

ANAIS DO CONGRESSO INTERNACIONAL DA FACULDADES EST

ANAIS. EST. EDU. BR/CONGRESSO



IN PACTUS:

OS SUPER-HERÓIS E OS PACTOS INFERNAIS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Edson Wilson Mendes de Almeida¹

Resumo:

O diabo é visto como o inimigo de Deus. Sua aparição na cultura ocidental em forma e desejo pode ser visto na Idade Média. Sua imagem é associada a tudo que desvirtua a criação. Entretanto na luta entre bem e mal, estão os seres humanos com seus desejos e vontades. Nas histórias em quadrinhos alguns humanos aceitaram fazer pactos em busca de alguma melhora para eles ou para parentes próximos, tendo como objeto estipulado de troca um item de valor incomensurável para seres de luz ou trevas: sua alma. Este artigo procura abordar a presença do senhor das trevas e alguns pactos firmados entre seus asseclas e humanos que se tornariam super-heróis.

Palavras-chave: Diabo. Pactos. Super-heróis.

Abstract:

The devil is seen as the enemy of God. Its appearance in western culture fit and desire can be seen in the Middle Ages. His image is associated with the creation distorts everything. However the struggle between good and evil, are humans with their wishes and desires. In the comics accepted to some human pacts looking for some improvement for them or their close relatives, having as stipulated object of exchange for an item of immeasurable beings of light or darkness value: his soul. This article seeks to address the presence of the dark lord and some pacts signed between his minions and human superheroes would become.

Keywords: Devil. Covenants. Superheroes.

*Tonight I swear I'd sell my soul
To be a hero for you
Superman tonight – Bon Jovi*

Ele é visto como o inimigo de tudo que é decente; aquele que inspira os ímpios, os mentirosos, os traiçoeiros, os pecadores; aquele que deve ser evitado; o adversário das forças celestiais; Segundo evangelho de João: *O príncipe deste mundo*. Sua função é

¹ Especialista em História Cultural pela Universidade Estadual de Goiás Unidade Formosa - Professor do SEDUC\GO Colégio Estadual Complexo 10, Planaltina.

perverter, macular a criação divina e usurpar o trono do criador. Ele e seus seguidores são os inimigos de Deus.

Em algumas religiões da antiguidade a presença do adversário não é tão clara quanto na religião cristã, possivelmente por não haver um local de danação e tortura aos mortos, ou de um ser voltado para a perversão da criação. Na religião helênica, não se pode afirmar que Hades era a personificação do ser perverso, pois era o senhor do mundo inferior ou mundo dos mortos, que nada tem de relação com o inferno, pois todos os mortos tinham por destino o reino do irmão de Zeus. O mesmo se vale para a cultura nórdica, onde Hel não é boa, nem má, apenas cumpre sua função de guardar as almas daqueles que morreram de velhice ou de doenças, distantes dos campos de batalha ou de ter uma espada empunhada. Algumas pessoas gostam de colocar Loki como sendo uma representação do diabo, porém esta visão é bastante errônea, pois O Astuto, O Embusteiro não pode ser visto simplesmente como o mal, pois sua função na cultura nórdica é extremamente complexa, sendo o salvador dos deuses em alguns momentos, mas também é o causador ragnarok, o apocalipse nórdico. Na luta entre bem e mal, o dualismo mais próximo pode ser levado para o panteão egípcio, onde encontramos as figuras de Osíris e Seth, sendo o primeiro a luz e o segundo a escuridão. Seth deve ser visto como o deus da violência, da inveja, do ciúme, do deserto, da guerra e da serpente. Mas sua função na religiosidade era também de controlar a serpente Apófis, o próprio caos, que deveria destruir a tudo. No zoroastrismo existe a dualidade entre Ahura Mazda (o bem) e Angra Mainyu (o mal), porém chamar Angra Mainyu de adversário também é complexo, pois não é um ser ou uma divindade, mas sim uma energia negativa que é responsável por desastres naturais, por doenças e pela morte.

Na cultura mongol a presença do adversário está presente em duas variantes da formação do mundo. Na primeira, o diabo, Sulmus, aparece com o objetivo de afogar Ocirvani e seu companheiro Tsagan-Sukurty, que haviam decidido do Céu até o mar primordial, ao qual o companheiro havia mergulhado para buscar barro, e estavam adormecido após terem espalhado barro no casco de uma tartaruga, quando Sulmus tenta afoga-los, o barro nas costas da tartaruga rola e a terra cresce. Na segunda variante, Ocurman, que vive no céu deseja criar a terra. Envia Tsagan-Sukurty para buscar argila em seu nome, porém este se torna soberbo e diz que “Sem mim, não teria obtido argila!”, e a

matéria escorre por seus dedos. Novamente Tsagan-Sukurty tem de mergulhar, o que acredito seja no mar primordial, para recolher lama. Após a criação da terra, aparece Sulmus que pede um punhado de terra, um punhado que pode tocar com seu cajado, golpeia o chão e surgem serpentes. Em momento algum se diz a origem de Sulmus, apenas sabe-se que este aparece quando a terra já esta criada. Sua função é dualizar com a presença divina e perverter a criação. Para Mircea Eliade o fato de o companheiro ter de mergulhar nas duas variantes abre um precedente para uma possível insubordinação e assim termos a presença do adversário. A terra teria sido formada não com o trabalho exclusivo do Criador, mas sim com a ajuda servos, subalternos que não possuem a perfeição divina. Se valendo desta falha, o diabo, teria sido formado.

Entretanto o adversário não estaria presente apenas na criação do mundo, mas primordialmente na criação do ser humano. Na Ásia central e setentrional, o Criador após ter moldado o homem, deixa um cão de vigia, enquanto volta ao céu para buscar a alma. Neste momento aparece o adversário, agora com o nome de Erlik, que promete ao animal uma pelugem, pois este estava sem pelos, se lhe permitir aproximar da criação, como o cão concede esta aproximação, Erlik macula a criação com sua saliva. Em outra variação altaica, Erlik teria animado os corpos. Nos dois casos o adversário macula a criação e implanta no homem a doença e a morte.

Para os hebreus, o mal estava representado na figura da cobra que havia ludibriado a mulher e feito a mesma provar do fruto proibido junto de seu companheiro e assim desobedecer ao Criador, sendo expulsos do paraíso. Quando o anjo Lúcifer se une a outros anjos na tentativa de usurpar o trono do Criador, sua legião é derrotada, expulsa dos campos celestiais e punido a habitar o inferno. Não seria de imediato a união da figura da serpente com o anjo caído, porém quando esta associação for feita, ela permanecerá na mentalidade, não ocorrendo à dissociação. Entretanto no antigo testamento Deus faz o papel de punidor e salvador. Quando os homens fugiram de suas ordens e decisões, Deus puniu os pecadores. O melhor exemplo é a destruição de Sodoma e Gomorra, ao qual o Jahveh destrói as cidades com labaredas de fogo enviados do céu, mas salva ló e sua família. Podemos afirmar que os hebreus possuem uma semelhança com os povos antigos, neste sentido. O diabo não tem

uma presença tão forte e temida da sociedade, mas a própria divindade central se necessário assume a função.

No novo testamento o diabo aparece primeiramente para tentar Cristo no deserto e aqui se pode notar uma aproximação do mal, do adversário diretamente contra o Criador. Vale um adendo fundamental: O diabo não vem para tentar o homem, mas sim o filho de Deus, ao qual sofre uma derrota por não conseguir o intento. Esta observação se faz necessária na luta entre o bem e o mal. Com a crucificação, Cristo tem a segunda vitória sobre o adversário, segundo textos apócrifos, Cristo vai ao inferno e resgata as almas dos justos que morreram antes da sua encarnação. A terceira derrota se faz com a ressurreição, somente os pecadores pertencem ao Príncipe das trevas. Quando o Senhor das trevas compreende que não pode derrotar o Criador, passa a investir em sua criação, o homem. É lógico que não de forma presente e direta, a cristandade só terá a sua luta contra as hordas de Lúcifer no período medieval, até lá o inferno serve de morada e preparação.

Diferente dos deuses antigos que tinham o mundo dos mortos como sua morada, para Lúcifer este local esta distante de ser um lugar lúgubre. Dante Alighieri na *Divina Comédia* apresenta um inferno dividido em círculos, ao qual do primeiro ao nono o sofrimento é posto a todos que pecaram, sendo o último destino para todos aqueles que traíram seus parentes, sua pátria, dos hospedes e por últimos seus mestre e reis, como Judas e Brutus. O universo medieval se torna uma luta, a dualidade entre o bem e mal, ao qual ao homem para fugir da danação, deve se manter rígido as regras e normais eclesiásticas, ou se creditar que os flagelos podem expiar o pecado. O temor da danação se faz presente na religiosidade constante do homem medieval, onde podemos observar a cultura num sentido plural, mas a mentalidade do indivíduo é singular, onde todos querem ficar distantes de pecar e terem suas almas destinadas ao inferno e suas punições. O medo do anticristo e do “Imperador dos últimos dias”, a aproximação de um fim de mundo, do apocalipse e, por conseguinte do julgamento final atormentava clérigos e fiéis, se aproximar com a virada do século, do *Anno Domini* 1000 para o *Anno Domini* 1001, trás em seu rastro o inimigo presente, o que pode soar conflitante e até paradoxal, visto que por mil anos o adversário não foi invocado ou citado com tanta força quanto nos mil anos seguintes.

O medo do adversário não esta presente apenas na figura dele, mas sim de seus asseclas e dos poderes que possuem. Como já dito acima, a luta entre anjos rebeldes e anjos divinos terminou com a derrota do primeiro grupo, que foram lançados no inferno, a ortodoxia enfatiza que são excluídos de redenção, podendo vagar pela terra, mas nunca terão direito a entrar nos campos celestiais. Tanto anjos quanto demônios não possuem forma física ou algo similar, são seres etéreos que podem adotar as mais variadas formas. As metamorfoses são as mais variadas e perigosas, sendo animais, santos ou humanos. Passando por seres míticos como dragões, repulsivos como ratos ou mesmo usurpar uma aparência humana, sendo uma mulher sedutora ou um homem galanteador, com a intenção de levar os mortais a luxuria, a ganância e assim cair em pecado. Entretanto a partir do Século XI o diabo ganha a forma iconográfica ao qual ficara conhecido: Silhueta antropomórfica, chifres, tento algumas vezes cascos nos pés, orelhas pontudas, algumas vezes assas de morcego em outras curvado, o corpo podendo possuir ou ser completamente despido, assim como o tamanho pode variar, indo do abissal ao diminuto. A hierarquia infernal começava com Lucífer, o anjo caído, passando pelo seu segundo em comando Satã. Abaixo temos Belzebu, Baal, Beliar, Belfegor, Beemot, Asmodeu, Astarof, Leviatã, Samael, sendo estes os mais comuns e usuais os mais comuns. Alguns dos nomes eram deuses de culturas próximas aos hebreus ou aos cristãos, que tinham seguidores, templos destinados a sua adoração, mas era adversário da religião monoteísta.

Nesta peleja universal a presença do homem torna-se o diferencial, pois é de posse do item mais valioso, sendo disputada entre anjos e demônios: a alma. Se o mortal não pecar e sua fé sempre abastecida de boas ações e bons pensamentos, sua alma tem por destino o reino dos céus. Entretanto caso caia em tentação seu destino é o inferno, porém existe outra forma do ser mortal perder sua alma, fazendo um pacto para ganhar algum benefício material. Neste momento se faz necessário observar a sociedade em que o indivíduo se faz presente. Para Koselic, a sociedade humana ocidental, principalmente, antes da era moderna, seja antiga, clássica ou feudal, estava composta por uma rígida estrutura social, ao qual o acesso as camadas superiores era quase impossível. Para um mero mortal camponês alcançar algum status só com uma ajuda espiritual ou quando fazia algo como salvar a vida de um nobre. A condição pode parecer complexa a priori, mas bem simples de entender: o pai sendo camponês passaria a seu filho não apenas a profissão, mas também a

condição social. Porém com uma “ajuda” ou “intervenção” espiritual o filho poderia deixar a condição e alcançar os níveis mais elevados, podendo chegar a nobreza. Esta estrutura rígida tornava os adivinhos confiantes para lançarem suas apostas, como afirmou Nicolau Maquiavel: “Para estudar o presente, olhe para o passado”. Dois pactos são bastantes conhecidos, o primeiro é de Teófilo que deseja alcançar o cargo de bispo, o segundo sendo *Fausto* de Gothe, que deseja conhecimento.

Do latim, *in pactus* significa “o estipulado”, o item ao qual será realizada a transação entre demônios e humanos é a alma. A alma em questão deve possuir qualidades fundamentais, pois os pecadores estão destinados ao inferno, e por elas não se vale barganhar. A alma dos puros de coração são o produto mais valioso, uma alma caridosa, honrada e que se encontra distante da profanação será tentada e disputada. Este item tão disputado entre os seres espirituais não pode ser visto ou sentido no mundo terreno, o que pode levar a questionamentos sobre a sua importância ou mesmo função. Para alguns a alma é a continuação da vida terrena no mundo espiritual e para outros pode ser o que concede vida ao corpo. Uma da discussão que o bispo Holloway comenta é sobre apenas os humanos possuírem alma, pois quase ninguém aborda o ponto dos animais terem uma, sendo esta verdadeira, o paraíso está destituído de animais. Outra questão aberta é sobre a quantidade de almas que existem no universo, pois algumas religiões não acreditam em reencarnação, o que significa duas possibilidades distintas: trilhões e trilhões de almas esperando o julgamento final, ou simplesmente quando o ser humano morre, sua alma é despedaçada, não havendo continuidade na vida pós-morte. Mas para nossa questão vamos partir do preceito que alma é imortal, sendo a continuação da vida em outro plano de existência. Graças ao livre arbítrio o humano pode negociar sua alma, para obter alguma vantagem em vida. A ganância humana concede a vitória ao adversário.

Nas histórias em quadrinhos o mal nem sempre é representado como sendo o diabo ou seus asseclas: loucos psicopatas, cientistas sem escrúpulos, governantes autoritários, policiais corruptos, bandidos e toda a sorte de seres que podem ser criados são o mal. Todo herói possui uma quantidade de vilões que deve lutar a cada aventura. Porém poucas vezes o vilão é representado como sendo o diabo ou seus asseclas. O motivo está distante do universo ficcional e próximo ao contexto social ao qual o leitor de histórias em quadrinhos

esta coexistindo. Entre os anos de 1900 e 1938, os personagens das adventure strips (tiras de aventura, no original) estrelavam ao lado de pin-up, meninos travessos ou grupos familiares as tiras de jornais. Seus inimigos, em sua grande maioria eram homens e mulheres comuns. O que ficou conhecida como a era de ouro dos super-heróis durou de 1938 até 1945, com o nascimento de heróis com poderes maravilhosos, máquinas fantásticas e aventuras vertiginosas contra bandidos de rua, espiões nazistas ou os líderes do eixo eram publicadas em revista que custavam alguns centavos, destinadas tanto as crianças, quanto aos jovens, adultos e soldados nos campos de batalha. Com o fim da Segunda Guerra Mundial os super-heróis deixaram de ser vendáveis e chamativos, perdendo público e suas revistas foram canceladas ou transformadas em outros temas.

No final dos anos de 1940 e começo dos anos de 1950 nascia uma das editoras mais importantes para os seres das trevas nas histórias em quadrinhos: Entertaining Comics, mais conhecida como EC Comics, de Maxwell C. Gaines e posteriormente de seu filho William M. Gaines. Os títulos da EC Comics brilhavam nas prateleiras, *Vault of Horror*, *Tales from the Crypt* e *Haunt of Fear*, trazendo o terror com vampiros, fantasmas, bruxas, zumbis, lobisomens, trazendo contos grotescos, fazendo uso de violência, com um tom sarcástico e assim derrubado as revistas pueris do período pós-guerra. O sucesso de crítica e pública chamou a atenção de inimigos poderosos, entre eles o psicólogo Fredric Wertham, possivelmente o maior inimigo que as histórias em quadrinhos conheceu. Segundo Dr. Wertham, as aventuras dos super-heróis e seres de terror destruíam a boa índole dos jovens, transformando-os em delinquentes juvenis. Seu livro *Seduction of the innocent* de 1954 (Sedução dos inocentes, sem tradução no Brasil) criou mitos como Batman e Robin serem um casal homossexual, onde o adulto corrompe o adolescente. Porém seu alvo primordial eram as publicações da EC Comics, com seus monstros. Quando o senado dos Estados Unidos passou a olhar as publicações em quadrinhos, Dr. Wertham foi seu perito. Ao fim para evitar muitos problemas com o governo, um grupo de editores se reuniram na Comics Magazine Association of America (Associação das revistas de quadrinhos da América) com o objetivo de proteger seus interesses, assim lançaram o CODE (Código de Ética dos Quadrinhos), ao qual os associados deveriam seguir a risca: as capas não deveriam conter as palavras horror ou terror; seres macabros e fantasmagóricos deveriam ser extirpados das revistas. Como as publicações eram distribuídas por grupos, quem quebrasse o código, não

teriam suas publicações distribuídas. Este foi o fim da era de ouro dos monstros nos quadrinhos.

Nos anos de 1960 o código ditava as regras, porém suas regras ficaram menos rígidas com o passar dos anos, permitindo vampiros e lobisomens de voltar aos quadrinhos. A revista *Creepy*, da editora New Comic Company, trouxe os monstros, contando com artistas que havia trabalhando na EC Comics em seu período áureo. A Editora Marvel, capitaneado por Stan Lee também colocou as rotatórias na ativa, trazendo Drácula, vampiros, zumbis e lobisomens, seja com revistas próprias ou como vilões de alguns de seus super-heróis. O personagem Fera, ex-integrantes fundador dos x-men, e membro dos Vingadores, sofre uma alteração significativa, onde passara por interesse por monstros e afins, em dezembro de 1968, pelas mãos de Stan Lee e John Buscema, na revista *Silver Surfer #3*, a personificação do mal aparece nas páginas da editora Marvel, Mefisto.

A primeira aparição do senhor do reino do inferno teve como intento duelar com o Surfista Prateado, personagem cósmico de pureza e bondade de alma, que sacrificou sua condição para ser arauto da entidade cósmica Galactus, segundo Stan Lee o Surfista Prateado:

“É uma representação alegórica de tudo que é bom, puro e imaculado na condição humana. Para mim, ele representa a humanidade – não como ela é, mas como poderia ser. A completa falta de egoísmo dele e seu repúdio à violência, à ganância e à mentira parecem colocá-lo ao lado dos grandes heróis dos anais das lendas religiosas. Um homem assim, com tamanho poder, precisa ser confrontado pelo símbolo mais universalmente reconhecido da maldade que há na Terra: o espectro de Satã.”

Mefisto não aceitará que um ser de tamanha bondade e pureza existisse, e procurou corrompe-lo, para que assim, sua alma pertencesse a sua coleção. Ao fim da história, quando o senhor do inferno obtém seu intento, a alma do nobre herói, se cansa e acaba por descartá-lo. Assim como outros seres infernais, Mefisto não possui um corpo físico, mas sim etéreo, podendo então se metamorfosear da maneira que desejar. Sua aparência lembra a iconografia clássica do diabo, porém ele está longe de ser esta entidade. Stan Lee ressalta:

“... que não queria os leitores envolvidos em implicações religiosas. Basicamente, sempre foi meu desejo que as nossas histórias fossem saboreadas primeiramente por seu valor de entretenimento. Qualquer moralidade ou filosofia que pudessem ser incluídas eram apenas um bônus. Portanto relutei em utilizar o nome Satã, Mefistófeles, Lúcifer ou qualquer outro. Nomes assim não deixariam dúvida

alguma. Então, estabeleceu-se um que certamente remeteria a Mefistófeles, nas que não implicava em afirmar isso.”

Para o universo ficcional da editora Marvel, Mefisto não é o ser supremo do inferno, pois divide o reino com outros três seres: Satã, Thog e Satanninsh. Vale reafirmar que o CODE havia aliviado, mas não deixara de existir e limitar a aparição destes seres infernais.

Se tratando de pactos, Mefisto forjou um acordo com o Surfista, mas não foi levado adiante, basicamente por retirar a condição heroica do personagem. Entre 1968, de sua primeira aparição até 1972, o senhor do reino do inferno aparece como vilão de dois heróis, o já citado Surfista e o deus nórdico Thor. Nota-se que apesar de Stan Lee afirmar que não era sua intenção de fazer histórias com cunho religioso ou moralista, aquele que representa o espectro do adversário não procura seduzir humanos, mas sim representações divinas ou deuses antigos. O que antes se tinha eram monstros míticos nos quadrinhos, mas com a entrada de Mefisto, o mal passa a ter uma forma mais próxima ao príncipe deste mundo. Em agosto de 1972, pelas mãos de Gary Friedrich, Roy Thomas e o artista Mike Ploog, nas páginas de *marvel spotlight #5* o vilão reaparece, para fazer um pacto com um jovem motociclista que desejava curar seu pai adotivo de um câncer, nascia o Motoqueiro Fantasma (Ghost Rider, no original). O intento de John Blaze foi o de salvar Crash Simpson, do câncer, vendendo sua alma a Mefisto. Para a tristeza de Blaze e sua namora e filha de Simpson, Roxanne, a morte do pai não evitada, pois o dublê faleceu trabalhando. Quando Mefisto foi reclamar a alma de Blaze, Roxane, que tinha o coração puro o expulsou. O senhor do reino do inferno em revolta lançou uma maldição sobre o jovem, e associou sua alma a do espírito Zorathos, ao por do sol, o jovem Blaze passava por uma transformação, seu crânio perdia a pele e tornava fogo. Estes não são os únicos pactos que Mefisto fez, mas são os primeiros. A editora Marvel expandiu o seu entendimento de seres infernais aparecendo posteriormente os filhos de Mefisto: Blackheart e Mefista. O desejo sempre foi o de conquistar almas, dominar o mundo.

Em 1992, sete artistas da editora Marvel se revoltaram contra a política de direitos autorais existente, vide que as criações são da editora e não dos artistas e deixam a editora para criar uma concorrente que lhe assegurasse os direitos sobre suas criações. Um de seus principais donos Todd McFarlane, desenvolveu um personagem envolvido em pactos infernais, intrigas humanas, muito sofrimento, poderes infernais e um amor: Spawn.

Al Simmons que havia sido um soldado a serviço do governo estadunidense que cumpria todo tipo de tarefas e serviços em território interno ou externo. Muitos de seus serviços eram de queima de arquivo para manter a status quo. Ao salvar o presidente dos Estados Unidos tornou-se um herói nacional. Seu líder Jason Wynn não gostou de seu subordinado questionar as missões. Por temer que Simmons descobrisse que muito das mortes não tinham ligação com o governo, mas sim com suas práticas excursas, ordenou à dois agentes eliminarem-no. O líder do oitavo círculo infernal é um demônio chamado Malebolgia, que tem por intento formar um exercito de demônio, com a intenção de quando acontecer o armagedom ter uma legião preparada para atacar as forças celestiais. A alma de Al Simmons é enviada as fogueiras deste círculo sem direito a escalas por conta das mortes que causou enquanto estava na terra, e sabendo do amor o que o semimorto sentia pela esposa, Wanda, Malebolgia lhe propõe um pacto simples: Al Simmons retornar ao mundo dos vivos e retoma sua esposa, porém quando retornar, este deve liderar o se exército de Hell-Spawn. O pacto sofre uma alteração por parte do contratante infernal, as regras não tinham sido explicadas por inteiro. Al Simmons retorna cinco anos depois, em seu corpo desfigurado, putrefato, queimado e com poderes que quanto mais usava, mais próximo o deixava do senhor do oitavo círculo.

As primeiras aventuras do soldado do inferno foram escritas por Todd McFarlane se tornando um sucesso de público e critica. As vendas do comics chegaram a figurar entre as mais altas dos anos de 1990. O personagem ganhou uma versão em animação, produzida pelo canal HBO, foi levado pelo diretor Mark A.Z. Dippé aos cinemas tendo o ator Michael Jai White interpretando Al Simmons/Spawn em uma versão live-action, alguns jogos para videogames foram desenvolvidos e seu criador fundou uma empresa para fabricar bonecos colecionais, e acabou passando a produção do personagem a outros artistas. A luta do soldado contra as forças infernais foi um sucesso. O inferno que McFarlane desenvolveu esta relacionada diretamente a luta entre Lúcifer e as forças celestiais, mas não existe uma aproximação diretamente com o Diabo tradicional, ao qual por muitas edições se acreditou que Malebolgia seria o próprio líder do inferno. Posteriormente sabemos que todos os demônios estão abaixo do Diabo, que lidera as forças infernais. Toda a origem do personagem esta ligada ao pacto, assim como no motoqueiro fantasma.

Entre 2010 e 2012 foi lançada pela Icon a série escrita por Mark Millar e pelo artista Leinil Francis Yu, *Superior*, em sete edições, o que vemos é uma homenagem ao personagem criado por Jerry Siegel e Joe Shuster durante a grande depressão e vendido à editora Nation. As referências são claras para qualquer fã do personagem de capa azul e uniforme vermelho, vindo de outro planeta quando criança e adotado por um casal do interior dos Estados Unidos que ao crescer se transforma do defensor da *american way of life*, graças as energias do sol amarelo, que lhe concedendo as suas habilidades.

Superior narra as aventuras do jovem Simon Pooni, astro do basquete no colégio que foi diagnosticada com esclerose múltipla aos 12 anos. Uma noite o jovem recebe a visita de um macaco espacial chamado Ormon, que lhe dá um presente de se transformar no seu super-herói por uma semana. Nestes dias o super-herói atua como um salvador da humanidade, resgatando pessoas de desastres, acabando com a fome em alguns países da África, eliminando guerras no mundo inteiro e punindo um jovem que pratica bullying no colégio que o jovem Pooni estuda. A jornalista Madeline Knox, procura desvendar os segredos por trás do misterioso ser que está transformando o mundo. Ao fim da semana Ormon reaparece, se revela um demônio menor, e diz que precisa levar uma alma ao seu senhor para não descer de estágio no inferno, o que lhe deseja, um pacto. O jovem Pooni pode ficar como *Superior*, mas quando morrer sua alma irá para o inferno, servir ao senhor de Ormon.

Diferente de Johnny Blaze ou Al Simmons, o jovem Pooni não deseja salvar um ente da morte ou estar com sua amada; não é um adulto com questões maiores; o demônio que aparece é uma criação do autor, assim com McFarlane fez, porém o vilão dos filmes e quadrinhos do herói *Superior* chamasse Abraxas, que pode tanto ser o nome de um demônio, quanto de um deus de um povo antigo quanto ser uma palavra mística com poderes de abrir portais ou espantar o mal; e talvez a questão mais importante, demonstra claramente que não possui religião e não vê sentido em possuir algo que não nunca viu, podendo dizer que as questões sobre a alma do bispo Holloway são resumidas neste momento de sua dúvida.

Ormon acaba por forçar o jovem a decisão de se transformar em *Superior* para salvar a cidade que estava sendo destruída por ele e um jovem transformado em Abraxas. A

salvadora da alma do jovem é a repórter Knox que lembra a todos que o herói não pode morrer, pois suas células de energia são carregadas e fortalecidas pelo calor do sol amarelo.

Em todas as aventuras dos quadrinhos listadas neste artigo, o mal sempre é derrotado pelo bem. Todos os demônios ao fim não conseguem seus intentos máximos, as almas continuam com seus donos ou não são transformados em soldados infernais. As histórias em quadrinhos de super-heróis possuem a luta dicotômica entre luz e trevas, bem e mal, certo e errado colocada a cada revista todos os meses nas mãos de leitores que desejam ao fim ver o bem sobrepujar o mal. Quem não sabe um dia Lúcifer não se canse de tanto perder e abandone o inferno, comprando um bar em Los Angeles, ou qualquer outra cidade com nome angelical e dedique-se a tocar piano.

Referências

DUBY, Georges. e AIRES, Philippe (org.). *História da Vida Privada 2- Da Europa Feudal a Renascença*. São Paulo: Companhia de bolso, 2009.

ELIADE, Mircea. *Historia das ideias e crenças religiosas III: de Maomé à idade das reformas*. – Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

HOLLOWAY, Richard. *Entre o monstro e o santo: Reflexões sobre a condição humana*. – Rio de Janeiro: Record, 2013.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: A história secreta*. – São Paulo: LeYa, 2013.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. *A Idade Média: Nascimento do Ocidente*. – São Paulo: Brasiliense, 2001.

MILLAR, Mark e Yu, Leinil. *Superior*. – São Paulo: Panini Livros, 2014.

NOGUEIRA, Carlos Roberto. *O diabo no imaginário Cristão*. – São Paulo, Editora Ática, 1986.

SCHMITT, Jean-Claude e Le Goff, Jacques. *Dicionário temático do ocidente medieval*, 2v. São Paulo: EDUSC, 2002.

XAVIER, Cristina Levine Martins. *O soldado do inferno: Mito e religiosidade nos quadrinhos.* – São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2004.

Coleção de miniaturas Marvel Nº 22 Motoqueiro Fantasma. - São Paulo: Editora Panini, 2013.

Coleção de miniaturas Marvel nº 24 Mefisto. - São Paulo: Editora Panini, 2013.

Creepy: Contos clássicos de terror. – São Paulo: Devir, 2012.