



A configuração do sombrio nos quadrinhos

Paulo Vinícius de Omena Pina

*Mestre em Comunicação e Mídia pela Universidade Paulista – São Paulo.
Coordenador e Docente do Curso de Comunicação Digital da Universidade
Paulista - São José dos Campos. Professor Titular do curso de Desenho
Industrial das Faculdades Integradas Teresa D'Ávila*

"Um homem deixou de alimentar a sombra que carregava. Alegou razões de economia. Afinal para que de sobejo levar algo que o duplicava? Sem sombra, pensou melhor carregaria o que nele carregava. Equivocou-se. Definiu. Descobriu, então, que a sombra o sustentava".

Affonso Romano de Sant'Anna

Acredita-se que o temor e o culto às sombras, em seus aspectos míticos, sejam tão antigos quanto o próprio surgimento da consciência humana:

[...] Inúmeras superstições relativas à sombra ou à imagem que ainda prevalecem em todas as partes de nosso mundo civilizado correspondem aos difundidos tabus dos primitivos, que viam nessa imagem natural do Self a alma humana... Os povos primitivos não apenas têm medo de deixar que sua sombra incida sobre certos objetos, em especial alimentos, como também têm horror de que caia acidentalmente sobre eles a sombra de outras pessoas - sobretudo mulheres grávidas e sogras. Tomam cuidado para que ninguém cruze sua sombra e observam precauções especiais para que suas sombras não caiam sobre os mortos ou sobre o caixão ou num túmulo, razão pela qual, supõe-se, seus enterros em geral são feitos à noite. Seu maior medo, porém, diz respeito à lesão intencional de sua sombra por mágica, uma vez que, de acordo com uma crença comum, um inimigo pode ser morto ferindo-se sua sombra. Muitas outras tradições folclóricas de natureza semelhante indicam com clareza que o homem primitivo considera a sombra seu duplo misterioso, um ser espiritual, mas real. (RANK, 1941, p.71).

Talvez o que mais tenha intrigado o homem primitivo, e a isso atribuiu às sombras características sobrenaturais, fosse exatamente o fato desta ser imaterial - intangível, porém real - visível. E mais, embora o homem tenha galgado diversos degraus na escala evolutiva da espécie desvendando inúmeros mistérios da natureza, alguns aspectos míticos da cultura primitiva se sedimentaram em nosso inconsciente, e no caso da sombra, desdobrando-se de várias maneiras.

De uma simples definição literária¹ a uma conceitualização bem mais complexa², o traço comum a qualquer tentativa de compreender este fenômeno é sempre o mesmo: o medo do ser humano frente ao desconhecido. Tanto o local assombrado – área sem luz, quanto o inconsciente propriamente dito aterrorizam, pois em nenhum dos dois casos o homem apresenta-se no controle da situação. No primeiro, por suas limitações físicas e no segundo, por ser incapaz de compreender os mistérios do inconsciente. Assim, estes temores sedimentaram-se na cultura popular como gêneros opostos:

A vida se desenvolve em uma tensão dos opostos. A luz costuma ser considerada razão, ordem, aquilo que se adapta, avança, parece bom, relaciona-se facilmente com as outras partes, é científica, empírica, previsível, compreendida, capaz de obter um acordo geral, imediatamente disponível, civilizada, equilibrada, a mão direita, estrutura, sanidade, a cara das coisas, o apolí-

neo, as folhas, os ramos e o tronco da árvore.

A sombra, pelo contrário, é imaginada, não é vista, primitiva, arcaica instintiva, primordial, imprevisível, confusa, rebelde, desestruturada, negada, desvinculada, não civilizada, instável, indisponível, louca, a mão esquerda, a máscara antitética, o dionisiaco, o lado de baixo das coisas, o lado ctônico, o fundo, o periférico, o perverso, o ansioso, aquilo que retém e recua, aquilo que é vislumbrado no canto do olho, aquilo que parece ruim, mágico, negado, incomum, mercurial, esquivo, letal, subterrâneo, as raízes da árvore. (CONGER, 1993, p. 87).

Nas Histórias em Quadrinhos, estas características opostas se manifestam muito claramente e são esses aspectos sombrios, enraizados em nossa cultura, que buscaremos identificar neste trabalho, procurando traçar um paralelo com o cotidiano.

É peculiar e característico de qualquer produto industrializado formar consumidores e/ou adaptar-se a eles; esta é a natureza irrefutável da produção em massa e com a Indústria Cultural não foi diferente. Embora, em sua maioria, os heróis tenham se tornado figuras permeadas de positividade quase apolínea, este excesso de "brancura" fatalmente se desdobraria numa expectativa por figuras sombrias, como um movimento natural ao equilíbrio. Curiosamente, pouco tempo após o surgimento dos Super-Heróis dotados de eficiência sobrenatural, heróis mascarados e sombrios começaram a ganhar espaço nesse novo segmento midiático.

A figura que mais se destacou entre os Heróis mascarados, e que ainda hoje povoa o imaginário popular, foi o Batman. Atuando sempre à noite, o Homem-Morcego não possui qualquer habilidade sobrenatural, ao contrário, é humano, errante, luta ferozmente contra seus fantasmas. No universo dos Quadrinhos, Batman é a figura mais prodigiosa, aquela que melhor representa o homem real, deixando transparecer conflitos internos muito claros e característicos do romantismo alemão:

(...) é o sentimento como objeto da ação interior do sujeito, que excede a condição de simples estado afetivo: a intimidade, a espiritualidade e a aspiração do infinito, na interpretação tardia de Baudelaire. Sentimento do sentimento ou desejo do desejo, a sensibilidade romântica, dirigida pelo 'amor da irresolução e da ambivalência', que separa e une estados opostos (...), contém o elemento reflexivo da ilimitação, de inquietude e de insatisfação permanentes de toda experiência conflitiva aguda, que tende a reproduzir-se indefinidamente à custa dos antagonismos insolúveis que a produziram. Pelo seu caráter conflituoso interiorizado, trata-se, portanto, considerada assim, de uma categoria universal. (NUNES; GUINSBURG [Org.], 1985, p. 51).

Os Quadrinhos tornaram-se um meio de comunicação extremamente sofisticado, capaz de difundir ideias e pensamentos também complexos e repletos de conceitos não menos densos. Aspecto bastante curioso observado, é que a maioria dos Super-Heróis que surgiram durante

a Segunda Guerra Mundial, com o objetivo definido de motivar as tropas aliadas, traziam consigo mensagens nada subliminares.

Símbolo maior e mais claro de personagem criado para este fim, o Capitão América entra e sai de cena constantemente, como se fosse um índice da política Norte-Americana, curiosamente convocado sempre que o patriotismo daquele povo apresenta-se abalado, conforme analisa Jô Soares em um breve artigo publicado em uma revista³:

O Capitão América é um reflexo chauvinista da política externa americana. O seu uniforme listado e estrelado seria a própria bandeira dos Estados Unidos, enquanto o escudo teria uma conotação simbólica: só ataca para se defender, exatamente como querem demonstrar o Pentágono e a Casa Branca nos mais variados conflitos da Ásia, África e América Latina. Daí por que o Capitão América sofreu um certo ostracismo no período kennedyano, ressurgindo agora com redobrado ímpeto⁴. (SOARES, 1969 apud Cirne, 1974, p. 19).

Isso mostra que não só graficamente manifestam-se as sombras, estas também se projetam no comportamento dos personagens, ou ainda, como reflexos visíveis do que eles representam. Neste contexto, podemos dizer que a estética sombria, explorada nos meios de comunicação de massa, não é mera alegoria para compor e ambientar histórias, mas sim reflexo travestido das neçações sociais.

A série de luxo U.S. Tio Sam, escrita por Steve Darnall e Alex Ross (1998), por exemplo, aborda com extrema genialidade as crises de identidade do “Espírito Americano”, personificado pelo Tio Sam.

A trama ocorre num passeio alucinado entre “realidade” e lembranças do passado, revividas pelo protagonista, resumindo bem o momento de crise de identidade que o povo americano viveu mais intensamente naquele período⁵. No decorrer da história, as sombras sociais americanas são mostradas como lapsos de memória do personagem, que tenta compreender os motivos que levaram estas manchas negras a acontecerem.

Embora tenha sido uma publicação direcionada para o público americano, conquistou leitores do mundo todo, por sua profundidade no tema e pelo primor do tratamento gráfico característicos de Alex Ross. Infelizmente a conclusão da trama é mais uma campanha de aclamação patriótica americana.

Assim como as telenovelas, as produções cinematográficas ou os romances literários, que promovem o estabelecimento de vínculos entre o espectador/leitor e os personagens da ficção, com os Quadrinhos não é diferente. Da mesma forma que algumas tramas mobilizam um grupo específico em função dos paralelos com a vida real, a relação de empatia com os personagens é igualmente proporcional, em função do modelo idealizado que eles representam. Tanto em Watchmen quanto em U.S. Tio Sam, ambas direcionadas para o público norte-americano, o país atravessava um momento de incerteza política e social muito grande, o que possibilitou uma identificação imediata por parte do público. No primei-

ro caso (1985), com a incerteza de um conflito nuclear com a antiga União Soviética e, no segundo (1998), um momento de crise de identidade cultural por vários fatores, dentre eles a eminência da globalização, e, como consequência, o aumento da miséria mundial, inclusive da própria classe baixa americana.

No caso do Brasil, basta recordar a repercussão da telenovela “O Rei do Gado”, escrita por Benedito Ruy Barbosa e exibida pela Rede Globo de Televisão, entre julho de 1996 e fevereiro de 1997, que, utilizando como pano de fundo o massacre ocorrido em Eldorado dos Carajás, no sul do Pará, explorou de todas as maneiras possíveis o conflito entre fazendeiros, Governo e sem-terras. Repercussão esta que só ocorreu porque encontrou ecos na sociedade.

Se em tempos remotos os homens paleolíticos⁶ projetavam-se simbolicamente nos desenhos gravados por eles mesmos nas cavernas, o homem contemporâneo também se projeta e se identifica nas imagens fabricadas e reproduzidas pela mídia. E se a mídia em geral buscou elementos do imaginário coletivo para criar seu repertório gráfico e estético⁷, é evidente que os efeitos da superexposição do homem a ela já tenham maculado este imaginário coletivo/cultural, impossibilitando qualquer identificação e vinculação com outra coisa que não seja com ela mesma – a mídia.

A ECLOSÃO DA SOMBRA

O personagem Batman, que surgiu despreziosamente no final da década de 30, nos Estados Unidos, com o objetivo de diversificar as histórias da revista Detetive Comics, embora ainda trouxesse consigo uma pequena partícula do herói mitológico teve como pilar de seu sucesso junto à massa, a exteriorização de sua sombra.

Enquanto Super-Man (1938) era o próprio herói mitológico envolto na bandeira americana, refletindo hiperbolicamente todo ideal de superioridade daquele povo, Batman (1939), por sua vez, era o anti-herói⁸, que agia à noite, na escuridão. Se, para o Homem-de-Aço⁹, seu equivalente no mundo animal era a águia, entre os vilões, Batman era temido como o Homem-Morcego. Juntos, na mesma revista, eles se completavam como opostos em sua essência; porém, lutando pelo mesmo ideal: a paz e a ordem, travestidas em eterna repressão ao inimigo¹⁰; mas principalmente, enquanto Super-Man tinha sede de justiça, Batman tinha sede de vingança.

Durante sua trajetória, Batman sofreu diversas intervenções formais e comportamentais, com o propósito de aumentar sua penetração no mercado, fosse por meio de revistas, seriados de TV, filmes, entre outros, mas sua origem sempre se manteve a mesma.

Herdeiro de uma fortuna, o garoto Bruce Wayne, após perder violentamente os pais assassinados num beco de Gotham City¹¹, foi criado por um tio e pelo mordomo da família e cresceu solitário na mansão deixada como herança. Introvertido, mas talentoso, Wayne tor-

nar-se-ia um empresário de sucesso à frente dos negócios da família. Constantemente assombrado pela tragédia da infância, o garoto milionário encontra na vingança uma razão para viver.

Somente esses elementos, já seriam mais que suficientes para sustentar o sucesso de Batman, dando às suas histórias, além de respaldo lógico, motivo para existir (vingança, restauração do equilíbrio e da ordem etc.), estabelecendo com o público uma relação de afetividade muito grande. Porém, o duradouro sucesso de Batman também pode ser compreendido como resposta de caráter imediato, promovida por seus elementos arquetípicos (imagens primordiais) cujo tempo entre a visualização, a identificação e a história desses signos é tão rápida e usual para nós, que apontam para uma mitologia própria e completa, apreendida e traduzida instantaneamente pelo leitor:

São sistemas de prontidão para a ação e, ao mesmo tempo, imagens e emoções. São herdados junto com a estrutura cerebral - constituem de fato o seu aspecto psíquico. Por um lado, representam um poderoso conservadorismo instintivo e são, por outro lado, os meios mais eficazes que se pode imaginar de adaptação instintiva. (JUNG, p. 22 apud CEIA, 2008).¹²

Em 1986, o desenhista e roteirista Frank Miller publicou, nos Estados Unidos, a revista que mais tarde seria considerada um divisor de águas dentre as Histórias em Quadrinhos: **The Return of the Dark Knight** (lançada no Brasil como "O cavaleiro das trevas"). Nesta trama, após anos de combate ao crime, Bruce Wayne decide "aposentar-se" e começa a praticar esportes radicais. Dez anos se passam. Wayne já está com sessenta anos, e a cidade de Gotham encontra-se dominada pelo crime.

Dividido em quatro livros, a obra de Miller traz ao centro da discussão o poder influenciador dos meios de comunicação¹³ junto à grande massa, bem como a espetacularização da violência. Coincidentemente, poucos anos depois, Jean Baudrillard¹⁴ aprofundou-se nestas questões referentes aos fenômenos extremos, tomando como pivô a violência e as manifestações das forças malignas, como resultados de séculos de repressão à natureza humana, gerada pela insaciável busca da humanidade por uma eficiência hiperbólica inatingível e hoje potencializada pelos meios de comunicação de massa:

Não há ressurreição de violência atávica. A violência arcaica é ao mesmo tempo mais entusiasta e mais sacrificial. Nossa violência, a produzida por nossa hipermodernidade, é o terror. É uma violência-simulacro: bem mais que da paixão, ela surge da tela, é de natureza idêntica à das imagens. A violência está latente no vazio da tela, pelo buraco que ela abre no universo mental (...). Em toda parte há uma precessão da mídia sobre a violência terrorista. (BAUDRILLARD, 1990, p. 83).¹⁵

Como diria Baudrillard, "não é apenas a violência; é a violência mundializada pela televisão, é a violência travestida de mundialização"; o que de certa forma justificaria a popularidade dos programas e produtos deste

gênero (violentos) veiculados nas mais variadas mídias.

Ora, se a sociedade moderna, em nome da convivência harmônica, banuiu certos atos sacrificiais primitivos, que tinham como objetivo apaziguar tensões internas do grupo, a avidez desta violência acaba sempre por encontrar outra vítima ou forma de se manifestar:

É a comunidade inteira que o sacrifício protege de sua própria violência, é a comunidade inteira que se encontra assim direcionada para vítimas exteriores. O sacrifício polariza sobre a vítima os germens de desavença espalhados por toda parte, dissipando-os ao proporcionar uma saciação parcial. (GIRARD, 1990, P. 19).

Não se trata de apologia ao sacrifício, mas um olhar crítico às relações humanas, pois, por mais contraditório que pareça, o equilíbrio estruturado pelas diferenças desapareceu e deu lugar à mediania, graças à efetivação do projeto da Cultura de Massa, que se incumbiu de formatar o homem "médio" e, neste aspecto, o que era distinto tornou-se gênero; não há mais diálogos, apenas monólogos; os vínculos foram substituídos por conexões e as expectativas rebaixadas. Os sentimentos humanos com cores, contrastes e nuances variadas deram lugar ao cinza "tom-pastel". Em meio a esta maciça homogeneização do mundo, os opostos não mais se complementam, pois não há nada mais que seja assim tão oposto e desta forma, até mesmo como consequência deste desmedido avanço populacional e tecnológico, o que ganha destaque são os extremos.

O Mal¹⁶ configura-se como extremo desse mundo transversal. O problema real é que tudo aquilo que a Modernidade renegou durante seu grande projeto de realização, toda positividade gerada em função deste pseudo progresso, impediu que certas pulsões negativas do homem se manifestassem naturalmente, afetando diretamente o equilíbrio entre as forças da alma. Assim, esta positividade absoluta, provocou um efeito muito pior que a própria maldade:

Tal acontecimento decorre de uma súbita cristalização de violência em suspenso. Não é um confronto de forças hostis, um choque de paixões antagonicas, é a resultante de forças ociosas e indiferentes (das quais fazem parte os espectadores inertes da televisão). A violência dos holigans é uma forma exacerbada da indiferença, que só encontra tanto eco porque age sobre a cristalização mortífera da indiferença. (BAUDRILLARD, 1990, p. 84).

É deste ponto que partimos, a fim de compreender a identificação do público leitor para com as Histórias em Quadrinhos do Batman e sua estética sombria, apontando tal identificação como sendo uma ab-reação natural a esta "brancura operacional" imposta pelo mundo contemporâneo.

A necessidade e o desejo pela energia subjetiva do Mal se manifestam e se reconhecem no que há de sombrio e grotesco na mídia, e, neste sentido, os Quadrinhos do Batman suprem, de certa forma, esta necessidade de expurgar a parte maldita reprimida em cada leitor. O termo "Gro-

tesco” aqui utilizado encaixa-se perfeitamente bem com a configuração estética de Batman, por explorar exatamente essas questões referentes à figura do rebaixamento:

(...) operado por uma combinação insólita e exasperada de elementos heterogêneos, com referência frequente a deslocamentos escandalosos de sentido, situações absurdas, animalidade, partes baixas do corpo, fezes e dejetos – por isso tida como fenômeno de desarmonia do gosto ou disgusto, como preferem estetas italianos – que atravessa as épocas e as diversas conformações culturais, suscitando um mesmo padrão de reações: riso, horror, espanto, repulsa. (M. Sodré e R. Paiva: 200, p. 17).

Nesse sentido, o universo fabuloso de Batman se mostra prodigioso em recriar essa estética grotesca, pois utiliza todos os elementos possíveis para isso: o riso doentio característico do seu arqui-inimigo “O Curinga”, o horror e o espanto provocado por suas aparições (Batman quase sempre emergindo das sombras), a repulsa por sua animalidade ou pelo animal que ele representa – o morcego, e tudo que há de pior na escuridão.

Logo, cada sentimento vil, inconcebível por nosso mundo positivista, se realiza e ganha vida nas narrativas quadrinizadas. Em cada aparição em meio às sombras, em cada golpe espetacular, em cada frase *clichê* dos Quadrinhos, o leitor dá vazão aos seus próprios demônios, ainda que gradualmente aliviando suas tensões internas. Sob a égide das sombras libertamo-nos de toda repressão imposta pelo convívio social.

Há uma terrível consequência da produção ininterrupta de positividade. Pois, se a negatividade gera a crise e a crítica, a positividade hiperbólica gera a catástrofe, por incapacidade de destilar a crise em doses homeopáticas. (BAUDRILLARD, 1990, p. 113).

Contudo, seria possível abordar o personagem Batman sob vários aspectos, relacionando-o a diversos assuntos. Infinitas leituras poderiam ser feitas da obra em questão: da estética romântica de Gotham City à disputa chauvinista pelo poder; da ética do personagem à eterna atualidade do herói, entre tantas mais quanto o aprofundamento na obra permitisse. Por bem, decidiu-se discutir algumas questões relacionadas às sombras do personagem e seu paralelo com a sociedade moderna.

O caráter sobrenatural que gira em torno das sombras, herdado das culturas primitivas e ainda impregnado em nossas raízes, atribui um valor simbólico ao Batman, muito maior que, por exemplo, os poderes extraterrestres do Super-Homem. É muito provável que sua popularidade não tivesse sido a mesma não fosse Joe Shuster e Jerry Siegel terem sido extremamente felizes na escolha do uniforme do kryptoniano¹⁷ ou ainda, se o próprio Super-Homem não tivesse surgido na época certa, atendendo ao clamor do povo americano por um herói nacional.

Gotham City é outro elemento bastante peculiar nos Quadrinhos do Batman. A metrópole sombria é o palco perfeito para suas atuações. Ambiente fértil que faz brotar de cada beco os horrores mais absurdos. Local onde

tudo o mal se manifesta, onde figuras bizarras transitam e cometem seus crimes.

As Histórias em Quadrinhos do Batman, bem como outros produtos da Indústria Cultural que seguem esta mesma linha estética (sombria e grotesca), acabam por se tornar uma espécie de lugar mágico, onde o indivíduo projeta suas próprias sombras. Lugar onde tudo aquilo que o convívio social proibiu ou renegou se efetiva.

Não gostamos de olhar nosso lado sombra; portanto, há muitas pessoas, em nossa sociedade civilizada, que perderam inteiramente sua sombra, perderam sua terceira dimensão e, com ela, em geral, perderam o corpo. O corpo é o amigo mais duvidoso, porque produz coisas que não apreciamos: há coisas demais sobre a personificação dessa sombra do ego. Às vezes, funciona como um esqueleto no armário e, naturalmente, todos querem livrar-se de uma coisa assim. (JUNG, 1935 apud CONGER, 1993, p. 103).

Por tudo, é patente que aquilo por nós renegado em algum momento da vida, ou posto na condição de sombra, acumula-se ou cristaliza-se (seja no inconsciente, segundo Jung; ou no ar, como propõe Baudrillard), esperando apenas uma condição favorável para se manifestar em violência pura e simples.

Assim como Bruce Wayne acabou cedendo à força vital de Batman frente à janela aberta em sua mente pela televisão, estamos sujeitos a tornarmo-nos fantasmas frente às mídias eletrônicas, cujos corpos se digladiarão em estádios de futebol.

CONSIDERAÇÕES

Se o homem não se assume como ser espiritual, nem tampouco assume seu lado animal, inferior, então a que se resume o homem contemporâneo?

Com a perda da capacidade de autocrítica, os conflitos internos, a constante luta entre as forças opostas presentes em cada homem, mudam de foco, e este novo homem passa a projetar seus problemas nos meios externos, na esperança de que esses mesmos meios lhe forneçam as soluções. Como telespectador inerte do mundo, o homem perde a capacidade de olhar para si e para a sua própria sombra, pois para isso é preciso voltar-se contra a luz da razão:

Ser um homem sem sombra é viver como massa, projetando nos outros os erros do mundo, apoiado numa retidão superficial, facilmente sujeita às forças coletivas da vida. Sem sua sombra, o homem moderno não tem bases, não tem qualquer noção individual de significados. (CONGER, 1993, p. 88).

Esta preocupante perda da noção individual de significados coloca o homem contemporâneo num estado animalesco, capaz de se ver refletido nas mais absurdas e grotescas situações, espetaculizando o culto às inferioridades humanas, como forma de se defrontar

com seus próprios conflitos, com suas próprias sombras. Tudo isto, amplificado pela indústria do entretenimento, vem se sedimentando sobre a cultura e os valores morais, que têm a idade do homem, e que são imprescindíveis na viabilização do convívio social.

NOTAS

- 1 Sombra: espaço sem luz; reprodução numa superfície mais clara, do contorno de uma figura que se interpõe entre esta e o foco luminoso.
- 2 Na psicologia junguiana, geralmente definimos sombra como a personificação de certos aspectos inconscientes da personalidade que poderiam ser acrescentados ao complexo do ego, que por várias razões não o são. Podemos, por isso, dizer que a sombra é o lado escuro, não vivido e reprimido do complexo do ego, mas isso é apenas parcialmente verdadeiro. (VON FRANZ, M. L., 1985, p. 15).
- 3 SOARES, Jô. Capitão América no Vietnam. **O Pasquim** n° 23. Rio de Janeiro: 1969.
- 4 O “ressurgimento com redobrado ímpeto” a que se refere Jô Soares, tem como expoente a transição entre o governo de Lyndon B. Johnson (1963 – 1969) e Richard M. Nixon (1969 – 1974).
- 5 A crise mencionada, diz respeito a alguns ecos do fim da Guerra Fria (também explorada em Watchmen), reflexos do fracasso da Guerra do Golfo, política de Globalização (1994-2000) e mais recentemente, às crises internas e externas, que vão desde a popularidade de George W. Bush até os conflitos no Oriente-Médio.
- 6 Referencia-se aqui o período como um todo, desde o Paleolítico Inferior, quando surgem os primeiros indícios de gravações nas paredes das cavernas, bem como o uso de utensílios e a prática de rituais funerários, etc. Cerca de 300.000 a.C.
- 7 Inclui-se aqui também a escolha do elenco baseada nos estereótipos criados pela própria sociedade e reafirmados pela mídia: o nordestino atrapalhado, o caipira inocente, o gay extravagante, o japonês cômico entre tantos outros.
- 8 Diferente do vilão, o termo anti-herói aqui empregado refere-se ao herói humano, conflituoso por natureza. Àquele cujas maiores batalhas são internas.
- 9 Nome, por vezes, também adotado pelo Super-Man.
- 10 Neste contexto, qualquer país que se opusesse ao modelo político e econômico americano.
- 11 Cidade fictícia onde Batman vive e atua. Faz constante referência a Nova Iorque.
- 12 CEIA, Carlos. **E-dicionário de Termos Literários**. Disponível em: <<http://www2.fch.unl.pt/edtl/verbetes/A/arquetipo.htm>>. Acesso em 11 de jun. 2008.
- 13 Neste caso a televisão.
- 14 **A transparência do Mal** - Ensaios sobre os fenômenos extremos. Ed. Papirus - SP. 1990.
- 15 Neste capítulo, em particular, Jean Baudrillard destaca o poder que a televisão tem de instigar a violência na massa.
- 16 Nesta visão dialética, o mal se configura como oposto imediato ao progresso, à vida em sociedade, ao positivismo.
- 17 Kryptoniano ou kryptoniana é todo e qualquer ser vivo e objeto do planeta Krypton. Lugar fictício criado por Jerry

Siegel e Joe Shuster, é o planeta de origem do Super-Man e legalmente propriedade da DC Comics.

- 18 Neste sentido, “sombra”, como uma definição um pouco mais específica, segundo uma das diversas definições de sombra por Jung, configurando-se como um mal da cultura ocidental, “que nega os opostos da natureza humana”.

REFERÊNCIAS

- BAITELLO JR., N. **A era da iconofagia**. São Paulo: Ed. Hacker, 2005.
- BAUDRILLARD, J. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2001.
- _____. **A transparência do mal**. 8ª. ed. São Paulo: Ed. Papirus, 2004.
- BAUMAN, Z. **Comunidade - a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2003.
- BENJAMIM, Walter. **A crise do romance. Sobre Alexanderplatz, de Doblin**. In **Obras Escolhidas - Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1994.
- _____. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Rio de Janeiro: Revista Civilização Brasileira n. 19/20, 1968.
- BERMAN, M. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Ed. Cia das Letras, 1987.
- CEIA, Carlos. **E-dicionário de Termos Literários**. Disponível em: <<http://www2.fch.unl.pt/edtl/verbetes/A/arquetipo.htm>>. Acesso em 11 de jun. 2008.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: 1974.
- CONGER, John P. **Jung e Reich: o corpo como sombra**. São Paulo: Ed. Summus, 1993.
- CONTRERA, Malena Segura. **O Mito na Mídia**. São Paulo: Ed. Annablume, 1996.
- _____. **Os monstros na/da mídia**. São Paulo: GHREBH, 2004.
- _____. **O ritual na/da mídia**. Chile: Revista Faros de Comunicação n°. 1, Universidade de Valparaíso, 2005.
- DAMÁSIO, A. **O mistério da consciência**. São Paulo: Ed. Cia. das Letras, 2000.
- FLUSSER, V. **Da religiosidade - A literatura e o senso de realidade**. São Paulo: Ed. Escrituras, 2002.
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002.
- GUINSBURG, J. (Org.). **O romantismo**. 2ª ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1985.
- KAMPER, Dietmar. **O Medial - O Virtual - O Telemático**. Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia - www.cisc.org.br consulta em 05/07/2007.
- LAROUSSE. **Grande enciclopédia Larousse cultural**. São Paulo: Ed. Plural, 1998.
- LORENZ, Konrad. **Os Oito Pecados Mortais da Civilização**. Lisboa: Ed. Litoral Edições, 1992.
- MELMAN, C. **O homem sem gravidade - gozar a qualquer preço**. Rio de Janeiro: Ed. Cia. de Freud, 2003.
- MORIN, E. **Cultura de Massas no séc. XX**. São Paulo: Ed. Forense Universitária, 1990.
- ROMANO, V. **Ordem natural e ordem cultural do tempo**. Disponível em <<http://www.cisc.org.br/biblioteca>> Acesso em jun. 2007.
- SODRÉ, M; PAIVA, R. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: Ed. Mauad, 2002.
- VON FRANZ, M.L. **A sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulinas, 1985.