

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

RADIALISMO

ALINE DÓRIA DE ALCÂNTARA CAMARGO

**O HERÓI CLÁSSICO E A INDÚSTRIA CULTURAL:
A ABORDAGEM DOS MITOS PELO CINEMA**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins

Bauru - SP

2015

ALINE DÓRIA DE ALCÂNTARA CAMARGO

**O HERÓI CLÁSSICO E A INDÚSTRIA CULTURAL:
A ABORDAGEM DOS MITOS PELO CINEMA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social: Radialismo, ao Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins

Bauru – SP

2015

BANCA EXAMINADORA

Orientadora:

Professora Doutora Maria Angélica Seabra Rodrigues Martins

Instituição: FAAC - Unesp

Professor Glauco Madeira de Toledo

Instituição: UNIMEP

Professora Vivianne Lindsay Cardoso

Instituição: FAAC – Unesp

Para você, que esteve ao meu lado durante toda a minha formação.

Primeiramente, à minha família pelo apoio em todos os momentos, fosse de perto ou de longe, desde o início.

Aos amigos com quem convivi, trabalhei, estudei e dividi minha vida durante esses anos de formação.

A todos os professores que passaram pela minha formação desde a mínima idade até o momento atual, por fazerem com que eu chegasse onde cheguei, especialmente aqueles que passaram por mim durante essa graduação.

A minha orientadora, por acreditar em mim e caminhar comigo ao longo desse trabalho com todas as dificuldades.

OBRIGADA

RESUMO

Esse trabalho aborda a forma como os heróis são retratados atualmente no cinema pela indústria cultural e como se dá a divergência em relação aos heróis clássicos dos mitos gregos. O mito grego adotado como parâmetro para comparação e análise é o que narra a trajetória de Ulisses de volta para a ilha de Ítaca. O filme atual sobre o qual se desenvolve o estudo comparativo do herói no cinema é Capitão América – O Primeiro Vingador, adaptação dos quadrinhos da Marvel para o cinema em 2011, pelo diretor Joe Johnston. O mito surge nos começos de toda civilização, sendo visto como uma história sagrada, da qual tomaram parte os deuses ou seres sobrenaturais que participaram desses acontecimentos. O mito surge nos começos de toda civilização, sendo visto como uma história sagrada, da qual tomaram parte os deuses ou seres sobrenaturais que participaram desses acontecimentos.

Palavras-chave: mito; herói; cinema; indústria cultural, teorias do discurso.

SUMÁRIO

RESUMO	5
INTRODUÇÃO	8
1. Considerações sobre o mito	10
1.2. Aspectos do mito entre os diferentes povos do mundo.....	16
1.3 Paganismo x Cristianismo.....	25
2. Processo de individuação junguiana	28
2.1 O processo de individuação em Capitão América.....	37
3. Análise proppiana dos heróis	43
3.1. Ulisses.....	44
3.2. Capitão América	50
3.3. Discussões sobre o confronto entre os dois heróis:	54
3.3.1. A jornada do herói segundo Campbell.....	56
4. O percurso do herói sob a ótica greimasiana.....	59
5. A indústria cultural como fábrica de heróis	65
Considerações Finais:	67
Referências:.....	68
Filmografia:	69

INTRODUÇÃO

Durante muito tempo, os heróis estiveram presentes nas estórias do folclore de todos os povos do mundo, frequentemente associado ao mito, constituindo um modelo de coragem e honradez. Primeiramente surgindo nas estórias orais, depois nos textos escritos, mas foram definitivamente imortalizados no século XX, com o advento da mídia audiovisual. Muitos filmes exploraram o tema, retomando os padrões clássicos, algumas vezes em adaptações forçadas de atores sem muito talento artístico, mas com carisma entre o público. Hollywood explorou esse filão exaustivamente, com galãs como Rodolfo Valentino, Victor Mature, Kirk Douglas, Ronald Reagan, Sylvester Stallone, embora atores de indiscutível talento como Charlton Heston, Stephen Boyd (quem poderia se esquecer da atuação de ambos em Ben-Hur?), Christopher Reeve (o eterno Superman) também tenham desempenhado papéis de heróis, e alguns às avessas, como Clark Gable no papel de Rett Butler, ou, ainda, do total anti-herói Peter Ustinov, como Nero?

Nas duas últimas décadas a indústria do cinema tem fabricado heróis de acordo com o desenvolvimento da tecnologia; assim, as diferenças entre heróis clássicos e heróis “produzidos” ora se aproximam, ora se afastam do modelo grego, construindo modelos que muitas vezes não se encaixam nos padrões clássicos, mas que atendem aos interesses do público adepto das novas tecnologias, entre elas as dos videogames.

Esta pesquisa aborda a forma como os heróis são retratados atualmente no cinema pela indústria cultural e como se dá a divergência em relação aos heróis clássicos dos mitos gregos, um modelo para a *pólis*. O mito grego que será adotado como parâmetro para comparação e análise é o que narra a trajetória de Ulisses de volta para a ilha de Ítaca, após vencer a guerra de Tróia, e os obstáculos que encontra no percurso por ter desafiado Poseidon (deus dos oceanos), segundo descreve Homero, em sua obra **Odisseia**. O filme atual sobre o qual se desenvolverá o estudo comparativo do herói no cinema é **Capitão América – O Primeiro Vingador**, adaptação dos quadrinhos da Marvel para o cinema, em 2011, e dirigido por Joe Johnston, que será observado como exemplo de um produto gerado por essa indústria.

Na estória em questão, o Capitão América é um produto criado em meio à Segunda Guerra Mundial, inicialmente com o objetivo de entretenimento e encorajamento aos jovens e soldados. Fruto de uma experiência científica, um

adolescente fraco, aquém dos requisitos para o alistamento militar torna-se incrivelmente forte e, após a morte do doutor Dr. Erskine, seu criador, é destinado ao entretenimento. Sua honra e valores morais o levam a sair desse marasmo para combater de verdade na guerra, tornando real o herói de propaganda, criado para motivar os jovens. Ao contrario de Ulisses, que se torna merecidamente um herói, de acordo com a ideologia de sua época, o capitão América acaba sendo, na prática, um herói construído.

A abordagem do mito grego de Ulisses será desenvolvida a partir do filme **Odisseia** de Konchalovsky/ Coppolla (1997) e a trajetória do herói por meio dos estudos antropológicos de Eliade (1972) e de Campbell (1987) aplicando-se esses conceitos a um estudo comparativo entre os filmes que o cinema tem produzido na atualidade, em termos de (super) heróis e sua caracterização, atendendo aos ditames da indústria cultural. Dessa forma, pretende-se observar se houve uma adaptação do herói aos novos tempos, ou se ocorreu uma descaracterização do próprio mito, em virtude do crescimento do consumismo e das novas diretrizes apresentadas por Hollywood, visando ao lucro.

A comunicação de massa e a indústria cultural serão trabalhadas por meio do livro **Comunicação e indústria cultural**, de Gabriel Cohn (1977); o artigo de Anamaria Fadul **Indústria Cultural e Comunicação de Massa** (1993); e **Dialética do esclarecimento** de Adorno e Horkheimer (1947); a importância do mito na atualidade em **O poder do mito** de Campbell (1985); o percurso dentro do mito em **O herói de mil faces**, também de Campbell (1997); o mito sob a visão antropológica em **Mito e realidade** de Eliade (1972) e a abordagem estruturalista de Vladimir Propp (1984). O momento transcorrido entre as duas etapas do mito, ou seja, o nascimento do raciocínio especulativo entre o mito grego, no século VI a.C., e a retomada do mito pelo cristianismo, será considerado a partir de **As Origens do Pensamento Grego** (2002), e a sociedade grega por meio do livro **Mito e Sociedade na Grécia Antiga** (1999), ambos de Jean-Pierre Vernant; e a classificação dos heróis desde a antiguidade até hoje, por meio do livro **O Herói** de Flávio Kothe (1987).

Como instrumentos de análise serão utilizados elementos das teorias do discurso (FIORIN, 1995, 2009; BARROS, 2001), a partir dos quais serão observadas as condições de produção em que foram criados os heróis das duas obras, e as

ideologias que se manifestam na criação desses heróis, além dos percursos desenvolvidos por eles, nos contextos em que estão inseridos.

1. Considerações sobre o mito

Para desenvolver este estudo faz-se necessário conhecer as origens do mito clássico e o que ele representa para as pessoas na história, diferenciando-o das lendas e dos contos.

Ao longo do tempo, estudiosos do tema procuraram estabelecer critérios e padrões para classificar e analisar essas histórias. Antes de olhar para o cinema da atualidade, é preciso compreender o surgimento natural do mito até sua utilização, modernamente, pela indústria cultural.

Mito é uma história narrada para explicar os acontecimentos, dentro de determinada época e contexto, mencionando desde as origens dos seres na Terra (cosmogonia) até como irá ocorrer seu fim (escatologia), bem como outras manifestações naturais que ocorrem na natureza, além do aparecimento do herói. O homem atual surge como consequência desse processo, estando conectado aos elementos do passado por meio das impressões que trouxe e dos hábitos que desenvolveu.

Os mitos, efetivamente, narram não apenas a origem do Mundo, dos animais, das plantas e do homem, mas também de todos os acontecimentos primordiais em consequência dos quais o homem se converteu no que é hoje — um ser mortal, sexuado, organizado em sociedade, obrigado a trabalhar para viver, e trabalhando de acordo com determinadas regras. Se o Mundo existe é porque os Entes Sobrenaturais desenvolveram uma atitude criadora no "princípio". Mas, após a cosmogonia e a criação do homem, ocorreram outros eventos, e o homem, tal qual é hoje, é o resultado direto daqueles eventos míticos, é constituído por aqueles eventos. (ELIADE, 1972 p.13)

O mito é mais que uma explicação para o mundo em que os homens se encontram, é um referencial comportamental. Por meio dele se aprende como as coisas vieram a existir e onde encontrá-las. Ao rememorar o mito, o homem é capaz de refazer o caminho que os deuses percorreram. Segundo Eliade (1972): “Em outros termos, aprende-se não somente como as coisas vieram à existência, mas também onde encontrá-las e como fazer com que reapareçam quando desaparecem.” (p.13)

É importante ressaltar que o mito é uma história narrada, porém diferente da lenda e de conto. Torna-se necessário esclarecer essa diferença para uma compreensão ampliada desses conceitos e da importância de cada uma dessas modalidades. Segundo Coelho (1987), inicialmente na forma de poemas, com origem na cultura celta, os contos de fadas (com ou sem a presença de fadas) tratam de uma problemática existencial, uma realização pessoal, com um eixo narrativo dentro do universo feérico. Já os contos maravilhosos (sem a presença de fadas) vieram das narrativas orientais e abordam uma questão social, e a realização socioeconômica do protagonista. Para a autora, "os contos de fadas e os contos maravilhosos expressam atitudes humanas bem diferentes diante da vida" (COELHO,1987,p.14,). Ambos os formatos são de grande relevância para se compreender as diversas culturas nas quais eles nasceram.

Pode-se também distinguir mito de lenda. Ainda segundo Coelho (1987) em seu vocabulário crítico, observa-se que lenda é uma narrativa histórica anônima na qual o real e o imaginário se fundem de tal forma, que se torna difícil distinguir o momento em que uma história verdadeira torna-se fantasiosa.

Lenda (do latim *legenda*, *legere* = ler): Narrativa anônima de matéria supostamente histórica ou verdadeira, guardada pela tradição (oral ou escrita). Nela, o real e o imaginário mesclam-se de tal maneira que é impossível discernir onde acaba o verdadeiro e começa a fantasia. Todos os folclores estão repletos de lendas, que tentam "explicar" de maneira mágica os mistérios da vida e do universo. (IDEM, p.85)

A lenda é, então, a tentativa de uma explicação mágica para os mistérios da vida. Já o mito é colocado nesse mesmo vocabulário como uma narração alegórica que traz uma explicação intuitiva, religiosa ou mágica dos fenômenos da vida humana.

Mito (do grego *mythus* = fábula, narração): narrativas primordiais que, sob forma alegórica, explicam de maneira intuitiva, religiosa, poética ou mágica os fenômenos básicos da vida humana em face da Natureza, da Divindade ou do próprio Homem. Cada povo da Antiguidade (ou os povos primitivos que ainda sobrevivem em nossos tempos) tem seus mitos intimamente ligados à religião ancestral, ao começo do mundo e dos seres e também à alma poética do Universo. (IBIDEM, pp.85-86)

A diferença é sutil, mais do que explicar as questões da vida, o mito é uma narração primordial que busca explicar a origem e razão dos fenômenos existentes no mundo, assim como a origem do próprio universo.

O mito surge nos começos de toda civilização do globo, sendo visto como uma história sagrada, da qual tomaram parte os deuses ou seres sobrenaturais que participaram desses acontecimentos. Eliade (1972) faz uma distinção entre uma “história verdadeira” e uma “história falsa”, de acordo com a classificação de certas culturas, como a dos índios norte-americanos. Para eles, são verdadeiras as histórias que narram a cosmogonia ou origem do mundo e do universo, tendo como personagens seres sobrenaturais ou celestiais que, em atos heróicos e bravos, salvaram um povo ou originaram um clã. Já as histórias falsas, na concepção desses povos tratam do anedótico, do folclórico ou do profano.

Acrescentemos que, nas sociedades em que o mito ainda está vivo, os indígenas distinguem cuidadosamente os mitos — "histórias verdadeiras" — das fábulas ou contos, que chamam de "histórias falsas". (ELIADE, 1972, p.11)

Dentro dessa cultura, o mito deveria ser ouvido apenas pelos iniciados, ou seja, mulheres e crianças não tinham acesso a ele, e deveria ser recitado durante um período sagrado, no inverno ou no outono, e geralmente à noite, em uma caverna ou ao redor de uma fogueira, por um xamã ou ancião da tribo. Essa narração ou rememoração dos acontecimentos primordiais ocorria nos ritos de passagem dos jovens para a idade adulta, como forma de assumirem as responsabilidades da tradição de seu povo. Apesar da distinção entre história falsa e história verdadeira, os personagens de ambas possuem características em comum como o fato de não pertencerem à realidade cotidiana.

Os mitos eram protagonizados por deuses e seres sobrenaturais; já as lendas têm como personagens, geralmente, seres humanos e animais. É importante ressaltar que, para os indígenas, os mitos narram acontecimentos diretamente relacionados ao ser humano, explicando desde os primórdios comportamentos assimilados pela sociedade, enquanto as lendas, os contos e as fábulas tratam de fenômenos que, apesar de modificar o mundo, não chegaram a modificar a situação humana.

É significativa a distinção feita pelos indígenas entre as "histórias verdadeiras" e as "histórias falsas". Ambas as categorias de narrativas apresentam "histórias", isto é, relatam uma série de

eventos que se verificaram num passado distante e fabuloso. Embora os protagonistas dos mitos sejam geralmente Deuses e Entes Sobrenaturais, enquanto os dos contos são heróis ou animais miraculosos, todos esses personagens têm uma característica em comum: eles não pertencem ao mundo cotidiano. (IDEM, p.12)

Essa classificação entre “verdadeiro” e “falso”, mito e conto, fábula ou lenda pode, naturalmente, variar entre uma tribo e outra, valendo-se do que é parte desta ou daquela cultura. Porém, essa distinção existe e é essencial para a compreensão do que era considerado de suma importância e de como e por que tais narrativas eram tratadas.

Embora essas formas narrativas todas – mito, lenda, conto, fábula – comumente sejam confundidas pelos indivíduos, possuem origem e significado diferentes; essa confusão é normal devido às fontes das narrativas recolhidas ao longo do tempo muitas vezes se fundirem e, muitas vezes, ser difícil distinguir a real e exata origem de algumas histórias. Apesar de possuir diferentes significados, acredita-se que haja uma fonte comum para as histórias de diferentes épocas e culturas.

Algo, porém, tornou-se evidente: teria havido um fundo comum a todas elas, pois de outra forma não se poderia explicar a coincidência de episódios, motivos, etc., em contos pertencentes a regiões geograficamente tão distantes entre si e com culturas, línguas ou costumes absolutamente diferentes. (COELHO, 1987, p.17)

Há um acontecimento que ilustra muito bem isso, na própria história escolhida como objeto de estudo desta pesquisa. Em “Odisseia”, de Homero, Penélope diz a seus pretendentes que escolheria um novo marido, quando terminasse a mortalha que fazia para seu marido, supostamente falecido; porém, durante a noite ela desfazia tudo o que fizera durante o dia, na esperança de que seu Ulisses (Odisseu) retornasse para casa e, assim, não precisaria escolher um pretendente. Essa passagem tem um correspondente em “Mil e Uma Noites”¹, na qual o rei Schariar, para vingar-se da traição de sua esposa, exigiu que seu vizir trouxesse uma donzela por noite e jurou matá-la na manhã seguinte à noite de núpcias. Sherazade, a filha do vizir, conseguiu contornar essa situação quando, na noite de núpcias, contou-lhe uma história sem terminá-la, garantindo que se o rei lhe permitisse viver mais um dia,

¹ Apud COELHO, 1987, p. 23

continuar a narração na próxima noite e assim prosseguiu durante mil e uma noites (em algumas versões esse número pode variar).

Essa foi a primeira das mil e uma noites, nas quais Sherazade conseguiu sobreviver graças à sua palavra sábia e à curiosidade do rei. Ao fim desse tempo, Sherazade já havia tido três filhos e, na milésima primeira noite, pede ao rei que a poupe, por amor às crianças. (COELHO, 1987, p.26)

O elemento da narração interminável, noite após noite, em “Mil e Uma Noites” e o sudário confeccionado de dia e desfeito à noite em “Odisseia”, possuíam o objetivo de não serem concluídos. Dessa forma, objetivos semelhantes manifestam-se entre estórias de povos diferentes. Pode-se dizer que tais narrativas estariam inseridas no inconsciente coletivo e seus heróis percorrem um caminho com etapas muito semelhantes, dentro de cada estória. Tais coincidências permitem comparações entre um trajeto e outro, assim como análises diferentes fundamentadas sobre teorias que podem ser aplicadas tanto a uma narrativa, quanto a outra.

O formalista russo Vladimir Propp, estudando cerca de 400 contos populares russos, entre o final do século XIX e início do século XX, descobriu que certos aspectos se repetiam em todas as estórias, mantendo uma sequência, que ele denominou “funções dos personagens”, em número de 31, as quais apresenta em seu livro **Morfologia do conto maravilhoso** (1984) e que permitem analisar o percurso de personagens tanto de um conto popular russo, quanto de um mito ou outras formas narrativas. Dentro desse repertório de contos populares, Propp (1984) analisou os percursos narrativos encontrados e os elementos do enredo desses contos, comparando-os e classificando de acordo com as trinta e uma funções por ele determinadas.

Essas funções agrupam-se em sete esferas de ação especificadas de acordo com o tipo de personagem, ou seja, “correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções.” (PROPP, 1984, p.73) - do antagonista, do doador, do auxiliar, da princesa e seu pai, do mandante e do falso herói – elas formam um trajeto lógico dentro do enredo da narrativa e encontram-se inseridas no inconsciente coletivo de uma forma natural e automática, já que se repetem nos contos analisados. Uma estória não contém, necessariamente, todas as trinta e uma funções, porém todas aquelas encontradas na narrativa aparecerão sempre na sequência estabelecida pelo autor.

Joseph Campbell (1987), ao estudar a jornada de um herói, segue um padrão determinado por uma fórmula composta por elementos de rituais de passagem: separação – iniciação – retorno. Essa sequência é encontrada em tradições de povos nos quais há ritos de passagem com um afastamento, uma prova e um retorno. Transpondo essa fórmula para o universo narrativo observa-se que, de uma forma padrão, as histórias seguem essa mesma linha: primeiro vê-se o herói em seu mundo cotidiano; então ele é impelido a atravessar um portal ou uma passagem que o levará a outro mundo, no qual deverá cumprir provas e, por fim, o herói retorna para casa. Assim, forma-se o eixo separação – iniciação – retorno.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 1997, p18)

Cada uma dessas etapas é constituída por subdivisões que compõem o processo pelo qual o herói deve passar para, no final de sua jornada, retornar para casa com o conhecimento e poder adquiridos. Somente depois de passar por todas essas fases, o herói poderá ser aclamado por seu povo.

Em **Odisséia** observa-se o percurso de Ulisses até atingir a maturidade e as características necessárias para se tornar um herói e um modelo para seu povo. Após vencer a guerra de Tróia, Ulisses, prepotente, brada aos deuses que não precisa deles; que ele, Ulisses, é capaz de vencer por si mesmo. Estando à beira de um penhasco sobre o mar, sua imodéstia ofende Poseidon, deus dos oceanos, que na verdade o auxiliara em um momento crítico, quando o adivinho do rei Príamo de Tróia, Lacoonte, estava prestes a revelar ao rei o estratagema do cavalo, mas é envolvido e calado por uma serpente marinha enviada por Poseidon. A partir de então, o deus envia terríveis obstáculos para impedir Ulisses de chegar a sua amada Ilha de Ítaca.

Entretanto, cada obstáculo que ele deve superar, decorrente da ira desse deus, agrega a ele novos conhecimentos, experiências e elementos essenciais à aprendizagem final do personagem. Mas as tentativas de trapaça para enganar o filho de Poseidon, o ciclope Polifemo, e o auxílio do deus dos ventos, Éolo, como tentativas de fugir à ira do deus dos mares e livrar-se de sua vingança, não resultam positivas. Somente a partir do momento em que começa a sofrer, quando os

marinheiros abrem o saco que continha o vento leste, aprisionado por Éolo, e Ulisses vê sua Ítaca fugir diante de seus olhos, jogados pelo tufão para longe, é então que começa, realmente, seu aprendizado.

Assim, passa por infinitas dificuldades, até ficar completamente só, perdendo todos os marinheiros, seu barco, sobrando-lhe somente a vida, é que, confrontando finalmente Poseidon, após dez anos de perdas, irá compreender que os homens necessitam dos deuses, que sem eles o homem não é nada. Cada situação com que se deparou durante todo o tempo em que ficou perdido no mar resultou em um aprendizado, que lhe permitiu obter o verdadeiro conhecimento desejado para um herói, ou seja, a temperança, um conjunto de virtudes entre as quais estão a coragem, a humildade, a contenção da ira, a sabedoria para agir em cada momento como um verdadeiro herói. Dessa forma, cumpre o desígnio de sua protetora, a deusa Atena, da guerra, mas também da sabedoria, que o enviou a Tróia para que passasse da *hybris* (falta de equilíbrio moral, como a prepotência), para a *sophrosyne* (ou temperança) adquirindo o verdadeiro aprendizado necessário a se tornar um modelo para sua comunidade.

Com o advento da filosofia, no século VI a.C., a Grécia passou a buscar explicações para os acontecimentos não mais na vontade ou na ira dos deuses, mas na própria natureza, por meio dos estudos das escolas filosóficas escolas pré-socráticas jônica, eleática, atomística e itálica, que buscavam na natureza (não mais nos mitos) a origem de todas as coisas; assim, atribuíam ora à água, ora ao fogo, ora ao *ápeiron* (matéria não engendrada) a origem de tudo. O culto aos deuses gregos encontrou dificuldades para sobreviver, em meio ao pensamento especulativo. Entretanto, o surgimento do cristianismo no século I e sua gradativa adoção pelo ocidente, até ser oficializado como religião oficial do Império Romano, fortaleceu o mito em seus aspectos primitivos.

1.2. Aspectos do mito entre os diferentes povos do mundo

Os mitos se encontram nas diferentes culturas exercendo papéis em rituais de passagem de acordo com as crenças vigentes em cada tribo, sendo que em cada povo há uma função manifesta que o mito e seus rituais desempenham. Justamente por cada povo ter sua cultura e seus deuses, há uma grande variação nos mitos, existindo muitas similares, todas consideradas “corretas” ou aceitas pela

antropologia. Lugares muito distantes entre si podem ter deuses diferentes habitando rochas e árvores, essas divindades explicam os fenômenos para as tribos daquela região e assim cada povo traz um significado para os acontecimentos pela sua forma de ver e acreditar.

Por exemplo, há um ritual havaiano no qual a história do mundo e da tribo é narrada através de canto para o futuro chefe durante sua gestação, quando a princesa está grávida. Dessa forma, no evento de nascer um chefe da tribo o Mundo é, simbolicamente, reconstruído e os principais acontecimentos são rememorados através do canto e da dança. Analogamente, essas concepções também apareciam em algumas populações primitivas da Índia:

Entre os Santali, por exemplo, o guru recita o mito cosmogônico em benefício de cada indivíduo, mas somente por duas vezes: da primeira, "quando um Santal adquire plenos direitos sociais... Nessa ocasião, o guru recita a história da humanidade desde a criação do mundo, e termina contando o nascimento daquele para o qual está sendo realizado o rito". A mesma cerimônia é repetida durante o serviço funerário, mas o guru desta vez transfere ritualmente a alma do falecido para o outro Mundo. (ELIADE, 1972. p.21)

Alguns mitos de cura rememoram origens desde o surgimento das enfermidades até chegar aos remédios e só se pode falar dos remédios se antes narrar sua origem, para depois poder ter o acesso necessário a seus efeitos. Dessa forma, segundo a crença de tal comunidade, é possível curar o enfermo e, para isso, o mito que rememora a origem do remédio e da cura tem uma função crucial.

A mitologia nórdica traz em seu mito de origem e criação uma narrativa a partir de um lugar feito de gelo e fogo e a formação de um gigante (Ymir), do surgimento de outros gigantes e a posterior luta entre eles originou os rios, lagos e mar. Foi criado também o sol, a lua, as estrelas e o primeiro homem e a primeira mulher. Seu mito de cosmogonia dizia que o universo era sustentado por uma grande árvore chamada Yggdrasil, seus ramos e raízes sustentavam mundos independentes que abrigavam diferentes espécies e raças.

O mito nórdico da última batalha narra acontecimentos futuros, sobre o momento em que o mundo chega ao fim. Essa batalha é chamada de Ragnarok ou crepúsculo dos deuses, trata-se de uma luta desencadeada após a morte daquele que representava a beleza e a bondade. No fim não restará nada, tanto o bem quanto o mal será destruído e irá sobreviver apenas o gigante do fogo, um homem e

uma mulher e alguns animais que terão se escondido entre os galhos do mundo. Serão eles os responsáveis pelo novo mundo que renascerá a seguir.

Na Finlândia oriental, além de contar sobre a criação do mundo, uma antiga tradição oral em forma de poesia trazia ainda a rivalidade entre dois povos, o país dos finlandeses e a Terra do Norte. Explicando antigos conflitos e acontecimentos, analogamente à Troia dentro do repertório Greco-romano.

Já no contexto seguinte à queda do Império Romano surgiram muitas estórias mitos e lendas sobre as batalhas ocorridas. Elas falavam sobre heróis que tiveram que lutar contra seres e inimigos sobrenaturais ou ainda heroínas que precisaram, de alguma forma, deixar sua marca num contexto de um mundo dominado por homens.

Algumas divindades como as deusas da Terra deveriam cuidar de seus elementos, bem como seu bem estar; deveriam ainda cuidar das mortais e protegê-las durante a gravidez, por exemplo, já os deuses da Terra não tinham um instinto tão paternalista e tinham uma inclinação maior a exercer a autoridade do que esse cuidado. Algumas divindades eram responsáveis ainda pelos ciclos do planeta como as mudanças das estações, sendo encontradas principalmente em culturas mais ligadas a agricultura.

Alguns mitos eslavos explicavam medos de viajantes e perigos de certos caminhos através de suas narrativas, eles personificavam a angústia dos viajantes com seres que os aterrorizavam, e assim se justificava o pavor de camponeses que tinham conhecimento das florestas e lagos da região em questão. Ao criar espíritos e monstros que estariam nesses locais, o mito buscava explicar por que as pessoas tinham medo desses caminhos, ao mesmo tempo em que, ao difundir essas narrativas esse medo era reforçado.

As terras eslavas são cheias de densas florestas e lagos nevoentos. Desde os tempos primitivos, acreditava-se que esses lugares possuíam seus espíritos especiais. Alguns eram seres ameaçadores que personificavam a angústia dos viajantes, os quais tinham medo de se perder na floresta ou se afogar durante a travessia de um lago. Até mesmo os camponeses, que conheciam bem as florestas e os lagos de sua região, tinham medo desses espíritos. (WILKINSON, 2013. p.136)

Muitas dessas estórias buscavam explicar algo que já acontecia anteriormente, como os perigos do caminho e o medo. Além disso, havia espíritos

da natureza em diversos locais e isso deveria ser respeitado. Para apanhar um peixe era preciso agradar o espírito da água, por exemplo.

Na Ásia, a história narrada em Acádia acerca da criação se encontrava escrita em sete tabuinhas e seu mito falava sobre a formação do mundo a partir da união de águas – doce e salgada – originando gerações de divindades. Após desavenças e posteriores lutas entre os deuses, os elementos da terra se criaram a partir do corpo da deusa Tiamat após sua derrota. Criou-se também a cidade de Babilônia e o primeiro homem, Lullu, que junto com seus descendentes arou a terra e abriu caminho para que ela pudesse ser cultivada e assim garantisse que os seres humanos prosperassem.

Alguns povos antigos, como os turcos e mongóis eram animistas e adeptos do tengriísmo, ou seja, acreditavam em muitos espíritos habitando o mundo e os elementos naturais. Desde animais até plantas, tudo era habitado por um espírito diferente, cada coisa na natureza era sagrada e cada fenômeno tinha uma explicação divina.

Tengriísmo é o termo moderno com que se designa o sistema de crenças dos povos mongóis e turcos de antigamente. Baseado em Mongke Tengri (que representa o eterno céu azul), em Eje (figura feminina associada à fertilidade, também, deusa da Mãe-Terra) e em muitos outros espíritos da natureza, tanto benignos quanto malignos, o tengriísmo recorria à prática do xamanismo (ver PP. 268-9), ou seja, à comunicação com os espíritos. (WILKINSON, 2013. p.163)

O mito mongol sobre a criação da terra conta a história do surgimento do mundo e dos homens como eles são hoje a partir da participação de animais. A princípio havia apenas o tengri supremo e Buda. Após a formação da Terra, uma tartaruga a raptou e era preciso matá-la para libertar a Terra, isso era o certo a fazer, pois apenas uma vida seria sacrificada para dar origem a muitas outras. Então, depois que o mundo estava completamente formado e era habitado somente por animais, Tengri criou o primeiro homem e a primeira mulher. Quando concluiu sua criação decidiu que deveria imortalizá-las e deixou um gato e um cachorro cuidando deles, enquanto buscava água na fonte da imortalidade. Porém o Senhor do Mundo Inferior tentou a ambos, o gato com leite e o cachorro com carne, distraíndo-os, e profanou as criações de Tengri com sua urina. Ao retornar, a ira de Tengri caiu sobre os animais e ele os castigou fazendo o gato lamber os pelos dos humanos e grudá-los na pele do cachorro. Quando o gato terminou Tengri ainda tentou imortalizá-los com a água que trouxera da fonte, porém falhou em seu objetivo, pois

os humanos já estavam poluídos e contaminados graças ao ato do Senhor do Mundo inferior.

Dessa forma o mito traz várias explicações para questões do mundo, explica-se, além de sua origem e criação, a origem da humanidade – o primeiro homem e a primeira mulher – além de explicar porque os humanos têm a forma física bem como os pelos curtos, inclusive o fato de possuírem uma vida finita justificada pelo fracasso de Tengri em imortalizá-los com a água da fonte.

O zoroastrismo é uma crença que surgiu na Ásia Central, traz Ahura Mazda como seu único deus, mas ainda assim a religião inclui outros seres e entidades benévolas ou malévolas. Tal crença prevê a constante luta do bem contra o mal que existe no mundo e ainda dentro de cada ser humano, além de prever, ainda, que no final o bem vencerá permanentemente, num futuro distante.

Zoroastro (também conhecido como Zaratustra) nasceu no Irã ou Afeganistão em algum momento do segundo milênio antes de Cristo. Quando tinha 30 anos, ele teve uma visão de Ahura Mazda e, em seguida, começou a propagar o culto desse deus entre seus seguidores. Zoroastro insistia na existência de um único deus verdadeiro, fonte de todo o bem. Rejeitava a antiga religião de sua terra natal, afirmando que alguns de seus deuses, que eram seres muito belicosos, eram agentes de Ahriman. (WILKINSON, 2013. p.169)

O mito de origem dessa crença narra a criação do mundo e posteriormente do bem e do mal a partir do nascimento de divindades antagônicas. O primeiro deus, em dúvida sobre seu poder de criação, gerou dois filhos: Ahura Mazda, nascido de seu otimismo e Ahriman que nasceu de sua dúvida. Ahura criou o universo e seus elementos como Sol, Lua e estrelas, criou o bem e imortais que o ajudariam a governar, enquanto seu irmão o atrapalhava com espíritos demoníacos. Ahura exilou Ahriman nas trevas e criou o primeiro homem. Porém Ahriman retornou, trazendo com ele mazelas que assolaram o mundo como fome, doenças, dor e morte. As terras secaram, as colheitas foram destruídas e o primeiro homem foi morto. Então Ahura Mazda criou o primeiro casal humano mesmo sabendo que eles também morreriam, os criou para que seus descendentes povoassem o mundo posteriormente, ele sabia que não seria capaz de derrotar seu irmão Ahriman, então o prendeu dentro de sua criação e deu aos humanos a liberdade de escolher entre o bem e o mal. No fim dos tempos chegaria um novo deus e essa luta seria resolvida

com o bem vencendo o mal, um novo mundo seria criado no qual haveria apenas pessoas puras e boas.

Esse mito traz a formação do mundo e seus elementos, dos primeiros homem e mulher para povoar o mundo com as futuras gerações e explica a existência da dualidade entre o Bem e o Mal que há no mundo até hoje. Traz, inclusive, uma justificativa para o questionamento de porque os deuses não acabaram com o mal e deixaram apenas o bem. O mito explica justamente que Ahura Mazda decidiu por fim deixar a cargo dos homens optarem entre o bem e o mal. Mas ainda assim há um tom profético ao encerrar, afirmando que no fim dos tempos haverá um novo deus para se unir a essa batalha e somente então o bem vencerá. Haverá um novo mundo apenas com coisas boas.

Os antigos mitos indianos estão registrados em textos chamados Vedas, sua crença era o hinduísmo e esta contempla diversos deuses diferentes. Segundo essa mitologia o deus Brahma criou o universo a partir de uma meditação, mas por não saber exatamente como seria o universo essa criação seria somente o reflexo de sua ignorância, por isso rejeitou-a. Assim essa primeira criação se transformou na noite e passou a gerar filhos escuros que se tornariam demônios, ao ver que esses seres se multiplicavam, Brahma retomou seu processo de criação, a fim de consertar isso e amenizar o mal gerado pelo seu abandono. Ele voltou a meditar e criou vários seres como o sol e as estrelas com o objetivo de amenizar a escuridão da noite e seus demônios. Uma dessas criações seria Vak e algumas versões dizem que Brahma e Vak copularam, mudando constantemente de forma, isso originou cada criatura que viria a habitar o planeta. Outras versões dizem que Vak teria fugido por ser filha de seu criador e se recusar a copular com o próprio, sendo assim Brahma a perseguiu, mas não conseguiu engravidá-la e sua semente, que caiu no chão, deu origem ao primeiro homem e a primeira mulher.

Esse mito explica a origem da noite e seus temores, paralelamente traz a origem do dia, pois o sol teve que ser criado para compensar a escuridão da noite e contrapor seus demônios com sua luz. Explica ainda, em algumas versões, a grande diversidade de seres existentes no mundo, já que Brahma mudou de forma ao copular e traz também, em outras versões, a origem do primeiro homem e da primeira mulher.

O hinduísmo explica as castas através da crença e da mitologia, elas teriam se originado a partir do homem primordial que se partiu em duas partes, sendo uma

masculina e outra feminina. Então cada parte de seu corpo originou uma casta diferente, desde então a sociedade segue dividida dessa forma, porque foi assim nos primórdios e deve continuar assim.

Um dos mais antigos mitos da criação menciona Purusha, o ser humano primordial que se dividiu em duas metades, uma masculina e outra feminina. Em outra versão, Purusha criou as castas hindus a partir de diferentes partes de seu corpo; os bramares (sacerdotes) surgiram de sua cabeça, os kshatriyas (guerreiros e governantes) de seus braços, os vaishyas (agricultores, artesãos e mercadores) de suas coxas e os shudras (operários) de seus pés. (WILKINSON, 2013. p.191)

Se a sociedade é dividida, é porque em seu primórdio houve uma divisão que foi seguida e levada adiante. O mito explica e justifica os cenários que podem ser encontrados, muitas vezes, no mundo atual.

Para o hinduísmo, o rio Ganges é sagrado e tem a propriedade de purificar dos pecados, dentro da crença ele corria no céu e os deuses permitiram que ele viesse para a terra e corresse onde se encontra a Índia atualmente. Segundo seu mito de origem o rei Sagara enviou seu melhor cavalo para todos os lugares da terra, como parte de um ritual para desafiar os outros governantes e assim se mostrar superior a todos os outros. Quando o deus Indra o viu vagando a esmo, sem ser desafiado, tomou o cavalo para si e o escondeu na ermida do sábio Kapila. O rei, querendo seu cavalo de volta, enviou todos os seus sessenta mil filhos a sua procura, quando o encontraram, acreditaram que o sábio era o ladrão e o insultaram. O sábio, que não tinha culpa, ficou furioso com o julgamento e os insultos e os transformou em cinzas com o olhar. O rei pediu que ao menos fossem libertas as almas dos filhos ao que o sábio respondeu que só seria possível se o Ganges, um rio que corria no céu, passasse a correr na Terra e corresse sobre as cinzas deles. Posteriormente, um descendente do rei Sagara, tendo obtido um favor dos reis Brahma e Shiva, pede que o rio desça a Terra para poder libertar a alma de seus ancestrais. Os deuses concordam, mas explicam os poderes das águas do Ganges, um rio poderoso e que poderia causar grande destruição se corresse livremente, Shiva concorda, ainda que o rio corra através de seus cabelos. Dessa forma o rio desce em cascata até o solo da Terra, trazendo vida por onde toca e liberta a alma dos filhos de Sagara.

Assim como o mito explica que o rio Ganges corria no céu e era sagrado, que suas águas poderiam purificar e libertar a alma dos mortos na narrativa do mito, até os dias de hoje permanece a crença de que ele leva os pecados e cura as doenças. O mito explica a origem das crenças atuais, em seus primórdios foi assim e é assim até hoje, ele traz a justificativa de porque se deve acreditar e seguir dessa forma, pois aqueles que seguem o hinduísmo e nasceram nessa cultura, cresceram aprendendo que era assim; o mito explica, portanto, como aconteceu no início, como o rio surgiu e de onde veio seu poder curativo para as pessoas entenderem. Ele sustenta as crenças dos diferentes povos e das diferentes culturas.

Na cultura chinesa o mundo surgiu do caos, em seu mito de criação tudo se originou com o deus criador Pan Gu. Mergulhado em caos e desordem, ele bateu os braços ao redor, destruindo tudo a sua volta, a fim de por ordem; assim fez com que os elementos se espalhassem. Conforme os elementos mais pesados afundavam e os mais leves flutuavam, a Terra e o Céu se formaram, e ele os empurrou, afastando-os, até ter certeza de que se manteriam assim, separados. Então dormiu e transformou-se em outros elementos do mundo como a Lua e o Sol, estrelas, montanhas, o próprio solo, plantas, árvores e, por fim, seu próprio sangue formou os rios e lagos. Quando ele terminou de criar o mundo surgiu uma deusa, Nu Wa, que admirou o cosmo criado, mas achou que estava solitário sem pessoas e criou-as a partir do barro. Porém, constatou que elas envelheciam e morriam, então deu a elas a capacidade de se reproduzir para não precisar criar seres de barro permanentemente.

Esse mito chinês explica a criação do mundo a partir do caos, sua ordenação, como o céu e a terra foram separados e porque eles são distantes. Explica ainda o surgimento dos elementos naturais do corpo de Pan Gu e depois porque vieram os seres humanos para preencher o mundo que fora criado.

Os japoneses seguem o xintoísmo e acreditam nos Kami, deuses e deusas, espíritos e ancestrais santificados. Esses espíritos são representados de muitas formas diferentes e existem por todo o cosmo, desde a Terra até o céu.

Os japoneses acreditam que milhares de deuses, deusas, espíritos e ancestrais santificados, chamados kami, existem em todo o cosmo, tanto na Terra como no céu. De natureza variada, vão desde divindades populares, como Amaterasu, até as divindades locais e familiares que só são conhecidas por um pequeno número de pessoas. Os kami são divindades xintoístas em sua maior parte, mas

também compreendem divindades budistas e outras que provem do budismo, como Benten (ver p. 164), a versão japonesa da deusa hindu Saraswati (ver p.199). (WILKINSON, 2013. p.223)

O mito de origem japonês conta que houve seis gerações de divindades primordiais e somente na sétima ocorreu o processo de criação. O deus Izanagi e a deusa Izanami representavam complementarmente o masculino e o feminino, princípios opostos na criação. Ao agitarem o caos com uma lança, surgiu uma ilha, onde se casaram. Dessa união originou-se uma série de divindades: deuses do oceano, rios, ventos, e outros elementos da natureza, além de todas as ilhas do Japão.

Dentro da cultura japonesa o herói queria ser aceito pela comunidade e preocupava-se em ajudá-la, se para isso ele estaria expondo sua força ou poder era algo meramente secundário. Um bom exemplo disso é a historia de Momotaro. Trata-se de um menino encontrado, por um casal já idoso, dentro de um pêssego gigante, o casal o tomou por filho e o criou. Conforme crescia o menino desenvolvia força e coragem até que tomou conhecimento de Onis (monstros) que atacavam aldeias e decidiu ir ao encontro deles em sua ilha para combatê-los e impedir que continuassem os ataques. Seus pais ficaram assustados com sua decisão, mas muito orgulhosos e lhe deram bolinhos para levar em sua viagem e assim partiu Momotaro em busca da paz para a aldeia. Durante o percurso encontrou um cachorro que pediu um bolinho em troca de acompanhá-lo, assim foi feito e na sequencia apareceu um macaco oferecendo o mesmo, o menino lhe deu também um bolinho, até que encontraram um faisão que lhes fez a mesma oferta; e assim seguiram os quatro. Eles chegaram ao mar, remaram e chegaram a ilha dos Onis, então lutaram com eles e depois de uma dura batalha venceram, com a promessa dos Onis de nunca mais invadir as aldeias e atacar os moradores. Momotaro, com toda a sua generosidade, perdoou os Onis e assim o chefe dos monstros retribuiu, devolvendo o tesouro que havia sido roubado do povoado, que o rapaz levou de volta e distribuiu pela aldeia. ²

Nesse mito de Momotaro pode ser observada uma relação com a própria criação do Capitão América (embora isso ocorra pela ação da indústria cultural, cujos objetivos são diferentes dos da tradição de um povo), desde o personagem

² <http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/momotaro-o-menino-pessego-gigante/>

frágil inicial (Steve), até sua transformação e sua dedicação à causa nacional. Sob certos aspectos, Steve e Momotaro estão relacionados, de forma a lutarem não em seu proveito próprio, mas em prol do bem comum, da comunidade. A cultura japonesa não ovaciona Momotaro, como um herói, pois crê que ele fez o que deveria ser feito por todo homem de bem, sendo sua história narrada às crianças nas escolas locais até a atualidade, como forma de demonstrar, desde cedo, o despreendimento das causas individuais e a preocupação com a comunidade.

Nos mitos dos outros povos, anteriormente apresentados, os deuses são mostrados como individualistas e voltados às suas próprias causas. Mesmo os heróis, inseridos, nessas culturas, visam a um benefício próprio, como o reconhecimento, a fama ou o enriquecimento decorrente desses dois fatores. Ulisses é um exemplo do herói do mito grego, cuja função era servir de modelo para sua comunidade, porém, dentro daquele contexto, ou seja, além da coragem, do ímpeto (*hybris*) deveria aprender a dominar seus maus instintos, sua prepotência, sua vontade de superar os deuses, movido unicamente pela vaidade. Dessa forma, coragem e prepotência não podem coexistir em um modelo para a polis, o que o leva a passar por todos os dissabores, até a aprender a ser humilde, embora também corajoso e sábio, dominando o ímpeto, até atingir a *sophrosyne*, ou equilíbrio, dentro do que os gregos consideravam necessário. O Capitão América e Momotaro se assemelham, paradoxalmente, ainda que o primeiro surja como fruto da indústria cultural e espelhe o nacionalismo dos norte-americanos; enquanto o segundo é parte da cultura tradicional japonesa, pois a preocupação com o bem de seu país/comunidade, em ambos, sobressai-se aos anseios individuais.

1.3 Paganismo x Cristianismo

Ao longo dos séculos, embora o cristianismo tenha se imposto, muitos dos mitos locais, principalmente na Europa, mantiveram-se, quer através das práticas nas florestas ou nas histórias relacionadas ao folclore; muitas vezes fugindo da Inquisição, outras vezes coexistindo com o cristianismo, como práticas relacionadas à tradição, como ocorreu na Bretanha dos celtas e na Galícia. Ademais, muitas das práticas dos rituais cristãos foram adotadas das religiões pagãs, como as procissões

em que os santos substituíram os antigos deuses nos andores, a fim de que a nova religião pudesse ser aceita em certas regiões.

Entretanto, desde o Humanismo, no século XVIII, o racionalismo busca recuperar suas bases filosóficas, embora o mito não tenha desaparecido, mas adotado novos parâmetros ou novos “deuses”. Isso ocorre porque o significado do mito já está dentro do inconsciente coletivo³, ou seja, é aceito pela tradição há muitas eras, narrando percursos que o homem deve seguir para atingir a maturidade necessária a sua evolução como indivíduo. O trajeto dentro do mito manteve sua importância, pois se relaciona diretamente com as questões humanas como o menino em busca de seu próprio caminho, longe da mãe, para crescer ou a menina obrigada a se tornar adulta quer queira, quer não.

Os mitos o apanham, lá no fundo de você mesmo. Quando menino, você os encara de um modo, como acontecia comigo ao ler as histórias dos índios. Mais tarde, os mitos lhe dizem mais e mais e muito mais. Quem quer que tenha trabalhado seriamente com idéias religiosas ou míticas lhe dirá que, quando crianças, nós as aprendemos num certo nível, mas depois muitos outros níveis se revelam. Os mitos são infinitos em sua revelação. (CAMPBELL, 1985 p162)

Com o tempo, o mito assumiu características diferenciadas, marcadamente a partir do surgimento da comunicação de massa. No século XX, com o rádio, o cinema e a televisão, esse processo se acelerou e com a globalização propiciada pela internet, aspectos antes relativos a uma única cultura passaram a ser, imediatamente, de conhecimento de todos, bastando estar-se conectado a uma rede mundial. Na mesma proporção, os valores também foram disseminados, sem que houvesse a preocupação com o bem estar geral, mas com o lucro.

Dessa forma, também surge, com o tempo, a necessidade de definir, estudar, analisar e compreender uma indústria peculiar que não produz bens concretos, mas mercadorias com um alto valor simbólico. Organizando-se como outras indústrias, trabalha com esse diferencial pouco palpável, com um tênue limiar, produzindo em larga escala, a baixo custo e de forma padronizada, trata-se da indústria cultural. Por ser uma produção de massa possui grande abrangência e tem alto poder de

³ terminologia utilizada pelo psicanalista Carl Jung, em seus estudos sobre a composição da personalidade humana, que ele chamou de “individuação”. In: Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Petrópolis: Vozes, 2002

influência, embora se organize como “uma fábrica de automóveis”, segundo Anamaria Fadul (1993):

Por quê? Sua produção é em grande escala – basta ver as tiragens dos jornais e as audiências da televisão e do rádio –; tem um baixo custo, porque se beneficia da economia de escala; é padronizada, pois é a eterna repetição do mesmo. Foi a partir dessas três características que ADORNO e HORKHEIMER tentaram mostrar como essa indústria realizava uma verdadeira manipulação das consciências. (FADUL, 1993 p.55)

Tal indústria não deve, de forma alguma, ser repreendida ou condenada, deve-se, na verdade, estudá-la e analisá-la, para a melhor compreender, sem preconceitos comuns relativos aos meios de comunicação de massa. O fato de se produzir comercialmente em larga escala não é necessariamente pejorativo. Nesta pesquisa pretende-se analisar como ocorre a manipulação da informação e das histórias clássicas por essa indústria para se esclarecer como ela funciona, como e para quê ela introduz as modificações.

Considerar-se-á, para fins de comparação e observação, o filme **Capitão América – O Primeiro Vingador** como exemplo de um produto gerado por essa indústria. Dentro da própria história narrada, o Capitão América é um produto criado em meio à Segunda Guerra Mundial, inicialmente com o objetivo de entretenimento e encorajamento aos jovens e soldados. Fruto de uma experiência, um adolescente fraco, aquém dos pré-requisitos para alistamento militar torna-se incrivelmente forte e, após a morte de seu criador, o doutor Dr. Erskine, é destinado ao entretenimento. Sua honra e valores morais o levam a sair desse marasmo para combater de verdade na guerra, tornando real o herói criado para motivar os jovens. Ao contrário de Ulisses, que se torna merecidamente um herói, de acordo com a ideologia de sua época, o capitão América acaba sendo, na prática, um herói construído.

No decorrer desta pesquisa serão observadas, mais detalhadamente, as diferenças entre eles, com o objetivo de se estudar a trajetória do herói e sua aplicação atual pela indústria cultural nas representações cinematográficas de heróis contemporâneos. Pretende-se elencar as etapas da trajetória do herói clássico presentes na Odisséia e suas características, comparando esse percurso com o de um herói contemporâneo, observando as diferenças e semelhanças entre as duas trajetórias, com a finalidade de identificar o perfil criado pela indústria cultural, dentro do novo contexto, com base na aceitação dos consumidores.

Outros autores que tratam das teorias do discurso avaliam as condições de produção, considerando a ideologia, o meio e o contexto histórico, bem como questões sociais, conhecimentos linguísticos, determinação histórica do processo de enunciação e dos processos semânticos. Ou seja, trata-se de uma análise mais contextual das narrativas, observando-se seu meio e época, além de questões históricas da própria linguística. Essa linha envolve compreender o sentido do texto através da tematização e da figurativização, métodos de análise da forma do texto que ajudam a construir o sentido em função das palavras utilizadas. As figuras são representativas e ilustram fatos do mundo; os temas são interpretativos e explicam esses fatos; a semiótica, em seu nível discursivo, analisa tais representações.

Diferentes formas de análise, portanto, podem ser empregadas para se compreender as trajetórias encontradas nas diversas formas de narrativa das histórias dentro de seu contexto sócio-histórico, seja um mito, uma fábula ou uma produção dos dias atuais. Definidas as metodologias utilizadas para se analisar uma narração, pode-se observar o mito mais detidamente.

2. Processo de individuação junguiana

Para uma compreensão mais completa dos heróis analisados nessa pesquisa, se faz necessário observar como se desenvolve em cada ser o processo de individuação junguiana e, conseqüentemente, a construção da identidade.

Segundo Jung, o psiquismo se divide em duas porções, o Consciente emerge do Inconsciente com tudo aquilo a que o indivíduo tem acesso e que reconhece, ocorrendo as relações entre os conteúdos psíquicos e o ego. O ego é toda a essência aceita, que ele se constrói durante seu crescimento e desenvolvimento, conforme este assimila elementos das relações que estabelece tanto com o mundo exterior, quanto com o mundo interior e que se encontra no centro da consciência. É a expressão das vontades do eu e está intimamente ligada à identidade da pessoa, sendo individual e exclusiva de cada um. A personalidade total, formada pela soma do Consciente e do Inconsciente, constitui o *self*. Ou seja, o “si mesmo”. Já o Inconsciente divide-se em Inconsciente pessoal e Inconsciente Coletivo e encontra-se abaixo do Consciente.

O Inconsciente Pessoal é uma camada mais superficial do Inconsciente e permanece ali aquilo que o indivíduo não quer trazer à tona, memórias de que não

quer lembrar ou ainda qualidades que o desagradam. O Inconsciente Coletivo é uma camada mais profunda e corresponde a bases estruturais da psique referentes a elementos comuns a toda a humanidade.

Do mesmo modo que o corpo humano apresenta uma anatomia comum, sempre a mesma, apesar de todas as diferenças raciais, assim também a psique possui um substrato comum. Chamei a este substrato inconsciente coletivo. Na qualidade de herança comum transcende todas as diferenças de cultura e de atitudes conscientes, e não consiste meramente de conteúdos capazes de tornarem-se conscientes, mas de disposições latentes para reações idênticas. (...) As múltiplas linhas de desenvolvimento psíquico partem de um tronco comum cujas raízes se perdem muito longe num passado remoto. (SILVEIRA. P. 72 e 73 1974)

É aqui que se encontram as memórias e aprendizados da humanidade, assimiladas e enraizadas ao longo de eras pela sociedade. Nessa camada mais profunda estão símbolos e associações aceitas como algo natural e intuitivo. Os elementos desse campo não pertencem ao campo da consciência, sequer foram reprimidos, eles são herdados geração após geração. São elementos universais presentes em qualquer pessoa, de qualquer raça, etnia, local ou época. São os mesmos símbolos assimilados como representações dos mesmos significados, seja agora ou em épocas passadas, seja para uma pessoa ou para outra. Essas associações estão profundamente fixadas na humanidade.

Enquanto o inconsciente pessoal é composto de conteúdos cuja existência decorre de experiências individuais, os conteúdos que constituem o inconsciente coletivo são impessoais, comuns todos os homens e transmitem-se por hereditariedade. (SILVEIRA. P. 76 1974)

Isso porque tais elementos e figuras presentes em todos os povos, em todas as épocas, são arquetípicos. É possível notar ainda que lendas e mitos dos diferentes povos em diferentes regiões e períodos contem elementos análogos, isso é possível devido a essas simbologias presentes no Inconsciente Coletivo. Assim encontram-se elementos semelhantes em contos diversos, como afirma Santos:

De um lado, nossa vida é influenciada pelos instintos. De outro, nossa percepção, nossa imaginação e nosso pensamento são

influenciados por esses elementos inatos, herdados, que são os arquétipos. (SANTOS, 1976, p.27)

Para Jung, o fato de o cérebro humano ter alta diferenciação, semelhante em diversas partes do mundo explicaria as semelhanças de funcionamento e, assim, as heranças. Assim como as diferenciações são herdadas, os padrões de reação, via representação, que uma pessoa poderia ter, também são herdados e esses padrões são justamente os arquétipos.

Ao longo da vida de um indivíduo, sua consciência molda-se em função de suas vivências e experiências, separando o que lhe é agradável ou não quer lembrar. Aquilo que traz boas recordações fica no nível consciente – ao qual tem acesso – sendo que experiências negativas permanecem guardadas no inconsciente – o qual não tem acesso. Da mesma forma, o meio no qual se convive também age na consciência ensinando comportamentos sociais. Tudo o que tiver de ser reprimido será guardado no nível do inconsciente e as características aceitáveis socialmente vão compor a máscara que a pessoa irá vestir para ser aceita naquele meio. Essa máscara é a *persona*, como define Cacilda Cuba dos Santos (1976):

Forma-se em cada indivíduo, junto com a consciência, à medida que o ego se estrutura e, assim, permanece estreitamente relacionada com aquela e com o ego. Podemos mesmo dizer que a consciência, em grande parte, no início, se vai formando à custa da formação da *persona*, do amoldamento a que se vai submetendo o indivíduo no aprendizado de como viver no seu meio, de que maneiras e atitudes adequadas deve adquirir. (SANTOS, 1976, .p.10)

A *persona* é um acordo silencioso, um compromisso entre cada um e a sociedade. Espera-se um comportamento adequado e, ao mesmo tempo o indivíduo oferece isso em troca da aceitação que deseja obter. Seja o traje apropriado para cada ocasião, o gesto ou a postura, cada profissão, lugar e contexto exige que o indivíduo se molde para, então, ser aceito socialmente. Por exemplo, um professor deve vestir e portar-se de um determinado modo dentro da sala de aula e é esperado um comportamento pré-estabelecido socialmente cercado de conceitos e concepções. Há um acordo silencioso determinando como esse professor deve se vestir para dar sua aula, como deve se portar perante os alunos, o que é esperado dele e o que é inaceitável. Boa parte do indivíduo é formado a partir da sociedade e do que ela espera dessa pessoa.

Porém, há o risco de a pessoa vestir essa máscara por completo e se deixar identificar pela *persona*, casos em que pessoa e *persona* são iguais. Um exemplo de uma figura publicamente conhecida da mídia é Michael Jackson que se envolveu tanto com o personagem que criou para si, que tornou difícil distinguir quem era realmente a pessoa por trás daquela máscara construída. Para o público ele era uma figura artificial, que incorporou aquela máscara à sua identidade, esta totalmente desconhecida.

Tudo aquilo que foi selecionado e reprimido para se adequar ao que o meio exige não terá espaço no consciente, sendo considerado pelo mesmo como defeito, ou ainda como “inadequado”; dessa forma, todos esses elementos reprimidos ao longo do desenvolvimento do indivíduo e que foi tido como errado, inadequado ou impróprio, alojou-se em seu inconsciente pessoal e constituiu o que Jung chamou de *sombra*.

A sombra inclui tudo o que há de sombrio, de escuro, de tenebroso em nós. Forma-se à medida que se formam ego e *persona*. Todas as repressões ocorridas durante a formação da *persona* vão ficando parte dela. (SANTOS, 1976, p.21-22)

O ser humano tende a ocultar suas falhas, defeitos e imperfeições, pois não é agradável deixa-las visíveis, reconhecendo sua falta de qualidades. A sombra se constitui desses defeitos. A própria sociedade exige essa perfeição que se tenta ostentar ao ocultar tudo o que há de “menos bom”, de ruim, ou imperfeito. Isso se dá ao longo da formação da *persona* e, sendo assim, fica difícil enxergar o lado negativo, o lado “menos bom”. Dessa forma as pessoas, por não enxergarem essa parte de si e, assim, não a reconhecerem projetam-na em outros. Geralmente o indivíduo projeta sua sombra em alguém do mesmo sexo.

Segundo Jung, é importante conhecer a própria sombra, pois só assim o indivíduo poderá compreender e assimilar a si mesmo e aos outros próximos a ele. Caso contrário, sua projeção nos outros ao seu redor será inevitável. A pessoa pode ainda projetá-la ainda não em um outro indivíduo, mas em muitos e isso esclarece muitos dos problemas que ocorrem nas inter-relações humanas em sociedade. Vê-se nos outros os próprios defeitos, erros e imperfeições, ainda que não os reconheça como seus. Ao observar em alguém apenas maldade é possível que se esteja projetando nele a própria sombra.

E quando alguém, convivendo com outro, nele só vê defeitos, o focaliza como a ruindade em pessoa, psicologicamente podemos ter grande suspeita de que esse primeiro individuo está projetando sua sombra no segundo. (SANTOS, 1976,p.24)

Para completar o processo de individuação, é preciso ainda assimilar que a máscara não é sua identidade total e aceitar todos os elementos que compõe o individuo, mesmo aqueles tidos como negativos ou que foram ignorados, aceitar ainda seu lado “menos bom”. Dessa forma ele se aproxima do *self* como indivíduo, como aponta Cacilda Cuba dos Santos “O self é atingido quando o individuo integrou sua sombra pessoal no seu consciente”. (IDEM, p. 63)

Após assimilar a sombra, o individuo deve lidar com o arquétipo da anima, ele refere-se ao feminino que reside no homem. Enquanto o homem conscientemente lida com as questões do conhecimento das coisas, inconscientemente ele lida com a emoção e o afeto. Esta é a parte dita feminina, que constitui a anima. A anima é responsável pelo equilíbrio da consciência do ser, enquanto o homem manifesta todas as características socialmente consideradas masculinas, a anima é responsável pela parte relativa aos afetos e permanece no inconsciente da pessoa equilibrando, assim, sua *persona*. Steve, depois Capitão América, apresenta sensibilidade, gentileza, bondade, que poderiam facilmente ser associadas à anima.

A anima encerra as emoções, sensibilidade e suscetibilidade, é o que dá vida ao psiquismo do homem e interfere em seus estados de humor. Sendo assim, o homem que permite que a anima ocupe grande parte de sua personalidade, também terá as emoções se sobressaindo de tal forma que o mau humor tomará conta, distribuindo-o a seu redor. É preciso, portanto, um controle da anima, pois ela “é o resumo do eterno feminino, do feminino vivenciado, através das idades, pelos indivíduos do sexo masculino”. (IBIDEM, p. 43)

Assim como o individuo projetava sua sombra em outro local, no mito da caverna de Platão, o homem projeta sua anima em uma mulher. Geralmente é projetada em uma mulher que lhe chama a atenção e que, ao longo da vida, irá significar algo para ele.

Na infância do individuo (do sexo masculino), a anima está entremeada com a figura da mãe dele, sendo muito difícil separá-las. Mais tarde, projetar-se-á da primeira namorada, depois na da esposa. (SANTOS, 1976, p. 43)

Quando a alma não é projetada, possui uma importante função no psiquismo do ser, atuando de forma a auxiliar na intuição e em seus relacionamentos com os semelhantes. Porém, isso só ocorre em idade já avançada, quando o consciente se relaciona com esse arquétipo de acordo com a maturidade do indivíduo, é algo que não ocorre na juventude.

Da mesma forma que o homem possui a alma em seu inconsciente equilibrando sua *persona*, a mulher possui um lado inconsciente masculino, chamado animus. Na mulher predominam as emoções, afetos e os relacionamentos interpessoais, o animus traz para seu inconsciente faculdades masculinas (ou racionais) que equilibram seu consciente com elementos relacionados ao conhecimento.

O animus se apresenta, predominantemente, sob a forma de opiniões e notamos que a mulher, sob sua influência, não dá opiniões que sejam resultado de uma elaboração de seu pensamento; ela toma emprestadas, ao meio onde vive, opiniões que estão por aí, no ar. (IDEM, p. 47)

A mulher deve lidar com seu animus para manter o equilíbrio de sua *persona*, ao qual ele se destina; conscientemente ela lida com as questões da emoção e inconscientemente o animus traz as questões da racionalidade. O animus com o qual o consciente não se relaciona é projetado em homens do convívio da mulher, seja no pai, professor, namorado, noivo, ou um outro referencial de alguém que possa lhe ensinar algo. O animus é projetado em homens com conhecimento, que falam bem, transmitem-lhe segurança em aprender, ou seja, que façam a mulher sentir que há algo para aprender.

Quando a mulher deixa de projetar seu animus em um homem e seu consciente passa a relacionar-se com esse arquétipo, o animus exerce sua função de fato: “Ele vai-se voltar para as coisas internas. Ao animus está afeta a iniciativa, característica da vida consciente masculina do homem. (...) uma iniciativa relativa ao cuidado das coisas mais profundas do psiquismo”. (SANTOS, 1976, p. 48)

Há também o *arquétipo mãe*, nele se encontram todas as experiências e vivências relativas à mãe que a humanidade guarda e pode ocorrer tanto com o homem quanto com a mulher. Ele será projetado na própria mãe do indivíduo primeiramente, depois poderá projetar-se em outras mulheres que se aproximem

dessa função como avó, babá, madrasta ou uma parente distante que venha a exercer esse papel.

Esse arquétipo traz tudo o que há de bondade e cuidado, assim como uma mãe exerceria, resume-se nele o papel maternal. A sabedoria, autoridade que seria de uma mãe cuidando de um filho, solicitude e simpatia e, segundo Jung, não se pode confiná-lo no inconsciente pessoal, assim como os demais arquétipos não se confinam.

Assim esse arquétipo projeta-se, como dito, primeiro na própria mãe de forma que uma criança vê em sua mãe real primeiramente o arquétipo que nela projetou, pois esse é seu primeiro conhecimento de mãe. Somente mais tarde, com o passar do tempo e a chegada da maturidade, o indivíduo consegue distinguir a mãe real e a mãe arquetípica que projetara. Só então a pessoa conhece sua mãe como indivíduo reconhecendo-a, depois de separá-la do arquétipo como a via até então. Nesse momento, chegada sua maturidade, separa ambas.

Segundo Jung, quando o homem deixa de ser dominado por sua anima e a mulher deixa de ser conduzida por seu animus há um elemento do mesmo sexo que o indivíduo com o qual ele se identifica, no caso do homem é o *Grande Sábio* e no caso da mulher é a *Grande Mãe*. Isso acontece porque, após superar a anima e o animus, a energia que pertencia a esses elementos passa para o novo elemento: a chamada personalidade mana.

A identificação, no caso, ocorre porque o ego do indivíduo pensa que venceu a anima (ou o animus) e, assim, podemos dizer, tenta apossar-se da energia que tinha sido utilizada por um ou por outro da energia de que viviam o animus ou a anima, da energia à custa de que funcionavam. (SANTOS, 1976, p.55)

Assim o homem se identifica como o *Grande Sábio* e se vê como um portador da verdade e sabedoria, a mulher ao se identificar como a *Grande Mãe* vê-se como sendo ela própria a compreensão e a bondade. Tais identidades preenchem o ser de forma tão intensa que acaba por haver um engano e essa identidade não ocorre plenamente. O ambiente não vê o indivíduo da mesma forma como ele se sente. Ocorre no indivíduo uma identidade própria de uma personalidade influente e fascinante, assim como seria tipicamente da *Grande Mãe* e é aí que está o engano. Esse sentimento do qual o indivíduo apoderou-se não pertence ao ego como o ego

sente e sim ao inconsciente coletivo. “São atributos da personalidade mana um grande poder e uma grande sabedoria, sendo que “mana” se diz sempre de alguém que apresenta uma força excepcional.”(SANTOS. 1976, p. 56).

Havendo essa distorção entre o que é real e o que a pessoa sente e identifica-se ocorre que o homem que se considera o próprio sábio irá se sentir mal compreendido e a mulher identificada como a Grande Mãe, o amor, sentirá que não é suficientemente apreciada. Há uma desarmonia entre o real e essa identidade usurpada pelo ego da energia que antes pertencia ao animus e a anima.

Quando o individuo se dá conta que esse fascínio pertencente ao Velho Sábio e a Grande Mãe, todo esse poder e influência não lhe pertencem, está então experimentando a compreensão e a sabedoria de fato, ambos do inconsciente coletivo. Nesse caso, tal identificação se esvai no momento em que a pessoa assimila essa percepção e assume que essa personalidade não lhe pertencia. A personalidade mana que o ego do ser havia assumido anteriormente nada mais era que uma caricatura que o ser havia vestido, neste momento ele deixa de executar esse processo, atentando para a realidade ao seu redor: de um lado há o inconsciente coletivo, de onde vinha aquele fascínio do qual o individuo havia se apropriado erroneamente; e, de outro lado, há a realidade na qual o ser vive e onde ele não exerce a influência que julgava exercer enquanto se identificava com a personalidade mana.

Encontra então o centro de seu psiquismo, como um ponto de união entre esses dois mundos – o de fora, de um lado, e do inconsciente, de outro; encontra esse centro como um ponto de equilíbrio entre esses dois mundos opostos. E já estamos, nesta altura, falando do self que é o centro da personalidade total do individuo e se apresenta como a resolução de toda a tensão entre os diferentes pares de postos (persona-anima, consciente-inconsciente, lados positivos do individuo-sombra, por exemplo). (SANTOS, 1976,p..57)

O mundo de fora ajudou a criar a consciência através dos sentidos e percepções moldando-a e ensinando o certo e errado, o aceitável e o condenável que deveria ser reprimido, foi assim que o individuo criou sua *persona* e a máscara social que vestiu para ser aceito. O mundo de dentro diz respeito ao inconsciente, o inconsciente coletivo, é o mundo de dentro do ser humano como um todo, relativo a seu psiquismo mais íntimo e profundo. Seu consciente transita entre um e outro desses mundos.

Depois que o individuo assimila a personalidade mana, compreendendo que esta não pertence a ele, aproxima-se então do self e de um equilíbrio entre a atenção que seu consciente despende entre um e outro desses dois mundos. Ou seja, o equilíbrio este entre a influência que é recebida desses mundos pelo seu consciente.

O *self* é o centro da personalidade total do individuo, o centro do psiquismo, é o individuo completo – o “si mesmo”. Chegar ao self significa atingir o equilíbrio máximo e ao chegar nesse ponto o individuo passou por todas as fases de seu autoconhecimento. Para atingir o self, o individuo precisou assimilar sua sombra, dialogou com o animus ou a anima, superou o arquétipo da Mãe que havia projetado, teve que lidar com sua personalidade mana (o Velho Sábio ou a Grande Mãe); assim, superando essa fase, assimilou a distinção entre aquilo que pertencia aos arquétipos e ao mundo real do consciente. É preciso que se compreenda essa dualidade e chegar ao self é chegar ao equilíbrio, assim como afirma Cacilda Cuba dos Santos:

Por definição, é o centro da personalidade total do individuo. Não é o centro do inconsciente profundo, em correspondência com o ego, que é o centro do campo da consciência, da personalidade do consciente, mas sim o centro do psiquismo global. Sempre é atingido quando os opostos, como acabamos de dizer, chegam a se equilibrar. (SANTOS, 1976, p.63)

A realização do processo de individuação leva à realização da personalidade da pessoa e sua formação completa como individuo único autoconhecedor de si, leva justamente ao self, este é transcendente e maior do que o ego, maior também do que o consciente. É preciso constantemente fazer uma distinção entre aquilo que é consciente do que não é, o que é arquetípico do que não é.

Deve-se ainda ressaltar que chegar a totalidade do ser não significa atingir a perfeição, pelo contrario: a perfeição é algo que não existe. Ninguém sendo perfeito é natural que as pessoas sejam compostas de qualidades e defeitos, de um lado positivo e outro lado dotado de características tidas como menos boas. Atingir essa totalidade significa então, unicamente chegar à plenitude da personalidade equilibrando essas qualidades e defeitos. Significa atingir o equilíbrio entre esses dois lados que há dentro de si, entre o consciente e o inconsciente completando e

reconhecendo sua personalidade. É atingir seu ser plenamente conhecendo tudo o que o forma como pessoa.

2.1 O processo de individuação em Capitão América

O filme narra o momento histórico da segunda guerra mundial no qual o mundo combatia as forças nazistas e esse contexto é apresentado sob a óptica norte-americana. Dentro do universo ficcional, o agente Schmidt – caveira vermelha – trabalha para Hitler e lidera a Hidra com fábricas de armas em vários pontos do mundo. O objetivo de sua organização era usar um objeto místico com grandes poderes chamado *Tesseract* para extrair energia e dominar o mundo. Nesse universo o Capitão América tem a missão de deter o Caveira Vermelha e aniquilar a Hidra exterminando suas fábricas.

Dentro desse cenário, a máscara de cidadão americano contempla, acima de tudo, um nacionalismo extremo; as crianças são ensinadas desde cedo a amar seu país, por exemplo, cantando o hino nacional nas escolas, era ensinado então o amor à bandeira e a pátria (e no mito de Momotaro, essa história é contada nas escolas japonesas, desde cedo). Eles aprendem que devem defendê-lo se necessário, bem como defender sua ideologia e política. Um bom cidadão americano idolatra seu país acima de tudo e deve demonstrar isso, sem margem para dúvidas. Esse cidadão cresce, sabendo que a ideologia de seu país é correta e deve ser defendida e levada adiante, ensinada e protegida. A guerra era algo importante e um bom cidadão sabia que deveria honrar sua pátria e seu dever depois de crescer e se formar como pessoa, aprendendo socialmente que isso era o correto. O contrario seria uma grande vergonha.

Figura 1 ⁴Figura 2⁵

No contexto da guerra que contava com uma forte publicidade (figuras 1 e 2), esperava-se que os jovens americanos se alistassem voluntariamente e, se necessário, dessem suas vidas por seu país, defendendo seus ideais. Porém, era exigido ainda que esse soldado possuísse vigor físico e boa saúde, além da determinação e a coragem de lutar, que eles já haviam aprendido desde pequenos. Steve, como um rapaz franzino e asmático possuía apenas o nacionalismo exacerbado como qualidade exigida socialmente. Coragem essa que havia sido ensinada a ele ao longo de seu desenvolvimento como pessoa, assim como todo cidadão. Assim, ele se alista várias vezes, mesmo sendo ilegal, tentando compensar a falha de sua saúde frágil e mostrando sua determinação. Steve infringe a lei conscientemente de seus atos diversas vezes ao alistar-se em vários locais diferentes e preencher os formulários de diferentes formas, devido ao amor intenso que sente por seu país e a grande vontade de lutar na guerra defendendo-o. Independente das consequências que isso pode lhe trazer, ele o faz pela chance de ser aceito no alistamento. Ele já era um grande nacionalista, como um bom americano deve ser, mas, para completar a máscara de cidadão americano que fora socialmente ensinada, falta-lhe possuir um bom físico e ser um soldado.

⁴ Imagem “Rosie the Riveter”, disponível em: <http://www.docspopuli.org/articles/RosieTheRiveter.html> Acesso em 10 setembro de 2014.

⁵ Imagem disponível em <http://seuhistory.com/hoje-na-historia/2016-09-07?mini=2016-09>. Acesso em 12 de setembro de 2014.



Figura 3



Figura 4

Durante uma visita à feira mundial com seu amigo Bucky, Steve é visto pelo Dr. Erskine, que escuta sua conversa com o amigo e o vê tentar o alistamento, então reconhece nele sua grande moral e o seleciona para seu projeto para criar “supersoldados”. Dessa forma lhe oferece uma chance e abre as portas para que ele possa vestir a *persona* que desejava (figura 3). Ainda que essa escolha seja questionada pelo coronel Phillips, Erskine alega que era justamente esse quesito que buscava para seu experimento, alguém com moral e, com o tempo, Steve prova seu valor ao coronel também durante um teste com uma falsa granada. Ao participar do experimento ele adquire os requisitos que lhe faltavam, completando assim o que era necessário para ser socialmente aceito da forma como queria (um rapaz como os outros, capaz de servir com honra seu país) , ele adquire a força física e a saúde (figura 4) se tornando um soldado americano completo.

Porém, durante a execução do experimento com Steve, o Dr. Erskine é morto por um agente da Hidra infiltrado, inviabilizando a continuidade do projeto, dessa forma a execução de um exército de “supersoldados” se torna impossível. Steve, já transformado, persegue o assassino pelas ruas e assim demonstra sua força não apenas para os participantes do projeto, mas para todos os transeuntes, surgindo, inclusive, nos noticiários. Com a morte do Dr. Erskine, Steve é tido apenas como uma experiência, já que a fórmula do soro utilizado nele se perdeu e o mentor do projeto não está mais ali; assim, a *persona* resultante é simplesmente algo construído para ele, não seu objetivo maior, já que ele não vai para o front lutar por seu país como desejava e acaba sendo utilizado apenas como um garoto propaganda. Como uma experiência, algo “em teste”, ele é impedido de lutar.



Figura 5

Em seu papel de garoto propaganda deve motivar os cidadãos de seu país, fazer apresentações e alavancar vendas de títulos de guerra, tudo isso em uma roupa colorida, que faz alusão à bandeira dos Estados Unidos sob a figura criada de “Capitão América” (figura 5). Como ele já havia sido visto nas ruas e ganhado certo carisma inclusive das crianças, agora faz shows e propagandas promovendo seu país e angariando ajuda para a guerra. É uma *persona* construída ao gosto do marketing do momento; dessa forma, ao ser enviado para o front em uma turnê para motivar os soldados com o mesmo show que apresentava às crianças em solo americano, é ridicularizado pelos soldados. Um público que agora não tem mais doze anos de idade e esse é o ponto máximo de sua frustração. Porém, estando em

meio aos soldados no ambiente em que desejava desde o início, vê a oportunidade perfeita de ser ele mesmo e exercer sua vontade mais íntima.

Essa oportunidade se faz presente ao saber que seu pequeno público que o havia ridicularizado era uma pequena parcela remanescente dos soldados capturados pela Hydra e que entre esses estava seu amigo Bucky. Ele se recusa a acreditar que seu amigo está morto e decide então resgatá-los, para isso troca de roupa vestindo um uniforme que, simbolicamente, traz seu ego à tona. Nesse momento, busca dentro de si mesmo quem ele realmente é e seu verdadeiro desejo inicial. Assim, adéqua sua *persona* àquela que era seu objetivo.

Ele parte para o resgate como um soldado e não mais como o garoto propaganda que chegara ao front para fazer apresentações, parte por sua própria vontade após contrariar uma ordem de não o fazer, nesse momento está agindo por si próprio sem obedecer a terceiros e sem portar-se mais como uma cobaia. Ao fazer isso não é mais um soldado americano completo apenas fisicamente, mas sim está ocupando a posição de um soldado e preenchendo a lacuna que faltava na *persona* que desejava exercer. Com auxílio da agente Carter e de Stark, Steve parte e alcança a fábrica da Hydra onde estavam os soldados capturados, resgata-os e encontra ainda seu amigo vivo.



Figura 6

Ao retornar, não apenas os soldados daquela divisão, mas também todos aqueles que haviam sido capturados pela Hidra, o aclamam, pois Steve – agora assumidamente Capitão América em sua *persona* adequada – prova seu valor e conquista o direito de estar na guerra (figura 6). Completando o processo de adequação de sua *persona*, após o resgate bem sucedido ele forma sua própria equipe e seu próprio uniforme escolhendo seu escudo, com um material único e exclusivo. Ele ganha confiança e respeito, eleva sua moral diante da divisão e do coronel Phillips. E, quando deve escolher seu uniforme, opta pelo escudo mais raro e único.

O Capitão América conquista sua autonomia depois de provar seu valor e passa a comandar as missões contra as fábricas da Hidra, obtendo sucessivas vitórias, com ofensivas infalíveis. Porém, em uma das missões mais importantes, Bucky morre durante a invasão ao trem no qual o Dr. Zola se encontrava e, após essa baixa, o Capitão América percebe que havia algo que não poderia derrotar: a morte. Dessa forma, deve reconhecer seus limites, mesmo para um super-herói; afinal, ainda era o menino do Brooklyn que tentava se alistar, ainda havia algo de “não herói” nele que fora reprimido, com o qual ele deveria lidar e assimilar. E, nesse momento, é preciso superar esse sentimento de incapacidade e aceitar seus pontos fracos, quando reconhecer que sua máscara não compreende sua identidade, sua personalidade plena e aceitar seus pontos fracos ele atinge o self – o centro de sua personalidade total – e estará mais próximo de sua identidade. É nesse momento que ele se torna verdadeiramente um herói completo, compreendendo a si próprio.



Figura 7

Já em Odisseia esse momento se dá quando Ulisses está à deriva no mar após perder toda a sua tripulação e seu barco vivenciando ainda a ira de Poseidon

(figura 7). Então ele aceita seus defeitos e reconhece que sem os deuses os homens não são nada. Ao reconhecer a importância dos deuses é então um herói e está pronto para retornar para casa, retomar seu lugar e ensinar agora seu filho a exercer a paciência e que para tudo há a “hora certa”.



Figura 8

O Capitão América e Schmidt da Hidra se complementam, nesse caso Schmidt age como sombra, mas ambos são espelhos. O Capitão América possui suas questões para lidar, porém seu caráter está formado, ele é bom e tem sua moral inabalável. Não há algo negro e mau dentro de si, é um caso no qual há uma sombra externa e complementar: o agente Schmidt (figura 8). É importante ressaltar que Schmidt não é em sua maldade uma projeção de Steve, como geralmente ocorre, eles são complementares e opostos nesse caso, como são um herói e um vilão.

3. Análise proppiana dos heróis

Propp (1984) em seus estudos e análises acerca dos contos populares russos desenvolveu um esquema narrativo presente nessas histórias, no qual o candidato a herói, ao longo de sua trajetória, consegue inverter sua situação inicial, restaurando, ao final do seu percurso, o dano que lhe ocorreu ou a carência que sofria. Para tanto é preciso passar por provas (qualificante, principal e glorificante), ao longo das quais

desenvolve ações e adquire conhecimento, para, enfim, tornar-se, realmente, um herói.

3.1. Ulisses

Observa-se na estória clássica Odisseia, os marcos do percurso narrativo estabelecidos pelo formalista russo Propp. Esses pontos demarcados na narrativa podem ser claramente notados, como pode se observar a seguir.

I – Afastamento - O herói afasta-se de sua casa, como distanciamento de Ulisses para longe da sua situação de conforto inicial há sua partida para a guerra de Tróia, enviado e encorajado por sua protetora, Atena, deusa da guerra e da sabedoria. Ulisses deve manter sua honra e compromisso para com os outros reis gregos e partir para a guerra ao lado de Menelau. Após a vitória grega sobre Tróia, Ulisses desafia Poseidon, deus do oceano, negando qualquer ajuda que os gregos pudessem ter tido por parte dos deuses e a ira de Poseidon o leva pelo Mediterrâneo por vingança à arrogância de Ulisses em relação aos deuses.

II – Proibição - É imposta uma proibição ao herói e, em Odisseia, há a vingança de Poseidon. O deus impõe a Ulisses que não retornará a sua Itaca e o condena a passar o resto de sua vida no mar.

III – Transgressão - O herói transgredir a proibição. Ulisses ignora a ira de Poseidon e, ignorando a determinação do deus, inicia sua viagem de volta para casa. Ele deverá sofrer anos no mar em sua viagem de volta, enquanto agrega conhecimento em cada etapa pela qual é submetido. Sua viagem sem rumo o leva a ilha dos ciclopes e à caverna de Polifemo.

IV – Interrogatório - O antagonista procura informações. Nesse momento da narrativa há uma breve inversão na qual Ulisses se torna um antagonista em relação ao ciclope Polifemo e o questiona sobre quem é ele.

V – Informação - O antagonista recebe as informações que buscava: Ulisses obtém o nome do ciclope, Polifemo, passa a saber ainda que ele é filho de Poseidon com uma ninfa do mar e que seus irmãos moram em outras cavernas.

VI – Ardil - O antagonista engana a vítima: Ulisses mente para Polifemo, dizendo que há magia em sua mente e por isso não deveria matá-lo e diz ainda que seu nome é “Ninguém”.

VII – Cumplicidade - A vítima deixa-se enganar: Polifemo permite-se enganar e acredita em Ulisses. Ainda considerando o efeito do vinho, acaba por adormecer sob a promessa de que ouviria mais histórias de Ulisses.

VIII – Dano - O antagonista causa dano ou prejuízo a um membro da família: após enganar Polifemo e fazê-lo adormecer, Ulisses o cega. Com a informação de que o homem que o feriu chama-se “Ninguém”, Polifemo pede ajuda a sua família dizendo: “Irmãos. Irmãos, ele me cegou. Ninguém me cega”, ao que os irmãos retrucam que, se ninguém o cega, que não os aborreça e vá dormir. Ulisses e seus homens fogem e, já no barco, Ulisses zomba de Poseidon dizendo:

Polifemo, não me deu outra escolha, culpe seu pai Poseidon. Foi ele que te fez cegar. Está ouvindo Poseidon? Estou vivo, Odisseu está vivo e você não pode me deter. (fala do filme)

Em resposta, Polifemo pede ao que pai que o vingue. Ulisses que deveria ter obtido seu crescimento e adquirido a maturidade durante a guerra, mostra-se mais uma vez arrogante em relação aos deuses. Nesse momento, ele afronta Poseidon novamente, fomentando a ira e o desejo de vingança do deus.

VIII a – Carência - Falta algo ou o herói deseja obter algo. Ao passar pela ilha de Éolo, Ulisses recebe de presente o vento leste aprisionado em um saco com a ordem de abri-lo somente após chegar em Ítaca. Ele vislumbra novamente a oportunidade de voltar para casa, porém seus tripulantes abrem o saco, motivados pela cobiça e uma grande tormenta se forma lançando-os para longe. Ulisses vê Ítaca, que estava diante de seus olhos, distanciar-se novamente.

A tormenta os joga na ilha da feiticeira Circe, que transforma os homens em animais. Observam-se, agora, duas carências: uma é o desejo de Ulisses retornar para sua casa; outra é o desaparecimento de seus homens, após partirem em busca de comida.

IX – Mediação – Divulgação da carência. Um de seus homens avisa Ulisses sobre a feiticeira que transformava homens em animais, como prova há o porco que antes fora Polites.

X – Início da reação - O herói decide reagir, Ulisses decide partir para o interior da ilha com o objetivo de resgatar seus homens.

XI – Partida - O herói parte em busca do que foi perdido, Ulisses parte em busca dos homens desaparecidos.

XII – Primeira função do doador - O herói é submetido a uma prova, é preparado para receber um meio mágico. Nesse momento Ulisses se depara com um grande paredão rochoso. Ele começa a subir e ao longo do trajeto Hermes, o mensageiro dos deuses, aparece para auxiliar Ulisses.

XIII – Reação do herói - O herói reage diante da proposta do doador, Ulisses retoma sua escalada, após Hermes aconselhar que chegue a determinada pedra, com êxito.

XIV – Fornecimento – recepção do meio mágico - O meio mágico chega às mãos do herói. Hermes doa a Ulisses uma erva – “mule” – dizendo que, ao comê-la será capaz de resistir ao encantamento de Circe e assim não se transformará em animal. Ulisses desconfia, mas aceita a erva e a come. Ulisses alcança Circe e, como prometido por Hermes, não se transforma. Seguindo ainda os conselhos do deus, Ulisses atende ao pedido de Circe de deitar-se com ela e assim passam-se cinco anos – para ele e seus homens – sob os encantamentos de Circe. Apesar de não se transformar em animal e ter seus homens de volta, Ulisses acaba por ceder aos encantos de Circe, sem, no entanto, dar-se conta do tempo transcorrido.

XV – Deslocamento no espaço entre dois reinos - O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura. Ulisses procura voltar para casa e Circe lhe afirma que só será possível após encontrar Tirésias, o profeta, no Hades. Ele parte, então, para o reino dos mortos ansiando encontrar o adivinho e a resposta para suas perguntas. No Hades, Ulisses encontra sua mãe, extripulantes mortos e, por fim, Tirésias, que lhe ensina o caminho, dizendo-lhe que siga a constelação de Órion e para tomar cuidado com os monstros Cila e Caribdis.

XVI – Combate - O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto. O momento do combate em Odisséia ocorre quando Ulisses deve cruzar o estreito onde vivem Cila e Caribdis. Ambos são monstros marinhos que vivem uma em cada extremidade do estreito de Messina, Ulisses e seus homens passam por Cila, sendo em seguida atraídos para o turbilhão Caribdis. Ulisses, porém, segura-se à figueira que ficava em frente à gruta do monstro e perde seus homens um a um, aqueles que já não havia perdido para Cila.

XVII – Estigma – Ulisses é marcado pela perda. Após passar pelos dois monstros e sair são e salvo, o herói encontra-se sozinho sem seus homens e sem sua embarcação. Nesse momento Ulisses já não tem mais o que perder, está completamente só e essa é a marca que carregará consigo após o combate.

XVIII – Vitória – O antagonista é vencido. Ao final, apenas Ulisses sobrevive e, agarrando-se ao mastro de seu barco destruído, flutua a esmo pelo oceano; nesse momento, após passar por Cila e Caribdis e prosseguir vivo, Ulisses tem consciência de que está nas mãos de Poseidon. Nota-se isso claramente por seu pensamento “Sozinho, meus homens morreram diante de meus olhos, eu flutuei sem parar no mar de Poseidon imaginando quando ele me levaria”. (trecho do filme)

XIX – Reparação de dano ou carência – O dano ou a carência são reparados. Ulisses chega na isolada ilha de Calipso, que o mantém como seu amante, até receber a visita de Hermes. O mensageiro dos deuses entrega a ela o recado de Zeus, de que deve libertar Ulisses para que siga seu destino, caso contrário, afundará sua ilha no oceano. Calipso, a contragosto, liberta Ulisses, deixando-o livre para voltar para casa. Ulisses constrói uma jangada e crê que, com ela, conseguirá retornar a Itaca.

XX – Regresso – Ulisses inicia seu caminho de volta para casa na jangada construída na ilha de Calipso.

XXI – Perseguição – O herói sofre nova perseguição. Poseidon tenta impedi-lo de continuar seu caminho confrontando-o em um vagalhão em mar aberto. Nesse momento, há um julgamento de Ulisses, no qual Poseidon dá seu parecer, sua ira era tanta que matá-lo não era suficiente, era preciso fazê-lo sofrer para compreender. Isso fica claro no breve diálogo que se segue:

Ulisses: Poseidon! Poseidon! Poseidon! O que você quer? Poseidon!
O que quer de mim?

Poseidon: Eu quero que você sofra. Muito mais.

Ulisses: Não me restou nada. Não tenho nada, eu só tenho a minha vida

Poseidon: Meu objetivo não é matá-lo. Você tem que entender.

Ulisses: O que? O que? O que? O que você quer de mim? O que quer que eu entenda?

Poseidon: Que sem os deuses o homem não é nada. (diálogo do filme)

Esse diálogo ocorre em meio à tormenta, na qual Poseidon impede Ulisses de prosseguir com sua jangada. Já exausto, o herói não tem mais nada a perder além da própria vida. É um momento crucial para a estória, quando Ulisses se vê diante da possibilidade de morrer a qualquer momento, quando ele esperava que Poseidon o levasse e ainda assim esse não era o objetivo do deus. Como disse Tirésias, faltava-lhe compreender a sabedoria, compreender o sentido de sua viagem e Poseidon, nesse momento, mostra-lhe qual é esse sentido.

XXII – Salvamento – O herói é salvo. Ulisses é levado pelo mar para a Faécia e encontrado desacordado. Os faécios o recebem, aclamam e o ajudam. Ulisses é salvo nesse momento, não só de estar a esmo no mar, mas de sua própria jornada. Nesse momento, sua trajetória em busca de si mesmo proposta por Poseidon chega ao fim e os faécios o levam de volta para Itaca. Ulisses atingiu o conhecimento e está pronto para retornar para seu lar e aplicar sua sabedoria, a caminho de Itaca ele tinha consciência de que não voltaria para casa, não fosse essa a vontade de Poseidon, caso não tivesse compreendido o verdadeiro significado da relação entre os deuses e os homens: “Mas foi Poseidon quem permitiu que eu seguisse minha jornada, para que eu pensasse em suas palavras. E compreendi que eu era apenas um homem no mundo. Nada mais e nada menos” (trecho do filme). Com essas palavras, Ulisses deixa clara a sua compreensão e mostra que atingiu a sabedoria mencionada por Tirésias.

XXIII – Chegada incógnito – Nesse momento, o herói chega incógnito à sua casa. Ulisses, após atingir a maturidade em seu percurso como indivíduo aprende que há um momento certo para sua vingança. Atena modifica sua aparência transformando-o num aparente mendigo idoso e o orienta a atacar na hora certa, para que não se

voltem contra ele. Telêmaco e o servo Eumeus são as únicas pessoas para quem sua verdadeira identidade é revelada. Ulisses procura passar ao filho a lição da paciência, do controle da ira, de que há uma hora certa para expor a raiva e, então, vingar-se.

XXIV – Pretensões infundadas – Ulisses, irreconhecível, se depara com os pretendentes de sua esposa. Aqueles que se apropriaram de seus pertences e usufruíram de sua casa, cortejando Penélope.

XXV - Tarefa difícil – É proposta uma tarefa difícil. É proposto aos pretendentes de Penélope que envergassem o arco de Ulisses e atirassem uma flecha através de doze machados. Tarefa essa que Ulisses era capaz de realizar, nesse momento ele está entre os pretendentes, ainda incógnito, aparecendo como um velho.

XXVI – Realização – Após tentativas frustradas dos pretendentes, Ulisses executa a tarefa, realizando-a com sucesso.

XXVII – Reconhecimento – Ulisses, por ser o único capaz de envergar seu arco e por já ter realizado tal tarefa antes, é reconhecido como o próprio ao executar com sucesso sua performance. Antes de realizar a tarefa sobe o desafio que nenhum homem vivo conseguiria Ulisses questiona “e um homem que está morto?”, dando indícios de quem ele era, fato comprovado após a realização.

XXVIII – Desmascaramento – Essa função está diretamente relacionada à anterior. No momento em que Ulisses, e nenhum outro, é capaz de executar a tarefa todos os outros pretendentes não se mostram aptos a ocupar seu lugar. O que é reforçado pelo fato de Ulisses estar vivo entre eles.

XXIX – Transfiguração – Ulisses retoma sua aparência normal, seu disfarce de idoso se desfaz e ele pode ser reconhecido por todos.

XXX – Punição – O inimigo é castigado. Concluindo os ensinamentos para com o filho, Ulisses lhe diz que essa sim é a hora certa de vingar-se. Após conter sua ira por tanto tempo, Telêmaco dá vazão a sua raiva e, junto com o pai, mata um a um os pretendentes de sua mãe.

XXXI – Casamento – No caso de Odisseia, Ulisses retoma seu reino e volta para os braços de Penélope, sua esposa.

3.2. Capitão América

Já em relação ao herói moderno estudado nessa pesquisa, o Capitão América, pode-se observar algumas passagens narrativas que ilustram os pontos determinados por Propp, a seguir:

I – Afastamento - O afastamento de Steve ocorre depois de ser aceito no alistamento militar para a experiência do Dr. Erskine, quando vai para longe de sua pátria e inicia, de fato, sua jornada como um soldado.

II – Proibição - Há uma proibição implícita ao Capitão América no filme, quando Philip diz que não enviará tropas para resgatar os soldados capturados pela Hydra, indiretamente existe uma proibição ao Capitão América também, já que ele é apenas uma distração para as tropas e deve atuar como entretenimento.

III – Transgressão - Ignorando a ordem de não haver um resgate, ele transgredir essa proibição e decide ir em busca da fábrica da Hydra, onde se encontram os soldados capturados.

Philip: Se li direito os pôsteres, tem que estar em outro lugar
 Capitão América: Sim, senhor. Tenho (diálogo do filme)

Quando o herói responde que realmente deveria estar em outro lugar, naquele momento, ele assume que deve resgatar os soldados sozinho, independente de qualquer ordem que possa ter recebido.

IV – Interrogatório - O Capitão América é interrogado pela agente Carter, que deseja saber o que ele pretende fazer. Quando ela diz “Vai andar até a Áustria?” está questionando sua atitude de tomar uma decisão às cegas, sem ter certeza do que deverá fazer.

V – Informação - Ao responder “Se for preciso” ele mostra sua disposição de tentar resgatar os soldados e seu amigo, mesmo sem ter certeza se ele está vivo, apenas porque é preciso tentar.

VI – Ardil - A agente Carter tenta, primeiramente, impedi-lo de partir sozinho para algo tão desconhecido e incerto. Mas, ao usar as próprias palavras dela, ele distorce o rumo da conversa dizendo “Disse que tenho muito mais a fazer. Estava sendo sincera?”. Nesse momento ele retoma um diálogo anterior.

Agente Carter: A apresentação foi boa

Capitão América: Tive que improvisar. Estou acostumado com um público de 12 anos

Agente Carter: É a “Nova esperança da América”

Capitão América: As vendas de títulos estão subindo 10%

Agente Carter: Parece o Brandt falando

Capitão América: Mas ele me arranhou isto. O Phillips me deixaria no laboratório

Agente Carter: Você só tem essas duas opções? Cobaia de laboratório ou macaco dançarino? Tem muito mais a fazer.(diálogo do filme)

Quando ele retoma a própria fala da agente, questionando sua sinceridade, consegue distorcer o rumo da conversa convencendo-a a ajudá-lo.

VII – Cumplicidade – A agente Carter concorda com o herói e lhe oferece ajuda para o levar até próximo à fábrica da Hidra, onde se encontram os soldados capturados e entrega-lhe um comunicador para que ele possa contatar o acampamento.

VIII – Dano - perda do amigo.

VIII a – Carência - O herói entra na fábrica da Hidra e encontra os soldados capturados, mas seu amigo Bucky não está entre esses soldados aprisionados. Apesar de tê-los encontrado, ainda falta seu amigo.

IX – Mediação – Os soldados resgatados pelo Capitão América lhe informam a localização de Bucky, em um local afastado e restrito, dentro da fábrica da Hidra.

X – Início da reação - O herói decide procurar esse local restrito e resgatar Bucky, deixando aos outros soldados a instrução de encontrar fora dali, posteriormente.

XI – Partida - Motivado por seus princípios morais e lealdade, tanto para com o amigo quanto para com a pátria; O Capitão América parte sozinho em busca de Bucky, dentro da fábrica da Hidra. O retorno do herói com todos os soldados capturados surpreende os remanescentes do acampamento militar; dessa forma, ganha a confiança de Philip e passa a ser designado para outras missões, após redesenhar o mapa das fábricas da Hidra.

XII – Primeira função do doador - Considerando o doador como Philip e sua equipe, a tarefa a que o herói é designado é acabar com as fábricas da Hydra do próprio mapa que ele desenhou. Philip diz “O que diz Rogers? É o seu mapa. Pode aniquilá-la?”.

XIII – Reação do herói - A reação do herói à missão proposta pelo doador é cumpri-la, ele se propõe a acabar com todas as fábricas da Hydra, acrescentando que precisa de uma equipe e está reunindo seus homens. Sua resposta à proposta de aniquilar a Hydra é reunir homens e formar sua própria equipe.

XIV – Fornecimento – recepção do meio mágico - Pode ser considerado como um meio mágico dessa narrativa o escudo que o herói usa, ele recebe de Stark, após adquirir sua confiança por ter salvo os soldados da fábrica da Hydra e integrado a equipe que desenvolvia estratégias de ação. Por já ter manuseado um escudo antes, aprendido a usá-lo e adquirido essa competência, o novo escudo passa a ser essencial para as missões, devido às suas propriedades particulares e especiais, que o tornam leve e forte. Além de proteção o objeto adquire a função de arma, tornando-se de grande importância em cada missão.

XV – Deslocamento no espaço entre dois reinos - Não há um deslocamento entre mundos, porém o herói se desloca constantemente entre campo de batalha e a segurança das bases militares. Ele está a todo o momento entre as discussões burocráticas e a atuação prática na guerra.

XVI – Combate - O combate acontece no trem, quando os soldados tentam capturar o Dr. Zola, com a informação de que ele se encontrava no trem, eles o invadem. O herói, acompanhado de seu amigo Bucky, encontra nos vagões robôs que os confrontam. Há um combate, durante o qual Bucky cai por uma abertura feita na lateral do vagão e o Capitão América consegue atacar o robô voltando-se, posteriormente, para salvar Bucky. Ele não consegue, e seu amigo cai do trem em movimento, em um precipício.

XVII – Estigma – A marca deixada no herói após a missão no trem, que ele carregará sempre consigo, é a culpa que sente pela morte de seu amigo Bucky. O herói sente-se responsável pela morte de seu amigo trazendo para si toda a responsabilidade por essa falha na missão. Estando apenas os dois presentes

nesse momento da narrativa e sendo o Capitão América mais forte e capaz fisicamente, ele sente-se responsável e culpado pela morte de Bucky e leva consigo o sentimento de não ter sido capaz de salvá-lo.

XVIII – Vitória – Apesar da morte de Bucky, a missão é bem sucedida ao final e o Dr. Zola é capturado, com a vitória dos soldados americanos. Ele é preso e interrogado para obterem informações necessárias à caçada ao vilão Schmidt.

XIX – Reparação de dano ou carência – o vilão é capturado.

XX – Regresso – Após a captura do Dr. Zola, no trem, há o regresso de volta para a base onde se discutem as estratégias de ação. Ao retornar, agregar as informações obtidas e rediscutir, é descoberta a localização da última fábrica da Hidra. Motivado também pela morte do amigo, o Capitão América parte novamente, decidido a exterminar todos os integrantes da Hidra, incluindo Schmidt.

XXI – Perseguição – Após os soldados americanos invadirem a fábrica e Schmidt fugir pelos corredores, o Capitão América vai atrás dele, sendo perseguido pelos soldados da Hidra.

XXII – Salvamento – Durante a perseguição, o herói acaba encurralado por um dos robôs da Hidra e é salvo pela agente Carter. Ela ataca o robô, liberando o herói de sua situação e, assim, ele prossegue com a missão de alcançar Schmidt.

XXIII – Chegada incógnito – Função ausente, Steve não retorna incógnito.

XXIV – Pretensões infundadas – .de Schmidt, ao tentar dominar o mundo.

XXV - Tarefa difícil – Pode se considerar como a tarefa difícil de Steve, o momento em que deve salvar Nova Iorque do ataque iminente, desviando o avião. É-lhe dada a missão de alcançar Schmidt e impedir o ataque. Isso não acontece para reconhecimento do herói, é apenas mais uma de suas inúmeras missões.

XXVI – Realização – O herói realiza a tarefa com sucesso, forçando uma queda que desviaria o avião de seu curso inicial. Após a morte de Schmidt, o herói precisa assumir o controle do avião e desviá-lo do iminente ataque a Nova York, tarefa essa realizada com sucesso, quando o avião é direcionado para o oceano, salvando, assim, os Estados Unidos e, conseqüentemente, o resto do mundo.

XXVII – Reconhecimento – com o Capitão América, o reconhecimento se dá, não em sua presença, pois ele desaparece no mar, mas no fato de dar a vida por uma causa justa, morrendo pela pátria.

XXVIII – Desmascaramento – Função ausente, não há um desmascaramento porque a posição do herói não era disputada por outros.

XXIX – Transfiguração – Considerando-se a chegada do herói a um novo tempo, numa nova época, no futuro, existe uma transfiguração no sentido de que ele é um homem completamente diferente daqueles que vivem nesse momento.

XXX – Punição – A punição do antagonista é sua própria morte, que acontece ainda dentro do avião durante um embate direto entre ele e o herói.

XXXI – Casamento – Função ausente, o fim da história do herói fica em aberto. O Capitão América afunda o avião e, após ser resgatado, permanece dormindo por quase setenta anos. Isso o impede de reencontrar a agente Carter e existir um possível romance. Seu nacionalismo exagerado o faz abrir mão inclusive da mulher amada para salvar seu país, tendo-o como um bem maior acima de tudo a ser protegido e salvo.

3.3. Discussões sobre o confronto entre os dois heróis:

Ao se observar as funções dos personagens, segundo a teoria de Propp, algumas divergências entre os dois heróis tornam-se patentes. Odisseia apresenta todas as trinta e uma funções, na exata ordem em que foram estabelecidas, sendo possível visualizá-las dentro da narrativa. Ulisses segue os passos de um herói clássico, passando por provas que o qualificam como herói e o levam ao reconhecimento posterior. Existe um percurso no qual o pretense herói é submetido a situações nas quais adquire competências para tornar-se merecidamente um herói.

Observa-se que no filme Capitão América há um herói criado artificialmente para suprir uma necessidade externa a ele próprio. Primeiramente, havia a necessidade de um exército motivado à altura para combater os alemães; posteriormente, com a morte do Dr. Erskine, o projeto é interrompido e Steve é destinado ao entretenimento, motivando a população e os soldados. Steve possuía grande fibra moral, determinação e coragem, características essas que o fazem

assumir o papel de herói que lhe é dado. Ele assume a identidade do herói fictício, antes usado para distração e incentivo, une essa identidade a sua força pós-experiência e torna-se o Capitão América. Porém, ele não precisa passar por provas ou pelo autoconhecimento da mesma forma que Ulisses, pois ele começa sua trajetória com os elementos morais já estabelecidos, de certa forma, já possui a *sophrosyne*, necessitando do ímpeto da *hybris*, que somente a transformação em um ser forte, poderoso, poderia ter, para partir em missões e ter reconhecido pelo seu êxito. Assim, muitas funções estão ausentes nessa narrativa, pois o Capitão América possui bons princípios e não precisa buscar o equilíbrio como ocorre com o herói grego. O soldado americano é retratado aqui como um “homem de bem”, com fortes princípios morais.

Ulisses, ao contrário, é um mortal como outro qualquer, que parte para a guerra honrando seu compromisso para com os outros reis da Grécia. Não tendo atingido seu amadurecimento como pessoa ao fim da guerra, desafia Poseidon e é condenado a anos perdido no mar, em uma tentativa inútil de voltar para casa. Sua constante viagem de volta é na verdade sua busca por si mesmo, é o percurso que deve seguir para atingir o conhecimento e a sabedoria, para compreender a relação entre os deuses e os homens, assim como a dependência para com os primeiros. Seu amadurecimento se dá apenas ao final da jornada, quando reconhece o fato de os homens dependerem dos deuses e é quando se torna capaz de ensinar seu filho sobre o controle da raiva e o exercício da paciência. Ulisses é prepotente e precisa compreender, assimilar e praticar a contenção da ira, a sabedoria que também reside no reconhecimento da inferioridade do homem grego diante dos deuses, para só então tornar-se um herói.

O Capitão América possui certa uma arrogância, justificada pelo fato de simplesmente ser capaz e os outros não; ele encontra-se em meio a pessoas comuns que o seguem pela sua capacidade de conseguir executar as missões. O que representa a forma de agir dos Estados Unidos, quando invadem um país ou região, por uma questão moral de manter a paz, não se considerando, aqui, outros motivos de ordem política e /ou econômica. São os “mocinhos” que devem combater, para garantir que os poderosos do Mal não vençam, exatamente como mostram os filmes de Hollywood, mantendo o mundo a salvo da destruição. Steve, como Capitão América, tem uma obrigação de salvar o mundo pelo simples fato de ser capaz. Sua obrigação moral de ser um herói para a humanidade, a partir de sua

capacidade o leva a sacrificar-se em nome da pátria; assim, impedir que o avião bombardeie os Estados Unidos está acima de sua vida e da possibilidade de conviver com a mulher amada.

3.3.1. A jornada do herói segundo Campbell

Segundo o percurso definido por Campbell, o herói passa por um processo de separação, iniciação e regresso, composto ao todo por dezessete etapas intermediárias que compõe o trajeto narrativo. I – Afastamento: 1 – O chamado, 2 – A recusa do chamado, 3 – O auxílio sobrenatural, 4 – A passagem pelo primeiro limiar, 5 – O ventre da baleia; II – Iniciação: 1 – O caminho de provas, 2 – O encontro com a deusa, 3 – A mulher como tentação, 4 – A sintonia com o pai, 5 – Apoteose, 6 – A benção última; III – Retorno: 1 – A recusa do retorno, 2 – A fuga mágica, 3 – O resgate com ajuda externa, 4 – A passagem pelo limiar do retorno, 5 – Senhor dos dois mundos, 6 – Liberdade para viver.

I - Partida: o herói recebe um chamado e ajuda sobrenatural para executar esse chamado e parte para o desconhecido:

Ulisses atende ao chamado dos reis de quem é aliado, embora, na verdade, esteja seguindo um desígnio de sua protetora, a deusa Atena. A partida do herói consiste em um chamado que o tira de sua zona de conforto inicial, afastando-o de seu local de origem; recebe uma ajuda externa para executar essa missão e parte para o desconhecido. Fora dos limites de sua vida habitual há perigos para o herói, da mesma forma que há perigo para uma criança longe do olhar protetor de seus pais.

(...) marcando os limites da esfera ou horizonte de vida presente do herói. Além desses 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. (CAMPBELL, 1997 p44-45)

Quando o herói se distancia de sua situação inicial ele se submete a perigos que farão parte de sua jornada de crescimento.

A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (IDEM, p.50).

O herói, mergulhado na viagem pelo desconhecido, é dado como morto por aqueles que deixou para trás e é nesse processo que ocorre seu crescimento e, posteriormente, seu renascimento, numa época diferente, no futuro, no caso do Capitão América. Para Ulisses, a morte e renascimento acontecem tanto em sua descida ao Hades, em busca do conhecimento do adivinho Tirésias, para conhecer a volta para Ítaca, quanto quando é encontrado pela filha do rei dos faécios que o encontra na praia e o julga morto, mas que possibilita sua jornada final para casa, levado pelos marinheiros do rei. Apesar das divergências encontradas, essa passagem pode ser ressaltada nas duas histórias como um ponto relevante para seu desenrolar.

II – Iniciação: Durante a fase de iniciação há um rito de passagem no qual o herói torna-se adulto e ocorre seu processo de transformação em herói. Ele é submetido a provas qualificantes, contando com a ajuda oculta de seu protetor, passa por um processo de crescimento, atinge o ápice de sua formação heroica e agrega a si a sabedoria conquistada ao longo de seu trajeto.

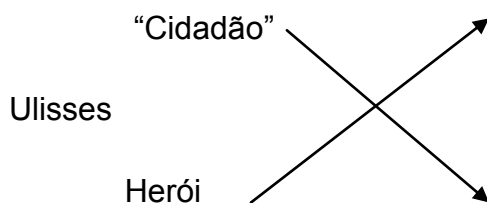
Ulisses conta sempre com a ajuda de Atena, mas não podendo um deus interferir nas determinações de outro, ela o ajuda apenas como adjuvante, sem um auxílio direto, pois as atuações de Poseidon são necessárias ao crescimento pessoal de seu protegido. Seu rito de passagem é sua própria viagem pelo oceano de volta a Ítaca, na qual adquire em cada etapa um conhecimento, qualificando-se, ao final, como herói. Todas as provas por que passou e que o levaram a perder todos os seus marinheiros, suas embarcações, seus tesouros de guerra e quase a própria vida, são acontecimentos que, gradativamente, o levam ao crescimento interior. Existem aqui momentos qualificantes que constroem o indivíduo, intimamente, como herói. Não há o elemento do auxílio externo e sobrenatural em relação ao Capitão América. Após a experiência que o tornou mais forte, ele terá adiante a agente Carter como sua destinadora e pessoas trabalhando em seu favor, porém não há a relação entre o divino e o humano como ocorre no mito clássico. Sair da fama fácil e entrar na guerra de fato, lutando e se arriscando constituem momentos de iniciação.

III – Retorno: O herói retorna quando termina a busca pela sua própria maturidade, deve passar pelo último limiar e levar consigo o troféu.

Em muitos contos o troféu pode ser um objeto físico, mas Ulisses carrega consigo um elemento abstrato, não palpável; ou seja, a compreensão, seu troféu é sua maturidade, paciência e entendimento de mundo, os quais está apto a colocar em prática, ao retornar para sua casa. Analogamente, o troféu do Capitão América também possui uma concepção abstrata, podendo ser considerada a vitória na guerra como sendo a conquista que ele leva consigo ao final de seu percurso. Apesar de não haver, nesse caso, um crescimento marcante como indivíduo, uma transformação pessoal, uma vez que ele foi escolhido para a experiência de se tornar um ser especial, produzido pela ciência, justamente por suas qualidades morais. O que se observa em seu percurso é a perda gradativa da timidez, à medida que obtém sucesso em suas empreitadas bélicas, e que o leva a ser aceito pelos demais soldados.

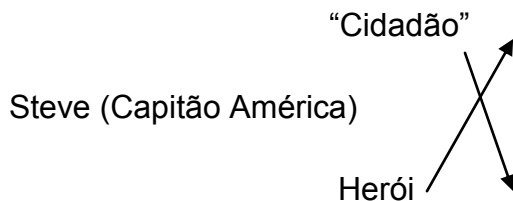
Ulisses é um clássico herói grego e inicia sua jornada como rei de Itaca, proveniente do meio aristocrático, ainda que de um país pobre. Porém, ninguém nasce herói e foi preciso que ele percorresse toda sua jornada para ser concebido como tal merecidamente.

Para Kothe (1987) “à medida que o herói épico decai em sua “epicidade”, ele tende a crescer em sua “humanidade” e na simpatia do leitor/espectador” (p.14) Assim as ações que poderiam ser condenáveis são legitimadas ao aproximar o herói de sua condição humana aproximando-o, assim, do receptor da mensagem. Kothe (1987) nas páginas 21 e 22 também concebe um gráfico para a passagem de cidadão a guerreiro e vice-versa, analogamente pode-se considerar a passagem herói/cidadão:



Ulisses inicia sua jornada como um cidadão comum, rei de Itaca, que parte para a guerra. À medida que avança em suas conquistas ao longo de sua jornada, executando as tarefas a ele conferidas, aproxima-se do modelo arquetípico até que, ao final do percurso, torna-se de fato um herói.

No caso do Capitão América observa-se uma representação diferente em função das divergências em relação às formas do percurso clássico, como o fato de não haver algumas funções e outras estarem em uma ordem diferente daquela convencional.



O Capitão América é motivado a ser um herói, sem ter antes que passar por provas qualificantes, as etapas de seu percurso apenas reiteram sua qualidade de herói, a qual lhe foi conferida no início de sua jornada. Essa aceleração no processo é representada no diagrama pela inclinação acentuada das linhas indicadoras.

4. O percurso do herói sob a ótica greimasiana

Greimás (*apud* BARROS, 2002) Teoria durante o estruturalismo, retoma o esquema proppiano das provas e o modifica, dividindo as provas qualificantes em que ocorre a manipulação do destinatário por um sujeito destinador, segundo um dever ou um querer-fazer; acrescentando a competência (em que o sujeito irá adquirir uma competência segundo um saber-fazer, ou lhe será delegada uma competência segundo um poder-fazer); a prova principal, podendo subdividir-se em várias performances secundárias para que ele possa adquirir competência para então realizar seu fazer-fazer, ou performance principal; e, finalmente, a sanção, em que a performance executada é julgada pelo destinador, de forma positiva ou negativa, o que corresponderia à prova glorificante de Propp, caso o herói fosse bem sucedido.

Observando-se as narrativas sob a ótica do percurso gerativo de sentido encontram-se, ainda, semelhanças e divergências. O nível fundamental baseia-se em oposições entre elementos com algo em comum, classificados pelo estado de disforia - elementos que agregam valores negativos dentro da narrativa - ou estado de euforia - elementos que agregam valores positivos. O nível narrativo abrange a análise de mudanças de estado dentro da estória, esse nível contempla avaliar diferentes narrativas dentro da narração, produzindo mudanças de estado, segundo

Fiorin (2009) “A narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes”(p.27). Nesse nível encontram-se na análise o enunciado de ser - aquele referente a uma relação de junção seja ela conjunção ou disjunção entre um sujeito e um objeto - e o enunciado de fazer - responsável pela análise que identifica a transformação que leva um estado inicial a um estado final. O terceiro nível de análise é o discursivo, nesse momento é contemplado o meio ou o fato pelo qual se deu a mudança de estado avaliada no nível narrativo.

Identificando o percurso gerativo de sentido das obras analisadas nessa pesquisa notam-se alguns detalhes que reafirmam as observações feitas até então. É importante, para isso, entrar a fundo na análise sob essa perspectiva dos vários níveis mencionados.

Primeiramente, voltando-se para a história de Ulisses – A Odisséia – observam-se as oposições e as transformações ali presentes. No nível fundamental tem-se a humildade, objeto com valor positivo dentro da estória, como um elemento eufórico e a prepotência e arrogância de Ulisses, valores negativos, são elementos disfóricos. Dentro da estória narrada pode-se destacar a oposição entre a humildade em reconhecer que os homens (gregos) dependiam dos deuses e a arrogância e a prepotência de acreditar serem esses homens capazes de enfrentar as questões mundanas sem a ajuda dos deuses. Essa oposição é a base sobre a qual se desenvolve a história de Ulisses.

No nível narrativo destaca-se o momento inicial em que Ulisses se encontra em um estado de conjunção com seus objetos valores família e poder (é rei de Ítaca), mas logo em seguida fica disjunto desses objetos, ao seguir para Tróia, para o resgate de Helena, com os reis dos quais era aliado. A conjunção somente ocorrerá, novamente, após vinte anos, quando também executa seu percurso de aprendizado como herói.

Ele é um mortal, porém aristocrata, pois na Grécia Antiga, os heróis ou pertenciam a essa classe, ou eram filhos de deuses com mortais, que parte para a guerra honrando seu compromisso para com os outros reis da Grécia. Não tendo atingido seu amadurecimento como pessoa ao fim da guerra, desafia Poseidon e é condenado a ficar perdido durante anos no Mediterrâneo, em uma tentativa inútil de voltar para casa. Sua constante viagem de volta é, na verdade, sua busca por si mesmo, é o percurso que deve seguir para atingir o conhecimento e a sabedoria, para compreender a relação entre os deuses e os homens, assim como a

dependência para com os primeiros. Seu amadurecimento se dá apenas ao final da jornada, quando reconhece o fato de os homens dependerem dos deuses, sendo capaz de ensinar a seu filho o controle da raiva e o exercício da paciência. Ulisses é prepotente e precisa compreender, assimilar e praticar a humildade, entre outros atributos que compõem a temperança, para só então tornar-se um herói.

Ulisses inicia sua jornada induzido por um dever-fazer, ao partir para a guerra de Tróia, motivado pelo dever de honrar seu compromisso frente aos outros reis da Grécia, ante a necessidade de salvar Helena, raptada pelo príncipe troiano Páris. Após dez longos anos de cerco à cidade, Ulisses imagina o estratagema do cavalo, para entrarem na cidade fortemente protegida por muralhas, no que é bem sucedido. Ovacionado pelos soldados gregos, mostra-se arrogante e prepotente, clamando aos deuses não necessitar deles, pois fora capaz de vencer sem sua ajuda. Dessa forma, desafia Poseidon, o deus dos oceanos, e desperta sua ira, o que leva o grego a ficar dez anos perdido no mar, sem conseguir alcançar sua ilha.

Ulisses é movido por um querer-fazer em sua jornada constante de volta para casa, motivado pela vontade extrema de retornar para a mulher e o filho. Após passar por todas as provas performanciais, que na visão semiótica o auxiliam a adquirir o saber-fazer, ou competência necessária para compreender o verdadeiro significado do papel dos deuses na vida dos gregos e adquirir a humildade e a temperança, finalmente pode servir como exemplo para sua comunidade. Assim, retorna para sua casa maduro e capaz de exercer a sabedoria que agregou ao longo do caminho, podendo, então, completar sua missão com paciência, humildade, persistência, calma e coragem, e executar sua grande performance de eliminar de seu lar a ameaça dos pretendentes à mão de sua esposa Penélope.

Considerando-se que, em um plano narrativo global, Ulisses foi enviado a Tróia por sua protetora a deusa Atena, da guerra, mas também da sabedoria, ele deve passar por todas as provas impostas por Poseidon, seu anti-sujeito, para vencer sua arrogância e adquirir a humildade, além da própria sabedoria, da temperança, de conter a ira para saber o momento certo de agir e, assim, alcançar os objetivos esperados, para ele, por Atena. Dessa forma, ocorre uma transformação ao longo de sua história, que leva a uma mudança de estado no qual ele encontra-se, ao final, em conjunção com a humildade (e com as virtudes necessárias a um herói grego), após reconhecer a importância dos deuses e a insignificância dos homens frente a eles. Por fim, há o estado final em que ele

encontra-se em conjunção com a humildade e disjunção com a arrogância que apresentara no início de sua jornada, recebendo a sanção positiva de sua destinadora, a deusa Atena.

No nível discursivo serão observados, principalmente, os elementos relacionados à semântica discursiva, em que sobressaem os temas e as figuras como elementos que revestem cada uma das ações de Ulisses. Assim, o tema da prepotência se projeta nas figuras da ofensa a Poseidon e na arrogância para com Polifemo, o ciclope filho de Poseidon, a quem faz questão de se apresentar, no final, para que ele dissesse ao pai que Ulisses o cegara e enganara. Calipso e Circe figurativizam o tema da liberdade sexual masculina; já a espera e paciência de Penélope constituem marcas do papel da mulher grega nessa sociedade, que não lhe permite a escolha de ficar só. O ardil usado por Ulisses contra Polifemo figurativiza o tema da esperteza, esperado de todo homem grego; já descer ao Hades, reveste o tema da extrema coragem e determinação, já que nenhum mortal jamais voltara do reino de Hades. O despojamento de tudo, sobrando-lhe apenas a vida, reveste o tema da humildade, figurativizando a posição dos mortais diante dos deuses.

No nível fundamental encontram-se as oposições prepotência x humildade e força x sabedoria, constituindo os opostos do quadrado semiótico que ele deve seguir para caminhar de um parecer-herói, inicial (respeitado por todos e aclamado ao final da guerra de Tróia), a um não-parecer (quando se iniciam suas verdadeiras proações, enviadas por Poseidon), até o eixo do ser, em que, de fato, alcança a heroicidade.

No filme do Capitão América – tomando por base sua história, a partir do momento em que ele parte para o *front* – percebe-se que ela se constrói basicamente sobre o clássico maniqueísmo do bem contra o mal. É a luta constante do herói contra o vilão, a oposição principal se dá por esse contraste. No nível fundamental nota-se claramente esse pilar de sustentação da estória; o bem possuindo um valor positivo é um elemento eufórico dentro dessa estrutura narrativa e o mal, com um valor negativo, é o elemento disfórico no universo narrativo em questão. Os bons costumes são valorizados positivamente, enquanto a ambição é o elemento com valor negativo.

No nível narrativo há o Capitão América em conjunção com a bondade e os bons valores relativos à ideologia norte-americana, estando ao mesmo tempo em

disjunção com a maldade e a ambição. Ele apresenta uma certa arrogância justificada pelo fato de ele simplesmente ser mais forte e capaz que os outros soldados, porém mantém sempre acima de suas escolhas, os ideais norte-americanos, dentro do contexto da Segunda Guerra Mundial. Já Schmidt encontra-se em conjunção com a ambição, o desejo pelo poder e por mostrar esse poder estando em disjunção com a humildade e a bondade. Ambos os personagens permanecem num mesmo estado desde o início até o final, sem haver uma transformação, a mudança que ocorre na história é no âmbito geral da narrativa ao considerar um estado inicial de guerra e um estado final de não guerra. Porém os personagens não se transformam, mantendo em si sua bondade ou ambição/maldade.

No esquema performancial de Propp (1984) o candidato a herói deve passar por três provas: qualificante, principal e glorificante. Na primeira ele irá vencer obstáculos para se tornar capaz de realizar a prova principal que lhe é apresentada, para então, ser ou não um herói realizado (prova glorificante). No filme, o Capitão América é motivado a ser um herói, sem ter antes que passar pelas provas qualificantes, pois as etapas de seu percurso apenas reiteram sua qualidade de herói, a qual já lhe foi conferida no início de sua jornada. Em sua trajetória ele apresenta certa arrogância, pelo fato de simplesmente ser capaz e os outros não; ele encontra-se em meio a pessoas comuns que o seguem pela sua capacidade de conseguir executar as missões.

Dentro do contexto semiótico, sua manipulação se dá a partir do destinador “vontade de se alistar”, ou de “servir ao país”, que despertam nele (destinatário) um querer de um dever-fazer, de acordo com a propaganda a que serve de objeto. Sua competência já existe, a partir do momento em que se transforma, por meio do experimento científico a que voluntariamente se submete, tornando-se uma arma marqueteira especial. Pode-se comparar seu modo de agir ao dos próprios soldados norte-americanos, quando invadem um país ou região, apenas pela sua capacidade de fazê-lo, além da fama adquirida durante a Segunda Grande Guerra, de libertadores dos oprimidos. A partir de sua chegada ao campo de batalha, entretanto, decide agir segundo um poder-fazer, ou seja, como soldado provido de força e de músculos como ficou depois da experiência, o que jamais poderia fazer antes, quando era pequeno e franzino.

Assim, Steve, como Capitão América, tem a obrigação de salvar o mundo pelo simples fato de ser capaz. Sua obrigação moral de ser um herói para a humanidade, a partir de sua capacidade o leva a sacrificar-se em nome da pátria; assim, impedir que o avião bombardeie os Estados Unidos, sua grande performance, está acima de suas possibilidades, mas é importante a ponto de fazê-lo sacrificar-se, perdendo, inclusive, a chance de conviver com a mulher amada.

O Capitão América torna-se uma marca criada pela indústria cultural para auxiliar a motivação aos soldados no contexto da Segunda Grande Guerra. Seus princípios morais fazem dele um herói, ainda que ele transgrida regras e proibições para enfrentar o desconhecido e salvar pessoas, incentivado pela agente Carter, que atua, nesse momento, como sua destinadora, segundo a semiótica, em um outro PN de uso, motivando seu pensamento de que deveria fazer algo além das apresentações e shows, e despertando nele o querer-fazer. Steve, competencializado segundo um poder-fazer prévio, segue então seu sonho de lutar ativamente na guerra e parte em busca de resgatar os soldados aprisionados.

Como o dever-fazer vem de sua própria consciência, movido por seus princípios morais, desenvolve seu percurso participando de diversas outras batalhas, nas quais ele lidera e executa missões, até a performance final, em que tenta deter o avião que iria bombardear os Estados Unidos. Sua aparente morte, nesse momento, ao impedir o ataque, o sanciona positivamente, do ponto de vista tanto do destinador agente Carter, quanto dos que participaram de seu processo de criação em laboratório e que, em percursos secundários o enviam a diferentes missões, até a derradeira. Entretanto, como um autêntico produto da indústria cultural que não pode parar, principalmente se gerar lucro, ele ressurge vivo, no futuro, para que sua saga prossiga no mundo do entretenimento.

No nível discursivo os temas do Bem e do Mal são revestidos pelas figurativizações do Capitão América e dos Estados Unidos, representando o Bem; enquanto a Hydra figurativiza o Mal, retomando o sentido mítico do animal de muitas cabeças que Hércules enfrenta em um de seus trabalhos e que, à medida que corta uma cabeça, novas outras ressurgem no local da anterior. De certa forma, o renascer da Hydra, como figura do Mal irá sempre renascer, por isso o Capitão ressurge no futuro, para novamente enfrentá-la. As sucessivas batalhas pelas quais ele passa para destruir todas as fábricas de armas da Hidra levam ao combate final entre ele e Schmidt com a morte de Schmidt e o conseqüente fim da guerra, naquele

contexto específico. Mas, como o Mal permanece, a indústria de Hollywood também garantirá que o Capitão continue a combater esse monstro de várias cabeças que, espera-se, assumirá diferentes identidades em cada novo episódio.

No nível fundamental, também o Capitão segue do eixo do parecer (herói), ao ser transformado pela ciência, seguindo para o não-parecer, ao decidir lutar de fato na guerra, seguindo para o eixo final do ser, ao dar sua vida por uma causa nobre, tornando-se um herói de fato. As oposições que marcam esse percurso são a do Bem x Mal, sendo que no papel de herói da indústria do entretenimento, o Capitão América, simbolizando o povo americano e o Bem, deve sempre vencer.

5. A indústria cultural como fábrica de heróis

Os espectadores são, na atualidade, consumidores constantes de informação, de produtos de uma indústria peculiar, que comercializa valores muito mais abstratos e simbólicos. Com uma produção em larga escala e a baixo custo a indústria cultural possui um grande alcance em suas produções padronizadas. Com o mundo sendo seu público alvo e seu potencial consumidor há uma preocupação maior com o lucro por via da massa.

O facto de que milhões de pessoas participam dessa indústria imporia métodos de reprodução que, por sua vez, tornam inevitável a disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais. (ADORNO & HORKHEIMER, 1947 p. 58)

Os produtos em questão são cíclicos, diferem em aparência, mas pouco mudam, na verdade. É preciso atingir a massa renovando sem realmente alterar as fórmulas de sucesso. Assim, é necessário uma estória que venda; um herói aclamado pelo público e já parte do imaginário popular atingiria os consumidores dessa indústria com uma abrangência ainda maior. O Capitão América, sendo adaptação de uma história em quadrinhos, já existia na mente desse público consumidor sendo um produto facilmente rentável. Já era, portanto, previamente um herói. Ao contrário de Ulisses que, apesar de também ser conhecido, não está tão inserido no imaginário popular sendo uma narração da história clássica grega, pouco conhecida na atualidade.

Não há, na indústria movida pelo consumo de massa, uma preocupação com questões como o crescimento pessoal e a conquista dos limiares do desenvolvimento pessoal, moral. Ulisses, sendo um herói clássico, apresenta etapas encontradas na evolução psicológica individual e não há a mesma preocupação em

relação ao Capitão América de ilustrar passagens clássicas, já inseridas no inconsciente coletivo, a não ser a do próprio mito do herói.

Outra mercadoria presente no filme Capitão América é o próprio nacionalismo norte-americano, ao ser exibido em um tom exagerado, o amor à pátria e a vontade de servi-la levam um homem franzino a alistar-se no exército e isso o torna um super herói, o que despertaria uma obrigação nos demais jovens de também se alistarem nas inúmeras guerras em que os Estados Unidos sempre estiveram envolvidos, durante todo o século XX. Há, nesse sentido, a mensagem de que no exército norte-americano o soldado é um herói, bastando que se aliste e lute pela pátria. Ser um cidadão americano, independente do sexo ou de sua atuação, é ser um salvador. O nacionalismo ufanista já surgia representado pelos pôsteres de convocação durante a Segunda Guerra Mundial, com o Tio Sam apontando severo para o leitor, à frente, com os dizeres *"I want you"* ou o dirigido às mulheres, que trabalharam nas fábricas bélicas nesse período, apresentando uma mulher mostrando braços fortes, com os dizeres *"We can do it"*. Esses pôsteres, no contexto da guerra, mostrando não apenas homens, mas também mulheres, motivava a ideia de que o cidadão norte-americano é, por natureza, um herói em potencial, especial, necessitando apenas desenvolver esse lado heróico, não fugindo à luta .

A indústria cultural se faz presente na estória do Capitão América em todos os momentos de sua trajetória como herói, a partir do momento em que ele é apresentado à sociedade como uma mercadoria de um show. Ele é um personagem de quadrinhos que se torna parte das brincadeiras infantis, é o personagem de um show no qual soca Adolf Hitler, possui um uniforme que, na prática, é a embalagem dele como produto. Depois de assumir efetivamente seu papel de herói não apenas no mundo do show, mas também no mundo real, ele continua sendo uma mercadoria que precisa ser exposta e apresentada ao público. Steve escolhe seu novo uniforme e um escudo que combine adequadamente de acordo com seu gosto, sendo irrelevante, a princípio, o material do qual é feito, é importante nesse momento que sua embalagem agrade. O Capitão América acaba sendo uma ideia a ser vendida; apesar de haver um homem vivendo-o, há uma ideologia que precisa ser vendida aos cidadãos norte-americanos.

Considerações Finais:

Desde os mitos contados em rodas nos antigos povos durante ritos de passagem ou para explicar um grande acontecimento do mundo até as histórias que passam hoje nas telas do cinema, os heróis sempre estiveram presentes como um modelo de coragem e moral, por meio dos quais, muitas vezes, o ouvinte ou espectador avalia e considera sua própria conduta, o que motivou este estudo, no sentido de se indagar até que ponto a mídia constrói os heróis de forma a determinar um comportamento para o próprio espectador .

Com base nos teóricos estudados para realizar a análise apresentada, foi possível observar os elementos de cada obra sugerida nesta pesquisa, Ulisses e o Capitão América, analisando-se, ainda, os percursos desses heróis, com o objetivo de estabelecer comparações e observar pontos nos quais as obras se aproximavam e se distanciavam, atendendo ao objetivo proposto pela pesquisa: o herói clássico em contraste com o herói construído pela indústria cultural.

Há uma clara divergência na construção desses heróis. Não estão ausentes do universo do Capitão América no recorte analisado, ensinamentos morais e bons princípios, há uma ideologia inserida na narrativa; mas, ainda assim, trata-se de um produto concebido para atender à demanda do consumidor de massa, além de levar para o cinema a audiência das histórias em quadrinhos, expandindo o público convencional.

Já Ulisses sugere um trajeto que ocorre, analogamente, com o das pessoas em sua própria vida. A vida é a jornada do herói, sendo o percurso narrativo o intervalo entre o nascimento e a morte; há nessa história os obstáculos e conquistas emocionais que constroem o personagem como herói, o mesmo ocorrendo com cada indivíduo, ao passar pelas etapas da vida.

Entretanto, a indústria do entretenimento que já observou a necessidade do ser humano acreditar em heróis, ainda que o mundo do cinema amplie seus produtos a cada lançamento, levando o consumidor a logo procurar produtos relacionados com o herói recém-lançado. Dessa forma, as engrenagens do *marketing* motivador acompanham todo lançamento, visando ao lucro não apenas

com o filme, mas também com todos os subprodutos relacionados a esse tema, como músicas, videogames, camisetas, material escolar, o que afasta o espectador, cada vez mais, dos motivos reais que levam à construção de um verdadeiro herói, em um mundo em que impera a artificialidade, como o atual.

É importante ressaltar que o filme contemporâneo em questão é parte de uma sequência que compõe um universo narrativo com outros super-heróis dos quadrinhos, sendo que a análise presente nesta pesquisa foi feita a partir de um recorte, ao selecionar apenas o filme lançado em 2011; dessa forma, tornam-se possíveis estudos complementares posteriores.

Referências:

ADORNO, T. W. & HORKHEIMER, M. Dialética do Esclarecimento – fragmentos filosóficos, 1947. Acesso em 10/10/2012. Disponível em: <http://antivalor.vilabol.uol.com.br>

BARROS, D. L. P. Teoria Semiótica do Texto. São Paulo: Ática, 2001.

_____ Teoria do discurso. São Paulo: HUMANITAS FFLCH/USP, 2002

CAMPBELL, J. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 1997

_____ O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1985.

_____ O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 1995

COELHO, N. N. O Conto de Fadas. São Paulo: Ática, 1987

COHN, G. Comunicação e Indústria Cultural. São Paulo: Nacional, 1977.

ELIADE, M. Mito e Realidade. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FADUL, A. Indústria Cultural e Comunicação de Massa. In: Anamaria Fadul. (Org.). Linguagem e Linguagens. São Paulo: Série Idéias, 1993.

FIORIN, J. L. Elementos de Análise do Discurso, 14ª ed. São Paulo: Contexto, 2009.

FRAZER, J.J. O Ramo de Ouro, Zahar Editores, 1982

_____ Linguagem e Ideologia, 4ªed. São Paulo: Ática, 1995.

GADET, F. & HAK, T. (orgs). Por Uma Análise Automática do Discurso – Uma Introdução à Obra de Michel Pêcheux. Campinas: Editora da Unicamp, 1997.

JUNG, C.G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Petrópolis: Vozes, 2002

_____ O Homem e seus símbolos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008

KOTHE, F. O Herói. São Paulo: Ática, 1987.

PÊUCHEX, M. Análise de Discurso, 2ªed. Campinas: Pontes, 2011.

PROPP, V. I. Morfologia do Conto Maravilhoso. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984

VERNANT, J. As Origens do Pensamento Grego. São Paulo: Difel, 1972.

_____ Mito e Sociedade na Grécia Antiga, 2ªed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.

ORLANDI, E. P. A linguagem e seu Funcionamento, 4ªed. Campinas: Pontes, 2003.

_____ Análise de discurso – princípios & procedimentos, 7ªed. Campinas: Pontes, 2007.

SANTOS, C. C. Individuação Junguiana, São Paulo: Sarvier: 1976

SILVEIRA, N. Jung: Vida e Obra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981

WILKINSON, Philip Mitos & lendas – origens e significados, São Paulo: WMF Martins Fontes: 2013

Filmografia:

KONCHALOVSKY, A. & COPPOLLA, F. F. Odisseia. Estados Unidos, Grécia e outros, 1997, com Armand Assante, Greta Scachi e Irene Papas.

JOHNSTON, J. Capitão América – O Primeiro Vingador. Estados Unidos, 2011, com Chris Evans, Hayley Atwell, Tommy Lee Jones.