



“TODO AQUELE QUE VENERA O MAL HÁ DE PENAR”: REPRESENTAÇÕES DO MAL NAS HQS DO LANTERNA VERDE

"NO EVIL SHALL ESCAPE MY SIGHT": REPRESENTATIONS OF EVIL IN GREEN LANTERN COMICS

FELIPE RIBEIRO CAZELLI

Mestre em Ciências das Religiões (Faculdade Unida de Vitória). Graduado em Filosofia (Universidade Federal do Espírito Santo) e Graduando em Psicologia (FAESA). Especialista em Filosofia Clínica e Docência no Ensino Superior pelo Instituto Vale do Cricaré (IVC) e em Psicologia Transpessoal pela UNYLEYA. Professor do Centro de Ensino Superior de Vitória. E-mail: felipecazelli@hotmail.com

RESUMO

Este artigo é uma continuação de um estudo anterior sobre a presença de mitos e religião nas histórias em quadrinhos do Lanterna Verde, utilizando a Fenomenologia da Religião e a Psicologia Analítica como ferramentas de análise. O foco deste trabalho é examinar o "problema do Mal" nas HQs do Lanterna Verde, analisando como o Mal é representado como um elemento mítico e narrativo. A pesquisa explora duas representações do Mal: uma em que o herói Hal Jordan se corrompe por suas próprias ações e outra em que ele é possuído por uma entidade maligna chamada Parallax. O estudo argumenta que essas representações, embora aparentemente contraditórias, podem ser reconciliadas pela noção do Arquétipo da Sombra da Psicologia Analítica, mostrando que o Mal pode tanto residir dentro de nós como se manifestar como uma força externa que nos influencia. O trabalho conclui que, embora o Mal seja uma realidade inescapável, a compreensão de suas representações nas HQs pode nos ajudar a entender melhor nossas próprias experiências culturais e humanas.

Palavras-chave: Representações do Mal; Lanterna Verde; Psicologia Analítica; Arquétipo da Sombra; Mitos nas HQs.

ABSTRACT

This article is a continuation of a previous study on the presence of myths and religion in Green Lantern comic books, utilizing Phenomenology of Religion and Analytical Psychology as tools for analysis. The focus of this work is to examine the "problem of Evil" in Green Lantern comics, analyzing how Evil is represented as a mythical and narrative element. The research explores two representations of Evil: one where the hero Hal Jordan is corrupted by his own actions, and another where he is possessed by a malevolent entity called Parallax. The study argues that these representations, although seemingly contradictory, can be reconciled through the concept of the Shadow Archetype from Analytical Psychology, demonstrating that Evil can reside within us as well as manifest as an external force that influences us. The work concludes that, while Evil is an inescapable reality, understanding its representations in comics can help us better comprehend our own cultural and human experiences.

Keywords: Representations of Evil; Green Lantern; Analytical Psychology; Shadow Archetype; Myths in Comics.

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS; 1 COMO ABORDAR O PROBLEMA DO MAL; 2 HAL JORDAN É PARALLAX; 3 PARALLAX NÃO É HAL JORDAN; 4 MAL: O QUE ESTÁ DENTRO É COMO O QUE ESTÁ FORA; 5 A SOMBRA E O MAL NOS QUADRINHOS DO LANTERNA VERDE; CONSIDERAÇÕES FINAIS; REFERÊNCIAS.



CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este artigo se propõe a ser uma continuação de um estudo anterior, intitulado “NO DIA MAIS CLARO, NA NOITE MAIS DENSE: Mito e Religião nos quadrinhos do Lanterna Verde”¹. Naquela ocasião, de posse das ferramentas conceituais e de análise tomadas de empréstimo da Fenomenologia da Religião e da Psicologia Analítica, foi possível vislumbrar a possibilidade de, por um lado, reconhecer elementos míticos nos símbolos presentes nas Histórias em Quadrinhos (HQs), em geral, e nas histórias do personagem Lanterna Verde, em particular; por outro, compreender que função os mitos exercem em nossas vidas como consequência de nosso contato e experiência com as narrativas míticas que, ao poderem ser encontradas nas HQs, disponibilizam-se num formato de fácil acesso, contribuindo para que ocupem cada vez mais o imaginário das pessoas na contemporaneidade.

A intenção deste trabalho é prosseguir no aprofundamento das questões relevantes à vivência humana no mundo que podem ser extraídas das narrativas que nossa cultura produz. A questão fundamental a ser trabalhada aqui é “o problema do Mal”, partindo de concepções elaboradas pelo pensamento ocidental e buscando compreender, desde as já citadas contribuições da Fenomenologia da Religião e da Psicologia Analítica, como as HQs do Lanterna Verde apresentam o Mal enquanto elemento narrativo, de forma que possamos encontrar pistas que possibilitem entender a experiência que ele representa. O objetivo geral, assim, envolve encarar o Mal como elemento mítico, dentro da perspectiva que considera as HQs uma mitologia contemporânea, explicitando as representações que o mito apresenta acerca das experiências de vida dos indivíduos, através de suas narrativas, em especial as imagens mitológicas sobre como se vivencia, se percebe e se compreende a indubitável e insuperável realidade do Mal.

No primeiro momento, proceder-se-á a uma breve análise da questão do Mal, considerando as possibilidades de sua representação e do significado de um estudo dessa problemática, sob o viés fenomenológico. Em seguida, ao caminhar para a análise das HQs propriamente ditas, a narrativa será separada em duas: no terceiro tópico, será apresentada a parte da história em que o herói se

¹ Publicado originalmente em *Teoliterária: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias*, v. 9, p. 144-172, 2019. E também como apêndice no livro CAZELLI, Felipe R. *Mito e sagrado nas histórias em quadrinhos: uma abordagem fenomenológica*. Curitiba: CRV, 2020.



corrompe por suas ações, passando a cometer atos malignos originários de seus próprios desejos, de forma autônoma; no tópico 4, o que se tem é uma retificação do que aconteceu anteriormente, com os atos malignos do herói sendo explicados pela possessão por uma entidade que representa o Mal. Na sequência, o quinto tópico inicia a discussão, apresentando a visão aparentemente contraditória das duas formas de representação do Mal, enquanto o tópico 6 busca uma conciliação entre elas, a partir das categorias disponíveis pelos referenciais teóricos utilizados.

Espera-se que a leitura das HQs do Lanterna Verde, buscando localizar as maneiras como o Mal é representado nas narrativas contemporâneas, possa nos apresentar às formas de perceber o Mal, para nos auxiliar na compreensão de nossas próprias expressões culturais, bem como das experiências que podem ser compartilhadas por pessoas das mais diferentes culturas.

1 COMO ABORDAR O PROBLEMA DO MAL

Antes que se possa adentrar nas HQs para encontrar o tema do Mal em sua estrutura narrativa, é necessário buscar compreender de que maneira essa questão já foi trabalhada no pensamento ocidental. Tradicionalmente, na história da Filosofia, o Mal foi considerado, de maneira geral, como um desafio à existência de Deus. Ou seja, à pergunta “por que existe o Mal?” segue-se sempre uma outra, a saber: “por que Deus permite a existência do Mal?”. O objetivo aqui, entretanto, é compreender discursos acerca do Mal não desde um ponto de vista metafísico, muito menos de uma perspectiva exclusivamente monoteísta. A intenção é, utilizando as HQs como ferramenta de análise, investigar representações do Mal como *vivência possível*, não como objeto em si mesmo, para fazer, nas palavras de Ricoeur, uma “fenomenologia da experiência do mal”².

Essa perspectiva parte da noção de que as HQs, enquanto narrativas populares contemporâneas, exercem algumas funções semelhantes às que, em outros tempos, eram delegadas aos mitos e às tradições religiosas. Conforme afirma a psicóloga junguiana Verena Kast, “hoje a tradução de mitos na linguagem atual também se dá, por exemplo, nas histórias em quadrinhos, que retransmitem os antigos mitos a um grande público, com o auxílio das mídias populares”³. Essa visão psicológica que os junguianos trazem também será fundamental para a compreensão da

² RICOEUR, Paul. **O mal**: um desafio à filosofia e à teologia. Campinas: Papirus, 1988. p. 22.

³ KAST, Verena. **Jung e a psicologia profunda**: um guia de orientação prática. São Paulo Cultrix, 2019. p. 34-35.



questão, uma vez que ela também parte de uma compreensão da experiência vivida, que se alinha muito bem com a ótica trazida pela Fenomenologia.

Assim, é importante perceber as origens do problema do Mal, antes de ser objeto de reflexão teórica, como experiência real, ou seja, o Mal como algo percebido na vivência dos indivíduos e, posteriormente, representado em suas narrativas. Para partir desse ponto, há que se fazer uma distinção entre uma compreensão “metafísica” e outra “fenomenológica” da questão. Isso porque caso se queira afirmar um Mal “metafísico”, haveria que se falar de um Mal como *coisa* a ser encontrada *no mundo*, com substância própria. Fosse esse o ponto de partida, compreender o Mal envolveria percebê-lo “como ele é”, como se nossa consciência se adequasse a uma realidade fática. A proposta do presente trabalho, no entanto, é bem diferente.

Parte-se aqui do ponto de vista da Fenomenologia, que não compreende que é possível falar num mundo “como ele é”, nem numa consciência pura que, ao conhecer, se adequaria ao seu objeto. Para a visão da qual partimos, a percepção não é *passiva*, como se estivesse apenas recebendo os dados da sensibilidade. Em outras palavras, não existe consciência pura, vazia, esperando ser preenchida por aquilo que nos chega através de nossos sentidos. Consciência só existe como tal quando se encontra já orientada a um fenômeno. Ao mesmo tempo, não se pode dizer que o mundo exista *em si mesmo*, apenas esperando ser captado pela consciência. Para nós, dizer “mundo” já é se referir a um *determinado* mundo, aquele que se apresenta enquanto fenômeno. Coloquemos da seguinte forma:

O mundo se apresenta ao sujeito *no mesmo instante* em que o sujeito percebe o mundo. Esse momento, de perspectiva, de abertura, se dá desde uma modalidade de consciência que corresponde diretamente à forma como o objeto se apresenta a ela. Isso significa dizer que, através da *intencionalidade*, sujeito e mundo estão imbricados numa relação em que ambos são os dois polos de um mesmo evento. A forma como as coisas aparecem e a forma como elas são percebidas coincidem⁴.

A partir dessa perspectiva, o problema do Mal é um tema a ser refletido porque é um fenômeno que se apresenta e é vivido pelos sujeitos humanos. Nesse mesmo sentido é que Pierre Gisel afirma, no prefácio à obra de Ricoeur:

⁴ CAZELLI, 2020, p. 32-33.



COLIRIUM

REVISTA DE ESTUDOS REPRESENTACIONAIS
E REPRESENTOLOGIA

“TODO AQUELE QUE VENERA O MAL HÁ DE
PENAR”: REPRESENTAÇÕES DO MAL NAS HQS DO
LANTERNA VERDE

FELIPE RIBEIRO CAZELLI

Primeiro ponto a considerar: o mal não é uma coisa, um elemento do mundo, uma substância ou uma natureza. (...) Se o mal fosse “mundo” (a mesma coisa para Deus), o mito seria um saber. E a filosofia por vezes uma muda de viveiro do saber mítico, daí seu começo por uma crítica da ilusão (a sua), crítica dos ídolos (os seus), crítica de suas formas de “teologia racional”. O mal, pelo contrário, diz respeito a uma problemática da liberdade. Fundamentalmente. É por isso que se pode por ele ser responsável, torná-lo para si, torná-lo a confissão e combatê-lo⁵.

Acrescentamos que, além de ser um problema referente à *liberdade*, o Mal também diz respeito ao sentimento sobre aquilo que *não deve ser*. Ou seja, a experiência do Mal envolve a vivência de algo que entra em franca oposição com as nossas expectativas de uma forma muito poderosa, produzindo sofrimento. Segundo Juan Antonio Estrada, existem três formas como o Mal pode se manifestar: mal metafísico, mal físico e mal moral. Segundo ele, mal metafísico “se refere à finitude e à contingência humana, bem como à imperfeição e à falta de ordenação em tudo o que existe”⁶. Mal físico seria aquele que se apresentaria como dor e sofrimento de ordem material, aquele que surge como um fato incontestável com o qual o indivíduo se vê obrigado a lidar. O mal moral, por sua vez, “se coloca em conexão com a liberdade e com a responsabilidade do homem” e se realiza como “produto das ações humanas, e a injustiça e a opressão se convertem em seus expoentes radicais”⁷.

É necessário assinalar, entretanto, que, em se tratando do mundo-da-vida, ou seja, da realidade imediata que se apresenta ao indivíduo como vivência, essa divisão é meramente didática, uma vez que o Mal, independentemente de onde venha ou como se apresente, produz semelhante resultado, conforme dito anteriormente: dor e sofrimento. Uma outra divisão possível, não como *modalidade* do Mal, da forma como Estrada o fez, mas dessa vez como sua possível *origem*, nos leva a elencar dois modos de vê-lo: como existente no mundo ou como produto das ações humanas. Essas duas maneiras de compreensão são, num primeiro olhar, aparentemente auto excludentes, pois “quando dizemos que o mal provém das ações humanas, negamos automaticamente que ele tenha consistência ontológica, ou seja, negamos que exista um Mal em si mesmo, independente dos

⁵ GISEL, Pierre. Prefácio. In: RICOEUR, 1988, p. 17.

⁶ ESTRADA, Juan Antonio. **A impossível teodiceia**: a crise da fé em Deus e o problema do mal. São Paulo: Paulinas, 2004, p. 9.

⁷ ESTRADA, 2004, p. 13.



humanos, que são os sujeitos das ações”⁸. Coloquemos essa aparente contradição entre parêntesis e retomemo-la mais adiante. Antes disso, há outra questão que também precisa de esclarecimento.

Dizer que a origem do Mal pode estar “no mundo” parece sugerir uma retomada da visão metafísica, mas a questão não é compreender o “Mal no mundo” como realidade ontológica, e sim fenomenológica, ou seja, dizer que ele está “no mundo” significa dizer que ele é *percebido como se estivesse no mundo*. E como isso se dá? Sempre que o Mal se abate sobre o sujeito sem que tenha vindo diretamente de um outro sujeito, mas sim como um evento de força maior, para além do controle da vontade humana. Quando isso acontece, estamos diante do inteiramente absurdo, que, segundo Estrada, é quando:

A tragédia do homem justo oprimido e do homem ímpio que triunfa acarreta uma contestação fundamental das formulações éticas e morais, agrava o mal físico e torna insuportável a ideia da morte, que consagra o triunfo do veredicto e pereniza a injustiça da vítima⁹.

Dessa maneira, como podemos ver, as três modalidades de Mal se reúnem na mesma experiência. Essa origem do Mal, percebida como *metafísica*, gera muitas histórias nas quais o Mal é representado a partir de uma *entidade má*, geralmente sobre-humana, nos mitos das mais diferentes culturas. Por outro lado, a origem do Mal é frequentemente o próprio ser humano, que, de forma mais ou menos consciente, é capaz de cometer as maiores atrocidades contra seus semelhantes. Sanford ensina que:

Foi através dos mitos que o homem antigo personificou tanto as forças nocivas da natureza quanto o mundo espiritual que o ameaçava. Foi dessa forma, também, que ele procurou um termo de convivência com os poderes destruidores que afetavam tão profundamente a sua vida¹⁰.

De forma mais detalhada, poderíamos dizer que, nos mitos, o mundo espiritual costuma ser apresentado tanto como realidade interna ao sujeito, fruto de seus processos mentais, quanto como transcendência, ou seja, uma outra realidade, externa, além do mundo sensível. Assim, caso seja visto como exterior e transcendente, o Mal é produzido por uma entidade cujo objetivo é corromper o homem; caso seja visto como algo interior, a origem do Mal é o próprio homem, em suas decisões

⁸ RAMOS, Angelo Z. **O bem e o mal**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011. p. 46.

⁹ ESTRADA, 2004, p. 13.

¹⁰ SANFORD, John A. **Mal: o lado sombrio da realidade**. São Paulo: Paulus, 1988. p. 24.



e atitudes, partindo da compreensão de homem como criatura autônoma, livre e, portanto, responsável pelas consequências de seus atos.

Diante dessa realidade, o mito expressará as formas através das quais as pessoas e as culturas, ao longo de toda a história da humanidade, perceberam e se relacionaram com a inegável realidade do Mal. O registro mitológico é, assim, ao mesmo tempo uma expressão da experiência humana e um modelo de conduta para organizar futuras experiências. Ao falar dos mitos, Estrada disserta:

Eles não se dirigem apenas à mente, mas à totalidade do homem; não transmitem meras informações sobre a realidade, e sim padrões de conduta e modelos de identificação. Pode-se falar da linguagem paradigmática e arquetípica dos mitos, que narram não o que historicamente aconteceu no passado – pois não são relatos históricos –, mas aquilo que sempre ocorre no âmbito da existência. Daí decorre seu valor como instauradores e estabilizadores de uma ordem e de uma identidade coletiva, propiciando segurança e coesão social mediante a participação simbólica, calcada na identificação e na imitação dos grandes heróis mitológicos¹¹.

Debrucemo-nos, então, sobre as HQs do Lanterna Verde, para ter um vislumbre das possibilidades de representação nessa modalidade de narrativa que é tão própria do nosso tempo. A jornada de queda e retorno do personagem Hal Jordan, que se tornou o mais conhecido Lanterna Verde, se dá por algumas sagas, ao longo de pouco mais de uma década. Nos próximos dois capítulos faremos um breve resumo da participação de Jordan em cada uma delas, com ênfase em sua transformação no vilão Parallax e sua regeneração de volta ao posto de Lanterna Verde. As sagas a serem acompanhadas são: *O retorno do Superman*, *Crepúsculo Esmeralda*, *Zero Hora: Crise do Tempo*, *A Noite Final*, *O Dia do Julgamento* e *Renascimento*.

2 HAL JORDAN É PARALLAX

O período que vai de meados dos anos 80 até os 90 foi uma época estranha para as HQs estadunidenses. Sem ter a intenção, aqui, de fazer uma análise profunda desse momento histórico, nem tampouco buscar pelas causas desse fenômeno, é fácil perceber uma tendência, bastante generalizada, de não aceitação de histórias que fossem excessivamente maniqueístas, ou seja, que

¹¹ ESTRADA, 2004, p. 45.



apresentassem um herói cujas ações correspondessem ao *sumo bem* e que combatessem um inimigo que fosse o *mal absoluto*. Houve a necessidade, portanto, de tomar uma de duas atitudes: ou substituir os heróis por outros de moralidade mais *acinzentada* ou corromper a moral daqueles que já eram conhecidos.

Como exemplo do primeiro caso, o Capitão América Steve Rogers, ao se recusar a obedecer cegamente ao governo estadunidense, foi substituído pelo patriota fanático John Walker, que eventualmente se tornou o Agente Americano; o Batman Bruce Wayne, ao ter sua coluna fraturada pelo vilão Bane, teve que ceder lugar ao violento Azrael; Superman enfrenta seu momento mais difícil e morre pelas mãos de Apocalypse (“*Doomsday*” no original; literalmente, “dia do julgamento”) e, enquanto não ressuscitava – porque nas HQs ninguém morre para sempre –, a cidade de Metrópolis teve que acompanhar o surgimento de quatro *sósias* do Homem de Aço, nenhum deles tão “bonzinho” quanto o original. Já como exemplo do segundo caso, pode-se discutir a trajetória do maior dos Lanternas Verdes: Hal Jordan.

Durante o evento que promoveu a ressurreição e retorno do Superman original, um dos *sósias* – que ficou conhecido posteriormente como *Superciborgue* por ser meio homem, meio máquina – se revela um maligno aliado do alienígena Mongul, tradicional inimigo do Homem de Aço, num plano para transformar a Terra no “Mundo Bélico”, seu planeta natal. Para dar início a esse plano, Mongul destrói completamente a cidade de Coast City, lar do Lanterna Verde, para instalar em seu lugar a “Cidade Motor”, um colosso de tecnologia robótica. A explosão provocada por dezenas de milhares de bombas transforma a paisagem urbana em uma árida cratera gigante, dizimando mais de 7 milhões de pessoas. Retornando de uma missão no espaço, Hal Jordan chega à Terra apenas a tempo de derrotar e encarcerar Mongul¹².

A sequência da “queda” de Jordan pode ser vista no arco de histórias intitulado “Crepúsculo Esmeralda”¹³. Nele, o Lanterna Verde tenta utilizar o poder de seu anel para trazer de volta sua amada cidade e todos os entes queridos que morreram com sua destruição. Ao fazer isso, além de não obter sucesso – apenas a força de seu próprio anel se mostra insuficiente para alcançar um feito de tal magnitude –, ele ainda incorre em desobediência ao código da Tropa dos Lanternas Verdes,

¹² Todos esses eventos foram narrados na saga “O Retorno do Superman”, publicada no ano de 1993 e compilada em: JURGENS, Dan et. al. **The return of Superman**. Burbank, CA: DC Comics, 2016.

¹³ Originalmente publicada em 1994 e compilada em: MARZ, Ron. **Crepúsculo esmeralda / novo amanhecer**. São Paulo: Eaglemoss, 2016.



que estabelece que é vedado aos seus membros utilizar seu poder para benefício pessoal. Diante dessa situação, a revolta de Jordan se aprofunda e ele rumo em direção a OA (o planeta-sede da Tropa), não para se submeter ao julgamento por seu erro, mas com o objetivo de angariar mais poder.

Sabendo de suas intenções, os Guardiões enviam outros Lanternas Verdes para impedir que o terraqueo chegue a OA, mas ele os derrota um por um. Em sua dor e raiva, Hal Jordan, inclusive, comete dois assassinatos: o de Sinestro, primeiro mentor e eventual nêmesis do herói, e Kilowog, também seu mentor e amigo. Com essas mortes, fica bastante claro o abismo no qual Jordan se afundou em busca do poder para resgatar Coast City. Abandonando atrás de si o cadáver de Kilowog, ele entra na Bateria Central, a fonte do poder de todos os anéis, e desaparece. Os Guardiões se unem para destruir a Bateria Central e acabam morrendo no processo (com exceção de um, Ganthet), mas de dentro dela sai um Hal Jordan transformado, usando agora uma espécie de armadura verde, que rumo para o espaço sideral.

Ele pode ser visto novamente como o grande vilão da saga “Zero Hora: Crise no Tempo”¹⁴. No controle do imenso poder que tomou dos Guardiões e da Bateria Central, Jordan agora assume um novo nome, batizando a si mesmo de *Parallax*. Ainda buscando corrigir a tragédia que se abateu sobre ele, agora seus planos são ainda mais ambiciosos: reescrever a linha do tempo, não apenas para reverter a destruição de Coast City, mas, também, apagar da existência todas as outras calamidades que a humanidade possa ter sofrido. Sabendo do grande potencial de consequências negativas que esses planos contêm, os heróis se juntam para pará-lo, conseguindo, ao final, a duras penas.

O evento seguinte em que Parallax se vê envolvido se chama “A Noite Final”¹⁵. Após caçar e exterminar o Superciborgue por sua participação (e liderança) nos eventos que culminaram com a destruição de Coast City, Jordan é abordado por Kyle Rayner, seu substituto no posto de Lanterna Verde, que pede sua ajuda para lidar com a última grande ameaça: um devorador de sóis chegou até o sistema solar da Terra e coloca em risco a vida no planeta ao absorver toda a luz e calor de nosso Sol. Nessa saga, o ex-Lanterna expressa todo o seu conflito, revelando o quanto todas as suas ações

¹⁴ Originalmente publicada em 1994 e compilada em: JURGENS, Dan. **Zero hour: crisis in time**. New York: DC Comics, 2015.

¹⁵ MARZ, Ron; KESEL, Karl. **The final night**. New York: DC Comics, 1998.



consideradas “más” tiveram, no fundo, boas intenções. Seu desejo sempre foi tentar corrigir o que havia acontecido de errado, e ele se mostra arrependido de uma série de atos que cometeu ao longo dessa busca. Ainda na procura de fazer a coisa certa, Hal Jordan se sacrifica para salvar a Terra, derrotando o devorador de sóis e perecendo no processo.

3 PARALLAX NÃO É HAL JORDAN

Antes do desenrolar de eventos que traz de volta Hal Jordan a seu posto original, como principal Lanterna Verde, um outro arco de histórias é relevante, por dois motivos: primeiro, por ligar o fim da primeira encarnação de Parallax a uma nova compreensão acerca do personagem e do mal que ele representa; segundo, por ser uma história escrita pelo roteirista Geoff Johns, o mesmo que seria responsável pela reinvenção do Lanterna Verde e sua mitologia pelos anos que viriam a seguir. Esse arco se chama “O Dia do Julgamento”¹⁶ e envolve uma entidade conhecida como Espectro, o Espírito da Vingança.

O Espectro é uma entidade semi-parasitária, necessitando estar ligado a uma alma para realizar sua missão, atribuída por Deus: se vingar do Mal. Aqui já é possível perceber que, diferente das demais, essa história é carregada de elementos de mitologia judaico-cristã, fazendo referências, por consequência, a um contexto explicitamente religioso. E assim é por toda a HQ: o Espectro se encontra sem uma alma hospedeira e, por uma série de explicações metafísicas que não vêm ao caso, esse fato coloca em risco a existência, pois o fogo do Inferno seria liberado sobre a Terra. Por isso, alguns heróis vão até o Purgatório, lugar das almas perdidas, encontrar alguma que fosse pertencente a um herói caído, que tivesse cometido erros em vida e que desejasse se regenerar de volta ao seu *status* heroico, para se ligar ao Espectro e resolver a crise instaurada. Quem se candidata é ninguém mais, ninguém menos, que Hal Jordan, ex-Parallax.

E é nesse estado de coisas, a saber, com a alma de Hal Jordan unida à entidade Espectro, que se inicia a última saga a ser analisada neste trabalho, para, em seguida, proceder-se à discussão das representações do Mal, presentes ao longo de toda essa jornada. É importante destacar que a saga

¹⁶ JOHNS, Geoff. **Day of Judgement**. 5 vols. New York: DC Comics, 1999.



“Renascimento”¹⁷ é o início do trabalho do roteirista Geoff Johns à frente do personagem Lanterna Verde, no qual ele permanecerá por mais de cinco anos. Logo, é aqui que ele lança as sementes daquilo que vai germinar e florescer como a mais prolífica e influente fase do super-herói esmeralda. E é aqui que a representação do Mal sofre uma relevante guinada.

A saga “Renascimento” nos revela que Hal Jordan não “se tornou” Parallax, mas foi “possuído” por ele. A história criada por Johns nos apresenta a uma entidade feita de *medo vivo*, na cor amarela, representando a antítese à luz verde dos Guardiões, que representa a *força de vontade*. Tendo sua origem na aurora da “consciência”, essa entidade teria levado civilizações inteiras à destruição através da paranoia e da violência geradas pelo medo fundamental. Seu nome era Parallax. Os Guardiões, enquanto seres protetores do Universo, teriam usado a luz verde da força de vontade para aprisioná-lo e, sem conseguir destruí-lo, encarceraram-no dentro da Bateria Central. É por isso, nos conta essa história, que o cânone dos Lanternas Verdes dizia que sua única fraqueza era a cor amarela, contra a qual seus poderes não funcionavam.

Parallax, de dentro da Bateria Central, já estaria trabalhando para influenciar Hal Jordan pelo mau caminho do medo, antes mesmo até da destruição da cidade de Coast City. A sina da cidade teria produzido um impacto psíquico e emocional tão grande em Jordan que haveria tornado o maior dos Lanternas Verdes ainda mais vulnerável ao medo e, consequentemente, facilitado a influência de Parallax. Quando Jordan entrou na Bateria Central para se apropriar de seu poder, Parallax se aproveitou para possuí-lo de vez, criando o vilão que discutíamos anteriormente. Porém, graças à ligação entre Jordan e o Espectro, ele consegue resistir a uma nova investida de Parallax, se libertando definitivamente de sua influência e retornando à vida, mais uma vez, como o Lanterna Verde. A entidade do medo continuará a trazer problemas nos arcos de histórias vindouros após o “Renascimento”, mas isso é assunto de próximos trabalhos. Agora, procederemos à análise das representações do Mal nessas HQs que apresentamos aqui.

¹⁷ Originalmente publicada como minissérie em 2004 e compilada em: JOHNS, Geoff. **Lanterna Verde: renascimento**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020.



4 MAL: O QUE ESTÁ DENTRO É COMO O QUE ESTÁ FORA

Este capítulo tem como objetivo promover a discussão da HQ, a partir dos conceitos trabalhados. De saída, é possível observar que o início da saga discutida aqui é marcado por um acontecimento absurdo: a destruição completa de uma cidade e seus mais de sete milhões de habitantes. Esse é o primeiro Mal que encontramos representado nessa história. Poderíamos classificá-lo como “mal físico”, pois se abate diretamente sobre a existência material, provocando muita dor e sofrimento. Onde antes havia movimento, relacionamentos, vida, passa a se constituir apenas um grande nada, representado pela cratera deixada pelo Superciborgue e por Mongul. O impacto desse acontecimento em Hal Jordan é devastador, dada a dificuldade em aceitar que sua cidade, seus amigos e seus amores simplesmente não existem mais, se foram, acabaram. É a condição de finitude representada pela tragédia que se impõe como um grande Mal. Nas palavras de Juan Antonio Estrada:

É a desproporção existente entre a finitude e o anseio de infinitude, entre o ser e a ameaça do nada, que nos permite passar do mal como possibilidade ao mal como realidade fática, que nos incrimina e salienta nossa responsabilidade. A finitude humana não é o mal, e sim a condição humana que o possibilita¹⁸.

Diante dessa realidade e dos sentimentos que ela provoca, Hal manifesta seu desejo de desfazer o Mal, retornar à situação original, resgatar aquilo que se foi. Como sabemos, isso é impossível. A finitude, enquanto realidade humana inegável, tem como algumas de suas principais características a inescapabilidade, a inevitabilidade e a irreversibilidade. A impossibilidade de reverter a situação se encontra manifesta simbolicamente na proibição imposta pelos Guardiões. Talvez o Anel ou a Bateria Central até tenham o poder para resgatar a situação original, mas isso é proibido. Essa barreira, aparentemente intransponível, produz em Jordan uma profunda inquietação e uma raivosa revolta, que levam o herói a partir em direção aos atos terríveis que vem a cometer, fruto de sua dificuldade de lidar com a irracionalidade que o Mal representa. Essa dificuldade é expressa por Libanio, quando ensina:

¹⁸ ESTRADA, 2004, p. 50.



O mal continua a multiplicar-se e a ser praticado por pessoas que escapam das análises psicológicas. Tentar entender o mal e viver num mundo repleto dele implica, portanto, duplo desafio, teórico e prático. O paradoxo do mal é a evidência do fato e a obscuridade da inteligibilidade. Nenhuma reflexão poderá ter a pretensão de desvendar o ‘mistério’ do mal, do sofrimento. Ele manterá sempre o sabor amargo da injustiça, da dor e da inexorabilidade. Golpeará violentamente inocentes e poupará, em muitos casos, ou, pelo menos, aparentemente, a vilões¹⁹.

Assim Jordan se torna, ele próprio, um vilão, principalmente por passar a cometer atos que produzem sofrimento a outras pessoas. Uma das coisas, porém, que as HQs – tanto como produto da indústria cultural quanto como forma de arte narrativa – nos apresenta de típico é o fato de que muitos são os escritores e artistas que vão construindo a história de um determinado personagem. Assim, os elementos que sobrevivem dessas narrativas são aqueles que falam a uma dimensão “eterna” do ser humano, que encontram ressonância no que permanece enquanto experiência e compreensão de mundo. Nesse sentido, as HQs operam da mesma forma que os mitos e os contos de fadas.

Ao estudar as representações do Mal nos contos de fadas, Marie-Louise Von Franz demonstra, com exemplos, que essas histórias geralmente surgem de “um núcleo que se forma a partir de experiências parapsicológicas ou sonhos”²⁰ e que, posteriormente, a esse núcleo são acrescentados elementos arquetípicos à medida que vão sendo contadas e recontadas. Segundo Von Franz, tais elementos ficam mais bem registrados na memória e são mais facilmente resgatados para serem passados adiante. A origem das HQs talvez seja bem mais modesta, principalmente relacionada com o exercício da imaginação dos roteiristas e editores. Entretanto, não deixa de ser possível perceber que elas igualmente possuem elementos arquetípicos, um conceito que tomamos emprestado da Psicologia Analítica, desenvolvida pelo psiquiatra suíço Carl G. Jung. Poderíamos definir arquétipo da seguinte maneira:

Os arquétipos são estruturas formais do inconsciente coletivo, comuns a todos os indivíduos, enquanto imagens primordiais herdadas de nossos antepassados longínquos, de forma semelhante aos padrões de resposta a estímulos internos, o que chamamos de *instintos*. (...) As estruturas formais dos arquétipos serão

¹⁹ LIBANIO, João Batista. O mal: problema de fronteira. In: CIRNE-LIMA, Carlos; ALMEIDA, Custódio. **Nós e o absoluto**: Festschrift em homenagem a Manfredo Araújo de Oliveira. São Paulo; Fortaleza: UFC; Loyola, 2001. p. 219-235. p. 227.

²⁰ VON FRANZ, Marie-Louise. **A sombra e o mal nos contos de fadas**. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2020. p. 21.



preenchidas pela experiência subjetiva, para dar origem às *imagens arquetípicas* expressas nos mitos das mais diversas culturas (...) ²¹.

Assim, uma das principais características que nos fazem considerar as HQs como “mitos modernos” é justamente essa de “imagem arquetípica” que elas possuem, ou seja, desde um ponto de vista da cultura contemporânea, elas constantemente expressam elementos comuns à vivência de todos os indivíduos, a qualquer tempo. Esses elementos arquetípicos geralmente são aqueles que, por simbolizarem uma experiência comum, são mais facilmente resgatados pela memória. Além disso, sobrevivem ao teste do tempo, pois são aquilo que permanece como pontos definidores da história dos personagens, da mesma maneira que os mitos e contos de fadas, que, apesar de suas variações de uma região para outra – ou ao longo do tempo –, também mantém certos elementos fixos e imutáveis.

Partindo desse ponto de vista, colocamo-nos diante da mudança de perspectiva na trajetória de Hal Jordan, quando fica revelado (em *retcon*²²) que ele não era integralmente responsável por seus atos, mas estava, sim, *possuído* por uma entidade demoníaca. Desde um estudo acerca da origem do Mal, torna-se necessário resgatar a afirmação feita, no primeiro capítulo deste trabalho, de que aqui há uma aparente contradição. A pergunta que se impõe é a seguinte: o Mal representado por Parallax é fruto das ações e escolhas de Hal Jordan ou, por outro lado, é fruto das ações de uma entidade independente e autônoma que o possuiu? Em outras palavras, o que se está a perguntar é: o Mal veio de *dentro* do Lanterna Verde ou de *fora*? Essas perguntas poderiam ser respondidas a partir das mais distintas teorias; inclusive, uma resposta possível seria aquela que afirmasse a contradição, considerando ambos os momentos da trajetória do personagem como irreconciliáveis. A Psicologia Analítica de Jung, porém, sugere uma solução que pode conciliar as duas visões.

Os psicólogos junguianos e pesquisadores em Psicologia Analítica propõem uma forma de compreensão dessa aparente contradição entre o Mal interior e o exterior, partindo de uma investigação da mesma experiência vital sobre a qual se debruça a Fenomenologia. Ora, se o Mal nas narrativas é representado como fruto das ações humanas tanto quanto como causado por uma

²¹ CAZELLI, 2020, p. 136.

²² Do inglês: “retroactive continuity”, ou *continuidade retroativa*, em tradução livre. Trata-se do artifício narrativo de inserir fatos novos em um passado que já se encontrava estabelecido. Neste caso, não havia anteriormente qualquer menção à entidade *Parallax*, como mostrado pela primeira vez no arco “Renascimento”. Entretanto, ao apresentá-la à continuidade da história, o escritor o faz de forma a alterar a perspectiva de eventos anteriores.



entidade autônoma, é porque assim é a *experiência humana*, ou seja: nossa vivência no mundo nos leva, muitas vezes, a identificar a origem do sofrimento naquele indivíduo que o causou ao outro, a partir de suas condutas; outras tantas vezes, o sofrimento é provocado por alguém que não estava agindo pela autonomia de sua vontade, mas sob influência de uma força que lhe é alheia. Em ambos os casos, a origem do Mal pode estar relacionada ao arquétipo da Sombra.

5 A SOMBRA E O MAL NOS QUADRINHOS DO LANTERNA VERDE

Como vimos, arquétipos são estruturas do inconsciente coletivo que revelam padrões, formas típicas de conceber, vivenciar e expressar elementos extraídos de nossas experiências *no e do mundo*. Um desses arquétipos identificados por Jung foi aquele que ele chamou de “Sombra”, o lado obscuro de nossa mente. Apesar de ser um arquétipo e, portanto, uma estrutura presente em todos os seres humanos, os dados que o preenchem são bastante pessoais e subjetivos. De acordo com o *Léxico dos Conceitos Junguianos Fundamentais*, “para descrever e definir o conceito de sombra, Jung parte da experiência humana em geral, do fato de que não temos apenas lados bons e luminosos, mas também lados sombrios”²³. Dessa maneira, a Sombra tem sido constantemente associada ao Mal. Antes de discutir essa associação, porém, poderíamos aprofundar um pouco mais na compreensão do seu conceito.

Segundo a Psicologia Analítica, todos têm uma Sombra, que costuma se formar durante a estruturação do Ego. Todos os conteúdos que, de acordo com a experiência individual (e social) são ameaçadoras à constituição do Ego, são negadas por ele e, conseqüentemente, tornam-se inconscientes, passando a integrar sua Sombra. Ela representa, assim, conteúdos inconscientes que não aceitamos em nós mesmos. Nas palavras de James Hollis:

A Sombra encarna tudo aquilo que nos perturba, isto é, tudo aquilo que é diferente de nosso ego ideal, contrário do que desejamos pensar de nós mesmos – ou que ameaça desestabilizar o senso de consciência que nós, confortavelmente, abraçamos²⁴.

²³ HARK, Helmut (org.). *Léxico dos conceitos junguianos fundamentais*: a partir dos originais de C. G. Jung. São Paulo: Loyola, 2000. p. 122.

²⁴ HOLLIS, James. *A sombra interior*: por que pessoas boas fazem coisas ruins? Osasco: Novo Século, 2010. p. 27.



O conjunto desses conteúdos “ameaçadores” do inconsciente formam um *complexo*, que é uma espécie de agrupamento de ideias, imagens e associações que, no sujeito, produzem forte impacto afetivo, e se concentram em torno de um arquétipo, que é seu núcleo. É como se o arquétipo fosse uma força gravitacional em torno da qual orbitassem alguns de nossos afetos que se identificam de alguma forma com ele, criando um sistema acumulador de energia psíquica que Jung chamou de *complexo*. Ao representarem uma ameaça à própria consciência (representada pelo Ego), os complexos, em especial aqueles relacionados à Sombra, são associados ao Mal pela sua capacidade de produzir sofrimento no indivíduo. Portanto, o Ego resiste a eles, negando-os. Quando negados de forma muito intensa, numa tentativa do Ego de bloqueá-los completamente, os conteúdos inconscientes acabam formando um “complexo autônomo”²⁵, por se encontrarem dissociados da consciência. Jung nos ensina:

Hoje em dia podemos considerar como mais ou menos certo que os complexos são *aspectos parciais da psique dissociados*. A etiologia de sua origem é muitas vezes um chamado *trauma*, um choque emocional, ou coisa semelhante, que arrancou fora um pedaço da psique. Uma das causas mais frequentes é, na realidade, um *conflito moral* cuja razão última reside na impossibilidade aparente de aderir à totalidade da natureza humana. Esta impossibilidade pressupõe uma dissociação imediata, quer a consciência do eu o saiba quer não. Regra geral, há uma inconsciência pronunciada a respeito dos complexos, e isto naturalmente lhes confere uma liberdade ainda maior. Em tais casos, a sua força de assimilação se revela de modo todo particular, porque a inconsciência do complexo ajuda a assimilar inclusive o eu, resultando daí uma *modificação momentânea e inconsciente da personalidade*, chamada *identificação com o complexo*. Na Idade Média, este conceito completamente moderno tinha um outro nome: chamava-se *possessão*²⁶.

Considerando as palavras de Jung, e compreendendo o complexo formado em Hal Jordan a partir do arquétipo da Sombra, é possível vislumbrar um paralelo entre o processo psíquico descrito e a jornada do super-herói: Jordan de fato sofre um grande trauma, que lhe produz um choque emocional fortíssimo. Por conta disso, vive um intenso conflito moral, que se forma da falta de conciliação entre seu desejo de “consertar” as coisas, de um lado, e os atos que ele precisa cometer para conseguir isso, de outro. A totalidade parece uma utopia distante, dada a dificuldade em conciliar os dois impulsos que o movem. Dessa maneira, pode-se dizer que, na primeira versão do

²⁵ HARK, 2000, p. 36.

²⁶ JUNG, Carl Gustav. **A natureza da psique**. Petrópolis: Vozes, 1984. p. 32-33. Grifos do autor.



vilão Parallax, temos uma representação do conflito que os eventos traumáticos produzem na consciência e a força que a Sombra exerce sobre ela. Acontece que, do ponto de vista do Ego, quanto mais negamos um complexo, mais forte e autônomo ele se torna. James Hollis ensina:

É a ilusão do ego, às vezes uma ilusão necessária, que, agregada ao nosso próprio ser, está sob nosso controle, contida nos limites da consciência ou, até mesmo, conhecida por todos. Essa divisão do próprio ser, essas presenças sombrias são sistemas de energia fractal e, *portanto, têm a capacidade de agir independentemente de nossa intenção consciente*. Na realidade, são bastante ativas em quase todos os momentos e têm o poder de subjugar a consciência, usurpar da liberdade e decidir suas próprias diretrizes, estando nós conscientes disso ou não.²⁷

Assim, quando lidamos, na outra versão da história, com Parallax como uma entidade independente, o avatar do poder amarelo do medo, o que se está a experienciar através da narrativa é a simbolização da autonomia do complexo inconsciente representado pela Sombra. A visão psicológica aqui apresentada sugere uma conciliação da aparente contradição ao afirmar que a Sombra somos nós, *ao mesmo tempo* em que também é algo autônomo que, de acordo com Jung, pode assumir o controle de nossas ações, numa dinâmica que poderia receber o nome de “possessão”. Hal Jordan, assim, é “possuído” por uma entidade autônoma, ao mesmo tempo em que essa entidade representa um aspecto dele mesmo. E tal aspecto, enquanto arquetípico, está presente em todos nós, na forma do medo, em especial o de perder aquilo que mais amamos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aquele que foi considerado o maior de todos os Lanternas Verdes, o herói Hal Jordan, enfrenta uma jornada de queda e redenção quando, ao se transformar no vilão Parallax, se torna responsável pelos mesmos males que gostaria de ter podido evitar. Por outro lado, a mesma jornada nos informa também acerca do fato de que Jordan não estava agindo pelo exercício da autonomia de sua vontade, mas estava sofrendo influência de uma entidade chamada Parallax, que, através de um processo de *possessão*, se apoderou da consciência do herói, levando-o a cometer atos impensáveis. Temos, assim, duas representações do Mal: como fruto de decisões e ações do indivíduo ou como influência de forças que lhe são exteriores, produzindo um Mal que não se pode evitar.

²⁷ HOLLIS, 2010, p. 11-12. Grifos do autor.



A discussão dessas representações aparentemente contraditórias demonstrou que elas podem ser conciliadas pela noção do arquétipo da Sombra, trazida pela Psicologia Analítica. Graças a ela, podemos compreender que o Mal se encontra, sim, dentro de nós. Entretanto, quando nossas porções *malignas*, aqueles desejos mais obscuros de nossa mente, são veementemente negados pela consciência, podem acabar se tornando complexos autônomos, gravitando em torno do arquétipo da Sombra, fazendo com que a Sombra influencie diretamente nossas ações e até mesmo *possua* nossa consciência, fazendo-nos agir de forma contrária àquela que condiz com nossos próprios códigos morais e de conduta. Dessa maneira, ao mesmo tempo em que o Mal *faz parte de nós*, ele também pode ser uma força *que se impõe a nós*, contra a nossa vontade.

Como o objetivo do presente trabalho se limita a evidenciar as representações do Mal e as formas de compreendê-lo, foge do escopo a busca por vislumbrar os caminhos através dos quais poderíamos encontrar maneiras de lidar com essa problemática na vida cotidiana. Para tanto, precisaríamos de um estudo que focasse no desenrolar da história, mostrando como Hal Jordan, contando com o apoio de seus aliados, enfrentou Parallax e o risco que ele representa para a vida no Universo. Fica para um próximo trabalho.

REFERÊNCIAS

- CAZELLI, Felipe R. No dia mais claro, na noite mais densa: mito e religião nos quadrinhos do Lanterna Verde. In: **Teoliterária**: Revista Brasileira de Literaturas e Teologias, v. 9, p. 144-172, 2019.
- CAZELLI, Felipe R. **Mito e sagrado nas histórias em quadrinhos**: uma abordagem fenomenológica. Curitiba: CRV, 2020.
- ESTRADA, Juan Antonio. **A impossível teodiceia**: a crise da fé em Deus e o problema do mal. São Paulo: Paulinas, 2004.
- HARK, Helmut (org.). **Léxico dos conceitos junguianos fundamentais**: a partir dos originais de C. G. Jung. São Paulo: Loyola, 2000.
- HOLLIS, James. **A sombra interior**: por que pessoas boas fazem coisas ruins? Osasco: Novo Século, 2010.



- JOHNS, Geoff. **Day of Judgement**. 5 vols. New York: DC Comics, 1999.
- JOHNS, Geoff. **Lanterna Verde: renascimento**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020.
- JUNG, Carl Gustav. **A natureza da psique**. Petrópolis: Vozes, 1984.
- JURGENS, Dan. **Zero hour: crisis in time**. New York: DC Comics, 2015.
- JURGENS, Dan et. al. **The return of Superman**. Burbank, CA: DC Comics, 2016.
- KAST, Verena. **Jung e a psicologia profunda: um guia de orientação prática**. São Paulo Cultrix, 2019.
- LIBANIO, João Batista. O mal: problema de fronteira. In: CIRNE-LIMA, Carlos; ALMEIDA, Custódio. **Nós e o absoluto: Festschrift em homenagem a Manfredo Araújo de Oliveira**. São Paulo; Fortaleza: UFC; Loyola, 2001. p. 219-235
- MARZ, Ron. **Crepúsculo esmeralda / novo amanhecer**. São Paulo: Eaglemoss, 2016.
- MARZ, Ron; KESEL, Karl. **The final night**. New York: DC Comics, 1998.
- RICOEUR, Paul. **O mal: um desafio à filosofia e à teologia**. Campinas: Papirus, 1988.
- SANFORD, John A. **Mal: o lado sombrio da realidade**. São Paulo: Paulus, 1988.
- VON FRANZ, Marie-Louise. **A sombra e o mal nos contos de fadas**. 2 ed. São Paulo: Paulus, 2020.

Recebido em: 11/08/2024 | Aprovado em: 06/10/2024