

Shazam! A sobrevivência do mito na modernidade

Lucas Nascimento dos Santos¹ (IC),

Marcelo Rodrigues dos Reis² (PQ)

Universidade Estadual de Goiás

Resumo: A proposta aqui apresentada procura refletir a manutenção do discurso de tipo mítico no corpo das histórias em quadrinhos modernas e suas possibilidades interpretativas. Dessa forma, pretende-se analisar a história em quadrinhos *Shazam!* – o poder da esperança enquanto repositório de aspectos dos relatos míticos que caracterizam sociedades passadas. Ao dizer a palavra Shazam, por exemplo, *Billy Batson* ultrapassa o limites da vida cotidiana, assumindo a forma de Capitão Marvel e esse evento torna viável a discussão acerca da reprodução de figuras míticas na cultura de massas e permanência arquetípica em nosso tempo.

Palavras-chave: Mito. Religião. Hqs.

Introdução

Desde sua origem, a narrativa mítica se destaca pela proposição de modelos éticos e códigos morais que se cristalizam nas sociedades que a acolhem. Sua expressão no cotidiano corrobora esse entendimento. O acesso aos valores comunicados pelo discurso mítico permite ao pesquisador compreender sobre que fundamentos se ergueram imaginários que orientaram e orientam a vida dos grupos humanos; tanto na esfera pública quanto privada.

Diante do exposto e tendo como referência a contemporaneidade, entendo que caiba a pergunta: considerando que as representações do sagrado são fruto de seu tempo histórico, seria possível ler as HQs de superaventura, produzidas ao longo do século XX, como uma espécie de discurso de caráter mítico?

¹ lucas.vg321@gmail.com.

² Bacharel e licenciado em História pela Universidade de Brasília (2001). Mestre em História pelo Programa de Pós-Graduação do Departamento de História da Universidade de Brasília (2004). Doutor em História pelo Programa de Pós-Graduação do Departamento de História da Universidade de Brasília (2008). Graduado em Comunicação Social, com ênfase em Jornalismo, pelo UniCEUB - Centro de Ensino Universitário de Brasília (1997). Atualmente é professor do quadro da Universidade Estadual de Goiás. Desenvolve pesquisas e exerce docência em nível superior nas áreas de História das Religiões, História Medieval, História do Brasil, Teoria da História e Estudos Culturais. Coordena o curso de pós-graduação Lato Sensu em "História, Narrativas e Identidades". marceloreisueg@gmail.com.



O fato é que essas superaventuras, que, conforme assinalei, surgem em um intervalo de tempo muito específico, o século XX, têm disponibilizado ao seu público uma oferta generosa de modelos existenciais, repertório de costumes e guias de conduta, os quais podem ser compreendidos como ferramentas capazes de suprir, inclusive, determinadas carências humanas. O que contribuiu de maneira importante para que as HQs se tornassem ícones da cultura pop (*pop culture*), esta que pode ser reconhecida como uma modalidade de entretenimento que atinge grandes audiências.

Segundo Karen Armstrong, estudiosa do campo das religiosidades, o êxtase provocado por tradições míticas antigas pode ser alcançado, alternativamente, pelo uso de imagens e proliferação de manifestações culturais que tipificam fração expressiva das sociedades do mundo moderno. Nesse sentido, substâncias psicoativas, práticas esportivas e produtos artístico-culturais, como o cinema e os quadrinhos, tornar-se-iam portais que permitem ao indivíduo o acesso ao "êxtase" lembrado pela autora.

Resultados e Discussão

A vida cotidiana é construída a partir do intercâmbio de culturas e, assim, de saberes, convicções e experiências diversas. Por esse motivo, o ser humano circula entre diferentes meios, grupos e distintos universos simbólicos. E, nesse trânsito, tenta lidar com as questões que envolvem a vida cotidiana, a busca por sentido, por um centro, uma referência a partir da qual o mundo possa ser construído. Na esteira desse processo, a narrativa de tipo mítico é capaz de "responder" a esses anseios em sua dimensão modelar. Segundo Reblin,

Esses modelos podem ser adquiridos pela memória, pela instituição, pela tradição, pela educação, pela cultura, enfim, mediante as relações que o homem vai estabelecendo ao longo de sua existência. Esses modelos adquiridos serão relevantes para o ser humano em situações concretas à medida que estes correspondem a seus anseios e sua busca por sentido.³

³ REBLIN, Iuri Andréas. "Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião" In Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Nildo Viana, Iuri Andréas Reblin (organizadores).- Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011, p. 63.

Assim sendo, as HQs de superaventura⁴ são um produto cultural constituído pela imaginação e, como esse estudo apresenta, utilizam do universo dos mitos exemplares para adquirir forma. Narrativas desse tipo sempre transportam significados e valores do nosso universo. Nesse sentido, “a importância dos quadrinhos e do cinema se concentra, por um lado, no poder de representação e no grau de comunicabilidade que o retrato configurado apresenta e, por outro lado, na capacidade hermenêutica do destinatário”⁵.

Em "Shazam: o poder da esperança" está configurada essa relação. Sua narrativa via de regra contempla o sobrenatural e a religiosidade. Quando Billy Batson pronuncia a palavra mágica “Shazam”⁶, o personagem vive o rito de transição, transformando-se em Capitão Marvel. Essa transição é possível apenas por ter encontrado o Mago, entidade limiar que alimenta os poderes de Shazam. Em *Aspectos do mito*, Mircea Eliade apresentou como a narrativa mítica antiga é marcada pela presença de personagens limiares, presentes em rituais de transição ou transformação⁷, argumento que reforça a manutenção do discurso de caráter mítico, agora refigurado em outra plataforma cultural.

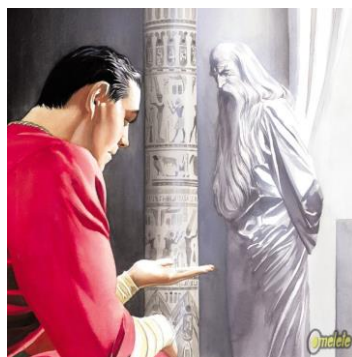


Figura 1. Shazam e o "misterioso" Mago. Arte de Alex Ross.

⁴ O gênero de superaventura é aquele marcado pela existência de seres com qualidades sobre-humanas.

⁵ REBLIN, Iuri Andréas. “Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião”. In: *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Nildo Viana, Iuri Andréas Reblin (organizadores). Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011, p. 57.

⁶ O próprio termo faz referência às tradições religiosas do passado, composto pelas iniciais das figuras que lhe conferem poder. Salomão (sabedoria); de Hércules (força); de Atlas (vigor); de Zeus (poder); de Aquiles (coragem); e de Mercúrio (velocidade). Isso também remonta um complexo debate de Eliade acerca da importância de conhecer a origem mítica dos termos para as sociedades e tradições culturais antigas.

⁷ ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, 1989.



Portanto, as HQs dão margem à possibilidade de se refletir como as narrativas míticas se inscrevem no imaginário social, particularmente se identificada a vitalidade delas nos produtos culturais circulantes na modernidade. Essa reflexão preliminar permite perceber como algumas estruturas arquetípicas, como as entidades limiares, os mitos exemplares e, normalmente, a estrutura narrativa dessas tradições permanecem reproduzidas em mídias contemporâneas como as HQs.

Considerações Finais

Enfim, a intenção por trás desse texto é melhor compreender a forma como o discurso mítico permanece, hoje, refigurado nas HQs. A relação que se estabelece com as narrativas desse tipo está envolvida diretamente com a capacidade relacional do leitor. Nesse sentido, há muitas possibilidades de demonstrar as associações entre as narrativas de tipo mítico do passado e estas permanecem fortemente presentes na sociedade, como as HQs. A leitura dessas obras apresenta, em certa medida, um retrato aproximado da sociedade. Portanto, as HQs não se limitam ao entretenimento ou, pelo menos, não precisam se limitar.

Agradecimentos

Agradeço aos meus professores, amigos e familiares.

Referências

ARMSTRONG, K. *Breve História do Mito*. São Paul: Cia de Letras, 2005.

DINI, Paul et ROSS, Alex. *Shazam! – o poder da esperança*. São Paulo: Editora Abril, 2001.

ELIADE, Mircea. *Aspectos do mito*. Lisboa: Edições 70, 1989.

REBLIN, Iuri Andréas. “Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião”. In: *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações*



V Congresso de Ensino,
Pesquisa e Extensão da UEG



multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Nildo Viana, Iuri Andréas Reblin (organizadores). Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011.

REALIZAÇÃO

PRG
Pró-Reitoria de
Graduação

PRP
Pró-Reitoria de
Pesquisa e
Pós-Graduação

PRE
Pró-Reitoria de
Extensão, Cultura e
Assuntos Estudantis



Universidade
Estadual de Goiás