenos naturais, as origens do mundo e do homem por meio de deuses, semideuses e heróis. Podemos dizer que o mito é uma primeira tentativa de explicar a realidade. Segundo Bill Moyers, “Mitos são histórias de nossa busca da verdade, de sentido, de significação, através dos tempos.”³¹

As explicações míticas contrastam com as tentativas de definições filosóficas, pois a filosofia procura, por meio de debates, reflexões e argumentos, saber e definir a realidade com base em razão e lógica. Por outro lado, o mito não explica racionalmente a realidade, procura interpretá-la com simbologias a partir de lendas e de histórias sagradas. Para Joseph Campbell, “Mitos são pistas para as

²⁶HOBBSAWM, Eric. Era dos Extremos. São Paulo: Companhia das letras, 2001. p.153.

²⁷Wizmania. São Paulo: Panini, Número 44 – Maio, 2007.

²⁸Capitão América Especial – As Primeiras Histórias. Abril Jovem, 1992.

²⁹Enciclopédia Marvel. São Paulo: Panini, 2005.

³⁰BANDEIRA, Daslei. O Escudo Manchado. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007, p. 9.

³¹MOYERS, Bill. in: CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990. P. 5.

potencialidades espirituais da vida humana. [...] eles ensinam que você pode se voltar para dentro, e você começa a captar a mensagem dos símbolos. [...] o mito o ajuda a colocar sua mente em contato com essa experiência de estar vivo.”³²

O mito está interligado ao rito que se resume aos rituais pelos quais o mito se aplica na vida do homem, tais como: cerimônias, danças, orações, sacrifícios etc. Nas sociedades modernas, ao contrário do que se possa parecer, a mitologia e os ritos estão muito presentes. Joseph Campbell destaca que “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 casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos.”³³

Monomito

O monomito, também denominado de “Jornada do Herói” é de um conceito de jornada cíclica, abordado pela primeira vez em 1949, no livro “O Herói de Mil Faces”, publicado por Joseph Campbell. Contudo, nesta obra ele se apropriou do termo monomito do conto “Finnegan's Wake”, escrito pelo irlandês James Joyce.³⁴ A idéia de monomito desenvolvida por Campbell explica sua ubiqüidade por meio de uma mescla entre o conceito junguiano de arquétipos, forças inconscientes da concepção freudiana, e a estruturação dos ritos de passagem por Arnald Van Gennep.³⁵

O Monomito está dividido em três sessões: Partida, também chamada Separação, que lida com o herói aspirando à sua jornada; a Iniciação, contendo as várias aventuras do herói ao longo de seu caminho; Retorno, onde o herói volta a casa com o conhecimento e os poderes que adquiriu ao longo da jornada. Segundo Campbell, “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser consideradas a unidade nuclear do monomito.”³⁶

Christopher Vogler, fazendo uso dos conceitos desenvolvidos por Campbell, estruturou um esquema semelhante à “Jornada do Herói”, só que mais detalhado e adequado às narrativas contemporâneas, tais como cinema, televisão e etc. Em seu livro “A Jornada do Escritor”³⁷, ele indica os seguintes passos

para a criação de uma história que siga a estrutura do monomito delineada por Campbell:

1 – Mundo comum

O herói é apresentado em seu dia-a-dia, geralmente em uma rotina simples e pacata.

2 – Chamado à aventura

A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou incomum.

3 – Recusa ao chamado

Como está explícito no próprio título da etapa, nosso herói não quer se envolver e prefere continuar com sua vida tranqüila.

4 – Encontro com o mentor

O encontro com o mentor pode ser tanto com alguém mais experiente ou com uma situação que o force a tomar uma decisão.

5 – Travessia do primeiro limiar

Nessa fase, nosso herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção.

6 – Testes, aliados e inimigos

A maior parte da história se desenvolve nesse ponto. No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – é aqui que ele passará por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos.

7 – Aproximação da caverna oculta

O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido.

8 – Provação

É o auge da crise, o herói enfrenta seu maior desafio.

9 – Recompensa

Passada a provação, o herói conquista a recompensa.

10 – Caminho de volta

É a parte mais curta da história – em algumas, nem sequer existem. Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior.

11 – Ressurreição

Aqui o herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente.

12 – Retorno com o elixir

É a finalização da história. O herói volta ao seu mundo, mas transformado – já não é mais o mesmo.

³²CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990. P. 6.

³³Idem p. 12.

³⁴CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p. 53.

³⁵Disponível em: www.wikipedia.com.br – acessado em 20 de Janeiro de 2008.

³⁶Idem p. 36.

³⁷VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Segundo as idéias de Joseph Campbell, a façanha ao qual se presta o herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa, ou que sente estar faltando algo entre as experiências permitidas aos membros da sociedade. Essa pessoa então parte em uma série de aventuras, em que realiza uma gama de proezas que ultrapassam o usual, quer para recuperar o que tinha sido perdido, quer para descobrir algum elixir doador da vida.³⁸ Para o autor “[...] há dois tipos de proeza. Uma é a proeza física, em que o herói pratica um ato de coragem, durante uma batalha, ou salva uma vida. O outro tipo é a proeza espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida espiritual humana e retorna com uma mensagem.”³⁹

Monomito e o Sentinela da Liberdade

Logo no início da obra “As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade” somos apresentados ao jovem Steve Rogers que, ao assistir com dois amigos a uma filmagem sobre a Segunda Guerra Mundial na Europa, fica seriamente desolado e, depois de muito refletir, decide alistar-se no exército americano.⁴⁰ Identificamos nesta seqüência de eventos, duas definições de Campbell: “Mundo comum”, ao vermos o nosso herói em seu cotidiano de vida simples e o “O chamado da aventura”, que nas palavras do autor:

[...] descerra as cortinas de um mistério de transfiguração – um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais já não são adequados; está próximo o momento de passagem por um limiar.⁴¹

Após ter sido rejeitado pelo exército, devido a seu irregular físico, Rogers vem a ter o “Encontro com o mentor” ou “Auxílio sobrenatural”, personificado na figura do tenente-coronel James Fletcher, ao ser aceito no projeto secreto “Renascimento”.⁴² Campbell, ao conceituar o “Encontro com o mentor”, define-o

como “[...] o primeiro encontro na jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com freqüência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro, amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele estejam prestes a deparar-se.”⁴³

Durante o processo de seleção, Steve passa por inúmeros testes e desafios, até ser declarado apto a passar pela transformação física a que o projeto renascimento se propunha.⁴⁴ Este estágio da aventura é esclarecido por Campbell como “A Passagem pelo primeiro limiar”. Para ele, “Além destes limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo.”⁴⁵

Após passar pelo processo de transformação em supersoldado, Steve é treinado para aperfeiçoar suas habilidades com seu novo corpo e se disfarça como um incompetente recruta do exército. Neste segmento da aventura, Rogers sagra-se como Capitão América, passando por toda sorte de perigos enfrentando a ameaça nazista e, com a ajuda de um “parceiro”, tenta resgatar o tenente-coronel James Fletcher que havia sido seqüestrado e levado até a cidade de Paris, dominada pelas forças inimigas.⁴⁶

Temos aqui duas etapas da “Jornada do Herói”: “Ventre da baleia”, que para Campbell, é quando temos a idéia de que a passagem pelo limiar é uma passagem para uma esfera de renascimento simbolizada na imagem mundial de um útero, “O herói em lugar de conquistar e aplacar a força do limiar é jogado no desconhecido.”⁴⁷ Outra etapa é denominada por Vogler como “Testes, aliados e inimigos”, etapa em que se segue o desenrolar da história. Fora do ambiente usual do herói, nós o veremos enfrentar testes. O mesmo receberá ajuda esperada ou inesperada de aliados e terá que enfrentar seus inimigos. Nas palavras de Vogler:⁴⁸

Mesmo que o herói esteja, fisicamente, num mesmo lugar, durante toda a história, há movimento e mudança, à medida que um novo território emocional é explorado. Um mundo especial, mesmo figurado, é sentido de modos diversos, tem outro ritmo, diferentes propriedades

³⁸CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990. p. 132.

³⁹Idem p.131

⁴⁰As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 1. São Paulo: Abril Jovem, 1992. p. 6/7/9.

⁴¹CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p. 61.

⁴²As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 1. São Paulo: Abril Jovem, 1992. p. 10/15.

⁴³CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p. 74.

⁴⁴As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 1. São Paulo: Abril Jovem, 1992. p. 23/33.

⁴⁵CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p. 82.

⁴⁶As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 1 – 2 – 3. São Paulo: Abril Jovem, 1992.

⁴⁷CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p.91.

⁴⁸VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. p. 204.

e valores, regras diferentes.

Não conseguindo evitar a morte do coronel, o Capitão América e seu parceiro são capturados e levados para Berlim, capital da Alemanha nazista. Neste cenário o Capitão terá de enfrentar seu mais perigoso inimigo, o “Caveira Vermelha”, diante de Adolf Hitler e de uma multidão de oficiais nazistas. Seu inimigo revela neste instante que, ao derrotar o Capitão América, provará a superioridade nazista ao mundo. O Capitão então enfrenta e derrota o Caveira Vermelha em combate, contando com o auxílio de seu parceiro e de outros aliados que fez enquanto esteve encarcerado.⁴⁹

Nesta parte da aventura vemos, segundo os preceitos e Vogler, três seguimentos da “Jornada do Herói”: Aproximação da caverna oculta, Provação e Recompensa. O primeiro está representado quando a dupla é capturada e levada para Berlim. Para Vogler:⁵⁰

Os heróis, depois de se adaptarem ao mundo especial, agora seguem para seu âmago. Passam para uma região intermediária, entre a fronteira e o próprio centro da Jornada do Herói. [...] onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo. É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura.

O próximo segmento, intitulado “Provação”, é entendido por Vogler da seguinte maneira: “Agora, o herói está no aposento mais profundo da caverna oculta, enfrentando o maior desafio e o mais terrível adversário. Este, sim é o âmago da questão, [...] É a mola mestra da forma heróica, a fonte de seu poder mágico.”⁵¹ Observamos estes conceitos quando o Capitão América enfrenta seu maior inimigo (o ideal nazista), personificado na figura do Caveira Vermelha.

Por fim, nesta etapa, têm-se o que é descrito por Vogler como “Recompensa”. Para este autor, “Tendo passado pela crise da Provação, os heróis experimentam as conseqüências de sobreviver à morte. Já que o dragão que vivia na caverna oculta está morto ou vencido, eles agarram a espada da vitória e reclamam sua recompensa.”⁵² Para o

Capitão América, esta etapa chega quando, ao derrotar o Caveira Vermelha, ele diz: “Não vou matar o caveira vermelha! Represento um país... um povo... que não cultua morte... não cultua destruição... representa liberdade!”⁵³, demonstrando, com estes dizeres, que os ideais americanos por ele defendidos são na verdade superiores ao ideal nazista defendido pelo Caveira.

Após infligir esta importante derrota para os inimigos nazistas, o Capitão e seu parceiro roubam um avião das forças inimigas e retornam até seus parceiros ingleses, trazendo consigo inúmeros companheiros de combate por eles libertados. Quando chegam novamente em território americano, são condecorados e elegidos heróis nacionais pelo presidente do país⁵⁴.

Neste estágio chegamos ao término da aventura encontrando o item intitulado no Monomito como “Retorno com o elixir” Vogler⁵⁵ define este estágio da aventura da seguinte maneira:

Tendo sobrevivido a todas as provações e passado pela morte, os heróis regressam ao seu ponto de partida, voltam para casa ou continuam a Jornada. Mas prosseguem com a sensação de que estão começando uma nova vida, que, por causa do caminho que acabaram de percorrer, jamais voltará a ser como antes. Se são heróis mesmo, [...] trazem algo para compartilhar com os outros, alguma coisa com poder para curar a terra ferida.

Podemos entender que, após terem enfrentado inúmeros perigos que transformaram as mentes dos heróis envolvidos na aventura, ambos retornaram para casa dando início a uma nova corrente de acontecimentos que, porventura, resultará em uma nova jornada, que está por vir, bem como percebemos que o “elixir” que o Capitão América e seu parceiro trazem ao retornarem, está no poder motivacional e inspiratório que suas imagens transmitem à população e aos combatentes no front, como ilustrado pelos aplausos da platéia que assistia a projeção de sua aventura no cinema.⁵⁶

É importante salientar que nem toda a história se encaixa no caso do modelo “Campbelliano” e que, segundo Albert Paul Dahoui, “Há histórias que se

⁴⁹As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 4. São Paulo: Abril Jovem, 1992.

⁵⁰VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. p. 213.

⁵¹Idem. p. 229.

⁵²Ibidem p. 255.

⁵³As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 4. São Paulo: Abril Jovem, 1992. p. 181.

⁵⁴Idem. p.190/192.

⁵⁵VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. p. 303.

⁵⁶As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade 4. São Paulo: Abril Jovem, 1992. p. 192.

encaixam no modelo de Campbell, mas não contém todas as etapas. Não há problema. Não há necessidade de reestruturar a história só porque faltam alguns itens.”⁵⁷

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como definido anteriormente, o Mito consiste em uma narrativa com caráter explicativo ou simbólico, altamente relacionado à cultura ou religião; neste caso específico, o mito do Capitão América está intrinsecamente ligado à cultura de seu país que, como definido por Daslei Bandeira: “Culturalmente individualistas, os americanos acreditam na doutrina que ‘você depende somente de si mesmo para se tornar um vencedor’ [...] sua cultura está enquadrada e estagnada no arquétipo do guerreiro [...]”.⁵⁸

Assim sendo, pode-se perceber, por meio do paralelo traçado entre a história em quadrinhos “As Aventuras do Capitão América – O Sentinela da Liberdade” e a teoria denominada “Jornada do Herói” ou “Monomito”, que a criação do personagem Capitão América segue as estruturas narrativas contidas nas criações de heróis mitológicos que nos acompanham desde a antiguidade.

Tal fato colaborou imensamente para que o personagem alcançasse um lugar icônico na cultura norte americana, por meio de elementos narrativos míticos que auxiliaram para a identificação cultural do personagem, transformando-o em uma das figuras mais análogas ao “American Way of Life” ou “Sonho Americano”.

Esta análise pode ser comprovada nas palavras do próprio herói, ao dizer “Eu não represento os Estados Unidos, o presidente dos EUA faz isso. Por toda minha vida o que representei e o que lutei foram os ideais pelos quais foram fundados o nosso país: os ideais de liberdade, justiça e igualdade, que são comuns a todos os povos e não só o norte-americano [...]”.⁵⁹

Assim sendo, pode-se admitir que as Histórias em Quadrinhos, por seu perfil de veículo de comunicação de massa, e conseqüentemente ligadas às tendências culturais de uma nação, podem vir a agir como instrumento de criação e divulgação de mitologias, assim como diz Joseph Campbell: “[...] os símbolos da mitologia não são fabricados, não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções

espontâneas da psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador de sua fonte.”⁶⁰

REFERÊNCIAS

- ANSELMO, Z. A. **História em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- As aventuras do Capitão América: o sentinela da liberdade
1. São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- As aventuras do Capitão América: o sentinela da liberdade
2. São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- As Aventuras do Capitão América: o sentinela da liberdade
3. São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- As Aventuras do Capitão América: o sentinela da liberdade
4. São Paulo: Abril Jovem, 1992.
- BANDEIRA, D. **O escudo manchado**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.
- BARBOSA, A. et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2005.
- BIDE-LUYTEN, M. M. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- _____. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamentos, 1997.
- CAPITÃO América Especial: as primeiras histórias. Abril Jovem, 1992.
- CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- _____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes. 2000.
- COELHO, T. **O que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- DAHOUÏ, A. P. **A jornada do herói**. São Paulo. Disponível em: <www.roteirodecinema.com.br>. Acesso em: 20 jan.

⁵⁷DAHOUÏ, Albert Paul. A Jornada do Herói. São Paulo. Disponível em: www.roteirodecinema.com.br – acessado em 20 de Janeiro de 2008.

⁵⁸BANDEIRA, Daslei. O Escudo Manchado. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007, p. 23.

⁵⁹Capitão América 151. Abril Jovem, Dezembro, 1991.

⁶⁰CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamentos, 1997. p.15/16.

MELO, S. F. B.

2008.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ENCICLOPÉDIA Marvel. São Paulo: Panini, 2005.

HOBSBAWM, E. **Era dos extremos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

LANNONE, L. R.; LANNONE, R. A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

MACCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOYA, Á. de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1986.

MOYERS, B.; CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SILVA, A. O.; VIANA, N. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VIANA, N. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WRIGHT, C. R. **Comunicação de massa**. Rio de Janeiro: Bloch, 1967.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <www.wikipedia.com.br>. Acesso em: 20 jan. 2008.

WIZMANIA. São Paulo, Panini, n. 44, maio, 2007.