



Palavras Chave:
→Herói
→Super-Herói
→Histórias em
Quadrinhos
→Confronto
→Anima
→Sombra

Beth Haga <bethhaga@uol.com.br>

■ Psicoterapeuta
■ Especialista em Cinesiologia – Instituto Sedes Sapientiae

Batman: o Sofrimento de um Herói Atormentado

Este artigo pretende apresentar uma proposta de atualização da leitura simbólica do inconsciente, através de canais contemporâneos de expressão de imagens e textos: o universo dos super-heróis de histórias em quadrinhos.

MORCEGO. *"particularmente um símbolo de longevidade (...) usado na preparação de drogas afrodisíacas (...) senhor do fogo. É destruidor de vida, devorador de luz, (...) divindade da morte. (...) Na África (...) reveste-se de dupla significação. No sentido positivo, é a imagem da perspicácia: um ser que vê mesmo no escuro, quando o mundo inteiro está mergulhado na noite. No sentido negativo, é a figura do inimigo da luz, da pessoa extravagante que faz tudo ao contrário do que deve, e que vê as coisas de cabeça para baixo (...) as grandes orelhas do morcego, no sentido diurno, são o emblema de um ouvido desenvolvido para tudo captar; no sentido noturno, excrescências horrendas. Rato voador, no aspecto noturno: cegueira às verdades mais luminosas, e acumulação, em grupos, de um amontoado de baixezas e deformações morais; no diurno: imagem de uma certa unidade dos seres, cujos limites se apagam no híbrido, graças às alianças.*

(...) Nas tradições alquimistas, a ambigüidade dessa natureza híbrida - o rato-pássaro - explica a ambivalência de seus símbolos: o morcego representa o andrógino, o dragão alado, os demônios. (...) simboliza, ainda, o ser definitivamente imobilizado numa fase de sua evolução ascendente: já não pertence ao grau inferior, e não atingiu o grau superior; pássaro falhado, ele é (...) um ente-monstro. Ao contrário do pássaro azul que, mesmo durante a noite, continua a ser um animal celeste, algo de sombrio e de pesado (...) será sempre acumulado em torno das aves noturnas. (...) Condenado a bater as asas, ele não conhece o repouso dinâmico do vôo planado."

(CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A., 1991, pp.620-621)

“
o morcego
representa o
andrógino,
o dragão alado,
os demônios
”

A psicologia tem estudado os contos de fadas como importante recurso de expressão das imagens arquetípicas e dos processos psíquicos do inconsciente coletivo. Contudo, não podemos fechar os olhos à atualização dos canais de expressão da psique. Com o avanço da tecnologia e dos meios de comunicação, o ritmo de transmissão das informações se acelera, dando-nos a impressão de banalização e superficialização. O universo de fantasias infantis da atualidade contém elementos pertencentes à sua realidade: jogos interativos (RPG's), *cards* e *games* de todos os tipos. A essência arquetípica se mantém eterna e constante, mas sua expressão e suas imagens, não. Acompanham a evolução humana e todos os seus matizes.

Há toda uma geração de adultos, que hoje está na faixa dos 40-50 anos de idade, que cresceu sob a influência dos meios de comunicação de massa: rádio, tv, cinema, jornais, revistas, etc. Nas primeiras décadas do século vinte, surgem as histórias em quadrinhos (HQ's), também conhecidas como gibis. Através dos quadrinhos, narram-se as mais diversas, divertidas e interessantes sagas de heróis de todas as qualidades, tanto para o público infantil, quanto para o juvenil e adulto. As versões mais atuais de HQ's, chamam-se *graphic novels* e têm desenhos com qualidade artística, ótimos roteiros e excelente qualidade de impressão.

O cinema e a TV têm procurado reproduzir esses heróis e, muitas vezes, acabam criando versões distorcidas e achatadas, mutilando personagens e estórias originalmente bastante ricos. No afã de apresentar o herói em sua totalidade, acabam por suprimir dados, características e detalhes importantes, relevantes à sua construção e constituição.

Escolhi falar sobre o Batman pois creio que ele nos conta como um herói de nosso tempo lida com as solicitações e com os problemas atuais. Como lida, ou não, com a agressividade, com o bem e o mal. Seu caminho de individuação (se é que podemos chamar assim) retrata as nuances do sofrimento de um herói do século XXI, em sua busca e confronto com a sombra e com a alma. Ele nos dá a chance de contextualizar e atualizar, como dizia Jung, "o eterno em nosso tempo".

ORIGENS

BATMAN. Bruce Wayne, filho do casal de milionários Thomas e Martha Wayne. Aos seis anos de idade, tem sua iniciação com o animal totêmico: brincando nos arredores da mansão em que vivia, cai numa caverna dentro de sua propriedade, repleta de morcegos. Resgatado pelo pai, ao mesmo tempo apavorado e admirado com o animal, o menino passa a sonhar com ele. Anos mais tarde, Bruce vai ao cinema com os pais. Na saída, sofrem uma tentativa de assalto, seguida do assassinato de Tom e Martha. Diante da dor da tragédia, o menino de 8 anos jura para seus pais mortos que lutará contra o crime e promoverá a justiça na cidade de Gotham.

Criado pelo mordomo, Alfred Pennyworth (ou, segundo outras versões, por Philip Wayne, seu tio e guardião legal, e pela psiquiatra e assistente social, Dra. Leslie Thompkins), Bruce cresce e vai desenvolvendo habilidades físicas e intelectuais, que ele considera necessárias para cumprir seu juramento. Quando completa 18 anos de idade, ele resolve viajar pelo mundo, e faz sua "graduação" como combatente do crime. Seus professores são mestres em artes marciais, mercenários, etc. Aprendendo a lidar com o bem e o mal, aprende a lidar com seus impulsos. Assim, passa a ter a garantia de que, ao capturar os bandidos, não os matará e os entregará à polícia, ainda que quase mortos de tanto espancar.

Inspirado por seu animal totêmico, Bruce Wayne torna-se ágil, atento e silencioso. Extremamente habilidoso, ele se esgueira pela escuridão dos becos da metrópole violenta, à caça de facínoras e mal-feitores em sua eterna luta pela justiça. Seu uniforme transforma o homem numa figura assustadora: de roupa escura, encapuzado e com enorme capa. Nasce Batman, o Cavaleiro das Trevas.

No início, Batman é tido como bandido, pois sua figura lembra o capeta, o demônio. Mas suas ações falam por si. Ele pouco fala, somente o estritamente necessário. E quem ouve a sua voz, na calada da noite, sente o calafrio da morte percorrendo a espinha. Durante o dia, vive como o pacato Bruce Wayne - um industrial bilionário, filantropo, porém fútil e superficial. Aparentemente irresponsável, ele entrega seu patrimônio à administração de pessoas competentes e confiáveis, que vão multiplicando seus bens e seu dinheiro, necessários para realizar o seu verdadeiro trabalho. Ao poucos, o homem-morcego vai conquistando seus aliados, em especial o comissário de polícia, James Gordon. E também seus arqui-inimigos, que são vários, mas darei especial destaque ao Coringa. Mais antigo e, talvez, mais popularizado pela tv e pelo cinema, ele representa um aspecto importante: a sombra do herói.

OS ALIADOS

ALFRED PENNYWORTH. Mordomo da família Wayne, Alfred mantém sua fidelidade ao patrão. Sem ele, Bruce não sobreviveria. Nem quando se tornou órfão, nem depois. De certa maneira, Alfred exerce uma função materna na vida de Batman, pois

“
Seu caminho
de individuação
retrata as nuances
do sofrimento
”

efetivamente cuida de sua casa, de seus protegidos (os outros heróis), da batcaverna e de todos os seus equipamentos (armas, veículos, computadores, dispositivos de comunicação, etc.). Muitas vezes Batman chega bastante ferido após sua patrulha noturna, e é Alfred quem trata de seus ferimentos e o alimenta.

JAMES W. GORDON. Policial íntegro e honesto, causou irritação em muitos colegas corruptos quando chegou a Gotham City. Logo após a primeira aparição de Batman, foi designado para capturá-lo e fracassa. Porém, logo constata a verdadeira índole do Morcego, e juntos eliminam a corrupção na polícia da cidade. Em pouco tempo, Jim Gordon torna-se comissário. No entanto, a vida pessoal de Gordon é um tanto conturbada. Casado e com um filho pequeno, logo sua sobrinha Bárbara se junta à família. Ele acaba se envolvendo amorosamente com uma colega, Sarah Essen. Supondo que o amante não deixaria sua esposa, Sarah pede transferência para Nova Iorque. Jim e sua esposa passam a se desentender e, após várias tentativas de conciliação, acabam se separando. Anos depois, Sarah volta a Gotham e torna-se a segunda esposa de Gordon. Algum tempo depois, ela é brutalmente assassinada pelo Coringa.

ROBIN. Parceiro de Batman, jovem adolescente que representa o aspecto de puer. Ao longo do tempo, três jovens encarnam esse papel:

Dick Grayson, o primeiro Robin¹, foi adotado por Bruce (Batman) Wayne, quando se torna órfão. O menino vivia com seus pais no circo. Eram uma família de trapezistas: os Graysons Voadores. Pelas mãos criminosas de um bandido, os pais de Dick são assassinados em pleno espetáculo, diante de uma multidão de pessoas: as cordas dos trapézios foram cortadas. Batman é chamado para resolver mais este crime e, empatizando com o menino acaba por tornar-se seu tutor e guardião. Dick Grayson conhece a identidade do Cruzado de Capa e ele próprio vai desenvolvendo Robin, o Menino-Prodígio, que aos poucos passa a aliar-se ao tutor em sua luta no combate ao crime. Mas o garoto cresce, e como todo adolescente, ele desafia a autoridade do pai. Vive simultaneamente a tensão entre a necessidade de tornar-se independente e a admiração pelo seu "salvador". O resultado desse conflito é a dissolução da "dupla-dinâmica" e Dick, adulto, vai viver sua carreira solo como Asa Noturna (Nightwing), outro herói da noite que combate o mal.

Jason Todd, o segundo Robin, foi encontrado por Batman roubando pneus. Outro garoto órfão adotado por Bruce/Batman. Herdeiro do legado do Menino-Prodígio, porém, desobediente e rebelde, Jason tem seu destino cruzado com o pior dos facinoras: o Coringa. Jason havia descoberto que Catherine Todd, morta há alguns anos, não era sua mãe biológica e que a verdadeira estava em algum lugar da África ou do Oriente Médio. A médica Sheila Haywood teve um filho com Willis Todd, mas precisou fugir dos Estados Unidos, devido a alguma prática ilegal quando ainda era estudante. Jason encontrou sua mãe trabalhando na Etiópia, onde estava sendo chantageada pelo Coringa. Ao descobrir que Jason era Robin, Sheila o trai, entregando-o para o criminoso, que o espanca e depois explode mãe e filho no armazém em que estavam.

1. A tradução para "robin" é pintarroxo, pássaro europeu de canto muito suave, da mesma família dos azulões, canários, coleiros, tico-ticos, curiós, cardeais, etc.

O terceiro Robin, Tim Drake, ao contrário de seus antecessores, "adotou" Batman. Ele era vizinho de Bruce Wayne e, por ser muito perspicaz, descobriu sua identidade secreta. Tim estava no circo quando os pais de Dick Grayson morreram. Anos depois, ao assistir pela tv a captura do Pingüim pela dupla dinâmica, ele percebeu que Robin dava o mesmo salto que era especialidade de Dick na época do circo.

Quando Jason foi morto, Batman tornou-se muito violento e autodestrutivo. Tim foi implorar a Dick-Asa Noturna que voltasse a ser Robin para salvar o ex-parceiro. Dick se recusou e, ao ajudar Batman a enfrentar o Duas-Caras, ambos foram aprisionados pelo bandido. Tim veste o uniforme de Robin e, com a ajuda de Alfred, liberta os heróis. Tim é muito inteligente e como qualquer garoto de nosso tempo, conhece muito sobre computadores e informática. Mas precisou desenvolver habilidades físicas, para desempenhar o papel de Robin. Seus pais tinham espírito aventureiro e viajavam muito. Por isso, Tim estudava num internato. Numa viagem ao Haiti, o casal Drake é raptado. Batman vai tentar resgatá-los, mas em meio à luta contra os bandidos, a mãe de Tim morre e seu pai fica em estado de coma.

BATGIRL. Bárbara Gordon perdeu os pais num acidente automobilístico e foi adotada pelo tio, o comissário James Gordon. A garota sempre gostou muito de esportes, então tornou-se campeã em diversas modalidades: judô, caratê, ginástica olímpica e corrida. Estudou Biblioteconomia e Sistemas de Informação e é naturalmente dotada de uma memória fotográfica. Num baile de máscaras organizado pela polícia de Gotham, Bárbara inventa secretamente a sua fantasia: Batgirl. A caminho da festa, ela se depara com a tentativa de seqüestro de Bruce Wayne. Inspirada pela vestimenta, Babs utiliza suas habilidades marciais para salvar o milionário. Já na "pele" de Batman, o herói exige que a moça se identifique. Porém, ela só aceitaria uma revelação dupla de identidades. Batman recusa o trato, mas depois acaba facilmente descobrindo quem era ela. Como Bárbara toma gosto pela emoção de ser uma heroína, o Cruzado de Capa não vê outra alternativa a não ser treiná-la, tornando-a mais uma aliada em sua luta. Até que ela é ferida pelo Coringa e fica paraplégica. No entanto, ela continua a desempenhar o papel de defensora de Gotham City. Ela utiliza toda sua habilidade intelectual e seus conhecimentos, tornando-se uma super-hacker. Agora sob o codinome Oráculo (ou Oracle), ela auxilia Batman e os outros heróis.

OS VILÕES

O CORINGA. Numa das versões de suas origens, ele surge como um cidadão comum, que tenta viver honestamente mas, um dia, não resistindo às pressões externas e internas, acaba surtando e se transformando no Coringa, de pele alva, cabelos verdes e eterno sorriso em seu rosto deformado por produtos químicos, que também deformaram sua alma. Porém, nas histórias podemos constatar que não se trata de um pobre neurótico, mas sim de um psicopata. Suas ações não demonstram um pingo de clemência. Se há alguma emoção humana, não a percebemos. Com requintes de crueldade, o único objetivo do Coringa é atingir o Batman. Depois de muito espancar, ele assassina a sangue frio, um dos Robins, somente para ferir o arqui-inimigo. Num outro momento, ele atira à queima roupa em Barbara (Batgirl) Gordon. Não deseja matá-la, apenas aleijá-la. E tem sucesso.

A MULHER-GATO. Selina Kyle vivia num orfanato feminino. Sua mãe se suicidara e seu pai era alcoólatra. A jovem foge da instituição, devido aos maus tratos recebidos

“
Robin é o
jovem adolescente
que representa o
aspecto de puer
”

“
sob o
codinome
Oráculo,
ela auxilia
Batman
”

da abusiva diretora. Ela vive pelas ruas de Gotham e, utilizando-se de sua inteligência e dos dotes acrobáticos naturais para sobreviver, torna-se uma habilidosa ladra. Sua vestimenta é criada com o intuito de potencializar sua ação: uma malha colante e escorregadia; luvas e botas dotadas de garras retráteis e extremamente afiadas; um chicote extensível que serve para sua defesa e também para as acrobacias felinas. Tão bonita e sofisticada quanto perigosa e vingativa, Selina sempre faz justiça com as próprias mãos. Apesar de sentir atraída pelo Morcego, e vice-versa, ela não acredita e nem se submete a nenhuma lei.

CORTANDO E COSTURANDO

Neste universo, tanto heróis como vilões têm uma origem trágica, brutal e traumática, deixando cicatrizes de abandono e solidão. Todos defrontam-se muito precocemente com a violência. Aparentemente, aqueles que conseguem lidar com ela numa "oitava superior", tornam-se heróis, enquanto que os que não conseguem sair do patamar da destrutividade, tornam-se bandidos.

A elaboração da agressividade depende muito das circunstâncias externas, mas também da estrutura egóica. O nosso herói contemporâneo e foco deste estudo, Batman/Bruce tinha uma família bem estruturada, amorosa e que lhe deu bases para a construção de um ego forte. Embora o sentimento de solidão se tornasse muito forte na alma do pequeno Bruce, o acolhimento dado por Alfred foi fundamental para que ele não desagregasse, para que se mantivesse íntegro. Porém, o menino ferido jamais deixou de existir. Quando adulto, ao compadecer-se de Dick, Jason e Tim, Batman acolhe a sua criança interna desamparada (o puer).

James Gordon acaba desempenhando a função paterna de Batman. Ele é uma autoridade policial, um representante da lei, da justiça e da ordem. Sua aliança com o Morcego é muito importante, pois é o que o ajuda a conter seus impulsos mais irrascíveis e violentos. Na pele de Bruce Wayne ele finge viver um engodo: o playboy mulherengo e superficial. Mas de certo modo, ele ainda não amadureceu emocionalmente. O seu encontro com a anima ainda não é muito consistente, pois não consegue ter uma namorada, companheira ou esposa. Suas maiores parcerias são com o puer Robin, com a "mãe" Alfred e com o "pai" James Gordon.

Batgirl é uma aliada que pode ser vista como uma boa "anima potencial". Trata-se de um elemento feminino com bastante força interior. Mesmo quando atingida pelo Coringa, ela não se abate e continua a lutar, tornando-se a Oráculo. Existe cumplicidade e parceria mas não há relação amorosa. Como personagem, ela não está presente em todas as histórias do herói, tem participação intermitente e é totalmente independente. Outro personagem feminino que pode ser visto como aspecto da anima é a Mulher-Gato, embora também seja intermitente e independente. Bastante sedutora e ardilosa, Selina consegue envolver qualquer um para realizar seus intentos. Devido à natureza pouco fidedigna da moça, o envolvimento amoroso dela com o Batman, não ultrapassa o limiar de um flerte adolescente.

Já o confronto com a sombra se estabelece com maior nitidez. O Coringa encarna o não-vivido pelo herói. Toda truculência dos impulsos de seu oponente é atuada pelo Bufão. Felizmente, Batman reconhece sua contraparte no Coringa: Em certa ocasião, o Batman é chamado pela polícia para conter uma rebelião no Asilo Arkham,

Penitenciária Manicomial de Gotham. Tal rebelião era liderada pelo Coringa. Batman hesita em aceitar a incumbência e, ao ser questionado pelo comissário se está com medo, ele responde: "Medo? Batman não tem medo de nada. Sou eu. É de mim que tenho medo. Medo de que o Coringa esteja certo sobre mim. Às vezes eu questiono a racionalidade das minhas ações. Estou com medo de que, quando atravessar os portões do Asilo... quando eu entrar no Arkham e as portas se fecharem atrás de mim... vai ser como voltar para casa." (MORRISON, G. e McKEAN, D., 1990, p.25)

Em geral, os heróis têm um caráter solar, mas Batman é personagem noturno, lúgubre, soturno, esgueirando-se pela noite. Como Osiris, ele representa e realiza o trajeto noturno do sol. Sua identificação com o morcego lhe confere os mesmos poderes do deus egípcio: "Sob a forma visível de um deus, ele (Osiris) desce ao mundo dos mortos para lhes tornar possível a regeneração e, por fim, a ressurreição na glória de Osiris, porque todo morto justificado é um germe de vida nas profundezas do cosmos (...)" (CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A., 1991, p.665) O Batman é um herói ambíguo, de aparência demoníaca. Ele vive nas trevas, mas busca a luz. Apesar de toda a dor que o destino lhe impinge, ele ainda acredita no poder da verdadeira justiça humana.

EPÍLOGO

Ficamos estarecidos com a falta de limites dos mais jovens, ou de termos sido incompetentes porque não fomos capazes de estabelecer com nitidez esses limites para eles. E nos preocupamos com o futuro de nossas crianças, com o futuro da humanidade. Mas será tão terrível o que os aguarda pela frente? Talvez não. Fala-se bastante na alteridade. Na união e na aproximação dos opostos. Não será este o caminho que se vislumbra adiante? Não será isto o que querem nos contar esses personagens tão complexos das *graphic novels*, que contêm em si a possibilidade de agir tanto para o bem, como para o mal? A atitude final torna-se uma escolha consciente, cujas conseqüências precisam ser suportadas. Não serão eles a tradução da evolução de nossa psique? 

“
aqueles
que conseguem
lidar com a
violência numa
'oitava superior'
tornam-se heróis
”

“
Batman é um
herói ambíguo,
de aparência
demoníaca
”

Bibliografia

CHEVALIER, J. e GHEERBRANT, A., **Dicionário de Símbolos**. Rio de Janeiro, José Olympio, 1991.

Hq's

MORRISON, G. e McKEAN, D., **Asilo Arkham**. São Paulo, Abril Jovem, 1990.

MOORE, A., BOLLAND, B., HIGGINS, J., **Batman: A Piada Mortal**. São Paulo, Abril Jovem, 1988.

STARLIN, J., APARO, J., DE CARLO, M., **A Morte de Robin**. São Paulo, Abril, 1989.

Internet

<http://www2.uol.com.br/aurelio>

<http://www.batmanatrajectoria.hpg.ig.com.br>