

# OS SETE TROVÕES EM REINO DO AMANHÃ, DE MARK WAID E ALEX ROSS: O SIGNO SIMBÓLICO NA BATALHA ÉPICA ENTRE SUPERMAN E SHAZAM

Vanderlis Legramante Barbosa (UFMS e UEMS)

[vanderlis1@yahoo.com.br](mailto:vanderlis1@yahoo.com.br)

EluizaBortolottoGhizzi (UFMS)

[eluizabortolotto.ghizzi@gmail.com](mailto:eluizabortolotto.ghizzi@gmail.com)

## RESUMO

A obra *Reino do Amanhã* (*Kingdom Come*, 1996) de Mark Waid (roteiro) e Alex Ross (arte), marcou uma fase relevante na cronologia de publicação dos quadrinhos, na chamada Era Moderna. Considerada um clássico pelos desenvolvimentos ligados à construção identitária dos super-heróis, essa obra suscita um amplo repertório de análise. Para este artigo, tomamos como corpus de estudo o momento ápice da trama, no qual tem lugar um dos duelos mais famosos dos quadrinhos: a luta épica entre Superman e Shazam, que mobiliza significados de origem mítico-religiosa. A investigação observa as características dos personagens e dos elementos da narrativa nessa cena, com o objetivo de analisar os signos, à luz da semiótica geral de Peirce (2017 [1977]), particularmente a mobilização de significados simbólicos, vinculados às crenças mítico-religiosas dos leitores, oriunda de relações intersemióticas entre a narrativa da *graphic novel* e a do texto bíblico, nas quais poderá estar implicada uma concepção messiânica desses dois personagens da DC Comics.

### Palavras-chave:

Semiótica peirciana. Reino do Amanhã. Superman e Shazam.

## ABSTRACT

The work *Kingdom Come* (*Kingdom Come*, 1996) by Mark Waid (screenplay) and Alex Ross (art), marked a relevant phase in the publishing timeline of comics, in the so-called Modern Era. Considered a classic due to developments linked to the identity construction of superheroes, this work raises a wide repertoire of analysis. For this article, we take as the study corpus the peak moment of the plot, in which takes place one of the most famous duels in comics: the epic fight between Superman and Shazam, which mobilizes meanings of mythical-religious origin. The investigation observes the characteristics of the characters and elements of the narrative in this scene, with the aim of analyzing the signs, in the light of Peirce's general semiotics (2017 [1977]), particularly the mobilization of symbolic meanings, linked to mythical-religious beliefs from readers, arising from intersemiotic relations between the narrative of the *graphic novel* and the biblical text, in which a messianic conception of these two characters from DC Comics may be involved.

### Keywords:

Kingdom Come. Peircean semiotics. Superman and Shazam.

## 1. Introdução

Dois famosos super-heróis despontaram, no início do século XX, como detentores de superpoderes: Superman, o alienígena kryptoniano, conhecido como o Homem de Aço<sup>1</sup>, e Shazam!, o mortal mais poderoso da Terra, inicialmente chamado de Capitão Marvel<sup>2</sup>. Além dos dois personagens terem impulsionado o número de vendas de revistas de histórias em quadrinhos, em plena recessão americana, receberam título dos super-heróis mais poderosos da DC Comics. Outro ponto marcante entre eles está na comparação de poderes. Quem é mais forte? Quem é detentor dos maiores superpoderes? Além dessa disputa nos quadrinhos, eles são lembrados por outra batalha, esta jurídica, entre as editoras DC Comics e Fawcett Comics<sup>3</sup>.

No final do século XIX, quando os quadrinhos despontaram nos jornais com as primeiras narrativas ilustradas, de teor humorístico e infantil, não se tinha ideia do avanço que essas narrativas teriam ao longo dos anos com obras de conteúdo denso e de material de alta qualidade, mexendo com o imaginário popular. O tempo que separa a publicação da considerada primeira história em quadrinho, *Yellow Kid* (1896), de Richard Felton Outcault, até a primeira história do Superman, em 1938, e logo em seguida, em 1940, do Capitão Marvel, inclui transformação considerável nas histórias.

O surgimento do Superman resultou na criação de diversas imitações, que viram nas façanhas e no sucesso de vendas do herói uma inspiração para atingir o mercado. Dentre os super-heróis surgidos sob a influência do kryptoniano, a primeira imitação foi criada por Will Eisner, a pedido do dono da Fox Comix, Victor Fox. Esse novo personagem, chamado de Homem-Miraculoso (*Wonder Man*), que assim como Superman, “esconde o supertraje vermelho por baixo das roupas do dia a dia” (ROBB, 2017, p. 80), teve apenas uma publicação depois de perder o

---

<sup>1</sup> Lançado em 1938, pela revista *Action Comics* nº 1, criação de Jerry Siegel e Joe Shuster.

<sup>2</sup> Publicado pela revista *Whiz Comic* nº 1, produzido por Bill Parker e por Charles Calvin Beck, em 1940.

<sup>3</sup> Quando o personagem foi criado, em 1940, era chamado de Capitão Marvel. No entanto, em 1941, a DC Comics processou a editora Fawcett Comics por violação aos direitos autorais do Superman, acusando por plágio. Em 1953, a Fawcett Comics suspendeu as publicações da revista. O personagem ficou no limbo editorial até 1966, quando a MF *Enterprises* e, em 1967, a Marvel também cria seu próprio Capitão Marvel. Entretanto, em 1970, a DC licenciou os direitos sobre o personagem que passou a ser chamado de Shazam.

processo por plágio. Outro super-herói construído aos moldes do Superman foi o Capitão Marvel (*Captain Marvel*), criação de Charles Calvin Beck e Bill Parker, que lhe atribuíram forças possíveis de superarem as do pioneiro dos quadrinhos de super-heróis.

Os quadrinhos que inicialmente eram publicados em suplementos dominicais dos jornais, contendo a história completa em uma única página, passam a ter uma exigência do público “para além dos limites espaciais da piada de uma página ou de três quadros com três tempos da narração” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 58). A expansão da literatura clássica, que passa a ser adaptada para os jornais, e as aventuras de Mandrake, o Mágico, e do Fantasma, ambos de Lee Falk, no início do século XX, foram alguns dos primeiros investimentos para o que ficou conhecido como um momento de explosão criativa, trazendo uma mudança radical nos quadrinhos que foi o surgimento dos super-heróis, no final dos anos 1930 e início dos anos 1940.

Um dos principais motivos que alavancaram as histórias de aventuras veio de muitos dos problemas enfrentados no mundo, oriundos da depressão econômica, que se intensificou em 1929 com o a quebra da bolsa de valores de Nova York. As questões sociais que perturbavam boa parte do mundo faziam com que o leitor buscasse “um olhar mais para longe do que para próximo de si mesmo” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 34). As histórias dos então super-heróis cumpriram essa tarefa. Mais que isso, propiciaram que o leitor visualizasse muitas das suas dificuldades sendo combatidas por heróis que lutavam contra políticos corruptos, empresários inescrupulosos, entre tantos outros que representavam os vilões das primeiras histórias. No entanto, no início da década de 1940, com a Segunda Guerra Mundial, os vilões passam a ser os inimigos dos Estados Unidos na Guerra, como ilustrado na famosa capa da primeira revista do Capitão América, de 1941, com o personagem socando Adolf Hitler.

Tanto Superman quanto Shazam constituíram um tipo especial de herói com “uma aparência normal em público e um compromisso inabalável de derrotar os bandidos” (JONES, 2006, p. 253), ganhando o gosto dos leitores que viam nos respectivos *alter ego* – Clark Kent e Billy Batson – pessoas normais, o que ajudou a impulsionar a indústria dos quadrinhos. Esses heróis são relevantes não só pelo sucesso de vendas<sup>4</sup>, mas

---

<sup>4</sup> Que no final do ano de 1942 chegou a mais de um milhão de exemplares vendidos por edição do Superman e até a dois milhões do Capitão Marvel.

por mobilizarem crenças e valores que perpassam os campos do conhecimento, da ética e da fé humanos:

As melhores histórias em quadrinhos de super-heróis, além de divertirem, introduzem e abordam de forma vívida algumas das questões mais interessantes e importantes enfrentadas por todo ser humano – questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, à mente e às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino, ao sentimento de nossa vida, ao que pensamos da ciência e da natureza, ao papel da fé na aspereza deste mundo, à importância da amizade, ao significado do amor, à natureza de uma família, às virtudes clássicas com coragem e muitos outros temas importantes. (MORRIS; MORRIS; IRWIN, 2009, p.11)

Para tratar dessas e de outras questões mais, as narrativas em quadrinhos invadiram o imaginário popular, levando o leitor a interagir com suas crenças, por meio das histórias. O super-herói, independentemente de ter ou não superpoderes, é o personagem no qual são centralizados os valores – frequentemente de justiça e verdade – e, até, os conflitos que fazem parte desse imaginário. Os elementos presentes na construção do perfil e da identidade dos super-heróis, portanto, permitem acompanhar, no âmbito semiótico e considerando as histórias em que são construídos, como essas crenças e valores estão sendo atualizadas. Essa perspectiva nos faz olhar para a *graphic novel* *Reino do Amanhã*, (*Kingdom Come*, 1996), de Mark Waid (roteiro) e Alex Ross (arte), em especial para o último capítulo, *Batalha sem fim*, em que ocorre a luta decisiva entre Superman e Shazam. Pensar nessa batalha nos coloca em contato com significados simbólicos, vinculados à religião, à magia e ao misticismo. Para ajudar a compreender isso, trazemos uma breve introdução do enredo da obra e do capítulo citado.

## **2. *Reino do Amanhã: resgate do conceito de super-herói***

A obra *Reino do Amanhã*, publicada como minissérie em quatro capítulos e depois em edição única pela Panini, é bem-conceituada no universo dos quadrinhos, com destaque para a originalidade do roteiro de Mark Waid e para o rigoroso trabalho estético dos desenhos de Alex Ross.

Depois de uma série de publicações assinadas por Frank Miller e Alan Moore, principalmente entre os anos 1970 em meados dos anos

1980, período conhecido como Era de Bronze<sup>5</sup>, o panorama das histórias em quadrinhos tomou rumos diferentes. Conforme Patati e Braga (2006, p. 163), as narrativas deram um “salto de qualidade”, redefinindo o conceito de super-herói, colocando-os “de cabeça para baixo” e aproximando-os de “um leitor que crescera com superseres, mas já não os lia de modo tão inocente”. Tramas críticas acerca das ações dos próprios super-heróis resultaram do trabalho ousado de Miller, principalmente em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986) e de Moore e Dave Gibbons, em *Watchmen* (1986), que impactaram o cenário das publicações independentes. O prestígio que lhes garantiu essa liberdade de elaboração se deu depois do sucesso de repaginação dos personagens *Demolidor* (*Daredevil*, com Frank Miller pela Marvel) e *O Monstro do Pântano* (*Swamp Thing*, com Alan Moore, pela DC).

Em 1991, a editoras independente, como a *Image Comics*, fundada e “gerida predominantemente por desenhistas” (ROBB, 2017, p. 206), lançavam no mercado personagem visualmente apelativos e que não hesitavam em matar; diferencial que tornavam os heróis sem piedade. Para Morrison (2012, p. 285), as construções dos “super-heróis pós-Miller” sentiram que “podiam atingir o bandido no meio das pernas”. Boa parte do grande sucesso da *Images* e deu devido a essa mudança de concepção, exceto pelo que Morrison (2012, p. 289) aponta como falta de envolvimento emocional na criação dos personagens. O autor alega que “eram quadrinhos-cocaína, emocionalmente mortos, criativamente limitados e perfeitamente apropriados à época – mas por um período curto”.

Coube à chamada Era Moderna<sup>6</sup> dos quadrinhos, período considerado entre os meados dos anos 1980 e fim dos anos 1990, segundo Robb (2017), a função de restaurar o perfil dos super-heróis. Nessa concepção, *Reino do Amanhã* resgata as condutas heroicas associadas a um senso de justiça presente nas tramas das Era de Ouro e de Prata nos quadrinhos. Para Knowles (2008, p. 31), “*Reino do Amanhã* marcou o final da Era de Cromo, embora vários anos se passassem até o mercado dos quadrinhos se recuperar dos danos que essa Era causou”.

---

<sup>5</sup> Também conhecida por Era das Trevas, por Morrison, e de Bronze, por Roberto Guedes, designando as publicações entre 1970 até meados de 1980. A Era Moderna começaria em 1986, a partir de obras como *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*.

<sup>6</sup> Na concepção de Morrison (2012) esse período é considerado como A Renascença. Já a Era de Cromo, citada por Knowles, também é conhecida por Era Moderna.

Autores como Mark Waid e Alex Ross, fãs da Era de Prata, tinham a visão de que os super-heróis da Era Moderna distorciam princípios e parâmetros voltados à esperança e ao senso de justiça em prol de um aglomerado de músculos sem piedade ou de heróis sem valores e senso de humanidade. Surge, então, dessa dupla de artistas, a obra *Reino do Amanhã*. Uma narrativa cheia de tons apocalípticos marca a história do início ao fim, juntamente como embate interno de Superman no que se refere às decisões que precisa tomar, o que traz à tona aspectos da origem mitológica do herói, que remetem à figura de Jesus Cristo. Tallon e Walls (2009) resumem o conflito do herói da seguinte forma:

No começo da história, o Super-Homem está muito desanimado pela falta de sucesso, isolando-se na Fortaleza da Solidão e se perguntando por que deveria se dar ao trabalho de salvar um mundo que se importa tão pouco com a verdadeira justiça. O que poderia incitar o Super-Homem à ação? Quando a Mulher-Maravilha o confronta, ela tenta tirá-lo da inércia, dizendo que ele “precisa enfrentar isso”. Mas o uso da palavra “precisa” impõe uma pergunta muito importante. O Super-Homem é obrigado a voltar à luta? Há algum sentido no qual ele *precisa* mesmo reagir aos argumentos da Mulher-Maravilha? (TALLON; WALLS, 2009, p. 200)

A decisão de retorno do herói à ativa sugere um ressurgimento que trará esperança e salvação à humanidade. Mais do isso, Superman entende que era considerado uma inspiração para os super-heróis que faziam parte da antiga Liga da Justiça, assim como para muitos seres humanos que sentiam falta das ações da então “velha guarda”. Tomado pelo senso de justiça e verdade, decide resgatar a paz em muito caótico, habitado pela nova geração de inconstantes heróis, conhecidos como meta-humanos, que não hesitavam em matar. Superman ressurgiu calcado na crença de antimatança, mas aos poucos vai percebendo que suas ações, embasadas no ideal estabelecer a ordem, foram frustradas. Em meio a profecias apocalípticas anunciadas ao longo do texto e por citações do Apocalipse de João (*Bíblia Sagrada Cristã*), a história evolui para o quarto e último capítulo, tema de discussão neste trabalho, considerado, segundo Morrison (2012), o clímax da obra. O momento em que Superman e Shazam, os heróis mais poderosos da DC, se enfrentam em uma batalha decisiva.

### **3. A luta decisiva entre Superman e Shazam**

O capítulo 4 da obra *Reino do Amanhã* é chamado de *Batalha sem fim*. Nele, ocorre a batalha decisiva entre Superman e Shazame, como

todos os outros capítulos, é iniciado com fragmentos do texto do *Apocalipse de João*.

Figura 1: Abertura do capítulo 4 com citações de Apocalipse de João.



Fonte: WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.

O título Apocalipse foi dado a uma série de textos bíblicos, do apóstolo João, que compõem o último livro do Novo Testamento<sup>7</sup>, escritos entre anos 90 a.C. e 100 a.C. De origem grega, Apocalipse significa *Revelação*; a revelação da luta entre o bem e o mal que terminará com a vitória de Cristo e o fim do mundo pecador. Em Apocalipse 16.16, cita-se um lugar “que em hebreu se chama Armagedom” (A Bíblia Sagrada, 1969, p. 327), no qual teria lugar essa batalha final; daí que muitas vezes este nome seja usado, também, para significar Apocalipse.

Na *graphic novel*, a citação dos fragmentos do Apocalipse está associada a uma das maiores lutas dos quadrinhos de todos os tempos, o que dá a ela significado de batalha final e, ainda, de luta do bem contra o mal. Além dos fragmentos de texto, outra associação com o texto bíblico é sugerida no enredo da *graphic novel*, sobretudo porque o destino das pessoas e dos meta-humanos está prestes a ser estabelecido por Espectro (uma espécie de anjo), que é guiado por um pastor, Norman McCay, que, assim como o discípulo João, também tem visões que lhe são reveladas.

Na abertura do capítulo 4 de *Reino do Amanhã*, visualizamos em primeiro plano (Figura 1) duas silhuetas de corpos sombreados que deduzimos ser dos personagens Superman e Shazam, em movimentos que sugerem um conflito corporal. Os dois personagens são separados por uma rachadura na terra e, ao fundo da imagem, outros elementos se juntam à cena: as formas que, embora estejam na cor verde, sugerem fogo e

---

<sup>7</sup> O Novo Testamento é composto pelos quatro Evangelhos, pelas Cartas de Paulo, pelas Cartas dos Apóstolos e pelo Apocalipse.

destruição no suposto combate, além de outros personagens, supostamente os super-heróis da Liga da Justiça e os meta-humanos, que lutam entre si. Na parte superior da página, à esquerda, tem início uma citação do texto de *Apocalipse de João 16:18*, na qual se lê: “Houve vozes... e trovões e relâmpagos...”, mais ao centro, à direita da imagem: “...e um terremoto”, finalizando abaixo com: “Esse era o meu sonho...”. Em seguida, temos o quadro (Figura 2) que ilustra parte do embate que definirá o futuro da população e dos superseres, que estão prestes a serem atingidos por mísseis nucleares.

Figura 2: Batalha entre Superman e Shazam.



Fonte: WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.

A batalha que vai sendo narrada teve início ainda no final do capítulo 3, quando Superman voa desesperadamente para tentar impedir o lançamento da bomba, enquanto Shazam, que está sob controle de Lex Luthor, torna tudo mais complicado. Induzido a parar o Homem de Aço e destruí-lo, inicia-se essa última batalha depois das “tribulações de uma sociedade que perdeu as engrenagens” (WILCOCK, 1993, p. 120).

O destino do mundo estava prestes a ser definido por meio de um plano organizado pelas Nações Unidas para eliminar os superseres, após o fracasso das estratégias da Liga da Justiça para contê-los. Esse plano, paradoxalmente, incluía “explosivos nucleares (...) capazes de vaporizar um condado inteiro!” (WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.).

Durante o processo de retorno à função de super-herói, Superman voltou à liderança da Liga da Justiça, colocando em prática estratégias que ajudassem na implementação de medidas contra os ataques e confrontos ocasionados pelos e entre os meta-humanos. Parte dessas estratégias foi a construção de um *gulag* (uma espécie de prisão) para onde eram levados os superseres que não cooperavam com as medidas de ordem e justiça. No entanto, os presos são libertados por Shazam, no



final do capítulo 3, o que desencadeia o plano drástico por parte das autoridades das Nações Unidas. Temendo pelo futuro e pela existência da raça humana, decidiram enviar três mísseis na direção do local do confronto: “As gerações futuras poderão se lembrar disso como a última opção da humanidade... se garantirmos a existência destas gerações depois de hoje!” (WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.). Em meio a essa sensação de “juízo final”, o resultado da luta entre os dois super-heróis definirá se “os super-humanos morrerão... e a humanidade será poupada de sua violência” ou se “eles viverão... para lutar numa batalha que engolirá a terra”(WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.).

Dentre as poucas fraquezas que o herói kryptoniano possui, a magia é uma delas. Isso o torna vulnerável a Shazam, constituído por seis poderes mágicos, oriundos de seis entidades sobrenaturais que formam o acróstico SHAZAM, os quais são detalhados mais à frente neste texto. Na batalha ilustrada no capítulo 4, para cada grito do herói, evocando a palavra mágica “Shazam!”, surge um raio que atinge Superman, que vai ficando cada vez mais fraco. No entanto, no momento em que Shazam se prepara para evocar a palavra mágica pela quinta vez, Superman segura no braço do herói, que também é atingido pelo raio e se transforma em Billy Batson. Neste instante, Superman tenta convencê-lo dizendo:

Preste atenção, Billy. Mais do que **jamais** prestou antes. Olhe ao redor... a que **ponto** chegamos. Uma **bomba** está caindo. Ou ela nos **mata**... ou nós **devastaremos** o mundo. Sei que ainda posso **deter** a bomba, Bill. O que não sei é se devo. Essa **decisão**... não **humano**. Mas você, Billy... você é os **dois**. Mais do que **qualquer um**, você sabe o que é viver nos dois mundos. Só **você** pode pesá-los com a mesma medida. Lute contra a **lavagem cerebral**. Você pode me **deixar** ir... ou com uma **palavra**.... Pode me deter. **Entenda** escolha que só você pode fazer? **Decida** o mundo. (WAID; ROSS, 2013 [1996], s.p.) (grifos do autor)

A reação de Billy é mostrada por meio de lágrimas, sugerindo compreensão e o restabelecimento da sua sanidade mental. *Superman* pede para que Billy decida, porque tem consciência de que o único super-herói que poderia impedi-lo de destruir a bomba seria ele. Depois disso, Superman voa em direção à bomba, mas escuta o grito “Shazam!”, pela sexta vez, e, em seguida, é puxado fortemente para baixo, de onde consegue ver Shazam indo de encontro aos mísseis.

Nesse momento, um sétimo raio é invocado por três fortes gritos de “Shazam!”, que concentram seus poderes neste último raio, destruindo a bomba. Mesmo com os esforços de Shazam, parte dos efeitos da bomba é sentida na Terra e muitos meta-humanos morrem, inclusive, o próprio

Shazam. Mulher-Maravilha, Batman e alguns outros super-heróis foram salvos graças ao escudo de proteção criado pelo Lanterna Verde.

Figura 3: Rastro de destruição dos mísseis atingidos pelo sétimo raio.



Fonte: WAID; ROSS, 2013 [1996], s. p.

#### **4. A mobilização e significados mítico-religiosos e a questão da crença**

Nesta parte do texto, propomos ler a relação entre a cena descrita e os símbolos mítico-religiosos a ela associados a partir da teoria das crenças de Charles S. Peirce (1834–1914), que nos permitirá pensar sobre como a narrativa se apropria desses símbolos.

Peirce distingue quatro tipos de crença, cada uma com métodos próprios de fixação: “o método da tenacidade, o método da autoridade, o método *a priori* e o que ele chamava de o ‘método científico’” (WAAL, 2007, p. 33). Para Peirce (2008, p. 70), “A essência da crença é o estabelecimento de um hábito, e diferentes crenças distinguem-se pelos diferentes modos de ação a que dão origem”. Em outras palavras, agimos conforme as nossas crenças. Todavia, enquanto a crença científica inclui necessariamente processos de revisão crítica da própria crença, que são contínuos, as demais caracterizam-se pela sua tenacidade, pela sua grande capacidade de permanecerem fiéis a si mesmas. Uma consequência disso, é que enquanto na relação com as crenças científicas os nossos hábitos são constantemente atualizados, conforme avançamos cognitivamente no fluxo do tempo, na relação com as crenças tenazes somos levados a pensar certas coisas como estáveis e atemporais.

Acerca do método *a priori*, Ibri (2018) escreve:

Peirce afirma ser esse tipo de crença fixado pela tendência humana em crer naquilo que pode lhe ser conveniente, cumprindo um certo papel de trazer conforto *espiritual* a quem crê”. (IBRI, 2018, p. 929)

Assim são as crenças religiosas e míticas, que podem ser consideradas como cumprindo o “papel de dar sentido à finitude humana, pelas promessas de atemporalidade em uma vida transcendente a essa onde, também, os ímpios seriam finalmente justificados” (IBRI, 2018, p. 929). A manutenção de tais crenças pode, ainda, contar com um segundo método, o da autoridade, no qual, segundo Waal (2007, p. 33), “a crença não é fixada pelo próprio indivíduo, mas é coagida por uma instituição, como a Igreja ou o Estado”. A essas instituições, como no caso da Igreja à qual está associada a simbologia do livro do Apocalipse, cabe manter a fidelidade dos fiéis e afastar todo tipo de desvio da crença.

A caracterização do personagem Superman, desde outras narrativas, tem embasado associações com Jesus Cristo. Enviado de um planeta distante (do céu) por seu pai, protege e salva a humanidade com bondade altruísta, o que envolveria, ainda, certo sacrifício. O significado do seu nome alienígena, “Kal-El”, é traduzido do hebraico como “a voz de Deus”; além disso, outras publicações reforçam essa comparação, como a obra *A Morte do Superman (The Death of Superman, 1992, EUA)*, em que o herói é morto por um alienígena chamado Apocalypse. Depois disso, o herói fica fora das histórias, até retornar “com uma cabeleira crística”, aumentando e convencionando cada vez mais os “aspectos divinos” (KNOWLES, 2008, p. 143) do personagem.

Já no que se refere a Shazam, sua origem remete ao ritual de “iniciação maçônica ou de sociedade secreta[...] realizadas na Antiguidade” (KNOWLES, 2008, p. 144). O jovem Billy Batson é levado por um homem misterioso para um túnel de metrô abandonado e entra em um vagão cheio de símbolos místicos que começa a se movimentar. A partir dessa cena, Knowles (2008, p. 144-145) observa que a transfiguração de Shazam ocorre em “um salão antigo ladeado por estátuas que representam os sete inimigos mortais do homem: orgulho, inveja, cobiça, ódio, egoísmo, ócio e injustiça”<sup>8</sup>. O nome do mago que transfere os poderes mágicos para Billy Batson, alterego do Capitão Marvel (até 1970), é SHAZAM, na verdade, um acróstico que faz referência as seis divindades: Salomão, “figura bíblica reverenciada pelos ocultistas e maçons, que

---

<sup>8</sup> Observamos que Patati e Braga (2006, p. 78) usam a referência aos sete inimigos do Homem que são também conhecidos pelos sete pecados capitais da Igreja Católica, sendo eles: Soberba, Avareza, Luxúria, Inveja, Gula, Ira e Preguiça.

concede sabedoria” (p. 144); Hércules, a força; Atlas, a resistência; Zeus, o poder; Aquiles, a coragem; e Mercúrio a velocidade.

As crenças frequentemente precisam atualizar-se na vida das pessoas e cada instituição tem estratégias próprias para fazê-lo por meio dos rituais. No entanto, tal como Peirce (2008, p. 51) escreveu “nenhuma instituição pode tentar regular as opiniões sobre todos os assuntos. Só os mais importantes podem ser cuidados e, no restante, as mentes dos homens devem ser deixadas à ação de causas naturais”. Ao se constituírem por meio dessas correlações mítico-religiosas, esses personagens podem entrar em afinidade com ou, até, ir contra a instituição ou autoridade que assume a responsabilidade pela manutenção da crença. E, independentemente desses dois extremos, há uma ampla variedade de semioses que podem ressignificar essas crenças, ao inserir os símbolos na construção de histórias, como é o caso das publicações das revistas em quadrinhos.

Assim, o “universo simbólico-cultural encontra eco nas histórias em quadrinhos: leitura de mundo, economia, política, organização social, religião, concepções da realidade” (REBLIN, 2015, p. 72). Ao mesmo tempo, entendemos que essas tramas, assumidamente ficcionais, possuem poder de gerar novos significados para esses símbolos e, até, de persuasão dos seus leitores, alguns dos quais podem ser duplamente influenciados, pela instituição que quer manter a crença e pelas histórias e suas narrativas. Se ora uma pode reforçar a outra, nesse mesmo processo poderá haver mudanças importantes. Nessa perspectiva, embora cada leitor possa reagir de forma distinta e os processos de semiose sejam potencialmente infinitos, procuramos compreender como alguns significados gerais podem estar influenciando essas interpretações.

Poder-se-ia esperar que o retorno do Superman na trama de *Reino do Amanhã*, após dez anos de isolamento, representaria esperança e salvação, mas, conforme a trama avança, tudo indica que o mundo caminha para o dia do juízo final, encontrando ensejo somente após a batalha decisiva entre Superman e Shazam. E é justamente neste embate decisivo entre os heróis, culminando com a morte de Shazam, que localizamos o foco da nossa leitura.

Inicialmente, cabe considerar a identidade de Shazam, a iniciar pela complexidade que está na origem dos seus poderes; diferentemente de Superman, que tem uma origem única, a origem de Shazam é plural. Na relação com símbolos religiosos se poderia dizer que enquanto Superman se filia a um monoteísmo, se identificando com Jesus Cristo, a

identidade de Shazam reúne em si tanto a figura do rei Salomão, quanto deuses e semideuses do politeísmo greco-romano. As seguir, cabe considerar que enquanto Superman não se deixa influenciar pelo inimigo, Shazam demonstra essa vulnerabilidade, enquanto está sob domínio de Lex Luthor. E, por fim, embora ele reaja e seja ele a destruir a bomba, podemos nos perguntar quem é mais decisivo para o rumo do enredo, como um salvador messiânico, se Shazam ou Superman, já que é Superman quem o desperta do poder inimigo e o faz refletir sobre qual é o caminho correto.

De um lado, pode-se ler a morte de Shazam, dado o contexto em que ela se dá na *graphic novel*, como ancorada em uma teologia de tradição cristã e do sacrifício, o que poderia levar a interpretar o herói como uma espécie de “novo Cristo” nos quadrinhos, conforme Knowles (2008, p. 30). De outro lado, o texto do Apocalipse fala da vitória de Cristo. Já na *graphic novel* a vitória é de Superman e, por extensão, da Liga da Justiça e das pessoas que foram poupadas. São eles que, embora com a ajuda do sacrifício de Shazam, sobrevivem. Shazam e, simbolicamente, o rei Salomão e os deuses greco-romanos estão mortos.

As histórias em quadrinhos representam o universo simbólico-cultural como, no caso, o mítico-religioso. As pessoas precisam das histórias para “(re-)estruturar continuamente seu universo simbólico e se reinventar, para dizer de si mesmo para si mesmo, reafirmando valores, atualizando-os transformando-os”(REBLIN, 2015, p. 89). Reblin parte da concepção de que a simbologia mítico-religiosa faz parte do imaginário popular com o qual os quadrinhos dialogam, quer para apoiar-se nele e ajudar na sua consolidação, quer para transformá-lo, assim como ocorre também com outras manifestações artísticas e culturais.

Conforme orienta Colapietro (2004, p. 24), é no mesmo processo de semiose pelo qual seguimos nossas crenças que podemos ser levados a modificá-las. Tanto o processo de consolidação das crenças, quanto a transformação, ocorrem por meio de cada uma das interpretações que os leitores farão das histórias, que na teoria peirciana estão sob o conceito de interpretante dinâmico.

Peirce concebe o signo como sendo “tudo aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém”, estando ligado a “três coisas, o fundamento, o objeto e o interpretante” (PEIRCE, 2017 [1977], p. 46). Dentre essas relações estabelecidas pelo signo, destacamos a relação entre signo e interpretante, considerada a que cria na mente “um

signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (PEIRCE, 2017 [1977], p. 46), a partir das relações possíveis entre o signo e o objeto<sup>9</sup>. Nesse viés, Santaella (2002, p. 128) descreve o interpretante<sup>10</sup> como “aquilo que o signo produz em uma mente potencial ou atual”. Nesta, entendida como a de um intérprete, atualiza-se o que Peirce chama de interpretante dinâmico<sup>11</sup>. Este intérprete leitor é influenciado, de um lado, pela sua experiência e pelas suas crenças; é a partir delas que ele entra em diálogo com um determinado texto. No caso da *graphic novel* em estudo ele irá considerar: 1) a relação dos signos verbais e não verbais tal como o texto bíblico de Apocalipse de João, que revela a iminência de uma batalha decisiva para o mundo, entre eles, os sete raios invocados por Shazam fazendo menção aos sete trovões do texto bíblico, os quais no texto de Apocalipse de João são invocados por um “anjo” que é entendido como uma referência a Jesus Cristo (WILCOCK, 2003); 2) o ato de sacrifício de Shazam e não do Superman em prol da salvação da humanidade; 3) uma possível nova configuração cristã do personagem, destoando da sua origem na mitologia greco-romana.

Se considerarmos as interpretações dos leitores de *Reino do Amanhã* na perspectiva da sua correlação com as crenças mítico-religiosas que compõem o imaginário popular no qual ele está inserido, devemos assumir que: (1) poderão apontar para diferentes direções, já que não entendemos o texto como unívoco, especialmente no que se refere à interpretação das figuras dos dois heróis, Superman e Shazam; (2) quaisquer que sejam, inserem-se em um processo contínuo de semioses envolvendo as mesmas crenças mítico-religiosas, do qual participam também outros textos da cultura e, ainda, (3) mesmo que esses textos proponham mudanças importantes nas representações em relação às crenças, elas só poderão se caracterizar como mudança no nível das crenças e dos hábitos a partir de um acordo entre os interpretantes, que assume a forma do que Peirce chamou de interpretante final. Isso dificilmente é algo que será decorrente de um único texto ou de um conjunto muito delimitado de intérpretes.

---

<sup>9</sup> “Experiência colateral com aquilo que o signo denota, ou representa, ou se aplica” (SANTAELLA, 1998b, p. 35).

<sup>10</sup> Segundo a autora, o interpretante se desenvolve em níveis de interpretação na experiência do significar em: interpretante imediato (potencial interpretativo), interpretante dinâmico (gera um efeito de fato) e interpretante final (interpretação “ideal”).

<sup>11</sup> O interpretante dinâmico corresponde ao efeito, de fato, produzido no intérprete a partir do leque de interpretabilidade possibilitado pelo interpretante.

## 5. Considerações finais

Neste texto, mais do que interpretar, apontamos para as possibilidades interpretativas da *graphic novel* *Reino do Amanhã*, de um modo que também poderá ser válido para outros textos dos quadrinhos ou, mesmo, de outras linguagens. No que se refere à origem dos super-heróis e à parte da narrativa recortada neste estudo, apontamos para as suas interfaces com o texto bíblico e com a mitologia greco-romana. Da filosofia de Peirce, destacamos a sua teoria das crenças e, da semiótica, a correlação entre interpretantes dinâmico e final. Com isso propusemos, primeiramente, compreender qualquer processo de leitura como ancorado em uma semiose que coloca os quadrinhos em diálogo com as crenças dos leitores; em seguida, levantamos algumas reflexões sobre os caminhos da interpretação da cena da luta entre o bem e o mal na *graphic novel*; por fim, consideramos como as diferentes leituras tanto poderão engajar-se na consolidação das crenças, quanto na sua alteração.

Embora não tendo fechado a interpretação e deixando em aberto a hipótese de uma configuração messiânica atribuída ao personagem Shazam, no último capítulo, inclusive a exploração das possíveis consequências da sua aceitação, há algo que faz parte da constituição de todos os símbolos envolvidos na trama, mono ou politeístas, que a narrativa parece indubitavelmente reiterar: a luta do bem contra o mal.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A Bíblia Sagrada*. Brasília-DF: Sociedade Bíblica do Brasil, 1969.
- Bíblia versão de Almeida Revisada*, Melhores Textos da Juerp/IBB. Rio de Janeiro, RJ: Imprensa Bíblica Brasileira, 2010.
- COLAPIETRO, Vincent. The Routes of Significance. *Cognitio*, São Paulo, v.5, n.1, p. 11-27, jan./jun. 2004.
- HATFIELD, D. A Revelação do Super-Homem: o Problema da Violência em Kingdom Come. In: IRWIN, W.; WHITE, M. D. *Superman e a filosofia: o que o Homem de Aço faria?*. Tradução João Barata. São Paulo: Madras, 2014.
- IBRI, Ivo A. O Crepúsculo da Realidade e a Ironia Melancólica do Sucesso Brilhante e Duradouro. *Veritas*, Porto Alegre, v. 63, n. 3, set.-dez. 2018, p. 921-32.

JONES, G. *Homens do Amanhã*. Trad. de Guilherme da Silva Graga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad, 2006.

KNOWLES, C. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das revistas em quadrinhos*. Com ilustrações de Joseph Michael Linsner. Trad. de Marcelo Borges. São Paulo: Cultrix, 2008.

MORRIS, M.; MORRIS, T.; IRWIN, W. Homens em collants coloridos, lutas ferrenhas e grandes alturas; e, claro, algumas mulheres também!. In: \_\_\_\_\_. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. Trad. de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2009.

MORRISON, G. *Superdeuses*. Trad. de Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

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

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Trad. de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2017 [1977].

\_\_\_\_\_. *Ilustrações da lógica da ciência*. Trad. de Renato Kinouchi. Aparecida-SP: Ideias e Letras, 2008.

ROBB, B. J. *A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem ao Vingadores*. Trad. de André Gordirro. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

REBLIN, I. A. A teologia e as histórias em quadrinhos. In: CALDAS, C. *Teologia Nerd* (org.). São Paulo: Garimpo Editorial, 2015.

SANTAELLA, L. *A Teoria Geral dos Signos. Semiose e autogeração*. São Paulo: Ática, 1998.

\_\_\_\_\_. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2002.

WAID, M.; ROSS, A. *Reino do Amanhã*. Edição definitiva. Barueri, SP: Panini Books, 2013 [1996].

WILCOCK, M. *A mensagem de Apocalipse: eu vi o céu aberto*. Trad. de Alexandros Meimaridis. São Paulo: ABU, 2003.