

# O mito de Homero a Jack Kirby: sua essência e suas formas



Prof. Dr. Diogo dos  
Santos Silva  
UERJ

**RESUMO:** Este artigo tem como objetivo pensar a relação do mito e das mitologias em suas formas originárias na Antiguidade com suas reapresentações modernas nos quadrinhos. Analisa a forma como o papel do herói é apresentado nos quadrinhos. Verifica como se dá a manifestação do divino, e questiona o que é o mito e o que é a narrativa mítica na Antiguidade e nos quadrinhos modernos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mito; Homero; Jack Kirby.

**RESUMO:** Este artigo tem como objetivo pensar a relação do mito e das mitologias em suas formas originárias na Antiguidade com suas reapresentações modernas nos quadrinhos. Analisa a forma como o papel do herói é apresentado nos quadrinhos. Verifica como se dá a manifestação do divino, e questiona o que é o mito e o que é a narrativa mítica na Antiguidade e nos quadrinhos modernos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mito; Homero; Jack Kirby.

**ABSTRACT:** Intends to discuss the relation between myth in its original forms in Antiquity with its modern representations in graphic novels. Analyses how the role of the hero is presented in the comics. Verifies how the manifestation of the divine work occurs and asks what is the myth and what is the mythical narrative in Antiquity and in the modern graphic novels?

**KEY-WORDS:** Myth; Homer; Jack Kirby.

Discutiremos neste breve artigo a questão da presença mitológica nos quadrinhos de super-heróis, mais especificamente na obra Jack Kirby, sem, no entanto, tratá-la como mera citação de personagens mitológicos, de deuses de religiões pagãs, ou de eventos extraídos dos épicos da Antiguidade. Entendemos que a presença se dá, na verdade, na composição de arquétipos tais como o do cavaleiro errante, do demônio detentor do conhecimento, entre outros, e de imagens-questões. Além disso, não faremos nas linhas que se seguem a diferenciação entre mitologia e religião, compreendendo estes dois fenômenos como o mesmo dentro das diferentes culturas, pois, apenas o juízo próprio à tradição ocidental é capaz de distinguir um fenômeno mitológico, dito atrasado ou primitivo, do religioso.

Em diversos momentos dos quadrinhos podemos perceber a presença mitológica, mais notadamente no gênero dos super-heróis. Temos, por exemplo, a gênese kryptoniana e o êxodo do Super-Homem; o juramento de Bruce Wayne e sua afirmação como um símbolo homem-animal, uma divindade vingadora. Seja intuitivamente, ou por influência de diversas leituras de épicos medievais e contos de fada, dos romances *pulp*, ou através dos estudos bíblicos, os artistas de quadrinhos deste gênero

compuseram suas obras com diversos símbolos, arquétipos e eventos oriundos de antigas narrativas mitológicas.

Para nosso trabalho, analisaremos o arco de histórias que ficou conhecido como a *Trilogia de Galactus*, de Stan Lee e Jack Kirby, publicado na revista *Fantastic Four* nas edições 48 a 50.

Essas edições marcam um grande momento no desenvolvimento do Universo Marvel, não apenas pelas suas qualidades narrativas, como também por assinalar a existência de uma raça de seres maiores que os homens e os heróis que habitavam este mundo. Com o aparecimento de Galactus, o grande deus devorador, este universo deixa de apresentar apenas uma série de aventuras ou contratempos, já que transcende, a partir daí, o argumento literário, tornando-se mito - a própria questão do homem e de sua busca.

A história começa quando o Quarteto Fantástico retorna para Nova Iorque de sua aventura com os Inumanos e vê todo o céu da cidade como encoberto por chamas. O Senhor Fantástico, um dos membros do grupo, tranca-se em seu laboratório para investigar o estranho fenômeno e aí recebe a visita do Vigia, uma espécie de entidade que tem a função de, sem interferir, documentar todos os eventos da Terra. Nós, leitores, descobrimos

<sup>4</sup>A representação dos homens como inferiores aos deuses é muito comum em diversas culturas da Antiguidade, dentre elas, a egípcia, hitita, as diferentes culturas mesopotâmicas - com representações megalíticas de seus deuses - e, inclusive, a cultura grega. Algo similar ocorre nas culturas cristã e budista contemporâneas, com suas estátuas gigantes de Cristo, Buda e bodhisattvas.



Fonte: Fantastic Four, 49, Editora Marvel, 1966.

então que as chamas no céu eram um artifício seu para ocultá-la do Surfista Prateado, o arauto de Galactus, cuja função era a de vagar pelo cosmo em busca de planetas para serem devorados pelo seu senhor. E é por este motivo que Galactus ganha seu epíteto de "Devorador de Mundos".

Mas, apesar deste artifício e de outros mais,

o Vigia não consegue perceber que o planeta é rico em vida e chama Galactus para que o devore. Assim, o devorador tem sua entrada triunfal na Terra protagonizando talvez o primeiro grande momento teofânico nos quadrinhos, que se dá não só pelo texto, como também pela representação da cena na qual os heróis

são apresentados em estatura muito inferior a do deus<sup>1</sup>, observando-o impotentes e assustados. Há fenômenos com os quais nem aqueles que vão além do homem comum conseguem lidar. Há algo superior que torna o herói igual àqueles a quem protege. Algo que faz o Quarteto Fantástico perceber sua humanidade: o divino, a ameaça presente e resoluta da total aniquilação.

Para um leitor desatento, as discussões e os complexos temas tratados em um "mero gibi" passam despercebidos. A *Trilogia de Galactus* trata, dentre diversas outras questões, da teofania, a visão da divindade, ou seja, da percepção do transcendental. Essa imagem-questão é possível dentro desta narrativa unicamente pelo fato de os personagens do Quarteto Fantástico assumirem o arquétipo do herói errante. O herói errante é aquele que, distanciado-se do convívio com seus iguais, inicia uma busca para a compreensão do movimento do mundo, ou seja, dos mistérios sagrados. Podemos perceber a jornada do herói nas narrativas do Ciclo da Demanda do Santo Graal, na vida de Buda, no retorno de Ulisses, e, de forma mais velada, em diversos contos de fada.

No caso da narrativa de Lee e Kirby, esse afastamento não se dá de maneira física (como no caso da *Demanda do Santo Graal*) – o Quarteto distancia-se da

humanidade devido às suas características super-humanas. Ao se tornarem algo além do humano, encerraram-se em um castelo (o Edifício Baxter), que retoma o símbolo da árvore do mundo, o lugar que une todo o cosmo, donde o herói percebe o transcendental. Resguardando suas proporções, um episódio semelhante ocorre na busca de Buda e sua meditação sob a árvore Bo<sup>2</sup>.

É realmente impressionante a quantidade de símbolos mítico-religiosos que encontramos nos quadrinhos de super-heróis e quantos arquétipos estes personagens representam. Tomemos por exemplo o caso do Super-Homem. Seu papel é completamente diferente aos dos heróis de Kirby, pois, apesar de ser reconhecido como o primeiro super-herói, não apresenta nem sua narrativa, nem em suas características, o arquétipo do herói. Sua origem repete a origem bíblica de Moisés, desempenhando o papel da justiça divina e do instaurador da moral. É curioso notar que seus criadores retiraram seu nome (seu epíteto) de um conceito de Nietzsche, mas, enquanto o super-homem do pensador é aquele que transcende a moral, o Super-Homem dos quadrinhos é aquele que traz a salvação pelo cumprimento total da mesma. Notemos o "s" que ele traz no peito, aquela letra não é um "s" – representando a palavra

<sup>2</sup>O símbolo da árvore do mundo pode ser encontrado também na árvore Yggdrasil, que na mitologia nórdica sustenta todos os nove mundos, tendo Ódin se empalado nela para descobrir o segredo das runas. O símbolo da árvore do mundo aparece também na Árvore do Éden, árvore que separaria/ uniria os dois mundos, o profano e o divino. Para um estudo deste símbolo veja: ELIADE, Mircea. *O Sagrado e o Profano*. Rogério Fernandes, trad. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

<sup>3</sup>As Erinias são, assim como as Moiras e a Nêmesis, divindades infernais que velam por uma justa distribuição das partes.

"super". O Super-Homem não é um representante do modelo imperialista norte-americano, não é um defensor do "american way of life", as discussões dos quadrinhos vão muito além da defesa de uma política expansionista.

Batman, também um dos primeiros super-heróis, igualmente não reinterpreta o arquétipo do herói. O homem-morcego não se coloca na busca ou na jornada transcendental, mas assume em si uma divindade vingadora noturna, a nêmesis, a correta retribuição para aqueles que ultrapassaram os limites. O pensador pré-socrático Heráclito descreve no fragmento 94 o papel das divindades vingadoras: "Nem mesmo o Sol (Hélios) ultrapassará seus limites, senão as Erínias<sup>3</sup>, servas da justiça, descobrirão." (*Os Pensadores Pré-Socráticos*. São Paulo: Ed. Abril. p. 94.). Batman é uma espécie de moira, o destino ceifador e punidor dos homens. Ao contrário do Super-Homem, que representa uma justiça celeste, salvadora, Batman é a justiça telúrica, que, surgindo das sombras noturnas, através do medo impõe a ordem sobre o caos.

Vemos, mais uma vez, que os quadrinhos de super-heróis não são panfletos de um projeto político, tampouco narrativas inocentes ou descompromissadas. Suas questões são as questões da arte e do próprio homem. Voltemos, portanto, a Kirby. Percebemos que em sua vasta obra, o autor inspirou-se

em temas, nomes e eventos mitológicos, sendo os mais famosos *O Poderoso Thor* e o épico conhecido como *Quarto Mundo*. Em ambos notamos que a base da narrativa estrutura-se sobre o confronto entre o herói (Thor/ Órion) e um vilão (Loki/ Darkseid). Considerada por muitos estudiosos como uma estrutura de narrativa infantil, esta base revela, na verdade, o conflito primeiro mitológico da divindade mantenedora da ordem, com as forças caóticas de destruição do mundo. É a dialética apresentado-se como imagem símbolo, o conflito entre morte e vida, criação e destruição, o princípio masculino e o feminino.

Quando Loki tenta usurpar o trono de Ódin, ou Darkseid, apropriar-se da equação antívida, vemos mais uma vez representado o épico da criação do mundo ou o épico de fundação de uma civilização. Vemos novamente Zeus lutando contra os titãs, vemos os gregos destruindo os troianos, vemos o rei Arthur lutando contra os saxões. A narrativa da luta do herói contra o vilão reacende a questão da luta do homem frente às perplexidades do ser, desafiado pela sempre iminente e imperativa força do não ser.

Esta dialética também ocorre na *Trilogia de Galactus*, no entanto,

os heróis do Quarteto Fantástico não se confrontam apenas com uma força de pura destruição, mas com a força possibilitadora, com o próprio criador do mundo. Galactus é o próprio Chronus, o Tempo, que dá à vida seus filhos, para logo depois legá-los à morte. Talvez Kirby não tenha percebido toda esta possibilidade em sua obra, porém Byrne, anos mais tarde, na história do julgamento de Reed Richards<sup>4</sup>, dá voz às seguintes palavras proferidas pela entidade conhecida como Eternidade:

Então deixe que o antigo livro seja aberto, deixe que as mentes dos mortais tenham conhecimento daquilo que não pode ser conhecido. Deixe que a verdade cósmica seja dita! (BYRNE, John. *Fantastic Four Visionaries*. vol. 4. p. 138)

Então todos os seres (nós, inclusive) tomam conhecimento de que são *um* apenas, o um também faz parte destes seres. Percebem o caminho de Galactus e sua função no mundo. Ele é o princípio básico e primeiro da oposição, e sem oposição não haveria equilíbrio, sem o caos, não haveria o cosmo, ou seja, da dialética brota a possibilidade do mundo.

#### Bibliografia:

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Adail Ubirajara Sobral, trad. São Paulo: Pensamento, 2007.

ELIADE, Mircea. *Imagens e Símbolos*. Geoges Dumézil, Prefácio. Sonia Tamer, trad. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. *O Sagrado e o Profano*. Rogério Fernandes, trad. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MONDOLFO, Rodolfo. *O Pensamento Antigo, vol I*. Lycurgo Gomes da Motta, trad. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1964.

PUHVEL, Jaan. *Comparative Mythology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1989.

TERRA, João Evangelista Martins. *O Deus dos Indo-Europeus: Zeus e a proto-religião dos indo-europeus*. São Paulo: Loyola, 1999.

JUNG, C. G. *Myterium Coniunctionis*. R. F. C. Hull, trad. Princeton: Princeton University Press, 2ª ed, 1989.

SCHOPENHAUER, Arthur. *O Mundo como Vontade e Representação*. M. F. Sá Correia, trad. Rio de Janeiro: Contraponto, 2001.

<sup>4</sup>Revista *Fantastic Four* número 262, Editora Marvel, 1984.