

O poder da palavra: magia, mito e religião em *Shazam!*

IURI ANDRÉAS REBLIN*

Resumo: Este texto realiza uma leitura das histórias da Família Marvel do universo da DC Comics, a fim de identificar como magia, mito e religião se interconectam nas narrativas. O mundo da magia é o palco onde se desenvolve a trama principal, quer seja pela sua presença na constituição dos personagens, quer seja pelo seu uso artístico no cenário e nos enredos de cada arco narrativo. Magia, mito e religião se interseccionam no pronunciamento da palavra mágica. É por meio desta que os protagonistas canalizam o poder de deuses e personalidades mítico-religiosas, que divino e humano se relacionam, dons são transformados em carismas e que as lendas têm seu início. Por fim, o texto pondera que as histórias da Família Marvel são um retrato de como os seres humanos, nas mais diversas adversidades buscam resolver os desafios que surgem diante de si.

Palavras-chave: Magia. Mito. Religião. Histórias em Quadrinhos. Família Marvel (DC Comics). Shazam.

The power of the word: magic, myth and religion in *Shazam!*

Abstract: This article conducts a reading of the Marvel Family' Stories of the DC Comics universe, in order to identify how Magic, myth and religion are interconnected in these narratives. The world of magic is the stage where the main plot gets unfolds, either by its presence in the constitution of the characters, whether by the artistic use in the scenario and the plots of each narrative. Magic, Myth and Religion are interconnected in the pronouncement of the magic word. It is by this action that the protagonists channel the power of gods and mythical-religious entities, where divine and human are related, gifts are turned on charismas and legends have their beginning. Finally, the text argues that the Marvel Family' Stories are a portrait of how human beings in several adversities seek to resolve the challenges that emerge before them.

Keywords: Magic. Myth. Religion. Comic Books. Marvel Family (DC Comics). Shazam.

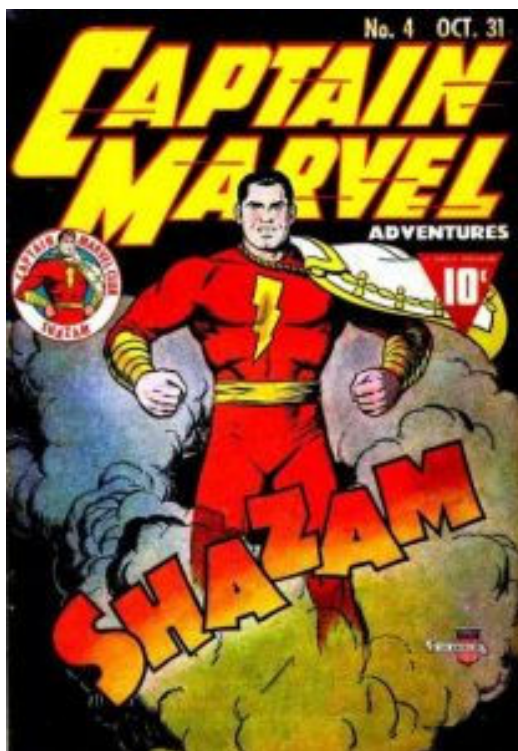


* **IURI ANDRÉAS REBLIN** é Doutor em Teologia pela Faculdades EST (Escola Superior de Teologia) de São Leopoldo, RS, e Professor da Faculdades EST.

Introdução

As histórias em quadrinhos em geral e as histórias dos super-heróis em particular (o chamado gênero da superaventura) são um *locus* único de representação e apresentação do universo simbólico humano, dado o poder de difusão desse meio de comunicação e dessas histórias. Inúmeros aspectos e concepções podem ser encontrados nessas histórias, sujeitos à intencionalidade da narrativa e de seus autores. Assim sendo, as histórias em quadrinhos e o gênero da superaventura tornam-se interlocutores no diálogo com quem se ocupa com as concepções, as crenças e os comportamentos que perfazem a vida cotidiana e que são expressos nas mais diferentes produções culturais; tal como é o caso da teologia e das ciências da religião.

Nessa direção, o propósito deste texto é lançar um olhar hermenêutico e analítico sobre as histórias da Família Marvel, o universo do mago Shazam e de seus Capitães Marvel, a fim de verificar como tais histórias tornam-se o palco onde magia, mito e religião são representados e apresentados aos seus leitores. As histórias de *Shazam* fizeram um sucesso estrondoso na primeira parte do século passado, superando o próprio *Superman* no mercado editorial, e ainda repercutem no imaginário de milhares de jovens e adultos que cresceram lendo suas histórias ou mesmo assistindo os desenhos animados



ou a série televisiva da década de 1970 e 1980. Um olhar atento sobre essas histórias evidenciará como elementos mágicos, mitológicos e religiosos se interseccionam no fator primordial que fornece às histórias e aos seus protagonistas super-heróis sua razão de ser: o pronunciamento da palavra mágica que dá nome ao título das edições: Shazam!

Toda lenda tem um início

Tudo começa a cerca de 9.000 anos atrás, do tempo em que a humanidade vivia como nômade, migrando de lugar para lugar e vivendo da caça, da pesca e da coleta de frutos, quando um jovem pastor de ovelhas da região de Canaã, chamado Jebediah encontrou sua tribo assassinada. Desolado e revoltado com a destruição que via diante de si, o jovem reclamou aos céus e pediu que seus deuses interviessem. Esses deuses responderam ao jovem rapaz dizendo que não eram responsáveis se seres humanos decidem por sua conta matar uns aos outros. O jovem, então, pediu que cada um desses deuses lhe concedesse uma fração de seu poder. Ele se tornaria seu campeão e impediria que – no quase clichê da jornada do herói – outras pessoas passassem pelo que ele passou. Ele seria o Campeão dos deuses e promoveria a justiça, lutando contra a opressão, a violência. Vendo que o jovem menino tinha um coração puro, esses deuses fictícios – Voldar, Lumian, Arel, Ribalvei, Elbiam e

Marzosh – concordaram em lhe conceder o que havia pedido mediante um encanto. Toda vez que precisasse, o jovem rapaz deveria pronunciar uma palavra mágica forjada pelos deuses e que carregava seus nomes em suas letras: Vlarem. Assim, Jebediah – nome que significa “amado por Deus” do hebraico – se torna então o primeiro Campeão da Humanidade.

Em suas pesquisas sobre magia, Marcel Mauss (2000, p. 67) constata como “os encantamentos míticos acabam por limitar-se a simples enunciados de um nome próprio ou de um nome comum”, o que acontece de forma semelhante na narrativa. “Os próprios nomes se decompõem; são substituídos por letras” (MAUSS, 2000, p. 67). E o que é interessante nessa narrativa é o trocadilho de palavras: ao mesmo tempo em que os nomes próprios se decompõem, eles formam um novo nome próprio. Os deuses do jovem cananeu o chamam pelo nome que lhe deram. Essa situação se repete, posteriormente, em outro momento da narrativa, quando Vlarem se tornará Shazam e, por meio deste novo nome, conjugará um novo encantamento mítico.

O Campeão passou os milênios seguintes combatendo o mal, os pecados capitais do ser humano e toda forma de bestialidade vinda do Hades, ou, antes, do *Sheol*, o mundo dos mortos hebreu, até que chegou o momento de encontrar um sucessor para sua missão. Afinal, mesmo para um feiticeiro, chega um momento que a idade pesa. Nesse ínterim, o Campeão escolhe e encontra outras personalidades mítico-religiosas – Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio – de quem solicita uma fração de seus poderes ou dons para que estes sejam delegados ao seu sucessor, uma vez que os deuses que lhe

havia concedido seus poderes não eram mais cultuados pelos povos da época. Assim, o Campeão, já um mago, um feiticeiro muito poderoso, passa a usar o nome de Shazam. Em suas pesquisas sobre magia, Mauss (2000) analisa as determinações, as produções e os efeitos da iniciação mágica, o que acontece de forma semelhante na narrativa:

Em todo o caso, a iniciação mágica produz os mesmos efeitos que as outras iniciações; determina uma modificação de personalidade, que se traduz, se necessário, numa mudança de nome. Estabelece um contacto íntimo entre o indivíduo e os seus aliados sobrenaturais, em definitivo uma possessão virtual, que é permanente. Aliás, em determinadas sociedades, a iniciação mágica confunde-se normalmente com a iniciação religiosa. (MAUSS, 2000, p. 48)

Para nossos propósitos aqui, vamos resumir a história e dizer que a primeira tentativa do mago Shazam de encontrar um sucessor para ser o novo campeão da humanidade não deu certo. Ele havia escolhido um dos príncipes do Egito Antigo, Teth-Adam, na ficção, um dos filhos do Faraó Ramsés II, que se corrompeu. Esse fato fez o mago ponderar se não seria o caso de escolher uma criança para ser o campeão da humanidade, assim como havia acontecido com ele. Também numa análise a partir de Maus (2000, p. 30),

Na magia, sobretudo nos ritos divinatórios, as crianças são muitas vezes auxiliares especialmente requisitados. [...] Como se sabe, detêm uma situação social muito particular; devido à sua idade e, como ainda não se submeteram às iniciações definitivas, possuem um carácter indefinido e perturbador. São também qualidades de classe,

que lhes conferem as suas virtudes mágicas.

Ao longo dos séculos, a procura terminou quando o mago encontrou o jovem William Batson e, mais tarde, sua irmã gêmea, Mary Bromfield. Na versão de Jerry Ordway, em *The Power of Shazam*, a escolha da sucessão é levemente distinta. Após uma série de infortúnios, o mago escolhe um homem, um arqueólogo, chamado Charles Clarence Batson, ou, simplesmente, C. C. Batson, como seu sucessor. Entretanto, antes que aconteça o encontro que mudaria para sempre a vida do arqueólogo, ele é assassinado. É o espírito de C.C. Batson que depois guiará seu filho – William Batson – até o lugar onde o mago habita. Em linhas gerais, na versão de Ordway, Billy e Mary e, mais tarde, Freddy Freeman se tornam Capitães Marvel. A palavra “Marvel” é utilizada aqui, na versão de E. Nelson Bridwell (*World Finest Comics* #262, de maio de 1980), como uma homenagem aos deuses que haviam concedido originalmente poderes ao mago, visto que Marvel é um anagrama da palavra mágica – Vlarem – que foi usada para transformar aquele jovem pastor de ovelhas no primeiro campeão da humanidade. O resto é história, a qual todos já conhecem muito bem.

Apenas é importante ressaltar aqui a mitologia da Família Marvel não é totalmente coesa, dadas as lacunas entre a versão da Fawcett, a Editora, e das próprias reformulações e interpretações do personagem ao longo das tentativas de sua reintrodução no mercado pela DC Comics, nas décadas de 1970, 1980 e 1990. Também vale lembrar que a prometida reestruturação total do universo DC, planejada para começar em setembro de 2011 irá atingir também

as histórias de Shazam e de sua Família Marvel.

Em todo o caso, esse breve resgate narrativo, sobretudo da trajetória do mago Shazam, não tão conhecida quanto da Família Marvel, de suas origens até o momento em que ele consagra os campeões de nossa era é importante para que nós nos situemos na reflexão que nos propusemos. Sendo assim, pretendo abordar rapidamente como percebo a relação entre magia, mitologia e religião nas histórias da Família Marvel. E o ponto de partida dessa percepção é o mundo da magia em quadrinhos, aqui, em especial, nos da Família Marvel.

O Mundo da Magia (e do mito e da religião)

A magia é um dos elementos centrais da narrativa. Em primeiro lugar, porque aquele pastorzinho de ovelhas de cerca de 9.000 anos atrás se torna um mago. Depois de inúmeros atos heroicos ao longo dos primeiros milênios, o jovem detentor de poderes divinos começa a manipular o mundo da magia, o que, podemos supor, possibilita a entrar em contato com as entidades – pessoas e deuses – que concederão uma fração de seus poderes ao futuro sucessor. A ilustração do mundo da magia – ou do mundo do sobrenatural e, podemos acrescentar aqui também o mundo da religião e mesmo o que consideramos mitologia hoje – acontece de maneira similar àquela descrita por Marcel Mauss em seu *Esboço para uma Teoria Geral da Magia* e, em grande parte, presente no nosso imaginário de histórias infantis, com uma boa dose de liberdade criativa dos artistas, roteiristas e desenhistas. Nessa direção, quero elencar alguns pontos curiosos da história, que nos dão uma visão desse mundo da magia e que já estão

significativamente relacionados ao mito e à religião:

- O mago habita em um lugar especial: a Pedra da Eternidade, onde todas as realidades, o espaço e o tempo se cruzam. A Pedra da Eternidade foi forjada com uma parte vinda dos céus e outra do Hades e lá estão aprisionados o monstro das três faces do mal – terror, pecado e perversão – e os sete pecados capitais do ser humano. É na Pedra da Eternidade que o mago tornará Billy Batson hábil a canalizar os poderes das entidades cujas iniciais formam seu nome: Shazam.

Primeiro, a escolha dos locais onde se deve realizar a cerimônia mágica. Esta não se realiza habitualmente no templo nem no altar doméstico; realiza-se normalmente nos bosques, longe das habitações, na noite ou na sombra, ou nos recônditos da casa, quer dizer, em lugar isolado. (MAUSS, 2000, p. 22.)

A cerimônia mágica não se faz em qualquer sítio, mas apenas em locais qualificados (MAUSS, 2000, p. 53)

- O mago tem contato tanto com divindades quanto com o mundo dos mortos, demônios, e espíritos. Foi ele quem contactou o espírito de C.C. Batson para que este guiasse seu filho até ele.
- O uso da magia adquire um caráter mais gestual que verbal, o mago gesticula enquanto realiza encantos, mas não pronuncia palavras mágicas como a Zatanna, por exemplo. O uso da palavra

mágica, embora exista (antes como imperativos que como encantamentos) é destinado quase que exclusivamente aos super-heróis da história. Aqui é interessante trazer a leitura de Mauss como se constitui o uso da palavra mágica nos encantamentos:

“Os encantamentos são feitos numa linguagem especial, que é a linguagem dos deuses, dos espíritos, da magia. [...] A magia falou sânscrito na Índia dos prácritos, egípcio e hebraico no mundo grego, grego no mundo latino e latim entre nós. Por todo o lado, procura o arcaísmo, os vocábulos estranhos, incompreensíveis. Desde que nasceu, como vemos na Austrália onde talvez assistimos a esse nascimento, encontramos-la resmoneando o *abracadabra*” (MAUSS, 2000, p. 68. Grifos no original)

- É um ato mágico, um encantamento realizado pelo mago, que possibilita a canalização dos poderes concedidos pelas entidades mítico-religiosas às crianças. Embora, haja histórias em que os deuses possuem certa autonomia – a origem do mago Shazam, a minissérie *Os Desafios de Shazam* – estas palavras de Mauss (2000, p. 104) fazem sentido na dinâmica da narrativa,

[...] quando os deuses entram na magia, perdem a sua personalidade e deixam, por assim dizer, o seu mito à porta da entrada. A magia não considera neles o indivíduo, mas a qualidade, a força, quer genérica, quer específica, sem contar que ela os deforma a seu prazer e os reduz muitas vezes a

não serem mais do que simples nomes.

- Vale ressaltar que os adolescentes se transformam em super-heróis por meio de um encanto do qual não possuem controle. Eles possuem o controle da transformação, mas não o poder de desfazer o encanto, isto é, fazer com que a invocação do nome do mago não resulte numa transformação mágica. Já, se o mago, por sua vez, decidir retirar o encanto por qualquer motivo, a transformação deixa de acontecer. Aqui se revela a primeira observação importante: as crianças podem fazer uso do poder, mas o poder não lhes pertence. Ele foi confiado ao mago, e embora esteja confiado ao mago, também não lhe pertence. Nas palavras de Mauss (2000, p. 42), “[...] o poder do feiticeiro tem a sua origem fora de si mesmo”.

- Por estar sob encanto, o corpo do mago envelhece muito mais lentamente que um ser humano comum (Se é que esse corpo de fato envelhece. Parece antes que ele permanece numa espécie de estado de animação – mágica – suspensa. Podemos pressupô-lo, ao passo que, em algumas narrativas, quando Teth Adam assume a forma humana após milênios de existência, seu corpo vira instantaneamente pó). Em todo o caso, o fato é que a magia, ou os poderes divinos, interferem diretamente no corpo, o corpo é – em termos religiosos – um

corpo transfigurado. Na transformação pela palavra, tanto o mago quanto os Capitães Marvel podem mudar o formato, as feições e as características de seus corpos.

- O uso da magia revela-se tanto na constituição dos personagens quanto no cenário e no enredo das histórias. Embora as histórias possam contar a jornada dos super-heróis enfrentando vilões humanos, sobre-humanos e até alienígenas – vira e volta – o sobrenatural emerge nas narrativas.

No desenvolvimento da narrativa, portanto, e da mitologia da Família Marvel em si, a magia emerge como o pano de fundo no qual mitologia e religião se confundirão.

- Portanto, num panorama geral, a magia assume na história sua função primordial tal como descrita por Mauss (2000): uma arte de fazer, capaz de realizar aquilo que não pode ser realizado por meios convencionais.

- De uma maneira em geral, sempre que deuses e demônios assumem um papel na história humana quadrinizada, os personagens fazem referência ao mundo da magia (o qual funciona, muitas vezes, para não dizer todas, como sinônimo do sobrenatural, da mitologia, da religião), em contraposição ao mundo tecnológico, da ciência, dos alienígenas.

- Além dos deuses e das personalidades humanas e sobre-humanas que

concederam seus dons aos protagonistas, Osíris e Ísis aparecem na narrativa posteriormente e possuem um papel de destaque, ora como “mocinhos”, ora como vilões.

- A magia é usada para que Teth Adam, o primeiro campeão eleito pelo mago, tenha poderes roubados de divindades egípcias.

- Poderes divinos são frequentemente sinônimos de poderes mágicos.

- À parte do fato de que as histórias dos super-heróis se desenvolvem de forma semelhante aos mitos, utilizando-se de suas estruturas, sendo elas consideradas, por isso, mitos modernos (REBLIN, 2008b); na dinâmica interna das histórias, os mitos têm a função de enriquecer a trama, emergindo como personagens coadjuvantes e ocasionais quer seja para justificar o enredo original, quer seja para acrescentar elementos novos às histórias corriqueiras. Nessa direção, a religião aparece aqui como sinônimo, isto é, os elementos religiosos são parte integrante desse caldeirão simbólico que integra as narrativas. Em outras palavras, os elementos mítico-religiosos apresentados nas histórias da Família Marvel são mediados pela magia, eixo central do enredo. A magia vincula os personagens com suas ações e suas características, os cenários e as tramas. As divindades, o sobrenatural, a Pedra da Eternidade, o submundo, os

personagens coadjuvantes possuem sua razão de ser no mundo da magia, o que dá uma impressão embaçada do que seria realmente religioso ou mítico ou especificamente mágico.

Interconexões

Uma última consideração importante acerca do mundo da magia próprio das histórias do mago Shazam e de sua Família Marvel é a centralidade da palavra como o ponto de interconexão ou intersecção entre magia, mito e religião. Enquanto teólogo, esse é, a meu ver, o elemento-chave criativo crucial – que também dá o título da minha exposição – dessas narrativas. Religião, magia e mito se fundem e se confundem no poder da palavra.

Sabemos que a linguagem é fundamental para a constituição do universo humano de sentido. O mundo é mediado pela linguagem, definiu Wittgenstein. E o que a magia ilustra muito bem é o poder de transformar – modificar e criar – estados e coisas por meio da palavra. É nessa direção que Rubem Alves vai aproximar a magia da poesia e da profecia e da capacidade metafórica e simbólica destas de remeter a outros mundos, a outros sentidos (ALVES, 1983). “O feiticeiro é aquele que diz uma palavra e, pelo puro poder dessa palavra, sem o auxílio das mãos, o dito acontece. Deus é o feiticeiro-mor: falou e o universo foi criado” (ALVES, 2004, p. 23). É nessa direção que ele vai também interpretar a tarefa da teologia numa alusão direta à profecia de Ezequiel ao Vale de Ossos Secos (Ez 37): “gostaria que a teologia fosse isto: as palavras que tornam visíveis os sonhos e que, quando ditas, transformam o vale de ossos secos numa multidão de crianças” (ALVES, 2000, p. 13). Como asseverado em outra ocasião,

A teologia não pretende entregar o mistério (até porque ela não o *conhece*, mas o experimenta) mas ela pretende ser uma testemunha da transformação da realidade. Ou melhor, a teologia é a responsável pela transformação da realidade. Dizer que a teologia é um exercício de feitiçaria é dizer que a teologia tem poderes mágicos e, como magia, a teologia está vinculada mais à transformação que à informação. A teologia é um exercício de feitiçaria, pois nela há o poder de se inventar e de se re-inventar a vida frente às adversidades e ao sofrimento, apesar do ser humano não ter poder algum. (REBLIN, 2009 p. 183-184)

Nas histórias da Família Marvel, é uma palavra que transforma as crianças em super-heróis – magia. Entretanto não se trata de uma palavra comum, embora palavras mágicas não costumem ser palavras comuns. Esta palavra é um nome. Esse nome não é apenas o nome de alguém. Ele é um conjunto de nomes, um acróstico de entidades e personalidades (sobrenaturais) – mito. Essas entidades concederam uma fração de seu poder aos seus acólitos, isto é, àqueles que se comprometeram a servi-los. A palavra *Shazam* estabelece e condensa a relação entre o divino e o humano – religião. E embora Mauss (e a história em geral também faz isso) reduza a atuação dessas personalidades mítico-religiosas aos seus atributos e ao uso destes, quero ainda acrescentar brevemente outra perspectiva.

Ao pronunciar a palavra mágica, os protagonistas não estão apenas conjurando um feitiço, eles estão invocando o nome dessas personalidades mítico-religiosas, por mais sutil que pareça. E, ao invocar seus nomes, eles não apenas reconhecem a existência e a superioridade dessas personalidades, bem como

compreendem as suas próprias ações como não suas, mas ações daqueles que eles invocam. É o sentido do carisma, conforme o Apóstolo Paulo, isto é, quando compreendemos os dons como não nossos, mas dados a nós e destinados ao serviço ao próximo. E isso se reforça pelo fato de que os poderes não pertencem aos super-heróis, visto que eles apenas os canalizam por meio do encanto mágico. Assim, a religião não se expressa apenas por meio de uma descrição de personalidades mítico-religiosas, mas a partir de uma relação entre o divino e o humano e também de um princípio presente em várias tradições religiosas: o altruísmo. É o altruísmo um dos atributos – ao lado da coragem e outras virtudes – que faz o super-herói ser quem ele é, no modelo mais clássico do *messias*, tal como proposto por Christopher Knowles (2008).

Além disso, é importante lembrar também que a história apresenta um elemento muito comum nas teologias do cotidiano (REBLIN, 2008a), que é a de que certas qualidades conduzem a certos benefícios. Os protagonistas foram escolhidos por serem pessoas idôneas, justas, “de bom coração”, elemento também comum ao próprio modelo de heroísmo, o que potencializa inevitavelmente a moralidade atinente ao heroísmo. Assim, a religião se expressa igualmente a partir das concepções e crenças imiscuídas no cotidiano e que emergem sutilmente nos meandros das narrativas.

Considerações finais

Inúmeras analogias e perspectivas podem ser delineadas ao se direcionar um olhar analítico às histórias em quadrinhos em geral e ao gênero da superaventura em particular. Ao final desse exercício direcionado ao universo do mago Shazam e de sua Família

Marvel, é possível perceber como mito, religião e magia se articulam nas histórias desses super-heróis carismáticos. Também é possível identificar como o pronunciamento da palavra mágica reúne cada um desses elementos num cenário onde a magia ocupa um papel de destaque. E é da dinâmica da magia e de suas artimanhas que aprendemos um pouco mais sobre como estruturamos nosso universo simbólico e como interpretamos ou criamos recursos para lidar com os desafios que emergem diante de nós. Nas palavras de Mauss, (2000, p. 177): “Enquanto a religião tende para a metafísica e se absorve na criação de imagens ideais, a magia, através de mil fissuras, sai da via mística, onde vai beber as suas forças, para se misturar à vida laica e para a servir”.

Referências

- ALVES, Rubem. **Lições de Feitiçaria**. São Paulo: Loyola, 2000.
- _____. **Poesia, profecia, magia: meditações**. Rio de Janeiro: CEDI, 1983.
- _____. **Se eu pudesse viver a minha vida novamente...** 8.ed. Campinas: Verus, 2004.
- KNOWLES, Christopher. **Nossos Deuses são Super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.
- MAUSS, Marcel. **Esboço de uma teoria Geral da Magia**. Lisboa: Edições 70, 2000.
- REBLIN, Iuri Andréas. A Teologia do Cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. **Uma Religião chamada Brasil: estudos sobre religião e contexto brasileiro**. São Leopoldo: Oikos, 2008a. p. 82-96.
- _____. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves**. São Leopoldo: Oikos, 2009.
- _____. **Para o alto e Avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre: Asterisco, 2008b.
- VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Idéias e Letras, 2011.