

**Who Needs a Superhero?**  
**New Trends in Action and Adventure Movies<sup>1</sup>**

**João de Mancelos**  
**(Universidade da Beira Interior)**

**Palavras-chave:** Filmes de aventuras, super-heróis, arquétipos, 11/09, escapismo

**Keywords:** Adventure movies, superheroes, hero archetypes, 9/11, escapism

**1. “Holding out for a hero”**

In 1985, a pop song flooded the radio waves and climbed the music charts all over the world. Bonnie Tyler’s harsh voice sang a catchy chorus:

Where have all the good men gone  
And where are all the gods?  
Where's the street-wise Hercules  
To fight the rising odds?  
Isn't there a white knight upon a fiery steed?  
Late at night I toss and I turn and I dream of what I need.

I need a hero  
I'm holding out for a hero 'til the end of the night  
He's gotta be strong  
And he's gotta be fast  
And he's gotta be fresh from the fight.  
(Tyler 9)

This musical hit constitutes one among numerous evidence of the presence of superheroes in western culture, since the thirties until nowadays (Gent/Heatley 4). In addition, the song proves that the concept of superheroes is not restricted to pulp magazines or comic books, but it is also reified in other artistic forms of expression, such as pop music, videogames or cinema.

In the last few years, several superheroes have fled from the drawing boards to conquer the big screen. Movies like *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) or *The Dark Knight Rises* (2012) have fascinated both comic and movie fans alike. Due to their popularity, a new wave of muscled and fierce heroes is coming, with *X-Men: Days of the*

---

<sup>1</sup> Mancelos, João de. “Who Needs a Superhero? New Trends in Action and Adventure Movies”. *Atas do III Encontro Anual da AIM*. Org. Paulo Cunha, e Sérgio D. Branco. Lisboa: Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2014. 162-170. ISBN: 978-989-98215-0-7.

*Future Past* (2014), or *The Fantastic Four* (2015).

The main goal of this paper is to answer the question: why are super-heroes from comic books increasingly popular in cinema? I intend to analyze the possible reasons behind the revival of this genre, in order to explain the phenomenon. I argue that the answer is multifold and complex, resting in Psychoanalysis, myth, History, Sociology and technology. In order to accomplish my mission — so to speak —, I resort to the studies of Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell and other reputed specialists.

## **2. Psychoanalysis: the hero archetype**

Few studies have influenced contemporary western thought and culture as much as Carl Gustav Jung's essays, particularly "Archetypes of the Collective Unconscious" (1954). The works of this Swiss psychiatrist, in numerous aspects groundbreaking, opened the way to a reinterpretation of Myth, Semiology, History, Literature and Art. According to Jung, all humans possess a collective unconscious, a universal base, regardless their ethnic group, geographic origin or epoch (Jung, *Archetypes* 3).

In that matrix, there are archetypes (a word derived from the Greek "archein" or "old", and "typos" or "pattern"), also known as "primordial images", such as the Great Mother, the Spirit, the Hero, the Creator, the Wiseman and the Magician. At a conscious level, these archetypes can be found in myths, legends and folklore, and are passed from one generation to the next (Jung, *Archetypes* 5). The similarities found among certain narratives belonging to cultures distant in space and time can be explained by this common base.

In this study, I'm particularly interested in the archetype of the hero, a being with extraordinary qualities and supernatural powers. What makes this archetype so special and captivating? As Jung argues, "the hero symbolizes a man's unconscious self, and this manifests itself empirically as the sum total of all archetypes and therefore includes the archetype of the father and of the wise old man. To that extent the hero is his own father and his own begetter" (Jung, *Collected* 333). In short, the hero can be perceived as super-archetype, almost a deity.

In legends and other narratives, the hero emerges with a myriad of names and faces: he or she is the warrior, the crusader, the dragon slayer or the rescuer, for instances. It is not hard to detect the presence of this powerful archetype in the profile of Thor, Gilgamesh, Ulysses or King Arthur. In this context, Jerry Siegel, creator of Superman, acknowledges his archetypical heritage. In an interview, he reveals the genesis of the most celebrated hero: "I am lying on my bed counting sheep when all of a sudden it hits me. I conceived a character like Samson, Hercules and all the strong man I have ever heard tell of rolled into one. Only more so" (Gingeroth 13).

Thus, inspired by Biblical and mythological figures, the first superhero of the modern age was born — and, with him, a model for many that would follow.

### **3. Myth: is Superman Hercules in tights?**

Beliefs do not vanish as centuries go by: there is a continuity, a transformation, a recycling process leading to the rebirth of the hero (Lévi-Strauss 7). For instances, the profile of Hercules inspired the creation of individuals with extraordinary capabilities, such as Superman, green monster Hulk or Iron Man, who combats violent criminals, protected by a cybernetic armor. Similarly, the image of the female warrior and hunter can be found in Roman goddess Diana, the Amazons, Wonder Woman, or, more recently, Buffy, the Vampire Slayer (Gent/Heatley 58).

In other cases, comic books imported heroes directly from myths. The most remarkable example is Thor, inspired by the Germanic and Nordic god of thunder, who uses a magic hammer. Stan Lee, who created Thor, in 1962, for Marvel, explains his origin: “How do you make someone stronger than the strongest person? It finally came to me: don't make him human — make him a god” (Lee/Mair 157).

Regardless the source of inspiration, superheroes constitute a modern pantheon, similar to the Native American, Greek or Nordic gallery of gods. They also have dynasties and problematic relatives; they experience passion and betrayal; weaknesses and dilemmas, and even martyrdom and death (Reynolds 43).

Beliefs were passed down from generation to generation with the help of legends; nowadays, narratives of superheroes are deeply rooted in popular culture, thanks to comic books, movies or videogames. Danny Gingeroth, author of *Superman on the Couch*, asks: “Why do we need that element of fantasy in our heroes, even in many of the so-called realistic ones? What need do these fantasies fulfill? What societal function is served by our sitting around our virtual print, cinematic or electronic campfires, to tell and hear stories (...)?” (Gingeroth 29).

The answer is far from being simple. In my perspective, superheroes reflect our collective hopes for a better world; furthermore, they give us a sense of a security, illusive as it may be, in the age of terrorism; finally, they reveal a deep aspiration: to reach, one day, all the physical and mental potential of the human species.

### **4. History: Post Nine-Eleven Stress**

The devastating terrorist attacks that took place on September 11 2001 were historically

traumatic. For the first time, after the Japanese bombardment of Pearl Harbor, in December 1941, the nation was attacked on its own territory. With the exception of the military personnel who served at the Pentagon, the three thousand victims were working civilians. The next day, the *New York Times* editorial commented: "It was, in fact, one of those moments in which History splits, and we define the world as 'before' and 'after'. (...) Every routine, every habit this city knew was fractured yesterday" (Johnson A26).

In this context of trauma, political psychologist Virginia Chanley argues that 9/11 deeply disturbed the collective psyche of American citizens, and resulted in a multiplicity of reactions. For instances, on the aftermath of the tragedy, statistics proved that trust in the government doubled, rising national pride and unity, fueled by Republican and Democratic rhetoric (Chanley 469). On the other side, the attacks generated feelings of impotence, vulnerability or even guilt. Not surprisingly, the number of cases of violence against Muslims and Asians increased dramatically. Revenge became a national objective, and the retaliation took place, on March 2003, with the invasion of Iraq.

On the aftermath of the terrorist attacks, Americans turned to politicians, to God or to those who, in popular culture, represent the avengers *par excellence*: superheroes. In fact, in the first decade of the new century, there was a boom in comic books, videogames and movies starring heroes. When questioned about this phenomenon, producer Don Hahn stated: "we are seeing so many super-hero movies, so many Captain America or Iron Man, because those characters can defeat bad guys and that's really a great story for us" (Raynaldy 1).

To be sure, readers and spectators enjoy protagonists through a complex process that involves admiration for their qualities (for instances, Superman's altruism, strength and courage) and fascination for power (even when this is ambiguous, in the case of Batman) (Frensham 87). At the same time, super-villains are easily identifiable with terrorists, who murder innocent civilians, in a society where collective security is an illusion and even passenger planes can be turned into deadly missiles.

### **5. Sociology: from escapism to revenge**

In the face of a tragic event, be it an individual or a psychosocial trauma like 9/11, people usually go through several stages: shock, denial, disbelief and despair, before they reach acceptance. The first feeling is perceptible in the comment of a blogger: "As I was watching the buildings burning, knowing they were going to come down, I actually found myself thinking, with a genuine sense of anger and frustration: 'where the fuck is Superman?'" (Anders). The question posed by this woman, absurd as it may seem, is symptomatic: powerless individuals seek help

in the realm of religion or in supernatural beings, like heroes.

It comes as no surprise that, after 9/11, the number of movies featuring superheroes increased substantially. Philosopher Rebecca Housel argues: “Naturally, comic-book superheroes perfectly fit the need, and comic-book based films have set new box-office records” (Housel 75). This does not constitute a novelty: the Golden Age of Comics coincided with the Second World War and its aftermath, when super-heroes like Captain America fought Hitler, the Nazis and the so-called Japanazis. Young people, soldiers, workers and intellectuals avidly consumed comics, in search of solace and comfort, justice and revenge. A few years after the war, the popularity of superheroes declined, in favor of genres like the western, detective stories, terror or romance (Gent/Heatley 7).

In my perspective, adventure movies serve a dual function: on one side, they offer spectators a distraction from the daily fear of a hypothetical attack; on the other, in a world where human power has been reduced, superheroes represent a protection for the weak and vulnerable against the oppressors. This was exactly the role of gods in old mythologies or of holy men and saints in religions.

## **6. Technology: from the drawing board to the big screen**

In the first decade of this century, heroes like Thor or Iron Man met a new life on the big screen thanks to the creativity of screenwriters and directors. In my opinion, there are fundamentally three reasons for this growing tendency. First of all, the cinematic adaptation of plots and popular characters constitutes, if not a guarantee of success, at least, a minor risk, due to the existence of a large fan base. Stimulated by curiosity, marketing, or internet rumors, legions of admirers are willing to know the new adventures of their favorite heroes. This constitutes a strong motivation for numerous producers, directors and actors.

Secondly, the transposition of comic heroes to the world of cinema is highly convenient, since the profile of the protagonist, its mission and network of friends and rivals are already established. Also, the plots of adventure books and films share the stages of hero journey. According to Joseph Campbell, in the renowned study of comparative mythology, *The Hero with the Thousand Faces* (1949), there are several steps common to numerous legends, far in space and time. Campbell summarizes: “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man” (Campbell 23). These steps are easily identifiable in adventure and/or superhero movies like *Star Wars: Episode IV: A New Hope* (1977), by George Lucas, or *Superman* (1978), by

Richard Donner.

A third reason: in contemporary movies, heroes look more credible than ever, thanks to computer-generated images and 3D technology; also, directors like Frank Miller and Robert Rodriguez use cartooning techniques, in *Sin City* (2005), and Zack Snyder in *300* (2006) (Ndalianis 4). At the same time, creators resort to Barthesian hermeneutic codes (clues, equivocations, jammings), to divide the plot through several media. For instances, characters like the *Watchmen* starred in comic books (1986-1987), by Allan Moore and David Gibson; in the movie *Watchmen* (2009), by Zack Snyder; in the videogame *The End is Nigh* (2009), by Soren Lund, and in several webisodes. As a result, the viewer gets the feeling that heroes are real, and lead a life beyond the adventures.

### **7. New trends: “the anti-movie of superheroes”**

Recently, screenwriters began questioning plots, morals and sexuality. The March 2013 issue of *Empire* magazine was dedicated to the main adventure movies that will premiere this year. While reading several reviews, I noticed a new trend: the humanization of superheroes. In the next feature films, Superman will experience the confusion of being an alien on planet Earth (Nathan 57-58); Wolverine lives tormented by his memories, and even deals with feelings of self-rejection (Smith 74); Hit Girl faces the sour melancholy of youth and endures the pain of love (Hewitt 68).

In short, adventures are clearly more centered in the troubled past, frailties and fears, flaws and wishes of the characters. This brings superheroes closer to the audiences, and generates empathy, since idols also deal with issues and dilemmas in their quotidian lives. James Mangold, the director of *Wolverine* (2013), resorts to an interesting expression to define this innovative wave: “the anti-movie of superheroes” (Smith 75).

New movies also feature a wider range of heroines, and not always with erotic purposes. Through the years, the gallery of heroes was chiefly composed of brave and muscled males, with a wide range of superpowers. Women like Rulah, the Jungle Goddess, or Batwoman emerged mainly as female versions of Tarzan or Batman, and made sporadic appearances on comics. The first heroine to gain attention was Wonder Woman, in 1941, created by psychiatrist William Martson for DC/All American (Gent/Heartley 58). There is strong evidence that this tendency is changing, thanks to teen heroines who can serve as role models. In the realm of literature and movies, I would point out the cases of Buffy, the Vampire Slayer; Katniss Everdeen, from *The Hunger Games*; Babydoll, in *Sucker Punch*, defined by the director as “Alice in Wonderland with machine-guns”.

In conclusion, superhero adventures are evolving, occupying new spaces in the media spectrum, and conquering new audiences. They keep in touch with our fears and expectations, while staying faithful to the essential archetype: a hero who can be, at the same time, a human and a god. Mission accomplished.

### Bibliography

- Anders, Charlie Jane. "Where would superheroes be without 9/11?" *We Come from the Future*. 7 sept. 2011. <http://io9.com/5837450/where-would-superheroes-be-without-911>
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.
- Chanley, Virginia A. "Trust in the Government in the Aftermath of 9/11: Determinants and Consequences". *9/11 and Its Aftermath: Perspectives from Political Psychology*. *Political Psychology* 23.3 (2002): 469-83.
- Frensham, Ray. *Screenwriting*. London: Howtobooks, 2009.
- Gent, Mike, and Michael Heatley. *Little Book of Superheroes*. Southfleet: G2 Entertainment, 2010.
- Gingeroth, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: Continuum, 2006.
- Hewitt, Chris. "Segundo Hit". *Empire* 23 (mar. 2013): 66-68.
- Housel, Rebecca. "Myth, Morality and the Women of the X-Men". *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice and the Socratic Way*. Ed. Tom Morris, and Matt Morris. Chicago: Open Court, 2005. 75-88.
- Lee, Stan, and George Mair. *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee*. London: Boxtree, 2002.
- Jung, Carl Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Trad. R. F. C. Hull. Princeton: Princeton UP, 1990.
- . *The Collected Works of C. G. Jung: Symbols of Transformation*, vol 5. Ed. Herbert Read, Michael Fordham, Gerhard Adler. London: Routledge & K. Paul, 1966.
- Johnson, Larry C. "The War Against America: An Unfathomable Attack". *New York Times*. Sept. 12, 2001. Late Edition. A26.
- Levers, Lisa, and Roger Buck. "Contextual Issues of Community-Based Violence, Violence-Specific Crisis and Disaster, and Institutional Response". *Trauma Counselling: Theories and Interventions*. Ed. Lisa Levers. New York: Springer, 2012. 317-334.
- Lévi-Strauss, Claude (1966). *Du Miel aux Cendres (Mythologiques II)*. Paris: Plon, 1966.
- Nathan, Ian. "Super-Homem renasce". *Empire* 23 (mar. 2013): 54-61.
- Ndalianis, Angela. "Comic Book Superheroes: An Introduction". *The Contemporary Comic Book*

*Superhero*. Ed. Angela Ndalalianis. New York: Routledge, 2009. 3-15.

Raynaldy, Romain. "Hollywood shies away from 9/11-inspired movies". *The Express Tribune*. Sept. 4, 2011. <http://tribune.com.pk/story/244114/hollywood-shies-away-from-911-inspired-films/>

Reynolds, Richard. *Super-Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: UP of Mississippi, 1992.

Smith, Adam. "De volta ao limiar". *Empire* 23 (mar. 2013): 72-77.

Tyler, Bonnie. "Holding out for a hero". *Secret Dreams and Forbidden Fire*. CD. Sony, 1985.

### Resumo

É um pássaro? É um avião? Não, é mais um super-herói que escapa das pranchas dos desenhadores para conquistar o grande *écran*. Nos últimos anos, películas como *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) ou *The Dark Knight Rises* (2012) têm fascinado tanto os fãs da banda desenhada como do cinema. Devido à sua popularidade, uma nova vaga de heróis musculados e destemidos está para chegar, com *X-Men: Days of the Future Past* (2014), ou *The Fantastic Four* (2015). O objetivo deste artigo é analisar as possíveis razões por detrás da renovação e aceitação do género, para explicar este fenómeno. Argumento que a resposta é diversificada e complexa, enraizando-seem: a) Psicanálise (teoria dos arquétipos); b) Mito (teoria do *continuum*); c) História (o fator 11 de setembro); d) Sociologia (escapismo e segurança); e) Tecnologia (a comodidade da adaptação de livros de banda desenhada e as possibilidades abertas pelas imagem geradas por computador). Para completar a minha missão, recorro aos estudos de Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell e outros especialistas reputados.

### Abstract

Is it a bird? Is it a plane? No, it's (yet) another superhero who escapes from the drawing board to conquer de big screen. In recent years, movies like *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) or *The Dark Knight Rises* (2012) have fascinated both comic and movie fans alike. Due to their popularity, a new wave of muscled and fierce heroes is coming, with *X-Men: Days of the Future Past* (2014), or *The Fantastic Four* (2015). The aim of this paper is to analyze the possible reasons behind the revival and acceptance of this genre, in order to explain this phenomenon. I argue that the answer is multifold and complex, resting in: a) Psychoanalysis (theory of the archetypes); b) Myth (the continuum theory); c) History (the 9/11 factor); d) Sociology (escapism and reassurance); e) Technology (the convenience of comic

book adaptation and the possibilities operated by computer-generated imagery). In order to accomplish my mission, I resort to the studies of Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell and other reputed specialists.

**Quem quer um super-herói?**  
**Novas tendências nos filmes de ação e aventura**

**João de Mancelos**  
**(Universidade da Beira Interior)**

**Palavras-chave:** Filmes de aventuras, super-heróis, arquétipos, 11/09, escapismo

**Keywords:** Adventure movies, superheroes, hero archetypes, 9/11, escapism

### 1. “Holding out for a hero”

Em 1985, uma canção *pop* inundava as ondas de rádio e trepava pelas tabelas de vendas de todo o mundo. A voz rouca de Bonnie Tyler entoava um refrão que ficava no ouvido:

Where have all the good men gone  
 And where are all the gods?  
 Where's the street-wise Hercules  
 To fight the rising odds?  
 Isn't there a white knight upon a fiery steed?  
 Late at night I toss and I turn and I dream of what I need.

I need a hero  
 I'm holding out for a hero 'til the end of the night  
 He's gotta be strong  
 And he's gotta be fast  
 And he's gotta be fresh from the fight.  
 (Tyler 9)

Este êxito musical constitui uma entre numerosas provas da presença dos super-heróis na cultura popular do ocidente, desde a década de trinta do século vinte até à atualidade (Gent/Heatley 4). Para além disso, a canção evidencia que o conceito de super-herói não se restringe aos *pulp magazines* ou à banda desenhada, mas é reificado noutras formas de expressão artística, como a música *pop*, os jogos de computador ou o cinema.

Nos últimos anos, vários super-heróis escaparam da prancha dos desenhadores e conquistaram o grande *écran*. Películas como *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) ou *The Dark Knight Rises* (2012) têm fascinado tanto os fãs da banda desenhada como do cinema. Devido à sua popularidade, uma nova vaga de heróis musculados e destemidos está para chegar, com *X-Men: Days of the Future Past* (2014), ou *The Fantastic Four* (2015).

O principal objetivo deste artigo é responder à questão: por que são os super-heróis da

banda desenhada cada vez mais populares no cinema? Proponho-me analisar as possíveis razões por detrás da renovação e aceitação do género, para explicar este fenómeno. Argumento que a resposta é diversificada e complexa, com raízes na psicanálise, mito, história, sociologia e tecnologia. Para completar a minha missão — por assim dizer —, recorro aos estudos de Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell e outros especialistas reputados.

## 2. Psicanálise: o arquétipo do herói

Poucas obras terão influenciado o pensamento científico ocidental, no século XX, como os ensaios de Carl Gustav Jung, em particular “Archetypes of the Collective Unconscious” (1954). Os estudos deste psiquiatra suíço, em numerosos aspetos revolucionários, abriram caminho para uma reinterpretação da mitologia, simbologia, história, literatura e arte. Como é sabido, segundo Jung, todos os seres humanos possuem um inconsciente coletivo, uma base universal, independentemente da sua etnia, origem geográfica ou época (Jung 3).

Nessa matriz residem os arquétipos (termo derivado do grego “archein” ou “velho”, e “typos” ou “modelo”, “padrão”), também conhecidos como “imagens primordiais”, tais como a Grande Mãe, o Espírito, o Herói, o Criador, o Sábio, o Mago. Ao nível da consciência, estas figuras povoam mitos, lendas e folclore, transmitidos ao longo de várias gerações (Jung 5). As semelhanças que se encontram entre certas narrativas pertencentes a culturas afastadas no espaço e no tempo podem ser explicadas por esta base comum.

Neste estudo, estou particularmente interessado no arquétipo do herói, um ser com qualidades extraordinárias e poderes sobre-humanos. O que torna este arquétipo tão especial e cativante? Como defende Jung: “the hero symbolizes a man's unconscious self, and this manifests itself empirically as the sum total of all archetypes and therefore includes the archetype of the father and of the wise old man. To that extent the hero is his own father and his own begetter” (Jung, 1966: 333). Em suma, o herói pode ser entendido como um super-arquétipo, poderoso, uma espécie de divindade.

Nas lendas e noutras narrativas, o herói emerge com uma miríade de nomes e faces: guerreiro, cruzado, matador de dragões ou salvador, por exemplo. Não é difícil detetar a presença deste poderoso arquétipo no perfil de Thor, Gilgamesh, Ulisses ou Rei Artur. Neste contexto, Jerry Siegel, criador do Super-Homem, reconhece a herança arquetípica. Numa entrevista, revela a génese do herói mais celebrado: “I am lying on my bed counting sheep when all of a sudden it hits me. I conceived a character like Samson, Hercules and all the strong man I have ever heard tell of rolled into one. Only more so” (Gingeroth 13). Assim, inspirado por figuras bíblicas e míticas, nasceu o primeiro super-herói da era moderna — e, com ele, o modelo para

os muitos que se seguiriam.

### **3. Mito: será o Superman é Hércules em collants?**

As crenças não desaparecem com o passar dos séculos: existe uma continuidade, uma transformação, um processo de reciclagem que conduz ao renascimento do herói (Lévi-Strauss 7). Por exemplo, o perfil de Hércules inspirou a criação de indivíduos com capacidades extraordinárias, como o Super-Homem, o monstro verde Hulk ou Iron Man, que combate criminosos violentos, protegido por uma armadura cibernética. Similarmente, a imagem da heroína caçadora encontra-se na deusa romana Diana, nas Amazonas, na Wonder Woman, ou, mais recentemente, em Buffy, a Caçadora de Vampiros.

Noutros casos, a banda desenhada importou figuras diretamente dos mitos, sendo o mais notório Thor, inspirado no deus germânico e nórdico dos trovões, que usa um martelo mágico (Gent/Heatley 56-57). Stan Lee, que criou Thor em 1962, para a Marvel, explica a sua origem: “How do you make someone stronger than the strongest person? It finally came to me: don't make him human — make him a god” (Lee/Mair 157).

Independentemente da fonte de inspiração, os super-heróis constituem um panteão moderno, semelhante à galeria de divindades ameríndias, gregas ou nórdicas. Também possuem dinastias e parentes problemáticos; experienciam paixões e amores atraídos; fraquezas e dilemas; e até o martírio e a morte (Reynolds 43).

As crenças foram transmitidas às gerações seguintes através de lendas; atualmente, as narrativas de super-heróis estão profundamente enraizadas na cultura popular, graças às revistas, televisão ou videojogos. Danny Gingeroth, autor de *Superman on the Couch*, questiona: “Why do we need that element of fantasy in our heroes, even in many of the so-called realistic ones? What need do these fantasies fulfill? What societal function is served by our sitting around our virtual print, cinematic or electronic campfires, to tell and hear stories (...)?” (Gingeroth 29).

A resposta está longe de ser simples. Na minha perspetiva, os super-heróis refletem a nossa esperança coletiva num mundo melhor; para além disso, concedem uma segurança, mesmo que ilusória, na era do terrorismo; finalmente, revelam uma aspiração profunda: atingir, um dia, todo o potencial físico e mental da espécie humana.

### **4. História: *Post Nine-Eleven Stress***

Os devastadores ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 foram historicamente traumáticos. Pela primeira vez, a seguir ao bombardeamento japonês de Pearl Harbor, em

dezembro de 1941, a nação foi assaltada no seu próprio território. Como exceção do pessoal militar que servia no Pentágono, as três mil vítimas eram civis trabalhadores. No dia seguinte, o editorial do *New York Times* comentou: “It was, in fact, one of those moments in which History splits, and we define the world as ‘before’ and ‘after’. (...) Every routine, every habit this city knew was fractured yesterday” (Johnson A26).

Neste contexto de trauma, a psicóloga política Virginia Chanley argumenta que o 11 de setembro perturbou profundamente a psique coletiva dos cidadãos norte-americanos, resultando numa multiplicidade de reações. Por exemplo, na ressaca da tragédia, as estatísticas provam que a confiança no governo duplicou, gerando orgulho e unidade nacional, lubrificada pela retórica política de Republicanos e Democratas (Chanley 469). Por outro lado, os ataques provocaram sentimentos de impotência, vulnerabilidade ou mesmo culpa. Sem surpresa, aumentou dramaticamente o número de casos de violência contra muçulmanos e asiáticos. A vingança tornou-se num objetivo nacional e concretizou-se em março de 2003, com a invasão do Iraque.

Na ressaca dos ataques terroristas, os norte-americanos voltaram-se para os políticos, outros para Deus, outros ainda para aquelas figuras que, na cultura popular, representam os vingadores por excelência: os super-heróis. De facto, na primeira década do novo século, ocorreu um *boom* nas bandas desenhadas, jogos e filmes protagonizados por super-heróis. Quando questionado acerca deste fenómeno, o produtor Don Hahn, declarou: “we are seeing so many super-hero movies, so many *Captain America* or *Iron Man*, because those characters can defeat bad guys and that’s really a great story for us” (Raynaldy 1).

Por certo, leitores e espetadores simpatizam com os protagonistas, através de um processo que envolve a admiração pelas suas qualidades (por exemplo, o altruísmo, a coragem, a força do Super-homem), mas também o fascínio pelo poder (mesmo quando este é ambíguo, no caso de Batman) (Frensham 87). Ao mesmo tempo, os super-vilões são facilmente identificáveis com terroristas, que assassinam civis, numa sociedade onde a proteção é ilusória e até os aviões de passageiros podem ser transformados em mísseis mortais.

## **5. Sociologia: do escapismo à vingança**

Perante um acontecimento trágico, seja um trauma individual ou psicossocial, como o 11 de setembro, as pessoas atravessam diversas fases — o choque, a negação, a descrença, o desespero — antes de atingirem a aceitação (Levers/Buck 323). O primeiro sentimento é perceptível no comentário de uma bloguista: “As I was watching the buildings burning, knowing they were going to come down, I actually found myself thinking, with a genuine sense of anger

and frustration: ‘where the fuck is Superman?’” (Anders). A questão colocada, embora absurda, é sintomática: indivíduos impotentes procuram ajuda no reino do religioso ou em seres sobrenaturais, como os heróis.

Não constituiu surpresa que, após o 11 de setembro, aumentasse o número de filmes protagonizados por super-heróis. A filósofa Rebecca Housel afirma: “Naturally, comic-book superheroes perfectly fit the need, and comic-book based films have set new box-office records” (Housel 75). Tal não constitui uma novidade: a época de ouro da banda desenhada coincidiu com a Segunda Guerra Mundial e os tempos que imediatamente se seguiram, altura em que super-heróis como o Capitão América combatiam Hitler, os Nazis e os chamados *Japanazis*. Jovens, soldados, trabalhadores e intelectuais consumiam avidamente esta banda desenhada, em busca de alívio e conforto, justiça e vingança. Alguns anos após a guerra, a popularidade dos super-heróis declinou, a favor de géneros como o *western*, o policial, terror ou o romance (Gent/Heatley 7).

Na minha perspetiva, os filmes de aventuras cumprem uma função dual: por um lado, oferecem ao público uma distração do receio quotidiano de um hipotético ataque. Por outro lado, num mundo onde o poder humano é diminuto, os super-heróis representam a proteção dos fracos e vulneráveis contra os opressores. Este era precisamente o papel desempenhado por numerosos deuses das velhas mitologias, e também pelos homens sagrados e santos nas religiões.

## **6. Tecnologia: da prancha do desenhador para o grande écran**

Na primeira década deste milénio, heróis como Thor ou Iron Man conheceram uma nova vida no grande *écran*, graças à criatividade de guionistas e realizadores. Em minha opinião, existem fundamentalmente três razões para esta tendência crescente. Em primeiro lugar, a adaptação cinematográfica de enredos e personagens populares constitui, se não uma garantia de sucesso, pelo menos um risco menor, devido à existência uma grande base de fãs. Estimulados pela curiosidade, *marketing* ou rumores na internet, legiões de admiradores ambicionam conhecer as novas aventuras dos seus heróis favoritos. Isto constitui uma forte motivação para numerosos produtores, realizadores e atores.

Em segundo lugar, a transposição de heróis de banda desenhada para cinema é cómoda, porque já está delineado o perfil do protagonista, a sua missão e a teia de amigos e rivais. Para além disso, os enredos dos livros e filmes de aventuras partilham as etapas da chamada jornada do herói. Segundo Joseph Campbell, no estudo de mitologia comparada, *The Hero with a Thousand Faces* (1949), existem determinadas fases comuns a numerosas lendas afastadas no

espaço e no tempo. Campbell resume as etapas nestes termos: “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man” (Campbell 23). Estas etapas são reconhecíveis nos filmes *Star Wars: Episode IV: A New Hope* (1977), de George Lucas, ou *Superman* (1978), de Richard Donner.

Uma terceira razão: no cinema atual, os heróis parecem mais credíveis do que nunca, devido às imagens geradas por computador e à tecnologia 3D; também, realizadores como Frank Miller e Robert Rodriguez recorrem a técnicas de *cartooning* em *Sin City* (2005), e Zack Snyder em *300* (2006) (Ndalianis 4). Ao mesmo tempo, os criadores recorrem aos códigos hermenêuticos barthesianos (pistas, equívocos, omissões) para repartir o enredo por vários média. Por exemplo, os *Watchmen* estrelam nas BDs (1986-1987), de Alan Moore e David Gibbons; no filme *Watchmen* (2009), de Zack Snyder; no videogame *The End is Nigh* (2009), de Soren Lund, e em webisodes. Em resultado, o espetador fica com a sensação de que os heróis são reais, vivem para lá das aventuras, e transcendem qualquer meio de expressão artística.

### **7. Novas tendências: “the anti-movie of superheroes”**

Recentemente, os guionistas começaram a questionar enredos, moral e sexualidade. O número de março de 2013 da revista *Empire* foi dedicado aos principais filmes de aventuras que vão estrear este ano. Ao ler as diversas críticas, reparei numa nova tendência: a humanização dos super-heróis. Nas próximas películas, o Super-Homem experiencia a confusão que é ser um alienígena no planeta Terra (Nathan 57-58); Wolverine vive atormentado pelas recordações, lidando até com sentimentos de autorrejeição (Smith 74); Hit-Girl enfrenta a ama melancolia da juventude e sofre as dores do amor (Hewitt 68).

Em suma, as aventuras são claramente mais centradas no passado conturbado, nas fragilidades e medos, nos defeitos e ambições das personagens. Tal aproxima os super-heróis dos espetadores e gera empatia, porque os ídolos também enfrentam complicações e dilemas no seu quotidiano. James Mangold, realizador de *Wolverine*, emprega uma expressão curiosa para definir esta vaga inovadora: “the anti-movie of superheroes” (Smith 75).

Os novos filmes também incluem mais super-heroínas, e nem sempre com propósitos eróticos. Ao longo de décadas, a galeria de super-heróis foi preponderantemente composta por homens muscudos e corajosos, detentores de superpoderes. Mulheres como Rulah, the Jungle Goddess ou Batwoman surgem sobretudo como versões de Tarzan ou Batman, e as suas aparições na banda desenhada ou no cinema são esporádicas. A primeira heroína a merecer

destaque foi a Wonder Woman, em 1941, criada pelo psiquiatra William Marston, para a DC/All American (Gent/Heatley 58). Há fortes indícios de que esta tendência tem vindo a ser alterada, graças a heroínas adolescentes, que servem como modelos. Destaco os casos de Buffy, the Vampire Slayer, Katniss Everdeen, de *Hunger Games*; Babydoll, em *Sucker Punch*, definida pelo realizador como “Alice no País das Maravilhas com metralhadoras”.

Em suma, as aventuras de super-heróis estão a evoluir, ocupando novos espaços no espetro mediático e conquistando audiências diferentes. Mantêm-se em contacto com os nossos medos e exetativas, mas permanecendo sempre fiéis ao arquétipo essencial: um herói capaz de ser humano e deus, ao mesmo tempo. Missão cumprida.

### Bibliografia

- Anders, Charlie Jane. “Where would superheroes be without 9/11?” *We Come from the Future*. 7 sept. 2011. <http://io9.com/5837450/where-would-superheroes-be-without-911>
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.
- Chanley, Virginia A. “Trust in the Government in the Aftermath of 9/11: Determinants and Consequences”. *9/11 and Its Aftermath: Perspectives from Political Psychology*. *Political Psychology* 23.3 (2002): 469-83.
- Frensham, Ray. *Screenwriting*. London: Howtobooks, 2009.
- Gent, Mike, and Michael Heatley. *Little Book of Superheroes*. Southfleet: G2 Entertainment, 2010.
- Gingeroth, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: Continuum, 2006.
- Hewitt, Chris. “Segundo Hit”. *Empire* 23 (mar. 2013): 66-68.
- Housel, Rebecca. “Myth, Morality and the Women of the X-Men”. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice and the Socratic Way*. Ed. Tom Morris, and Matt Morris. Chicago: Open Court, 2005. 75-88.
- Lee, Stan, and George Mair. *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee*. London: Boxtree, 2002.
- Jung, Carl Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Trad. R. F. C. Hull. Princeton: Princeton UP, 1990.
- . *Symbols of Transformation*, vol 5. Ed. Herbert Read, Michael Fordham, Gerhard Adler. London: Routledge & K. Paul, 1966.
- Johnson, Larry C. “The War Against America: An Unfathomable Attack”. *New York Times*. Sept. 12, 2001. Late Edition. A26.
- Lévi-Strauss, Claude (1966). *Du Miel aux Cendres (Mythologiques II)*. Paris: Plon, 1966.

- Levers, Lisa, and Roger Buck. "Contextual Issues of Community-Based Violence, Violence-Specific Crisis and Disaster, and Institutional Response". *Trauma Counselling: Theories and Interventions*. Ed. Lisa Levers. New York: Springer, 2012. 317-334.
- Nathan, Ian. "Super-Homem renasce". *Empire* 23 (mar. 2013): 54-61.
- Ndalianis, Angela. "Comic Book Superheroes: An Introduction". *The Contemporary Comic Book Superhero*. Ed. Angela Ndalianis. New York: Routledge, 2009. 3-15.
- Raynaldy, Romain. "Hollywood shies away from 9/11-inspired movies". *The Express Tribune*. Sept. 4, 2011. <http://tribune.com.pk/story/244114/hollywood-shies-away-from-911-inspired-films/>
- Reynolds, Richard. *Super-Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: UP of Mississippi, 1992.
- Smith, Adam. "De volta ao limiar". *Empire* 23 (mar. 2013): 72-77.
- Tyler, Bonnie. "Holding out for a hero". *Secret Dreams and Forbidden Fire*. CD. Sony, 1985.

### Resumo

É um pássaro? É um avião? Não, é mais um super-herói que escapa das pranchas dos desenhadores para conquistar o grande *écran*. Nos últimos anos, películas como *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) ou *The Dark Knight Rises* (2012) têm fascinado tanto os fãs da banda desenhada como do cinema. Devido à sua popularidade, uma nova vaga de heróis musculados e destemidos está para chegar, com *X-Men: Days of the Future Past* (2014), ou *The Fantastic Four* (2015). O objetivo deste artigo é analisar as possíveis razões por detrás da renovação e aceitação do género, para explicar este fenómeno. Argumento que a resposta é diversificada e complexa, enraizando-se em: a) Psicanálise (teoria dos arquétipos); b) Mito (teoria do *continuum*); c) História (o fator 11 de setembro); d) Sociologia (escapismo e segurança); e) Tecnologia (a comodidade da adaptação de livros de banda desenhada e as possibilidades abertas pelas imagem geradas por computador). Para completar a minha missão, recorro aos estudos de Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell e outros especialistas reputados.

### Abstract

Is it a bird? Is it a plane? No, it's (yet) another superhero who escapes from the drawing board to conquer de big screen. In recent years, movies like *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) or *The Dark Knight Rises* (2012) have fascinated both comic and movie fans alike. Due to their popularity, a new wave of muscled and fierce heroes is

coming, with *X-Men: Days of the Future Past* (2014), or *The Fantastic Four* (2015). The aim of this paper is to analyze the possible reasons behind the revival and acceptance of this genre, in order to explain this phenomenon. I argue that the answer is multifold and complex, resting in: a) Psychoanalysis (theory of the archetypes); b) Myth (the continuum theory); c) History (the 9/11 factor); d) Sociology (escapism and reassurance); e) Technology (the convenience of comic book adaptation and the possibilities operated by computer-generated imagery). In order to accomplish my mission, I resort to the studies of Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell and other reputed specialists.