

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**

**CENTRO DE LETRAS E ARTES**

**ESCOLA DE LETRAS**

**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO**

**SUPERGIRL, SUPER-HERÓINA, CRIANÇA PERDIDA: O TRAUMA COMO  
EXPERIÊNCIA ARQUETÍPICA**

**Bernardo Camilo de Lima Rapp**

**Rio de Janeiro - RJ**

**2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**

**CENTRO DE LETRAS E ARTES**

**ESCOLA DE LETRAS**

**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO**

**Bernardo Camilo de Lima Rapp**

**SUPERGIRL, SUPER-HERÓINA, CRIANÇA PERDIDA: O TRAUMA COMO  
EXPERIÊNCIA ARQUETÍPICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à banca examinadora como um dos requisitos para obtenção do Grau de Licenciatura em Letras, realizado sob orientação do Professor Doutor Gustavo Naves Franco.

**Rio de Janeiro - RJ**

**2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**

**CENTRO DE LETRAS E ARTES**

**ESCOLA DE LETRAS**

**CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS – BACHARELADO**

**Supergirl, super-heroína, criança perdida: o trauma como experiência  
arquetípica**

**Por**

**Bernardo Camilo de Lima Rapp**

**Trabalho de Conclusão de curso**

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. Gustavo Naves Franco (UNIRIO)**

**Orientador**

---

**Profa. Dra. Lúcia Ricotta Vilela Pinto (UNIRIO)**

**Examinadora**

**Rio de Janeiro - RJ**

**2022**

## **DEDICATÓRIA**

Às areias do deserto,  
que estavam aqui quando cheguei,  
e estarão lá quando eu me for.  
Ao Sol, à Lua.

## **AGRADECIMENTOS**

À Luiza, por me salvar física, mental e bibliograficamente.

Gustavo, pela orientação e encorajamento. Kelvin e Elizabeth, pelo acompanhamento excelente ao longo do curso, Lúcia, pela leitura atenciosa como banca examinadora, e todos os professores da UNIRIO pelas aulas, apoio e atenção. William e Bruno por, além da atenção e infinitos suportes, o café e pão de mel.

À família, inteira, imediata e estendida, de meu pai Javier e mãe Hanny, madrasta Ana Paula e irmão Fernando, à avó Maria, avô Raul e avó Eva.

À Daniel e Dora, por correrem atrás de mim mesmo quando a maratona não parece valer a pena, e a Guilda como um todo, por continuar a existir enquanto me vou.

ΕΠΙΓΡΑΦΕ:



## **RESUMO:**

Este trabalho tem por objetivo analisar, por meio de uma leitura comparada, a representação e impacto do trauma emocional da personagem *Supergirl*, presente nas revistas de ampla distribuição da *DC Comics*. Para isso, foi levantado material de diversos anos de publicação, e utilizados textos acadêmicos relevantes para a compreensão da psicopatologia do trauma e do luto. A partir da perspectiva destes textos, e da análise de sete edições de revistas da série *Supergirl, 2011* e seis edições da revista *Supergirl, Woman of Tomorrow*, aliadas às imagens arquetípicas advindas dos arquétipos do *Puer*, *Senex*, *Sombra* e *Anima*, termos cunhados pelo psicólogo Carl Gustav Jung, este trabalho aponta as diferenças entre as duas edições, tanto na capacidade de invocar emoções diretamente conectadas às experiências do leitor, quanto na de representar as emoções sentidas pela personagem presente em sua narrativa. Junto a isso, o trabalho pretende apontar quais elementos da narrativa são relevantes ao entendimento e avanço das representações de uma psicologia complexa em narrativas literárias.

**PALAVRAS-CHAVE:** Supergirl; Trauma; Psicologia e literatura; Narrativas arquetípicas.

## **ABSTRACT:**

This paper has the goal of analysing, through comparative reading, the representation and impact of emotional trauma present in DC Comics' widely distributed magazines, of the character Supergirl. For this, material from several years of publication was collected, and academic literature relevant to the psychopathology of trauma and grief were used. Through their lens, and the analysis of seven editions of magazines of the series *Supergirl, 2011* and six editions of the magazine *Supergirl, Woman of Tomorrow*, together with the archetypal images arising from the archetypes of the Puer, the Senex, the Shadow and the Anima, terms coined by the psychologist Carl Gustav Jung, this paper aims to discern the differences between the two editions, in both the ability to invoke emotions directly connected to the reader's experiences and to represent the emotions felt by the personality of the character in its narrative. In addition, this paper attempts to state which elements of the narrative are relevant to

the understanding and advancement of representations of a complex psychology in literary narratives.

**KEYWORDS:** Supergirl; Trauma; Psychology and literature; Archetypal narratives.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>2 UMA INTRODUÇÃO RELEVANTE AO FENÔMENO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, DE GIBIS E HQS À GRAPHIC NOVELS</b> .....	13
2.1 Uma breve história sobre quadrinhos.....	13
2.2 Sobre o processo de criação e distribuição de revistas em quadrinhos.....	16
2.3 Introdução à personagem de Supergirl.....	17
<b>3 PRÉ-ANÁLISE E LEITURA</b> .....	21
3.1 <b>Supergirl, A Menina Heroína</b> .....	24
3.1.1 A Criança Herói.....	24
3.1.2 A Criança Divindade.....	26
3.2 <b>Supergirl, 2011</b> .....	27
3.3 <b>Supergirl: Woman of Tomorrow</b> .....	37
<b>4 ANÁLISE</b> .....	51
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	60
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	62
<b>ANEXO 1</b> .....	64

## 1 INTRODUÇÃO:

Esse trabalho se empenha em analisar um ponto específico de uma série de publicações, nominalmente as revistas em quadrinhos publicadas na última década, pela *DC Comics*, que relatam as histórias da personagem Kara Zor-El, também chamada de *Supergirl*.

Kara é uma personagem marcada por um trauma forte, e sua psicologia orbita esse elemento constantemente. Kara, uma menina adolescente, é uma de dois sobreviventes de um evento apocalíptico, que destrói absolutamente seu planeta, e extingue sua espécie. Kara consegue sobreviver através do sacrifício de seu pai, e encontra uma vida nova no planeta Terra, onde se torna ao mesmo tempo refugiada e super-heroína. Como prima do super-herói Kal-El, o Super-Homem, Kara tem todos os mesmos poderes, com o extra de ser a única dos dois que observou, ao vivo e com os próprios olhos, a cultura e sociedade de Krypton, e os eventos que viriam a culminar na destruição de seu planeta natal. Devido a isso, as histórias de *Supergirl* muitas vezes contam com elementos psicológicos que não estão presentes nas histórias de *Superman*.

As histórias cânone, entendidas aqui como *main line*, ou linha principal, que são publicadas com um título específico e constante, com um grupo de escritores e desenhistas constante, diferem dos *one shots* que exploram argumentos paralelos, não-constantemente e finais. *Supergirl*, *Being Super*, por exemplo, explora com início, meio e fim, a adolescência inicial de uma Kara que não é consciente do trauma que acabou de sofrer: Ela compartimentaliza, suprime, e recalca o apocalipse de seu planeta. *Being Super* ainda tem o benefício de não fazer parte da continuidade: Sua história é entendida como um mundo hipotético, possível de acontecer, mas não o principal onde as outras histórias e os outros personagens habitam. *Supergirl*, *Woman of Tomorrow*, começa com Kara com vinte e um anos, em outro planeta, onde não tem superpoderes e, por isso, pode beber álcool e ficar bêbada para “comemorar”, entre lágrimas e a chance de poder esquecer o passado, seu aniversário.

O trauma da personagem é, de fato, explorado nas *main lines*, mas com delicadeza e talvez um pouco de medo editorial.

Consequentemente, a análise das revistas que tratam de lidar com esse elemento servirão para provar tanto os argumentos a favor da noção de que as revistas em quadrinhos publicadas por uma grande editora como a *DC Comics* podem

de fato movimentar grandes argumentos à respeito da psicologia complexa de uma personagem marcada por fortes emoções, quanto os argumentos contrários, que acabam sendo utilizados para remover o valor de histórias individuais, tratando-as todas como produto da indústria cultural.

Para isso, este trabalho se valerá da análise de duas versões diferentes da personagem, a publicada na revista de nome *Supergirl* a partir de 2011, até 2015, e a publicada na revista de nome *Supergirl, Woman of Tomorrow*, publicada de 2020 até 2022. Através da análise do conteúdo arquetípico, como tratado por Carl Gustav Jung, em seu livro *Os arquétipos e o Inconsciente Coletivo*, e das ideias de: Ursula K. Le Guin em seu artigo *The child and the shadow*; Marie-Louise Von Franz em *A sombra e o mal nos contos de fada* e Jolande Jacobi em seu livro *Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C.G. Jung*, bem como dos arquétipos incorporados na narrativa, como denominados por Jung e postos em teoria por Joseph Campbell em seu livro *The hero with 1000 faces*, e da análise do luto e da depressão, na abordagem de Sigmund Freud, no livro *Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (Obras completas, volume 12)*, este trabalho almeja demonstrar como uma revista em quadrinhos pode tanto fracassar quanto ser bem-sucedida em demonstrar elementos complexos e intensos, contando com a participação de um time criativo de mais de quatro pessoas e publicando vinte páginas a cada metade de mês.

Começando com uma visão histórica, como fornecida pela análise de Brian Robb em seu livro *A identidade secreta dos super heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores*, o trabalho parte do surgimento das revistas em quadrinhos como são produzidas hoje, seguindo em direção ao boom dos Super-Heróis, passando pela era onde personagens como *Robin* e *Batgirl* e *Batwoman* foram criados, descrevendo o contexto histórico da criação de *Supergirl*, explicitando como e porque a personagem surge, como era quando foi criada, e em que direção se desenvolve ao longo dos sessenta anos de sua existência prolongada no coletivo de personagens da marca que a criou.

Após essa contextualização histórica, o trabalho aprofunda a reflexão em torno do trauma e suas cargas emocionais, abordando particularmente sua presença na personalidade de Kara Zor-El, analisando-o sob a visão dos arquétipos e das imagens arquetípicas presentes na personagem ao longo das diversas edições de suas histórias em quadrinhos.

Em sequência, o trabalho se estende em leitura aprofundada do material de análise, comentando especificamente os pontos entendidos como relevantes para a caracterização e entendimento da personagem, entendida como uma sobrevivente de um trauma marcante. Esta parte almeja especificar que movimentos são capazes de trazer emoções e pensamentos internos para as páginas das histórias, por meio tanto do texto quanto da ilustração, e explicitando como esses movimentos são executados ou deixam de ser.

Na etapa seguinte, o trabalho compara as duas séries de revistas lidas, muitas vezes chamadas de corridas: Nominalmente *Supergirl 2011* e *Supergirl, Woman of Tomorrow*, e contrasta seus sucessos e fracassos, levantando seus pontos de convergência e divergência estilística, e como cada decisão, feita por grupos completamente diferentes de escritores e desenhistas, consegue cumprir objetivos semelhantes ou diferentes. O Anexo I, uma coleção de páginas selecionadas, serve para apresentar um panorama do campo visual das revistas em quadrinhos, demonstrando também a outra metade das histórias em quadrinhos e como eles complementam e contrastam com a parte escrita.

## 2 UMA INTRODUÇÃO RELEVANTE AO FENÔMENO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, DE GIBIS E HQS À GRAPHIC NOVELS

### 2.1 Uma breve história sobre quadrinhos

Antes de começarmos a estudar a temática contida nas narrativas seriadas e ilustradas de *Supergirl*, cabe examinar um pouco o surgimento, o movimento e a reprodução das histórias em quadrinhos, também chamadas pela sigla de HQ ou de gibis, ou pelo termo em inglês *Graphic Novel*, que, apesar de contar com a tradução “Romance Gráfico”, ainda é utilizado para se referir ao estilo.

Em seu livro *A Brief History of Superheroes* (traduzido no Brasil como “A identidade secreta dos super-heróis”) Brian J. Robb analisa a criação da HQ seriada, buscando suas origens nos primeiros impressos do século 18, onde os caricaturistas James Gillray e Thomas Rowlandson, e o pintor William Hogarth “combinaram imagens e desenhos para comentar política, moda e costumes sociais.” (pg 24). Robb afirma que, de acordo com o historiador Maurice Horn, a obra de Hogarth “pode ser reconhecida como os primeiros precursores diretos da tira de quadrinhos.” (sic)

É na tira de quadrinhos dos jornais que as narrativas seriadas e ilustradas começam a atrair a atenção da população. Já na época, em 1845, Rodolphe Töpffer, artista suíço que publicava suas histórias em livros-álbuns de muitas vezes mais de 100 páginas, diz, ciente da reação crítica negativa a seu trabalho, que “...a história em desenhos, que os críticos desconsideram e os estudiosos mal notam, tem uma influência maior em todos os momentos, talvez até mais do que a literatura escrita.” Para Töpffer, a combinação da literatura escrita e das ilustrações surtia um efeito maior do que somente um sem o outro. De forma análoga, podemos comparar os quadros japoneses da estética *Haiga*, que combinam a poesia do *Haiku* com pequenas pinturas feitas com, muitas vezes, a mesma tinta do poema. Dessa forma, como uma ópera é feita de música, libreto e atuação, o *Haiga* e os romances gráficos são também entidades feitas de dualidades inseparáveis<sup>1</sup>.

Nos Estados Unidos, as tiras dos jornais eram utilizadas para atrair leitores durante uma briga por mercado dos jornais de Joseph Pulitzer e Randolph Hearst. Pulitzer lançou “O garoto amarelo” em 1895, criado pelo artista Richard Felton

---

<sup>1</sup> A dualidade inseparável texto-arte será relevante para a exploração de outras dualidades presentes em *Supergirl*, *Woman Of Tomorrow*, de Tom King.

Outcault. O garoto amarelo apresentava “um teatro da cidade na virada do século, no qual as tensões raciais e de classe deste novo ambiente urbano e consumista eram representadas por um grupo de crianças travessas do lado pobre de Nova York”. (pg 26). Foi “O Menino Amarelo” que usou pela primeira vez o termo revista em quadrinhos, em 1987, se referindo à “McFadden’s Row of Flats”, de Outcault, no New York Journal.

O conceito de super-herói não foi criado nas revistas em quadrinhos. Como iremos ver, suas inspirações vêm desde Hércules e Robin Hood, até Zorro, O Sombra, Tarzan, Flash Gordon e Buck Rogers.

Somente em 1933, depois dos sucessos de “Crazy Kat” (O gato maluco) e Popeye (O mesmo do desenho animado, que também recebe um filme e, inclusive, revistas em quadrinhos), a primeira versão do formato moderno de “comic book” é instituída. Colecionando diversas tiras dos jornais, a revista de 64 páginas intitulada “Famous Funnies” começou a ser vendida por dez centavos de dólar. Somente em 1938 o mundo veria a primeira aparição do que viria a ser chamado de super-herói, quando Jerome Siegel e Joe Shuster criam, juntos, o Super-Homem. Com o sucesso de Super-Homem, e com a explosão de vendas de revistas em que ele aparecia (ao ponto de as pessoas não chamarem a revista pelo nome, mas sim como “aquela com o Superman”) outras revistas com super-heróis foram criadas, surfando a grande onda de vendas que o Super-Homem havia criado.

Então, dessa data até 1956, começa o que historiadores e estudiosos referem como “A era de ouro”, termo popularizado pelo escritor e editor Richard A. Lupoff em 1960, em um artigo na revista “Comic Art”. Já em 1966, com o retorno às histórias de super-heróis, a população e os vendedores de jornal se referiam aos quadrinhos de antes de 56 como os da era de ouro, e os modernos, como da era de prata.

O movimento das revistas em quadrinhos é classificado em quatro eras: A era de ouro, de 1938 (com a inauguração de *Action Comics* #1, a primeira aparição de Super-Homem e o início da era de super-heróis) até 1956. A era de prata, de 1956 até 1970, a era de bronze, de 70 a 85, e a moderna, de 85 até os dias de hoje.

Tirando aparições em tirinhas de jornal, a maioria dos super-heróis aparecia ou em seus próprios quadrinhos, ou em revistas com diversas histórias contidas dentro. Em 1938, na *Action Comics*, surge Super-Homem. Para a *Detective Comics*, (sigla que permanece até hoje no nome da marca, *DC Comics*) em 1940, surge o *Bat-Man* (Na época, separado e hifenado), e a tríade que viria a dominar o mercado se

completa com *Wonder-Woman*, a Mulher Maravilha, no fim de 1941. Criada com um psicólogo e escritor de nome William Moulton Marston, teórico do feminismo que morou com duas mulheres em um relacionamento poliamoroso. Marston também desenvolveu o protótipo do detector de mentiras, detalhe que, em contexto com o “laço da verdade” de Mulher Maravilha, faz um pouco mais de sentido. Em 2017, um filme intitulado “Professor Marston e as mulheres-maravilha” foi lançado, contando um pouco de sua história.<sup>2</sup>

Ao longo dos diversos anos de publicações de revistas, histórias foram começadas e concluídas, relançadas, abandonadas e canceladas. Um exemplo antigo é o Flash, que na era de ouro era Jay Garrick, mas quando é relançado na era de prata, é atualizado com nova profissão, aparência e nome: Barry Allen, cientista forense e homem mais rápido do mundo. O método que os escritores e editores encontraram para justificar os diversos Flashes, Lanternas Verdes e outros personagens foi através da ficção científica e da teoria do Multiverso (algo que até hoje, nas revistas e filmes de super-heróis, permanece). Desta forma, uma publicação da era de prata acaba e recomeça na era de bronze, mas com a liberdade de poder ser diferente quando é benéfico. Isso traz facilidades também para o leitor novo, que não precisa tratar os últimos 50 anos de publicações como cânone, e pode começar a partir da data do reinício. Em contrapartida, isso dificulta a compreensão dos leitores de longa data, que acabam tendo que lembrar e esquecer informações que, antes, eram relevantes para a história, mas agora são acontecimentos de outras “linhas do tempo.”

Isso é importante para a análise narrativa e metanarrativa de Kara Zor-El, *Supergirl*. Durante o final da publicação “Crise nas terras infinitas” que serviu como ponto final para diversas histórias e reinício de várias, Kara se sacrifica para salvar a vida de Super-Homem. No início da corrida seguinte, a personalidade de Kara é representada de forma drasticamente diferente, em vez da salvadora de dimensões que foi a mártir do evento anterior, ela agora é aborrecida e se enfurece com facilidade. A recepção pública das revistas não foi a mais positiva, e diversas outras tentativas de lidar com a personagem (incluindo fazê-la ser possuída por um anjo que

---

<sup>2</sup> A veracidade do filme foi questionada pelos familiares vivos de Marston, dizendo que a relação entre os três não era poliamorosa, mas sim um casamento tradicional com sua esposa Elizabeth Holloway, e uma amizade forte com a terceira pessoa, Olive Byrne. A Wikipédia, por exemplo, ainda afirma a existência de uma relação consensual entre os três, citando Byrne como parceira e Holloway como esposa.

perde a fé em deus) foram tentadas. Para reduzir a complexidade e o escopo deste projeto, e focar em uma personalidade que seja próxima de uma pessoa real ou personagem mais convencional, estaremos utilizando somente algumas tiragens específicas. São elas: *Supergirl, 2011*, escrita por diversos escritores, mas que começou com Mike Johnson e Michael Green, *Supergirl, 2016*, que começa com Steve Orlando, *Supergirl, Being Super*, de Mariko Tamaki, e, finalmente, *Supergirl, Woman of Tomorrow*, de Tom King.

## 2.2 Sobre o processo de criação e distribuição de revistas em quadrinhos

Além de um escritor, que se encarrega de escrever a história e a trama de uma revista, uma história em quadrinhos moderna, produzida por uma das grandes empresas do mercado, conta com um grande time que cumpre diversas funções.

A primeira, e mais fácil de imaginar, é a função do desenhista. O desenhista é aquele que, como o nome indica, reparte a página em quadros, desenha as imagens dentro destes, e prepara a disposição física dos personagens nos cenários. O que o desenhista muitas vezes não faz, entretanto, é a função do colorista.

Atualmente, equipes de revistas em quadrinhos contam com um colorista específico, cujo objetivo é receber o “*linework*” do desenhista (literalmente, “trabalho de linha”) ou seja, o desenho sem cores e muitas vezes sombras ou texturas, e adicioná-las.

A última passagem no trabalho é feita pelo “*letterer*” (letrista) que posiciona os balões de fala e escreve seus conteúdos. Após esse processo, a revista, agora já completa, passa pelas mãos do editor do projeto, que tem a última palavra a respeito da publicação. As capas, muitas vezes, contam com desenhistas e coloristas diferentes, seja para fazerem a capa principal, ou a capa “alternativa”, que marca determinadas edições de uma determinada publicação com um valor especial de colecionável.

Assim, através da cooperação desse time de artistas, um bloco de vinte ou vinte-cinco páginas em branco se torna uma história por mês, ou às vezes por semana. Essas histórias, originalmente quase somente encontradas nas bancas de jornal, agora podem ser republicadas como “anuais” que juntam todas as edições de determinada revista em um ano, ou coleções completas (ou livros) que juntam todas as edições de determinada publicação. Um exemplo é o livro “Toda Mafalda” de Quino,



da editora Martins Fontes. Com o subtítulo “da primeira à última tira”, o livro coleciona todas as publicações de Quino nos jornais Argentinos para fácil acesso e leitura.

Com a modernização do sistema de vendas pela internet, muitas histórias em quadrinhos são compradas diretamente após impressão, nunca chegando a estarem à venda em bancas de jornal. Também, com o crescimento dos livros digitais, é cada vez mais comum que leitores não cheguem a tocar na arte que leem, em vez disso consumindo-a através de monitores.

### 2.3 Introdução à personagem de Supergirl

Nesse trabalho, estaremos analisando a personagem e a dimensão arquetípica encontrada em Kara Zor-El, *Supergirl*. Criada em 1959, no final da explosão de *spin-off characters*, Kara Zor-El representa diversos elementos culturais da época nos Estados Unidos. Analisaremos a personagem como um ser vivo, mas também como um produto cultural e mercantil, produzido por uma empresa de quadrinhos que, ao tentar criar mais uma “versão menina” de um personagem famoso, acaba por incuti-la de diversos argumentos fortes e comuns à experiência humana.

Para isso, estaremos utilizando a psicanálise de Sigmund Freud e Carl Jung, além de uma visão histórica do período dourado das revistas em quadrinhos de super-heróis. A carga arquetípica de qualquer super-herói é muitas vezes facilmente visível, mas em *Supergirl*, temos o benefício e o malefício de Kara ser criada para servir de *foil*, ou reflexo, de um dos super-heróis mais famosos e entendidos do mundo, seu primo Super-Homem.

Kara Zor-El é, para todos os efeitos e propósitos, o que o nome diz: Super-Homem, mas *girl*. Não só compartilha de todos os superpoderes que seu primo tem, como também é criada para compartilhar todas as ideias. Em 1960, a jovem menina loira é alegre, agradável, companheira, e representa todos os mesmos valores norte-americanos que Super-Homem.

Lembrando as quatro eras: A era de ouro, de 1938 até 1956. A era de prata, de 1956 até 1970, a era de bronze, de 1970 a 1985, e a moderna, de 1985 até o atual presente.

Relevante para Kara, é sua criação durante a era de prata, e a criação de Homem-Aranha, em 1962, pela companhia rival que em 1961, um ano antes, abandona o nome *Atlas Comics* e se torna *Marvel Comics*.

Especificamente em 1962, Stan Lee inventa *Spider-Man*, o Homem-Aranha, que, em contraste com as figuras sobre-humanas dos super-heróis da época, é um jovem, magro e aluno pobre que tenta pagar o aluguel com seu trabalho de fotógrafo *freelancer*. Essa conceptualização do sobre-humano “tão humano quanto nós” vai revitalizar o arquétipo dos super-heróis de quadrinhos, e também será um elemento importante para mover esses personagens em direção ao que temos hoje.

Os primeiros *spin-off characters* foram Capitão Marvel Júnior, em 1941, e Mary Marvel, em 1942. Efetivamente catapultando, a partir daí a criação de um novo “Personagem Júnior” (exemplo, *Robin*) ou de um personagem homem, *mas mulher*, (exemplo, *Hawkgirl*, baseada em *Hawkman*) por dia da semana. Do ponto de vista comercial, essa decisão foi exemplar. Dessa forma, os leitores de Capitão Marvel podiam comprar não só as histórias principais (que viriam a ser reconhecidas como *main line*, ou linha principal) mas também as histórias em que ele aparecia junto aos outros personagens de sua “família”. Batman, hoje em dia, conta com nomes como *Robin*, *Batgirl*, *Batwoman*, *Nightwing*, *Redhood*, *Batwing*, *Signal* e *Spoiler* (lista não-exaustiva). Nem todos contam com revistas próprias, mas a existência desses personagens permite então sua aparição em *outras* revistas que podem vir a precisar de uma ajuda comercial. Assim, quando, por exemplo, “Batman e Robin” não vende bem, a aparição de *Batgirl* pode influenciar as vendas, e vice-versa. Da mesma forma, se um ponto dramático, como por exemplo a morte de um personagem querido e reconhecido, é comercialmente necessário para provocar mais vendas, a empresa pode sacrificar um dos menos importantes sem se preocupar em ter que lidar com a falta de um dos personagens mais rentáveis.

Outro motivo para a existência de tantos personagens com nomes que completamente cercam o campo semântico do nome original é o *copyright*. O já mencionado Capitão Marvel é, na realidade, da *DC Comics*, não da *Marvel Comics*. Após uma luta judicial, Capitão Marvel, da *DC Comics*, tornou-se *Shazam*, e Capitão Marvel, da *Marvel Comics*, permaneceu Capitão Marvel. Outros exemplos de briga jurídica envolvem a criação de *Wonder Man*, depois que *Wonder Woman*, a Mulher Maravilha, fez sucesso. Desta forma, tornou-se costume cercar totalmente qualquer variação do nome do herói principal. Desta forma, temos *Supergirl*, *Krypto*, o Supercão, *Streaky*, o Supergato, e, também, *Superboy*.

Antes, entretanto, de Kara ser criada, em 1944 aparece, pela primeira vez, *Superboy*. Este personagem, testando as águas para o que viriam a ser vários outros

personagens, é somente Clark Kent, super-homem, mas novo, quando criança. Somente em 1993 *Superboy* vira seu próprio personagem, com sua própria revista homônima. Lois Lane, a namorada de Clark Kent, durante algumas breves páginas, como na edição de 1951 de *Action Comics*, #156, ganha superpoderes e uma roupa igual à de Clark Kent, somente durante sonhos ou como consequência de alguma experiência de Lex Luthor. Durante esses momentos, é chamada não de *Supergirl*, mas de *Superwoman*, *Girl of Steel*.

Uma personagem estabilizada só viria a aparecer em maio de 1959, com Kara Zor-El. Ela viria a ter diversas origens, identidades<sup>3</sup> e momentos ao longo dos anos até chegar à tiragem de 2011, que será a que utilizaremos, embora fazendo menções a tiragem de 2016-2020. Também utilizaremos *Supergirl*, *Woman of Tomorrow* escrita por Tom King e desenhada e colorida pelos Brasileiros Bilquis Evely e Matheus Lopes.

Desta forma, pode ser difícil categorizar a existência de *Supergirl*, a personagem e sua revista homônima, como qualquer outra coisa fora de um movimento comercial e legal. A partir do momento que seu nome, identidade, cores e valores são criados somente para reproduzir os de outro personagem, como exatamente é possível assumir que há algo em *Supergirl* que valha a pena ser lido, e que já não exista em *Superman*?

Essa linha de raciocínio chega a ser abordada pela própria personagem, em algumas histórias, quando ela percebe que a Terra (e alguns leitores) a identificam somente como outra versão de um herói famoso. Em realidade, o surgimento de um super-herói qualquer retém pouca significância sobre o ponto final que este personagem atinge na atualidade. O Tocha Humana, do Quarteto Fantástico, de 1961, antes era um robô, e assim como Jay Garrick, o Flash original, tem o título transferido para outro personagem que carrega o nome e a revista a partir daí.

A concepção de um personagem, então, acaba sendo somente o ponto de partida. Conforme as décadas passam, e times de escritores diferentes criam iterações em cima de iterações de sua personalidade, os argumentos levantados nos anos anteriores são expandidos, largados, apagados, justificados, entre outras opções. A existência de *Supergirl*, como qualquer outro personagem de sua época, então é um trabalho coletivo de criação que ultrapassa meio século de existência.

---

<sup>3</sup> Kara Zor-El já teve o nome de Kara Danvers, Linda Danvers, Kara Kent (quando adotada pelos pais humanos de Clark Kent, Super-Homem) e Lana Lang.

Naturalmente, elementos se perdem ao longo do tempo e são às vezes recuperados, somente para serem considerados antiquados pelos leitores e conseqüentemente descartados nas edições futuras. O oposto também ocorre, com elementos que, antes, foram descartados, mas agora acabam sendo lembrados com nostalgia. A mutação temporal de um personagem de revista em quadrinhos, então acaba sendo um pouco menos de evolução linear, e mais uma linha oscilatória de “o que faz sentido no momento”.

Desta forma, a evolução de *Supergirl* para longe de *Superman* indica um movimento que se manteve ao longo dos anos, uma decisão que ramifica em outras diferenças entre os dois personagens, e que a transforma, de um clone<sup>4</sup>, em uma personagem própria.

---

<sup>4</sup> Inclusive, Conner Kent ou Kon-El é o clone de Clark Kent que adota o nome de *Superboy*. Recentemente, sua história foi modificada para que Conner seja metade Clark Kent e metade Lex Luthor. Kara também teve uma sócia, Kara Zor-L (notem a falta de uma vogal) que acaba se tornando Karen Starr. Nas maiorias das histórias atuais, Karen é Kara de um universo paralelo, usando o nome de *Powergirl*.

### 3 PRÉ-ANÁLISE E LEITURA

Ao analisar a personagem de Kara, é necessário entendê-la como ela é apresentada: em sua quase totalidade, apesar de receber um nome diferente, ela é humana. Nasce em um planeta como o nosso, vive até sua adolescência em uma sociedade que, em seu conjunto, não é tão diferente da nossa, e no final de sua pré-história, sobrevive à experiência única de se tornar a penúltima sobrevivente de uma civilização extinta. Para os propósitos de nossa análise, ela deve ser tratada como humana. Psicologicamente falando, em todos os momentos de sua narrativa, ela age como tal.

Então é de se imaginar as consequências que poderiam advir de sobreviver a um evento literalmente apocalíptico como o que acontece em seu planeta Krypton: Aqui na Terra, nós humanos desenvolvemos transtornos de estresse pós-traumático, síndrome de sobrevivente, depressão, ansiedade, pesadelos ou terrores noturnos e, na melhor das hipóteses, um luto saudável. Para efeito de análise, utilizaremos essas condições como comuns tanto a seres fictícios quanto a seres humanos reais.

É importante entender os efeitos que a morte de um ente querido tem, antes de tentar extrapolar esse efeito a um planeta inteiro. Primeiro, o luto, como tratado por Freud, é “a reação à perda de uma pessoa amada ou uma abstração que ocupa seu lugar, como pátria, liberdade, um ideal, etc.” (FREUD, 2021, p.172) e geralmente provoca, ou pode provocar, os seguintes efeitos: “Um abatimento doloroso, uma cessação do interesse pelo mundo exterior, perda da capacidade de amar (...)” *ibid.*

É notável, para aqueles que já perderam um ente querido ou alguém de quem eram próximos, a facilidade que a mente tem de reinvocar os fantasmas do passado. Vislumbres borrados de objetos momentaneamente se tornam pessoas, barulhos ininteligíveis se tornam vozes chamando nomes. Essa permanência pode ser entendida como, como diz Freud, a dificuldade de remover as conexões libidinais desses objetos (entenderemos conexões libidinais aqui como “investimento de energia psíquica”, ou seja, emoções e outras formas de entender e computar o que uma outra pessoa significa para alguém.)

Freud continua sua análise, passando primeiro por um tópico que trataremos depois. De acordo com ele:

O luto profundo, a reação à perda de um ente amado, comporta o mesmo doloroso abatimento, a perda de interesse pelo mundo externo – na medida em que não lembra o falecido –, a perda da capacidade de eleger um novo

objeto de amor – o que significaria substituir o pranteado –, o afastamento de toda atividade que não se ligue à memória do falecido. FREUD, Sigmund, *Luto e Melancolia*, p. 173

Freud, entretanto, compara nesse parágrafo a carga do luto com outra carga emocional. Como o título do ensaio entrega, Freud está pondo lado a lado o luto com o que na época se chamava melancolia, e que hoje recebe o nome específico (e clínico) de depressão.

Particularmente, a melancolia, para Freud, apresenta os exatos mesmos sintomas que o luto, com exceção de um: Uma “diminuição” da autoestima, que “se expressa em recriminações e ofensas à própria pessoa e pode chegar a uma delirante expectativa de punição.” Essa expectativa de punição culmina no que Freud vai chamar de supressão do instinto à vida, ou seja, o intuito do suicídio. A diferença, então, de um luto saudável para uma melancolia não específica, para Freud, é em primeiro lugar o tipo de objeto perdido, em segundo lugar o sintoma de “empobrecimento do eu”, aqui entendido como Ego, e por último a duração, uma vez que a melancolia se estenderia por períodos mais longos do que o luto comum. (FREUD, 2021, p. 173-176)

Para o leitor atento, sintomas de depressão (ou até o tratamento do luto saudável) não são elementos extremamente presentes nas revistas de *Supergirl*, desde sua concepção até a faixa de 2011-2015. Em realidade, Kara Zor-El cai de seu planeta destruído na terra<sup>5</sup>, e, em sua primeira aparição (*Action Comics #252*, maio de 1959), sai sorrindo e voando, conversando com seu primo como se nada tivesse acabado de acontecer.

Um editor atento pode perceber, entretanto, o risco comercial (não esqueçamos que uma história em quadrinhos afinal é um processo colaborativo entre escritor, desenhista, colorista, letrado e uma companhia de publicação) que ter uma personagem com depressão e talvez instintos suicidas representa. Não esqueçamos também que *Supergirl*, assim como *Robin*, como o Arqueiro Vermelho, *Aqualad*, *Kid Flash*, e todos os outros personagens *spin-off*, são construídos com o principal propósito de servir de reflexo do herói titular de suas revistas, e, como consequência, produzir mais vendas. Com isso em mente, é de se entender que criar um personagem secundário que “roubaria” a atenção da revista e de seu personagem titular,

---

<sup>5</sup> Conforme os anos passam, mais informações são introduzidas ou removidas das histórias de origem dos personagens. Por enquanto, basta saber que Kara sabe que Krypton não mais é o planeta que era antes, e está ciente de grande destruição na maioria de suas revistas ao longo das décadas.

transformando-a em algo completamente diferente da fantasia de superpoderes e bem contra o mal, fosse algo que a empresa não quisesse fazer.

Com o passar do tempo, entretanto, os personagens secundários, como *Robin*, começam a escapar das prisões em que foram concebidos. *Robin*, Dick Grayson, cresce e sai do *aeternus pueris* que era e se transforma em Asa Noturna (*Nightwing*), adulto com interesses próprios, vida separada de seu pai adotivo, e envolvimento românticos que empurram a classificação indicativa da revista para cima. Desta forma, como alguém observa uma criança crescendo, Dick Grayson também cresce.

Isso levanta o questionamento de por que, então, outros personagens permanecem estagnados como crianças eternas. Se Kara, adolescente de 16 anos, após quase sessenta anos de revistas, continua com dezesseis anos, qual a lógica (ou impulso inconsciente) que permanece nos editores e escritores depois de tanto tempo?

Umberto Eco menciona, em “The Myth of Superman”, que as histórias de Clark Kent são, em oposição às de Hércules, por exemplo, simultâneas às nossas. Hércules *foi* herói, morreu e ascendeu à divindade. Super-Homem é herói, e permanece, desde sua criação até hoje, estagnado em um movimento que se repete constantemente. Ao contrário dos mitos antigos, que existiam permeando as sociedades, as histórias em quadrinhos de Super-Homem são produzidas, compradas e fornecidas a pontos de venda toda semana, meio mês ou semestre. Desta forma, Kara, assim como seu primo Kal, tem sua mitologia constantemente expandida e recriada, nunca podendo então ascender à divindade e finalizar sua história.

Deste ponto de vista, as histórias cânone, as *main line* que são publicadas com o título específico, com um grupo de escritores e desenhistas constante, diferem dos *one shots* que exploram argumentos paralelos, não-constantes e finais. *Supergirl, Being Super*, por exemplo, explora com início, meio e fim, a adolescência inicial de uma Kara que não é consciente do trauma que acabou de sofrer: Ela compartimentaliza, suprime, recalca, o apocalipse de seu planeta. *Supergirl, Woman of Tomorrow*, começa com Kara com vinte e um anos, em outro planeta, onde não tem superpoderes e, por isso, pode beber álcool e ficar bêbada para “comemorar”, entre lágrimas e a chance de poder esquecer, seu aniversário.

O trauma da personagem é, de fato, explorado nas *main lines*, mas com delicadeza e talvez um pouco de medo editorial. Coincidentemente, quando Kara finalmente se permite sentir raiva pelo que ocorre em Krypton (e tudo que ocorre com

ela a partir daquele momento), na edição 28 da corrida que começou em 2011 (essa edição tem data de capa de abril, 2014) é quando a percepção pública começa a mudar a favor da narrativa. A exploração dos sentimentos reprimidos pela personagem é recebida com reconhecimento pelos leitores, que entendem que de fato, era necessário lidar com esse trauma. Como psicólogos de poltrona, analisando um cliente, os leitores da obra podem perceber que havia algo por baixo da narrativa sendo suprimido. Não pela personagem em si, mas pela própria narrativa.

### **3.1 Supergirl, A Menina Heroína**

#### **3.1.1 A Criança Herói**

Em seu “Arquétipos do Inconsciente Coletivo”, Carl Gustav Jung, psicólogo e psicanalista Suíço, analisa a existência de arquétipos e imagens arquetípicas que se encontram no inconsciente coletivo da humanidade. Para Jung, os mitos e lendas antigos ficam registrados no inconsciente coletivo como imagens ou conceitos adjacentes a personalidades. Essas “imagens arquetípicas” são para ele como instintos, ou até, “órgãos anímicos” (JUNG, 2002, p. 161). Em realidade, o próprio termo “arquétipo” é resgatado do sentido de ideia platônico: “‘Arquétipo’ nada mais é do que uma expressão já existente na Antiguidade, sinônimo de ‘ideia’ no sentido platônico.” (ibid, pg 87).

Jung analisa diversos arquétipos, que se manifestam na psique como “imagens arquetípicas”. Essas imagens, universais à nós como instintos (“Tais predisposições são comprovadamente instintos herdados e pré-formações” (JUNG, 2002, p. 78)) apresentam-se em mitos, lendas, religiões e outras explorações da condição humana. Jung trata constantemente de diversos arquétipos, mas daremos atenção, neste trabalho, aos principais do *Self*, Anima/Animus, e Sombra, somado a um especificamente relevante à personagem de Kara: Os arquétipos da Criança.

Falemos, primeiro, do arquétipo da Criança. Reconhecemos, primeiro, que a imagem arquetípica de uma criança não necessariamente significa uma criança. Nas próprias palavras de Jung, “um preconceito de caráter leigo, que sempre tende a confundir o motivo da criança com a experiência concreta da “criança”, como se a criança real fosse o pressuposto causal da existência do motivo da criança.” (JUNG, 2002, nota de rodapé 20, p. 162). Desta forma, entendemos que a criança sólida,



carnal, real, não é o que estamos analisando: Não procuramos infantilismos, ou vontade de comer doces. Entendemos a criança como personificação anímica, ou seja, representação psicológica, do futuro. Novamente, de acordo com Jung:

Um aspecto fundamental do motivo da criança é o seu caráter de futuro. A criança é o futuro em potencial. Por isto a ocorrência do motivo da criança na psicologia do indivíduo significa em regra geral uma antecipação de desenvolvimentos futuros, mesmo que pareça tratar-se à primeira vista de uma configuração retrospectiva (*ibid*, p. 165)

Desta forma, reconhecemos as divisões do arquétipo da criança também como antecipações de desenvolvimentos futuros. Mas não vejamos isto como algum tipo de manifestação de destino, ou exploração de certezas pré-definidas como mágica. Como Jung diz, a criança “prepara uma futura transformação de personalidade”. Desta forma, ela é encarada também como a passagem de idade, o movimento em direção ao adulto. “Não admira, portanto, que tantas vezes os salvadores míticos são crianças divinas.” (*ibid* p. 165) pois os heróis estão, quase sempre, em um movimento em direção a algo. Este algo será mencionado quando analisarmos o Monomito de Campbell. Por enquanto, entendamos isto como um “*coming of age*” e aprofundemo-nos nas duas crianças que vemos em Kara.

De início, analisemos o arquétipo da criança herói, que aparece em diversas narrativas. Digamos Hércules que mata as cobras em seu berço, ou seu já mencionado primo, Kal-El/Clark Kent. Super-Homem, enviado à terra para escapar a explosão de Krypton, é encontrado como Moisés no rio por seus futuros pais adotivos. Em uma inversão do arquétipo, Kara é enviada já com dezesseis anos (apesar de chegar à Terra com a mesma idade, seu primo agora tem 33) e chega não como heroína, mas como refugiada. Esse movimento de inversão arquetípica cria na personagem um desamparo ainda maior em relação aos desastres que lhe ocorreram. Como veremos com o Monomito, de Campbell, Kara Zor-El se encontra separada de suas imagens arquetípicas e de uma estrutura mítica que poderia servir de base para seu movimento. Do ponto de vista do leitor, a narrativa não pode seguir a estrutura mítica. Do ponto de vista da personagem, ela não pode realizar os movimentos que precisa, não consegue seguir o processo, denominado por Jung, de *Individuação*.

Desta forma, Kara é simultaneamente, ambivalentemente, super-humana e desesperadamente humana. A criança herói que é invulnerável, e a perdida menina longe de casa. O tema é descrito por Jung como “Menor que pequeno e maior que grande”. “O tema ‘menor do que pequeno e, no entanto, maior do que grande’

complementa a impotência da ‘criança’ com os seus feitos igualmente maravilhosos” (JUNG, 2002, p. 167) Diz Jung. Desta forma, podemos ver o embasamento talvez inconsciente, talvez consciente, para o que viria a ser parte integral da personalidade de Kara, e de muitos outros super-heróis que, como o Homem-Aranha, encontram-se nessa ambivalência entre super-humano e humano.

Para Jung, não existe “mas” no inconsciente. (JUNG, 2012, p. 36) A ambivalência, no âmbito da psicanálise, significa simultaneamente o sim e o não, querer e não querer. De acordo com Jung, o sonho de uma paciente que precisava atravessar um corpo d’água para chegar a uma ilha, mas não tinha como, pois não havia ponte, significa ao mesmo tempo a necessidade e a incapacidade de realizar o movimento. Esta paciente, assim como Kara, se encontra em um momento de ambivalência, uma transição entre uma imagem arquetípica e outra.

### 3.1.2 A Criança Divindade

Outra imagem arquetípica se manifesta presentemente na personagem de Kara. Mais do que a criança herói, Kara é enquadrada perfeitamente na criança deusa. Uma subdivisão do arquétipo da criança (o mesmo, naturalmente, que se subdivide na criança herói), a criança divindade é simultaneamente toda poderosa e se encontra em necessidade de proteção constante. A diferença principal entre ambos as imagens é, de acordo com Jung (ibid, p. 166-167):

A criança ora tem o aspecto da divindade criança, ora o do herói juvenil. Ambos os tipos têm em comum o nascimento miraculoso e as adversidades da primeira infância, como o abandono e o perigo da perseguição. Por sua natureza, o primeiro é inteiramente sobrenatural e o segundo é humano, porém elevado ao limite do sobrenatural (é semidivino). O deus, especialmente em sua íntima afinidade com o animal simbólico, personifica o inconsciente coletivo ainda não integrado em um ser humano, ao passo que o herói inclui a natureza humana em sua sobrenaturalidade, representando desta forma uma síntese do inconsciente ("divino", isto é, ainda não humanizado) e da consciência humana.

Analisemos então os elementos arquetípico-mitológicos aqui apresentados, relacionando-os diretamente com a narrativa publicada de Kara Zor-El, personagem dos quadrinhos. Em suas diversas séries, *Supergirl* vive, morre, é transformada (meta-narrativamente) em um anjo, é transplantada de universo, entre outras coisas que acabam dificultando a interpretação da personagem ao longo dos anos. Há um motivo para os constantes “reboots” lançados pela companhia de quadrinhos, mas não analisaremos o *corpus* narrativo de mais de sessenta anos de textos. Focaremos,

primeiramente, na revista homônima que perdura desde sua criação em 1972, *Supergirl*.

### 3.2 Supergirl, 2011

A corrida de 2011 se estende até 2015 com um total de 40 revistas, cada uma com aproximadamente vinte páginas. Sem contar aparições da personagem em outras revistas, a tiragem inicialmente escrita por Michael Green e Mike Johnson, desenhada por Mahmud Asrar, colorida por Dave McCaig e letuada por Rob Leigh conta então com um total aproximado de 800 páginas. Ao longo da corrida, parte do time acaba sendo movido para outros projetos ou substituída por outros escritores/artistas.

A primeira edição da corrida de 2011, entretanto, é nomeada edição #0. Isso é atribuído à mais um movimento de *reboot*, total ou parcial, de quase todas as histórias publicadas pela *DC Comics* até então, criando assim um novo início onde possíveis leitores podem começar a ler sem ter que se preocupar com os outros cinquenta anos de revistas. Desta forma, começar pela edição #0 nos fornece a possibilidade de observar o início da personagem, como diria Horácio, *ab ovo*.

Na sua edição zero, Kara é observada conversando com sua família enquanto violentos terremotos ameaçam a estrutura física de seu planeta. Ela recebe de seu pai a roupa que será seu uniforme de super-heroína, similar ao de Super-Homem, com o S que viemos a reconhecer. Após uma breve luta entre seu pai e sua mãe, Kara, desacordada, é posta dentro de uma pequena nave e enviada universo afora enquanto Krypton explode no fundo. A narração de seu pai explicita, desde as primeiras linhas até a imagem final da destruição do planeta, o tom do texto:

Krypton will die. My brother Jor-El was right. There's no sense pretending otherwise. I should broadcast the news across the planet. I want to. People deserve to know their fate. But what purpose would it serve? The panic would fill our final days with fear and violence. Better to do what I can for those I can. Krypton will die. My daughter will not.<sup>6</sup> *Supergirl, 2011, pg1*

A abordagem inicial da revista tem claramente uma tonalidade séria. A aceitação da morte pelo narrador, o pai da personagem principal, é rapidamente superada, focando em vez disso em dois outros sentimentos, clássicos para o

---

<sup>6</sup> “Krypton morrerá. Meu irmão Jor-El estava certo. Não há sentido em fingir o oposto. Eu deveria anunciar a notícia ao planeta. Eu quero. As pessoas merecem saber seu destino. Mas qual propósito isso serviria? O pânico encheria nossos dias finais de medo e violência. Melhor fazer o que posso para aqueles que posso. Krypton morrerá. Minha filha não.” Tradução nossa.

conceito do super-herói: O desejo de fazer o bem (Anunciar a verdade ao planeta) e a vontade de salvar aqueles importantes para o narrador (no caso, nossa personagem principal e analisada, Kara). Desta forma, a edição zero serve como prólogo, explicitando os temas principais da narrativa e simultaneamente expondo o mundo e a civilização que acaba por ser extinta na última página.

A edição #1 da revista abre com o colapso da nave de Kara no planeta terra, e o subtítulo “Última Filha de Krypton” (em resposta direta ao título de *Superman, Last Son of Krypton*). Com uma breve menção ao Kansas, onde *Superman* cresce, a revista atravessa a crosta terrestre e deposita Kara, que saiu de Krypton já com seu uniforme, na Sibéria. O planeta Terra inteiro percebe o objeto, e soldados armados são o comitê de boas-vindas que Kara recebe. Ainda em um estado de choque, acreditando estar em um sonho, já que em seu planeta não nevava desde que ela tinha aprendido a andar, Kara começa a achar que está dormindo, até as ordens dos soldados se tornarem ataques. Rapidamente a barreira de linguagem se torna parte importante da narrativa, quando os estadunidenses não entendem o idioma da Kryptoniana, e Kara se desespera ainda mais quando percebe o sol nascendo, e vê que este está completamente diferente.

Parte integral da narrativa de *Superman* sempre foi sua relação com a Terra, e por extensão, o sol. O novo planeta de Kal-El o adota e o faz sentir-se incluso, após ter perdido Krypton, e o sol amarelo é o que concede a ele suas habilidades quase-divinas. Para Kara, entretanto, a visão do sol amarelo serve para sinalizar ao mesmo tempo o fim do hipotético sonho que ela estaria tendo, e cimentar que, a partir de agora, como Dorothy em *O Mago de Oz*, ela não está mais no Kansas.

O conflito entre os soldados e a jovem se estende durante mais algumas páginas, com a culminação da cena no momento em que, em um lapso de fúria, ela agarra um homem pelo pescoço e implora para que ele, “por favor, só me diga onde estou.”

“*Oh, father... Mother... Where are you?*” Ela pensa. “*And then suddenly, with one word...*”<sup>7</sup> Neste momento, coberto com uma auréola de um sol estrategicamente desenhado mais alto no céu, Super-Homem descende com sua clássica simbologia religiosa, e no idioma de seu planeta, diz “pare”. E com essa palavra, Kara diz que volta a achar que estava sonhando.

---

<sup>7</sup> “Ó, pai... mãe... aonde estão vocês?” e “E então subitamente, uma palavra” tradução nossa.

A próxima edição, #2, começa com a pergunta de Super-Homem à Kara: Quem é você? Ela responde somente com “I’m”<sup>8</sup> e pensa em responder “Sozinha, confusa, perdida, diferentes maneiras de dizer com medo.” Em vez disso, entretanto, a personagem joga a pergunta de volta, questionando quem é ele. Vemos aí já o início da forma como a revista tratará os problemas de Kara, ou como Kara lida com seus problemas: Raiva. Essa raiva será relevante em quase todas as edições da corrida 2011-2015, com sua culminação na edição vinte e oito<sup>9</sup> (já produzida por outro time de escritores) mas por enquanto, será vista como uma forma de lidar com seu medo e insegurança.

Essa visão é relativamente lógica, do ponto de vista extra narrativo. Sabemos que existem diversos meios de lidar com medo, trauma, tristeza, e outros sentimentos. A revista aqui elege dar preferência à violência da personagem. É uma manobra que tem raiz em corridas anteriores a este *reboot*, e que já se tornou parte no novo repertório de Kara, como forma de dar a ela uma diferença em relação ao Super-Homem.

Em resposta a declaração de que Super-Homem é Kal-El, seu primo, Kara responde socando o rosto do homem. É entendível, até certo limite, que essa impossibilidade (“Há três dias atrás, Kal-El era um bebê”) provoque uma incerteza que culmine em raiva. Por enquanto, a revista insiste em demonstrar que, nessa posição, Kara tende à violência em vez de uma tentativa calma de entendimento, em contraste com a personalidade e os pedidos e apelos de seu primo.

Já nesse momento podemos então identificar essa oposição como algo arquetípico. Onde Kal é calmo e pede entendimento, Kara é violenta e demanda respostas. Essa contraposição é entendida no inconsciente de Jung como elemento da Sombra, que serve, em breves linhas gerais, como análoga do Id na interpretação Freudiana: Ela é o elemento que empurra em direção às pulsões, aos desejos, e precisa ser controlada por, no caso de Freud, o Ego, e no caso de Jung, diversas coleções de impulsos arquetípicos.

Desta forma, então, podemos já classificar Kara como um “reflexo sombrio” da história de Super-Homem. Um pouco diferente da adolescente que, sorrindo, sai de

---

<sup>8</sup> A contração significa “Eu sou” mas também pode significar “Eu estou”. Uma piada clássica norte-americana é o filho dizer ao pai que está com fome, e o pai responder “Oi, com fome. Eu sou pai” (Hi hungry, I’m dad.)

<sup>9</sup> Devido à quantidade de tempo que uma análise de 28 edições pediria, não iremos nos estender até lá.

sua nave destruída e se torna amiga de todos os órfãos do orfanato em sua primeira aparição, meio século atrás.

Voltando a essa perda de paciência, Kara continua agredindo Kal até ele arremessá-la em direção às nuvens. Após um curto voo, e parcial destruição da Muralha da China, Kara percebe que está arriscando a vida de pessoas, e se acalma o suficiente para receber a notícia de seu primo.

*“But why do you stay here? Why don’t you go home to Krypton?”* Ela pergunta. Ele responde com *“Because Krypton... Krypton is gone.”*<sup>10</sup> E a edição acaba.

O uso desse *cliffhanger* demonstra total conhecimento, da revista e do time que a produz, sobre o impacto que essa notícia deve ter sobre a personagem. Não obstante, o leitor até agora também está ciente de que Kara ainda não teve capacidade de entender totalmente o destino de Krypton, mas tem certeza absoluta que de este foi destruído, como demonstrado na última página da edição #0. Desta forma, tanto os escritores quanto os leitores esperam que o desenvolvimento dessa notícia, e a reação de Kara, seja explorada na próxima edição.

A última página desta edição, entretanto, acontece “em outro lugar” com personagens até agora não introduzidos e um cristal grande, brilhante e vermelho, que foi removido da nave de Kara enquanto ela brigava com seu primo, levantando assim ainda mais suspense para a próxima edição, apesar de o fazer de um modo diferente: Não uma ameaça interna, psicológica, mas uma externa e física.

A próxima edição, #3, abre com um monólogo interior de Kara sobre como ela reage à explicação que, podemos supor, já ocorreu.

The man wearing my Family’s crest tells me impossible things. This man claims to be the infant cousin I was holding in my arms three days ago. On Krypton. My Home. Now he’s telling me it’s gone. He’s telling me that everyone I loved, everyone I knew, everything I’ve ever known... is gone. He’s telling me that somehow years have passed. That I’ve lost time that I can never get back. I want to laugh. But there’s something in his voice. Like he can only ever tell the truth. It’s his voice that scares me the most.<sup>11</sup> *Supergirl* 2011, #3, p. 2

<sup>10</sup> “Mas por que você fica? Por que não volta para Krypton?” e “Porque Krypton. Krypton acabou.” Tradução nossa.

<sup>11</sup> “O homem usando o brasão de minha família me conta coisas impossíveis. Esse homem diz ser meu primo criança que eu segurava nos braços três dias atrás. Em Krypton. Minha casa. Agora ele me diz que ele se foi. Ele me diz que todos que eu amava, todos que eu conhecia, tudo que eu conheci na vida... acabou. Ele me diz que de alguma forma anos se passaram. Que eu perdi tempo que nunca vou recuperar. Eu quero rir. Mas tem algo em sua voz. Como se ele só pudesse dizer a verdade. É sua voz que mais me assusta.” Tradução nossa.

Aqui vemos, finalmente, o desenvolvimento esperado do luto como descrito por Freud. A primeira reação de Kara é negar, virar de costas para esconder as lágrimas, e acusar Kal-El de mentir. Como descrito, o trabalho do luto:

(...) exige que toda libido seja retirada de suas conexões com esse objeto. Isto desperta uma compreensível oposição – observa-se geralmente que o ser humano não gosta de abandonar uma posição libidinal, mesmo quando um substituto se anuncia. Essa oposição pode ser tão intensa que se produz um afastamento da realidade e um apego ao objeto mediante uma psicose de desejo alucinatória. Freud, Sigmund. *Luto e Melancolia*, in *Introdução ao Narcisismo, Ensaios de Metapsicologia e outros textos*, p. 174

É natural, então essa oposição à notícia, e a reação de Kara. Após alguns quadros ponderando a lógica da situação, ela se afasta e vai atrás de sua nave, planejando voltar para Krypton. Em vez disso, na página cinco, do total de vinte da edição, somos apresentados a um novo personagem. Este, totalmente irrelevante para o processo de luto de Kara, é o que viremos a identificar como “vilão da semana”. Várias narrativas episódicas, desde o eternamente popular *Power Rangers* com seus monstros gigantes, a animes japoneses, e naturalmente, histórias em quadrinhos, acabam por utilizar este cliché. Esse novo personagem, Simon Tycho, atrai Kara para sua estação espacial com um holograma de sua nave, que ela planejava pegar de volta para retornar a Krypton. Após quinze páginas onde Kara é atacada por borboletas robô e uma célula gigante com um cérebro flutuando dentro (nomeado de “O Cérebro”), Kara cai no chão, envenenada pela radiação de Kryptonita, a famosa pedra verde capaz de afetar Super-Homem. A revista acaba sem mais menções ao trauma de Kara Zor-El, seu luto, ou suas emoções, e só um breve “Oh, pai. Você construiu isso? Você me enviou aqui?” quando ela nota sua nave.

Antes de passarmos para a próxima edição, consideremos o que acabou de ocorrer. A história da revista, o entendimento de Kara sobre a verdade de Krypton, é pausada para a introdução de um outro personagem que não tem nenhuma relação com essa faceta, e nem virá a ter. A introdução de um “vilão da semana” é encarada como uma manobra para manter o interesse dos espectadores/leitores em uma obra. Entretanto, essa manobra é absolutamente desnecessária. O movimento de Kara em direção ao confronto com seu trauma é o interesse da revista. Ao pausar esse movimento para introduzir Tycho, borboletas robô e O Cérebro, a revista indica acreditar que o interesse do leitor não está na exploração da condição emocional de Kara, mas em assisti-la socar pessoas.

Os motivos para a decisão de introduzir Tycho, O Cérebro e outros vilões da semana em edições futuras de *Supergirl 2011*, então, pode ser encarado como algo

extra narrativo. Decisões editoriais, ou consequências de ter que se produzir 20 páginas por mês, independentemente de qualquer outro acontecimento. Não cabe a esse trabalho julgar essas decisões, porém teremos que lidar com suas consequências enquanto tentamos extrair informações das edições de *Supergirl 2011*.

O movimento do luto e sua superação por Kara então, é parado. A edição seguinte começa na primeira página com o uniforme de nossa protagonista sendo esticado em uma máquina enquanto Tycho e sua assistente conversam sobre gigapascals de força e sobre como esse deve ser o material mais resistente do universo. O leitor percebe imediatamente que, da cena de seu desmaio na edição anterior, até essa cena, Kara teve suas roupas removidas enquanto estava inconsciente.

Na página 2, vemos Kara em um grande tubo, flutuando em líquido, com algum tipo de colante preto que, o leitor imagina, estava embaixo de seu uniforme. A narração de Kara, de dentro do tubo, diz o seguinte:

Kryptonite. A radioactive element lethal to the touch. Just being close to it - like I'm being held now - can be fatal. I'm screaming, but no sound comes out. I'm crying, but there are no tears. My skin is burning off, but there are no flames. All there is... All I am now... Is the pain.<sup>12</sup> *Supergirl 2011, #4, p. 2*

Na próxima página, sem tempo para um leitor absorver a completa e violenta mudança de tom, estamos acompanhando um soldado que invade o quarto onde Kara está sendo mantida, e na página seguinte, a quarta página da edição, ele a liberta de seu tubo.

A adição desses elementos contrasta fortemente com a temática tratada até agora. Saímos de uma revista que explorava a relação de uma pessoa com a quase total extinção de sua espécie, para horror em tubos de ensaio e comentários que parecem ter sido removidos diretamente de *I have no mouth but I must scream*, de Harlan Ellison. O fato de que esses elementos são completamente introduzidos e desfeitos em um total de quatro páginas não ajuda o leitor a lidar com eles. Em realidade, a velocidade com que vem e vão deixa somente a ideia de que não havia motivo para que fossem incluídos.

Já na página 7, o soldado que salva Kara é acertado com um tiro e morre. Kara recebe um pouco de luz solar, recupera seus poderes, e destrói a estação espacial, destruindo o corpo de Tycho, que depois se mescla com O Cérebro para não morrer,

---

<sup>12</sup> “Kryptonita. Um elemento radioativo letal ao toque. Só de estar perto dele - - como estou agora - - pode ser fatal. Eu grito, mas nenhum som sai. Eu choro, mas não há lágrimas. Minha pele queima, mas não há fogo. Tudo que eu sou agora... É dor.” Tradução nossa.



enquanto outros empregados fogem em pequenas naves, respeitando a regra de que super-heróis não matam. Já na página 10, Kara tinha recuperado suas roupas, causando também estranhamento sobre a necessidade de gastar uma página para mostrar que elas tinham sido removidas. Essa edição, então, passa com o mesmo gosto que Kara sente: Um obstáculo introduzido que foi superado e, agora, a história pode continuar novamente.

É o que ocorre na edição seguinte, #5. Kara simplesmente abandona a nave, sem menção de utilizá-la, e voa em direção ao espaço profundo, contando somente com uma pedra vermelha que serve, de algum modo, para abrir um portal espacial para seu longínquo resquício de planeta: Uma placa tectônica, quase como uma ilha, flutuando no espaço. O formato e sua existência são referências a outros momentos das histórias de *Superman* e *Supergirl*, no passado, nominalmente a existência de uma cidade de Krypton, Argo ou Kandor, que de alguma forma sobrevive à explosão.<sup>13</sup>

Nesse caso também temos a parcial sobrevivência da cidade de Argo, e o que aparenta ser a culminação do arco reflexivo de Kara. Ao chegar à cidade e perceber que ela está coberta de pó e em ruínas, Kara encontra o laboratório do pai e insere a pedra vermelha que a guiou até ali. Um holograma do pai aparece, comunicando a ela sua última mensagem gravada: A notícia da morte de seu planeta.

O choque de retorno ao drama psicológico da personagem é menos gritante do que o choque de partida. Passamos somente oito páginas até agora, onde na revista anterior tivemos cinco páginas de desenvolvimento e quinze de lutas e O Cérebro.

A revista, entretanto, escolhe passar mais tempo com o pai de Kara do que com ela. Enquanto ele fala, as reações de Kara incluem tapar a boca, e falar uma de duas palavras: “*Father*” e “*No*”. Nas páginas oito, nove e dez, o monólogo paterno chega a excluir o rosto da personagem dos quadros, tanto quanto suas falas. A página onze culmina com um grito sem palavras em prantos e a saída de Kara do prédio em que estava.

O leitor tem entre esta página e a próxima para imaginar o processo que ocorrerá agora. Ainda de acordo com “Luto e Melancolia”, de Freud, sabemos que o processo “doloroso” do luto demora tempo, pois as conexões libidinais, os investimentos emocionais, em outras palavras, precisam ser desconectados dos objetos perdidos e retraídos para si mesmo. É um processo lento, cumprido aos

---

<sup>13</sup> Argo voltará a aparecer, não em *Supergirl 2011*, mas em *Woman of Tomorrow*.

poucos (pg 174), com grande aplicação de tempo e energia. Enquanto isso, entretanto, o objeto perdido permanece na psique, pontuando diversos, se não todos, momentos com uma agulhada de tristeza.

Lembremos também que existem outras formas, patológicas, de se relacionar com o luto. No título do ensaio e no corpo do texto, Freud naturalmente o compara com a melancolia, a depressão como é mais entendida hoje. Como mencionado nesse trabalho, há também ansiedade, ataques de pânico, síndrome de sobrevivente, e outros movimentos psíquicos que transformam a dor da “retirada da libido” em emoções mais “facilmente” lidáveis pelos que sofrem a perda. Para Kara, como já demonstrado anteriormente ao atacar seu primo, seu método é a raiva.

Interpretando literalmente a frase de Freud, que diz que “a análise da realidade mostrou que o objeto amado não mais existe” (naturalmente, a visita à Krypton em ruínas e coberta de pó) “e então exige que toda libido seja retirada das conexões com esse objeto” (FREUD, 2021, p. 173), a reação de Kara então, logicamente, seria fisicamente retirar suas conexões com cidade, de forma violenta.

Virando a página, vemos que de fato a personagem é desenhada demolindo prédios e ruas. Temos três quadros para nos colocar no papel de alguém que visita uma cidade fantasma e imaginar se teria sido melhor manter a arquitetura local intacta como algum tipo de memória, ou se a desconexão libidinal exige o total aniquilamento arquitetônico, visto que os prédios vazios e cobertos de pó são, naturalmente, lembranças constantes da destruição de Krypton, quando a revista introduz mais um vilão da semana.

De forma semelhante, Kara ataca esta pessoa, uma humanoide roxa, enquanto pergunta a ela se ela teria “feito isso”, e matado seu pai.

Após uma troca de socos e comentários pouco interessantes para essa narrativa (Kara deixa de falar frases na página 17, com monólogo exclusivo dessa outra personagem por três páginas), a revista acaba com Kara presa a uma pedra, por sua capa, com uma espada.

A edição #6 começa com um flashback para antes da destruição de Krypton, um exemplo de memórias traumáticas retornando à mente durante momentos de estresse, Kara revisita a memória de um treinamento de combate corpo-a-corpo que faz parte do currículo de educação física de sua escola. Ela compara sua falha no treinamento com a falha que, retornando à realidade, vemos na página que dá título ao episódio. Vemos o monólogo interno de Kara ficando em paz com sua possível

morte: (...) *This far from a yellow sun, I'm just a normal girl again. At least I'll die at home, in Argo. Where my family died... My friends died... At least I have that.*<sup>14</sup>

Cortamos daí para a terra, novamente, e temos uma nova personagem introduzida. Por enquanto, a noção que a revista passa é ter um pouco de receio de permanecer com Kara durante seus períodos mais baixos. Isso pode ser uma decisão estilística ou editorial, por diversos motivos, desde um certo distanciamento respeitoso em relação ao trauma real por parte de autores que, talvez, não tenham se sentido capazes de representar os vales mais baixos do animo humano, ou em contraponto, medo de que investidores retirem dinheiro do projeto caso a personagem comece a oferecer pensamentos não facilmente vendíveis. A interpretação da decisão, entretanto, não interessa muito para a análise. O fato é, Kara se encontra aceitando sua morte, desde que seja uma que a posicione de volta em contato direto com Krypton e seus habitantes.

Uma irlandesa chamada Siobhan<sup>15</sup> tira uma foto de um par de turistas perto da estátua da liberdade quando a alienígena roxa pousa na Terra e manda um guarda local convocar o exército.

Cortamos para Kara, desmaiada, que vê a forma translúcida de seu pai e sua mãe. Incerta da realidade, ela diz estar sonhando, e seu pai responde com “Talvez. Chame de memória, chame de nosso amor.” Seguido de frases como “Pegue minha mão, juntos nós temos a força” e “Você sempre teve o poder”, Kara de alguma forma se liberta e voa em direção à terra, onde chega há tempo de salvar Nova Iorque dos alienígenas, mas não antes de um último monólogo interno sobre o destino de Argo e Krypton:

My old life is over. I knew it already. I knew it the moment I stepped out of the crater on Earth. I wanted to believe it was a dream. I wanted to wake up in father's lab to see him staying up late working on his latest plan to save Krypton. I wanted to wake up to see the red sun bringing out the auburn in my mother's hair. I wanted to wake up on the morning of my graduation to face the future alongside my closest friends. But the truth is... I'm awake now. My home is gone. And I have only one place left to go.<sup>16</sup> Supergirl, 2011, #6, p. 12

---

<sup>14</sup> Longe assim de um sol amarelo, eu sou só uma menina normal de novo. No mínimo, eu vou morrer em casa, em Argo. Onde minha família morreu... Meus amigos morreram... No mínimo eu tenho isso.

<sup>15</sup> Siobhan será relevante como uma amiga de Kara a partir da edição número nove. Sua introdução aqui, apesar de brusca, faz sentido se analisada a obra completa, e as próximas edições da revista. Siobhan também é filha de um vilão Irlandês e tem o superpoder de falar qualquer idioma, o que cumpre a função de ensinar inglês para Kara no futuro.

<sup>16</sup> “Minha vida antiga acabou. Eu já sabia. Eu soube no momento em que saí daquela cratera na Terra. Eu queria acreditar que era um sonho. Eu queria acordar no laboratório de meu pai e vê-lo acordado até tarde trabalhando em seu plano mais recente para salvar Krypton. Eu queria acordar e ver o sol vermelho realçando o ruivo no cabelo da minha mãe. Eu queria acordar no dia da minha graduação e enfrentar o futuro junto dos meus amigos mais

Vemos, antes de virarmos a página para enfrentarmos os vilões da semana, uma tentativa de recontextualização da noção de que Kara já sabia, em realidade, que Krypton havia sido destruído. Isso tenta, desta forma, dizer que o processo de luto já estava ocorrendo a partir do primeiro soco no rosto de Super-Homem. Apesar de não haver muitas evidências de que a violência e raiva de Kara eram fruto de nada além de confusão, e do fato de que em momento algum Kara tem um monólogo interno indicando essa noção, temos que assumir que, como é comum na psicologia Freudiana, houve um recalque da informação para proteger a psique, e desta forma podemos justificar, ainda que de uma forma um pouco imprecisa, a ideia de que Kara já sabia do final de Krypton desde a revista número 1, e que só agora consegue encarar a verdade diretamente.

Da página 12 até o final da revista, há luta, sem muitas palavras de nossa protagonista. Na próxima edição, #7, há uma frase relevante: “*Krypton might be gone, but there’s still something to save*”<sup>17</sup> enquanto ela resgata um idoso.

Após 18 páginas, A alienígena roxa, líder dos outros alienígenas, declara derrota e foge do planeta, ameaçando voltar. Kara permanece no chão, com um pequeno monólogo dizendo que “Eu não achava que podia, mas venci. Eu salvei esse lugar. Mãe, pai... só por hoje.... Eu ganhei.”

Já tendo nos estendido demais nessa corrida, vale a pena perceber até agora o que foi exposto nas revistas mencionadas. Em primeiro lugar, existe, de uma forma relativamente restrita uma vontade de tratar os elementos que perturbam a psique da personagem. Breves momentos de paz ou introspectivos onde Kara para e examina onde está e o que está acontecendo. Infelizmente, esses momentos são diversas vezes interrompidos por cenas de conflito físico, muitas vezes gratuito, como a luta com os alienígenas liderados pela mulher roxa, ou a luta contra o Cérebro. Vemos, no seu momento mais baixo, uma aceitação da sua morte, no lugar onde “deveria ter acontecido” (“*At least I’ll die at home, in Argo. Where my family died... My friends died...*”) e algum tipo de contato com a realidade do trauma que, para ela, não aconteceu há mais de dois ou três dias. Esse breve momento em que Kara é presa a uma parede que, não por coincidência, parece uma lápide, traz a ela lembranças de falhas anteriores e a faz aceitar seu destino como algo que ocorrerá de forma “justa”

---

próximos. Mas a verdade é... Eu estou acordada agora. Minha casa se foi. E eu só tenho um lugar para onde ir.” Tradução nossa.

<sup>17</sup> “Krypton pode ter acabado, mas ainda há algo para salvar.” Tradução nossa.

ou correta, como ela demonstra ao afirmar que, no mínimo, morrerá em Krypton. Essa noção, de que sua sobrevivência é algo errado e que sua morte no “local certo” ou da “forma certa” consertará as coisas, é sinal claro de Síndrome de Sobrevivente. A morte então é metaforicamente presa à Kara, e ela se desprende dela através, infelizmente, de dois balões de fala com frases pouco impactantes.

A dicotomia da corrida de 2011 infelizmente se estende, apesar de menos e menos conforme os anos passam, até o final da corrida de 2016, que acaba em junho de 2020. Infelizmente, quando o time que publicava as edições de 2016-2020 encontra um ritmo, *Supergirl* (2016) é cancelado, devido a uma quantidade cada vez maior da atenção do mercado indo para a rival Marvel, e, naturalmente, a crise de COVID-19 que afetou todos os setores do mercado global.

A imagem que fica, então de Kara Zor-El, é desta jovem que é simultaneamente não-afetada e completamente definida pela perda, mas somente quando é conveniente para os objetivos das edições. Esse desequilíbrio causa aos leitores que procuram a exploração da personagem um desinteresse por lutas como aquelas contra o Cérebro, e, imagino, cause talvez tédio naqueles leitores que procuram ver mais painéis de conflito físico. Isso pode ter se dado por infinitos fatores, desde uma sala de diretores e editores querendo testar as águas da nova publicação, até uma tentativa de equilibrar o estilo dos dois escritores que trabalhavam juntos nessa edição.

Esse equilíbrio é trabalhado, entretanto, quase à perfeição nas edições de *Supergirl*, *Woman of Tomorrow*, de Tom King.

### **3.3 Supergirl: Woman of Tomorrow**

Em *Woman of Tomorrow*, King explora os elementos traumatizados da psicologia de Kara, enquanto a observa com uma outra personagem, que sequer se é nomeada até a página 11, quando se identifica como Ruthye Marye Knoll. Ruth começa sua narração com a informação de que seu pai foi morto a sangue frio após uma desavença política. Ela, então, sai à procura do assassino, com o desejo de contratar um mercenário que possa vingá-lo. Por coincidência, Kara está no mesmo planeta, cidade e bar que Ruth enquanto esta negocia com um homem que a agride e rouba o pagamento, a espada que matou seu pai. Kara, vestida com um sobretudo

marrom que invoca o imaginário dos sem-teto estadunidenses e completamente bêbada, o impede de fugir e devolve a espada à menina, e depois desmaia.

Vemos o primeiro contraste na forma como somos apresentados à narrativa. Onde a *mainline* de 2011 começa *ab ovo*, com o apocalipse de Krypton, a narrativa de King abre com o assassinato do pai de Ruth enquanto ela narra, em *off-screen*, como conheceu Kara e como, juntas, encontraram o assassino<sup>18</sup>. É dito, inclusive, nas primeiras duas páginas, que Kara Zor-El chega a matar o homem, apesar de não sabermos como. Isso se afasta da caracterização de “menina perfeita” com que foi concebida e da eterna regra de que “super-heróis não matam”, ao mesmo tempo em que não vai na direção já explorada em *Supergirl 2011* de raiva não direcionada.

Descobrimos, então, que Kara está no planeta de Ruth devido ao sol vermelho, onde ela, agora com vinte e um anos, pode sentir os efeitos do álcool, o que seria impossível na Terra, devido aos efeitos de seus superpoderes.

Após se negar a ir com a jovem Ruth em busca de vingança, repetindo em linhas gerais os comentários esperados de um super-herói, Kara diz que entende a dor de Ruth, o que provoca na jovem um acesso de fúria. Ela diz:

You understand? You don't understand a damned thing! I didn't lose somebody, I lost my blessed father, who was my heart! I will never see him again, not on my bridal day or any other, he's gone! All that flighty talk of compassion and fury! That's dandy if you're living on ground you know will stand solid! But I lost my world!<sup>19</sup> KING, Tom. *Supergirl: Woman of Tomorrow* #1, p. 18

Não é necessária muita atenção para perceber o paralelo, mas Ruth continua sua narração, do futuro da revista, dizendo que “não sabia da história na época.”, sobre como ela “tinha perdido tudo para ganhar invulnerabilidade”.

É importante lembrar que as histórias em quadrinhos têm o benefício de conseguir pôr em paralelo um elemento a mais do que as narrativas puramente baseadas em texto. Como dito antes, a dualidade inseparável do Romance Gráfico permite a ele a capacidade de pôr a narração da revista em paralelo com acontecimentos puramente visuais, sendo capaz de escrever prolixamente sobre algo enquanto mostra algo completamente diferente, como a narração em *off-screen* de filmes é capaz de fazer. Temos a briga verbal de Kara e Ruth, em primeiro plano, nos

---

<sup>18</sup> *Woman of Tomorrow* é toda narrada como um livro de memórias publicado por Ruthye em um futuro distante, onde esta está idosa e famosa.

<sup>19</sup> “Você entende? Você não entende uma maldita coisa! Eu não perdi alguém, eu perdi meu abençoado pai, que era meu coração! Eu nunca mais o verei, não no meu dia matrimonial ou qualquer outro, ele se foi! Toda essa conversa aérea de compaixão e fúria! Isso é dândi se você vive em chão que sabe ser sólido! Mas eu perdi meu mundo!” Tradução nossa.

diálogos. Temos a narração de Ruth em segundo plano, conectando e recontextualizando o diálogo, e temos, naturalmente, os quadros, onde a reação física de Kara à frase “perdi meu mundo” é esconder o rosto e começar a lacrimejar.

O diálogo continua quando Kara diz que visitou o planeta, em seu aniversário, para não “ter que pensar sempre sobre...” e é interrompida quando, simultaneamente com a palavra “invulnerabilidade” mencionada anteriormente, é atingida no peito por uma flecha atirada pelo homem que matou o pai de Ruth, acompanhado pelo que a agrediu no bar.

Alguns leitores das histórias de Super-Homem, ou aqueles que acompanharam a série de TV *Smallville*, podem saber que há, entre os outros sobreviventes de Krypton (geralmente vilões), um aliado de Clark e Kara. Krypto, o Super-Cão (Não confundir com Krypton, o planeta, que termina com um N), com o qual não trabalharemos muito, estava presente até agora somente como um detalhe no fundo dos quadros. Ao ver sua dona atravessada com uma flecha, a reação do animal é, naturalmente, correr em direção ao agressor.

King faz então a decisão de acertar Krypto com uma flecha, o que culmina, na próxima edição de *Woman of Tomorrow*, em sua possível morte. Ainda na primeira, entretanto, Kara se levanta ao ver seu animal de estimação sangrando no chão, e anda até seus agressores. Ela ainda é acertada por duas outras flechas antes de nocautear o homem do bar enquanto o assassino do pai de Ruth, Krem, foge para dentro da nave de Kara.

A menina cai no chão e segura o cachorro enquanto a nave decola, deixando-a sozinha, vulnerável, e novamente sem caminho de volta para casa.

A primeira edição acaba aí, e já podemos comparar as fortes diferenças estilísticas e como elas servem para representar a mesma personagem já analisada. As edições subsequentes da revista explicitam e levantam outros argumentos que vemos surgir nas primeiras vinte e três páginas, mas por enquanto temos a figura de uma menina que, enquanto realmente vulnerável, permanece simultaneamente, como diz Ruthye, invulnerável.

A reação de Kara à menção do assassinato do pai de nossa nova narradora é, primeiramente, a de tentar convencê-la a não perpetuar o ciclo de violência. Entretanto, vemos na segunda página que, de alguma forma, é Kara que é convencida a ir atrás de Krem e matá-lo. O leitor pode assumir, no final da edição número um, que é por causa de Krypto. O leitor mais acostumado às narrativas em quadrinhos pode

assumir, talvez erroneamente, que Kara não mata diretamente Krem, mas de alguma forma Krem acaba causando sua própria morte, um cliché já presente em diversos filmes, séries e narrativas, mas o que mais importa é saber que a menina perfeita já não está mais com dezesseis anos, nem é mais tão perfeita. Também podemos adicionar à nossa lista de primeiras impressões a breve sessão de choro de Kara ao se deparar com um enfrentamento relacionado ao apocalipse de Krypton.

A segunda edição abre com Ruth sentada em algo equivalente a um ônibus ou trem espacial, e entre diversos momentos de conexão entre Kara e ela, duas partes saltam aos olhos: A primeira, quando o ônibus espacial é ameaçado por algum tipo de criatura gigante que consome metal, o motorista chama por Kara e pede que ela os salve, sabendo que ela é *Supergirl*. Ao ouvir “nós vamos morrer” da boca do piloto, a resposta de Kara é “bummer” ou, traduzido de maneira livre, “que droga.” O motorista então responde, “Mas você não pode talvez fazer algo super? Salvar o dia?” E ela, em linhas gerais, responde que não tem poderes devido ao sol vermelho do planeta de qual acabou de sair.

Apesar de ser tratado de forma irônica, e de, através de outra manobra da narrativa, conseguir no final salvar o dia e não morrer, Kara aqui demonstra não só uma falta de preocupação com a própria morte e a do resto dos passageiros do ônibus, como também uma falta de vontade de sequer tentar tranquilizar o motorista. No quadro seguinte, vemos que ela grita com os passageiros, dizendo que eles estão no pior transporte da galáxia e, portanto, devem ter drogas. Isso se torna relevante quando, após um dos passageiros confirmar ter drogas, Kara pega uma pílula e a consome, ganhando poderes temporários que lhe permitem defender a nave do animal espacial.

Mais relevante do que o conhecimento de narcóticos que a personagem apresenta, é a cena final da revista, quando Kara retorna à nave e vai ao banheiro, lavar as mãos. Ruth sai de um dos compartimentos do banheiro, afirmando que não sabe se fez aquilo corretamente e que não está acostumada a “lavatórios internos”. Kara responde que tem certeza que ela fez tudo direito, e Ruth se aproxima e pergunta o que ela está fazendo, enquanto a narração diz que “existe um momento de essencial importância para entender o que veio depois.” E que “começou, como a maioria das coisas começa quando se lida com *Supergirl*, com um momento de gentileza”.

Kara diz que ela e Ruth estavam viajando há quase um mês, e pergunta se ela não tem lavado as mãos. A próxima página consiste, em sua totalidade, de 5 painéis



onde Kara ensina a menina a lavar as mãos, colocando o sabão nas palmas de Ruth e falando:

Now rub them all together. You got to get all the nooks and crannies. Mother used to make me count to *suzhav* out loud. If nothing else, Kryptonians are clean. Were clean. I still think of mother when I... She was... She was tough, you know. Strict. About washing. And a lot of things. We used to... But that's not here or there. So when you're done, just rinse again— Get all the soap off. Like that. Great.<sup>20</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #2, p. 18

Na página seguinte, após Kara perguntar como ela se sente, Ruth responde com outra pergunta: Depois da tragédia da destruição do seu planeta... Você também procurou vingar a sua família?”

A resposta de Kara é “Não”, mas Ruth menciona ao leitor que, agora lendo a tinta na página, percebe que não foram as palavras que a impactaram. “It was the tone in her voice, which I do not have the ability to re-create and so must just tell you without the subtlety of the moment. In her response... I heard a whole life of regret.”<sup>21</sup> E Kara sai do banheiro, deixando Ruth sozinha.

Uma outra edição de *Supergirl* teria acabado aí, mas um benefício da série de King é uma contagem de páginas marginalmente maior: Entre três a cinco páginas a mais. Esse benefício permite então que King prossiga com uma página onde Ruth, algumas semanas depois, reclama com um passageiro ao seu lado, que dorme e apoia a cabeça em seu ombro. O passageiro acorda, enfurecido, e começa a ameaçar Ruth. Em um painel dominado por azul, vemos que Kara nocauteia o passageiro, e ele volta a dormir. Ruth narra a situação falando que “Tudo que eu sabia é que primeiro houve um distúrbio. Depois, houve *Supergirl*. E então, tudo estava pacífico de novo.”

Em vez de acabar nessa página, temos um acesso às memórias de Ruth, recontando o que acontece após Krypto e Kara serem acertados por flechas. Ruth menciona que, apesar de se considerar teimosa, teria aceitado a morte e ido em paz com seu cachorro no campo, mas Kara, se recusando, se levanta, carrega Krypto e Ruth até um barco, e rema em direção ao médico mais próximo, chegando ao ponto de ordenar que ambos recebessem tratamento antes dela, após o qual prontamente desmaia no chão. Tendo passado uma semana desmaiada enquanto se recuperava,

---

<sup>20</sup> “Agora esfregue tudo junto. Você tem que pegar cada cantinho. Minha mãe me mandava contar até *suzhav* em voz alta. No mínimo, Kryptonianos são higiênicos. Eram higiênicos. Eu ainda penso na minha mãe quando... ela era... ela era durona, sabe? Rígida. Sobre se limpar. E sobre um bando de outras coisas. Nós costumávamos... Mas isso não é aqui nem lá. Então quando você acabar, molha de novo— Tira todo o sabão. Assim. Ótimo.” Tradução nossa.

<sup>21</sup> “Foi o tom em sua voz, o qual não tenho capacidade de recriar e, portanto, preciso conta-lo sem a sutileza do momento. Em sua resposta... Ouvi uma vida de arrependimento.” Tradução nossa.

Kara acorda e recebe a notícia de que não poderiam salvar Krypto sem a receita do veneno utilizado nas flechas. É então que, após confessar que durante a briga, mal percebeu Krem, Kara pergunta à Ruth se ela o reconheceria, ao qual ela responde positivamente. Kara, então, decide aceitar a oferta de Ruth.

Em primeiro lugar, levantamos a comparação com o fato de que, entre a edição número 1 de *Supergirl 2011* até a edição de número sete, não temos como confirmar a passagem de sequer um dia inteiro. Da edição um de King até a edição dois, temos confirmado um mínimo de um mês. Isso justifica o crescente apego emocional de Kara à Ruth, conforme as duas viajam juntas em busca do assassino de seu cachorro e o pai de Ruth. Também podemos perceber o planejamento de que Ruth seja *foil* de Kara, seu reflexo, como ela era de *Superman* há muito tempo. Vemos também o elemento de auto sacrifício de Kara, que, por exemplo, na luta com o Cérebro e a destruição da base espacial onde ela fica por um tempo, em *Supergirl 2011*, não encontramos tão presente.

Mas do ponto de vista puramente psicanalítico, não encontramos muitas informações novas vindo diretamente de Kara. Em realidade, percebemos muito mais o que sua presença causa em outras pessoas. Vemos o piloto da nave botando sua confiança nela, e vemos Ruth, dizendo que sentiu, no tom de sua voz, uma vida de arrependimentos por, assume ela, não ter buscado vingança pela morte de seus pais.

É importante mencionar também o lapso de Kara, ao acessar uma memória antiga que resgata a presença de sua mãe. A associação do processo de lavar as mãos com a mãe de Kara, em anos e edições passadas reconhecida como Alura In-Ze, não aparenta ser extremamente violenta ou sequer particularmente notável. Em realidade, através do texto de King, o resgate da memória de Alura parece ser sinal de um luto saudável, como descrito por Freud (FREUD, 2002, p. 173). O que provocou em Kara uma resposta emocional forte, até agora, foi em primeiro lugar o ataque verbal de Ruth, e em segundo, sua pergunta sobre vingança. Vemos então um par de elementos simultaneamente contrastantes já nas edições de número um e dois. Em primeiro, Kara foge da terra, em seu aniversário, com o objetivo de se embriagar e “não ter que lembrar”. Entretanto, nos momentos em que partilha da vulnerabilidade de outra pessoa, no caso, Ruth, vemos o lado mais saudável do trabalho de luto. Isso, em duas edições, será progressivamente mais visível conforme a história progride.

A edição número três contém uma alegoria ao apartheid e a campos de concentração. Ela lida diretamente com genocídio como manobra política, e afeta

fortemente Ruth. Infelizmente, *Supergirl* toma um papel de porto seguro para a menina, e acaba não participando da história de uma maneira que conduza à análise da personagem. Em realidade, Kara escolhe um caminho agressivo de investigação quando começa a perceber os sinais que o governo da cidade de Maypole tentaram esconder. Três momentos, entretanto, saltam aos olhos, se o objetivo é exclusivamente a psicologia da personagem: O primeiro, ao visitar o prefeito da cidade.

O prefeito não-nomeado de Maypole, desinteressado com a presença das duas, diz que o banheiro está quebrado e as encaminha para um outro prédio, enquanto tenta construir um castelo de cartas. Quando este colapsa, ele perde parcialmente a compostura, e de forma deselegante, manda as duas embora. Ruth, então, através de sua narração, afirma que:

I have seen it asserted elsewhere that Supergirl was a woman of infinite patience. The type who took the world as it was and waited peacefully for it to better itself. Having spent a goodly amount of time in her presence, I must say... This was not my experience.<sup>22</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #3

Kara então sopra o castelo de cartas, espalhando-as e outros papéis pelo escritório. Isso será elevado na cena em que, após sobreviver à um atentado, acordando na madrugada para segurar Ruth e a proteger de tiros de metralhadora, Kara retorna ao escritório do prefeito, que diz que, apesar de estar muito feliz que ambas estejam bem, essa é a cidade dele, e *Supergirl* exigir ser tratada como a princesa de Maypole é “estúpido, talvez até perigoso.”

Kara demonstra a falta de paciência mencionada por Ruth e muito mais presente nas edições de *Supergirl* 2011 ao levantar a mesa do prefeito e a arremessar contra uma parede. Quando ela vira de costas para sair, o prefeito diz que poderia prendê-la, ao qual ela responde que “não pode, mas pode bem tentar.”<sup>23</sup>

Kara então pega Ruth e voa com ela até o campo, procurando por algo. Ela encontra a cidade dedicada ao grupo oprimido, que tinha se tornado um cemitério soterrado nos próprios destroços, e volta para Maypole, agarrando um dos guardas e obrigando-o a falar. Ele conta que, após obrigarem os outros de sua espécie a morarem em outra cidade, uma gangue de criminosos conhecidos ameaçou atacar

---

<sup>22</sup> “Vi afirmado em outros lugares que Supergirl era uma mulher de paciência infinita. O tipo de pessoa que aceitava o mundo como ele era e esperava pacientemente para que ele melhorasse. Tendo passado uma boa quantidade de tempo em sua presença, eu preciso dizer... Esta não foi minha experiência.” Tradução nossa.

<sup>23</sup> Contraste com a cena em *Homem de Aço*, filme de 2013, onde Henry Cavill se rende por livre e espontânea vontade às autoridades, e se mantém algemado para tranquiliza-los.

Maypole. Seguindo uma ideia de Krem, o homem que elas perseguiam, a cidade de Maypole paga aos criminosos para que eles os ignorem, sugerindo em vez disso a cidade vizinha. Krem, no final das contas, acaba indo junto dessa gangue para outro planeta, dando a próxima pista para a perseguição das personagens.

Elas, entretanto, sem jurisdição ou capacidade de executar justiça em um outro planeta, se conformam com sentar nos degraus do prédio da prefeitura, enquanto Ruth comenta:

I cannot fathom it. I... These people are so... They live their lives so kindly. You saw them. They're... they have families, they have... All those dead and Krem just got away. How can... It's too big. We're too small.<sup>24</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #3, p. 24

Sem resposta, e sem poder fazer mais nada, Kara abraça a menina em silêncio.

Em realidade, há um quarto elemento que pode ser analisado na personagem, extraído especificamente de seu silêncio. Onde, dada uma situação plausível, a personagem se demonstra disposta a conversar (por exemplo, pedindo informações ao prefeito duas vezes antes de decidir investigar sozinha), Kara entende que há um momento em que a ação se torna mais importante. Desta forma, podemos entender sua menor quantidade de falas nessa edição.

Inclusive, em uma pequena cena que mal aparenta importar à narrativa, uma atendente de um restaurante diz a Kara que sabe quem ela é, e que “vocês” destruíram seu planeta, e que não deviam vir complicar o “deles”. O quadro acaba aí, sem reação de Kara, e a página seguinte é a cena do atentado noturno à vida de Ruth e Kara. A falta de resposta pode ser devido à atenção maior dada à narrativa principal, mas também pode ser entendido como uma recusa de Kara a ser ofendida por uma pessoa que tenta usar a destruição de Krypton contra ela, sugerindo alto controle emocional longe do processo de luto onde “tudo lembra o objeto perdido” (FREUD, 2002, p. 171-173)

Até nessa mesma linha, o abraço de Kara nessa edição e a cena da lavagem de mãos na anterior sugerem um apego emocional, naturalmente novo em medida que Ruth não é de Krypton (apesar de lembrar Kara de Krypton, por causa do comentário de que Ruth teria “perdido seu mundo) que sugerem um movimento de luto saudável novamente, visto que, para o enlutado ou melancólico (lembrando que Freud usa o termo para significar algo muito próximo do que atualmente entendemos

---

<sup>24</sup> “Eu não consigo entender. Essas pessoas são tão... Eles vivem suas vidas tão bem. Você os viu. Eles têm famílias, eles tem... Todos aqueles mortos e Krem só fugiu. Como pode... É muito grande. Somos muito pequenas.” Tradução nossa.

como depressão) tudo que não lembra o objeto perdido é “desinteressante” e incapaz de ser amado (idem).

A partir de agora, com as edições #4 e #6, teremos o maior desenvolvimento relativo ao nosso entendimento da psicologia de Kara. A edição #5 lida mais com os aspectos físicos de Kara e a vontade de Ruth de protegê-la quando ambas acabam sendo transportadas para um planeta que orbita uma estrela verde. Assim como as estrelas amarelas dão os poderes de Kara e as vermelhas normalizam os Kryptonianos no nível humano, as estrelas verdes vão para o outro extremo e drenam as energias, ao ponto de exaurir o sujeito e causar dor física. Durante a edição #5, Kara está mais focada em não gritar de dor enquanto Ruth a protege contra os habitantes do planeta. A narrativa continua, mas para a análise psicológica, não há muito material.

Na edição quatro, entretanto, as personagens continuam na trilha de Krem, descobrindo os planetas que sua nova gangue já visitou. A revista começa com a cena de um bebê, sentado no meio de uma pilha de corpos, que Kara pega no colo e tranquiliza. Depois, em outro planeta, vemo-la alimentando um dos sobreviventes do massacre, pondo garfadas de comida em sua boca, visto que seus braços foram removidos. Depois, vemos as duas em frente a um coveiro, e depois de pedir permissão para ajudar, Kara cava o resto das covas necessárias para o dia. Particularmente notável é a interação a seguir, quando Kara manda uma alienígena que, de acordo consigo mesma, “É grande”, bater nela. Quando esta se recusa, falando que “Você é pequena, eu sou grande, vai doer.” Kara ataca o emocional da mulher, dizendo “Você não é grande. Se fosse grande, você teria impedido eles. Você só é pequena.”

Temos alguns quadros da alienígena batendo em Kara antes de ela parar, e Kara escalar seu ombro para abraçá-la enquanto ela chora. Ruth explica a situação para o leitor:

There we met a woman named Irasaan who had lost her family in the Brigand raid. She had been in another galaxy in battle with the Pykkts when the attack happened. She returned home to ashes and loss. Irasaan’s greatest heartbreak was that as much as she tried and tried, she was unable to mourn her dead. The emotions of the moment seemed captured in her bosom, and she feared that was where they would forever remain.<sup>25</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #4 p. 12

---

<sup>25</sup> “Lá encontramos uma mulher chamada Irasaan que tinha perdido sua família no ataque da Brigada. Ela estava em outra galáxia em batalha com os Pykkts quando o ataque aconteceu. Ela voltou para casa, cinzas e perdas. A maior dor de Irasaan era que, não importa o quanto ela tentasse, ela era incapaz de lamentar seus mortos. As

Podemos ver, então, a facilidade com qual Kara entende o recalque emocional de Irasaan como algo que ela identifica em si mesma. A frase específica, feita para promover a raiva e forçar o despejo de emoções, pode com facilidade ser utilizada em Kara, o que se tornará visível ainda mais no final desta edição. A ideia de que Kara se vê como pequena, insignificante, já que não pode impedir a destruição de Krypton, também retoma a frase de Ruth de que ela perdeu tudo para ganhar invulnerabilidade. O leitor talvez já consiga ver a conclusão mais óbvia desta linha de raciocínio, a noção de que uma pessoa se torna mais forte após se recuperar de um trauma, algo que hoje é mais entendido como “resiliência”.

A resiliência de Kara é testada ao chegar ao próximo planeta da revista, onde ela, após uma briga com Ruth para que esta não venha junto, entra em um prédio que contém as gravações do ataque ao planeta em que estão. Ruth dorme do lado de fora da porta, esperando. Quando Kara sai, está visivelmente transtornada, silenciosa. No próximo planeta, ambas observam um dos membros da gangue, capturado, ser apedrejado até a morte. Ruth diz que sabia que ele merecia seu destino, mas “ainda tinha um pensamento de que você o salvaria.” Kara responde “tinha?” e na próxima página vemos um monastério, dito “um dos lugares mais pacíficos do universo”, com uma estátua quebrada em múltiplas partes e uma camada de sangue. Kara, ao ver a cena, diz que tem que ir embora, e que “vai gritar”.

Dizendo que não pode gritar ali, porque seria demais, e “tudo que sobrou vai quebrar”, ela dispara para cima e voa espaço adentro. Nesse breve momento em que os quadros acompanham Kara, mas a narração de Ruth permanece no chão, vemos as opiniões da narradora sobre nossa analisada, e tiramos bom proveito de sua percepção.

You see, what is not well understood about the daughter of Krypton is that her power was not one of action but one of restraint, endurance and passion. She did not choose to fire a beam from her eyes, or have breath of ice, or run faster than a speeding bullet. Or any of her other well-documented miracles. No, she held back her heat vision to look you in the face. She warmed her breath to converse with you. She slowed herself to walk by your side. Every moment of every day, she suppressed the forces churning inside of her. All the energy of a dead world that strained against her many barriers, eternally demanding to be released. I believe this effort hurt her. I believe she lived her life in pain. But I reiterate again, for I think it important enough to repeat—These beliefs are based on my time at her side, watching as she moved through strife and sorrow. If you were to have asked her, I have little doubt she would have claimed that such an assertion was absurd. She would say she felt fine and

---

emoções do momento pareciam presas em seu cerne, e ela temia que era lá onde ficariam para sempre.” Tradução nossa.

well and then she'd ask you if you needed any help.<sup>26</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #4, p. 21-22

A percepção que Ruth tem de Kara provém da noção de que o trauma é o elemento principal em sua vida. De certo ponto de vista, e particularmente em relação a “perguntar se você precisa de alguma ajuda”, podemos entender a posição de Ruth ao afirmar isso. Ela entende a posição de Kara como alguém que, por mais que possa ter superado o trauma, não pode nunca esquecê-lo.

Como já mencionamos, a edição número cinco serve mais à narrativa de Ruth do que à análise de Kara. É suficiente mencionar que, após a experiência de quase-morte no planeta que orbita o sol verde, Kara decide, na próxima edição, contar à Ruth os acontecimentos finais de Krypton, e ao leitor, exatamente o que aconteceu.

A edição #6 é, possivelmente, a mais relevante para o nosso trabalho. O ato de retornar ao trauma, como empregado por Freud em diversas formas de terapia (regressão, livre associação, análise dos sonhos) é possivelmente o que pode melhor explicar as consequências de um trauma. Ou seja, ver os acontecimentos finais de Krypton através dos olhos de Kara é aquilo que justificará todos os elementos demonstrados por ela até agora.

A revista começa com uma cena de Kara em aula, com outros alunos sentados atrás dela. Ouvimos um som como algo se partindo, e vemos Kara parcialmente soterrada em uma pilha de destroços. Ela se levanta, andando pela sala de aula, a única sobrevivente do desastre, e se senta na borda partida do prédio, observando o resto do efeito do terremoto: Krypton, ao fundo, com seus prédios caídos uns contra os outros e o sol vermelho se pondo no horizonte.

A narração de Ruth toma controle da narrativa, explicando o que aconteceu naquele dia enquanto Kara se esforça para escapar de uma arma que a persegue nos painéis da revista. Ruth diz que os terremotos continuaram conforme ela andou de volta para casa naquele dia. Que Kara viu vizinhos sendo enterrados vivos por prédios e chão. Que um homem, com os intestinos pendurados fora do corpo, pediu ajuda à

---

<sup>26</sup> “Veja, o que não é bem sabido sobre a Filha de Krypton é que seu poder não era um de ação, mas de controle, resistência e paixão. Ela não escolhia atirar luz dos olhos, ou expirar gelo, ou correr mais rápido que uma bala. Ou qualquer outro de seus bem-documentados milagres. Não, ela segurava sua visão de calor para te olhar nos olhos. Ela esquentava sua respiração para conversar com você. Ela desacelerava para andar ao seu lado. Cada momento de cada dia, ela suprimia as forças queimando dentro de si. Toda a energia de um mundo morto forçando contra suas barreiras, eternamente demandando ser solto. Eu acredito que o esforço a machucava. Eu acredito que ela vivia sua vida em dor. Mas eu reitero, pois acho importante o suficiente para repetir—Essas crenças são baseadas em meu tempo ao seu lado, observando como ela se movia através de luta e dor. Se você a tivesse questionado, eu tenho poucas dúvidas de que ela diria que essas asserções são absurdas. Ela diria que estava ótima e bem e depois perguntaria se você precisa de alguma ajuda.” Tradução nossa.

ela e morreu aos seus pés, e ela “continuou andando.” Que ela passou por um carrinho de bebê jogado no chão, silencioso, e ponderou se a mãe o teria carregado para algum lugar seguro, ou se ele estaria mudo de medo ou simplesmente morto. Mas “Kara nunca descobriu. Ela continuou andando.”

Ruth menciona a vista que Kara descreve de seu apartamento, uma árvore velha com folhas azuis e vermelhas que caíam no outono e voltavam na primavera.

She watched the wind blow through them, watched them dance each morning. Afterward, she often thought of waking on a chilled Krypton morning, looking out her frosted window as day broke from night, and the roasted, sweet smoke of newly carved hogmeat rose up to her along with her mother’s impatient call, chiding her for again sleeping past firstprayer. She had visited so many planets, but she never saw anything quite like that view again. Red and blue leaves and the wind blowing through them.<sup>27</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #6 p. 9

Ruth nos conta, então, que Krypton não morreu em um dia. Aqui, King resgata as origens de Kara de 1960, como parte de um grupo de sobreviventes de Krypton que moravam na cidade de Argo, ou, em alguns outros momentos, a cidade de Kandor. Independente do nome, (King usa Argo) a cidade de Kara sobrevive ao ser expulsa do planeta quase em sua totalidade, como uma ilha flutuante no espaço. Protegendo sua atmosfera com um campo de força projetado pelo cientista Zor-El, pai de Kara e origem de seu nome patronímico, Argo sobrevive no espaço por um tempo curto, porém indeterminado, até Zor-El colocar Kara em um foguete inspirado no de Super-Homem e enviá-la atrás de seu primo.

Isso, entretanto, demora. Antes, sem direção ou propulsão, a cidade de Argo flutua pelo espaço até seus habitantes começarem a morrer. Acontece que a Kryptonita, famosa pedra que não só tira os poderes de Super-Homem, mas também o envenena até a beira da morte, é exatamente aquilo que compõe a crosta de seu planeta. Essa crosta, agora exposta a radiações espaciais, começa a matar os sobreviventes de Argo com sua radiação, incluindo a mãe de Kara e esposa de Zor-El, Alura In-Ze.

Alura morre em sua cama, com Kara curvada por cima de seu corpo e Zor-El em pé no meio do quarto enquanto a narração de Ruth nos diz que “Finalmente, Zor-El desligou as máquinas que bombeavam seu coração. Enquanto o fazia, *Supergirl*

---

<sup>27</sup> “Ela assistia o vento passando entre elas, assistia sua dança toda manhã. Depois, ela várias vezes pensaria sobre acordar em uma manhã gelada de Krypton, olhando através de sua janela congelada conforme o dia amanhecia e o doce cheiro de carne recém-cortada subia até ela junto do grito impaciente de sua mãe, repreendendo-a por novamente dormir até depois da primeira reza. Ela tinha visitado muitos planetas, mas nunca viu nada como aquela vista de novo. Folhas vermelhas e azuis, e o vento soprando através delas.” Tradução nossa.



ficou ao lado de sua cama e contou-lhe das folhas azuis e vermelhas que costumavam dançar do lado de fora de sua janela.”

A solução de Zor-El, pai de Kara, é cobrir o chão da cidade com grossas placas de chumbo, pregadas ao chão manualmente pelos habitantes. Vemos Kara e alguns outros habitantes com grandes marretas, descendo estacas no chão de pedra. Após a primeira hora, suas mãos sangravam. Após quarenta, Kara adormece e se acerta na perna. Após oitenta, os outros habitantes de Krypton abandonam o esforço, aceitando ser impossível, e Kara trabalha sozinha. O chão de chumbo é concluído depois de três semanas, e após isso Kara se dedica a construir túmulos, começando com o de sua mãe. Ruth diz que dos dezoito mil sobreviventes de Krypton, treze mil acabaram por morrer devido ao envenenamento por radiação.

Ruth diz que um ano inteiro passa antes de outro acidente acontecer. Dessa vez, uma chuva de asteroides encontra a cidade, rasgando buracos no chão de chumbo e expondo a população à radiação novamente. Mais uma vez Ruth utiliza da narração para nos lembrar de um detalhe importante: “Não havia chuva no espaço e o baralho das pedras acertando chumbo a lembrou de dias presa em casa sem nada para fazer exceto ler e olhar pela janela. A água nas folhas vermelhas e azuis.”

É após esse momento, com a certeza de que não há mais nada a ser feito, que Zor-El decide focar em construir um foguete, seguindo as especificações de seu irmão e pai de Super-Homem, Jor-El. Após concluir que o resto da cidade com certeza matará o restante da população, Zor-El diz palavras semelhantes àquelas ditas na abertura de *Supergirl 2011*: “Nós morreremos. Você viverá.”

‘Why me?’ She asked. ‘You are my little girl.’ He said. ‘And I will save you.’ ‘No.’ She said. ‘what I have seen... How can I still be a little girl?’ ‘Tomorrow will come soon enough.’ He said. ‘And I will pass and this place will pass and stars will fall and suns will rise. And you will be a woman looking back on the many decades of your life, the terrors and the triumphs. And perhaps you will think of your father then and perhaps you will remember whatever has happened, whatever pain you have endured... you are still my little girl.’<sup>28</sup>  
KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #6 p.19

Somos informados então que um mês passa, enquanto Zor-El monta a nave de Kara. Ela, entretanto, cuida dos poucos que sobreviveram, tentando trazer conforto para seus últimos dias, e enterrando os cadáveres. Também é o momento em que

---

<sup>28</sup> “‘Por que eu?’ Ela perguntou. ‘Você é minha garotinha.’ Ele disse. ‘E eu salvarei você.’ ‘Não.’ Ela disse. ‘O que eu vi... Como posso ainda ser uma garotinha?’ ‘Amanhã virá cedo.’ Ele disse. ‘E eu me irei e este lugar irá e estrelas vão cair e sois vão nascer. E você será uma mulher olhando para trás nas suas muitas décadas de vida, os terrores e os triunfos. E talvez você pensará em seu pai e talvez você lembrará que tudo que tiver acontecido, toda a dor que tiver enfrentado... Você ainda será minha garotinha.’” Tradução nossa.

Ruth escolhe nos informar a idade de Kara no momento. Sabemos que ela começa *Woman of Tomorrow* com vinte e um anos, e sabemos que ela chega na terra com dezesseis, mas ouvimos agora nessa revista que, nos seus últimos dias em Argo, Kara tinha catorze.

A próxima página da revista mostra Kara deitada em sua nave enquanto seu pai beija sua testa e Ruth nos fornece um pouco mais de sua preciosa análise:

Every day of her life, she carried that dead planet with her. Every day, as she walked through the many valleys of death, she felt its weight driving her into the dirt, pushing her down until she was so tired she could not think of anything but letting go, and sitting down, and being buried underneath its rock and rubble. And every day she kept on walking. 'Be good,' her mother had said. 'There is always hope,' her father had said. But I do not believe that is what drives her inevitably forward. No, like many whose childhoods were ripped away from them, she is eternally searching for something. Perhaps justice. Perhaps explanation. Perhaps... Perhaps a tree outside her window, red and blue leaves, and the wind that blows between them.<sup>29</sup> KING, Tom. *Supergirl, Woman of Tomorrow* #6 p. 22-23

E a edição número seis acaba com Kara pegando uma flecha atirada por Krem e partindo-a em suas mãos, e aqui acabamos também nossa leitura do material.

---

<sup>29</sup> “Todo dia de sua vida, ela carregou aquele planeta morto com ela. Todo dia, enquanto ela andava através dos múltiplos vales da morte, ela sentiu seu peso afundando-a no chão, empurrando-a para baixo até ela estar tão cansada que não podia pensar em mais nada exceto deixar acontecer, sentar, e ser enterrada embaixo de sua pedra e ruína. E todo dia ela continuou andando. ‘Seja boa’ sua mãe tinha lhe dito. ‘Sempre há esperança’ seu pai havia dito. Mas eu não acredito que era isso que a impelia inevitavelmente para frente. Não, como muitos cujas infâncias foram arrancadas deles, ela está eternamente procurando por algo. Talvez justiça. Talvez explicação. Talvez... Talvez uma árvore do lado de fora de sua janela, folhas vermelhas e azuis, e o vento que sopra entre elas.” Tradução nossa.

## 4 ANÁLISE

Partamos então para o processo de analisar os elementos fornecidos, criando assim o perfil psicológico de Kara, para poder entender como exatamente ele é expresso nas páginas.

Primeiro, vemos uma relação espelhada de Kara e Kal-El, que se vê reimaginada em Kara e Ruthye. No primeiro par, vemos a releitura da primeira disposição de *Supergirl* com *Superman*, com motivos como a “tutoria” de Kal-El sobre Kara sendo rejeitada em *Supergirl 2011 #2*, e ela partindo para viver suas, digamos, “próprias aventuras” afastada dele. Podemos já, também, entender a diferença de Kara fugir de Kal-El e ir ao resgate de Ruthye como uma das diferenças sutis que separam as revistas

Essa ideia de Kara se afastar de Kal-El inclusive tem precedente em Jung. Em seu livro *Arquétipos do Inconsciente Coletivo*, Jung conta uma lenda folclórica de um menino que manda sua sombra para dentro da casa de uma vizinha, e quando esta não retorna, vive sua vida praticamente inteira sem ela até o momento em que, idoso, ela retorna. O homem e sua sombra se casam com uma princesa, mas ela não sabe dizer qual deles é o verdadeiro, e qual é a sombra. A sombra, então, diz ela própria ser a verdadeira, e a princesa concorda em executar o verdadeiro homem, e legítimo dono da sombra, por este tentar se passar por humano. Essa lenda também é explorada no livro de Ursula Le Guin, “*The Child and the Shadow*”. Nesse livro, Le Guin afirma:

The shadow is the other side of our psyche, the dark brother of the conscious mind. It is Cain, Caliban, Frankenstein's monster, Mr. Hyde. It is Vergil who guided Dante through hell, Gilgamesh's friend Enkidu, Frodo's enemy Gollum. It is the Doppelganger. It is Mowgli's Grey Brother; the werewolf; the wolf, the bear, the tiger of a thousand folktales; it is the serpent, Lucifer. The shadow stands on the threshold between the conscious and the unconscious mind, and we meet it in our dreams, as sister, brother, friend, beast, monster, enemy, guide.<sup>30</sup> LE GUIN, Ursula, *The Child and The Shadow*, in *The Quarterly Journal of the Library of Congress*, Vol. 32, No. 2 (April 1975), p. 6

A sombra, como já brevemente mencionado, é um dos arquétipos usados por Jung para explicar fatores e eventos na mente humana. Marie Luise Von Franz define a sombra, em breves palavras, como “na psicologia Junguiana, [...] a personificação

---

<sup>30</sup> “A Sombra é o outro lado da nossa psique, o sombrio irmão da mente consciente. É Caim, Caliban, o monstro de Frankenstein, Sr. Hyde. É Virgílio que guiou Dante através do inferno, o amigo de Gilgamesh, Enkidu, o inimigo de Frodo, Gollum. É o doppelganger. É o Irmão Lobo de Mowgli; o lobisomem; o lobo, o urso, o tigre de mil folclore; é a serpente, Lúcifer. A Sombra habita o limiar entre a mente consciente e inconsciente, e nós a encontramos em sonhos como irmã, irmão, amigo, besta, monstro, inimigo, guia.” Tradução nossa.

de certos aspectos inconscientes da personalidade que poderiam ser acrescentados ao complexo do Ego mas que, por várias razões, não o são.” É comum entender a falta de luz, e conseqüentemente, a Sombra, como algo negativo, tenebroso. Muitas vezes esse julgamento acaba por estar certo, porém, como Von Franz afirma, “isso é só parcialmente verdadeiro.” Em realidade, a sombra, como mencionado, pode aparecer tanto como inimigo, monstro ou animal, tanto quanto amigo, irmão e guia. É possível traçar um paralelo ao termo Id, de Freud, mas essa comparação não é totalmente justa, tampouco. Ambos Id e Sombra geram impulsos, movimentos e desejos que são atuados ou recalcados pela parte consciente (*Self* ou Eu para Jung, e Ego, para Freud), mas o arquétipo da Sombra, como outros arquétipos de Jung, é carregado de diversas funções e outros elementos que, em si, podem se manifestar como outras imagens arquetípicas, como a criança, o velho sábio, etc. Como Le Guin diz, “todas as explicações são parciais. O arquétipo é inesgotável.” (ibid, p. 8)

Assumindo então que a Sombra se encontra presente na relação de Kara com Kal-El, é notório perceber que essa relação exige a participação de ambas as partes, se ela é para ser realizada e entendida como algo que participa do Eu maior. Em outras palavras, quando Kara se afasta e vai para o espaço sideral procurar por Krypton, temos uma cisão da dualidade e passamos tempo sozinhos com Kara, que parece querer rejeitar seu papel imposto de Sombra para Kal-El. Vemos o que isso causa, como na lenda citada por Jung e Le Guin: A raiva que leva à destruição do restante da arquitetura Kryptoniana, um ataque à uma alienígena que, por mais violenta que vá vir a ser em edições futuras, era inocente, e uma constatação de que ela “Já sabia do destino de Krypton desde o início.” Elemento este que não fica particularmente bem estruturado ou preso à narrativa.

Em realidade, o afastamento corta totalmente o desenvolvimento dessa relação de Kal com Kara, e é entendível que esse movimento tenha sido feito, dada o histórico de *supporting cast* de Kara nas histórias do Super-Homem. Logo, quanto antes ela fugisse e fosse fazer suas próprias coisas, mais tempo teria para se desenvolver. Entretanto, ao formar a única relação social de Kara da maneira que fizeram, *Supergirl* 2011 posiciona-a como Sombra de Kal-El, rejeita essa conexão, e deixa essa história não-finalizada flutuar por sobre Kara como um planeta morto.

É importante lembrar que a própria noção da Sombra é a de reflexo, ou *foil*, do Eu. Tão conectada ela é à sua outra parte, que separá-las é impossível. De acordo com Von Franz, “Se alguém vivesse sozinho seria praticamente impossível perceber

sua própria sombra, pois não haveria ninguém para lhe dizer qual seria a sua imagem. É preciso um espectador.” (ibid, p. 11). O *foil* é ou o, ou os personagens que refletem de volta as características de outro personagem em determinada obra narrativa. Um exemplo simples é Luke Skywalker e Darth Vader: A luz contra a escuridão (Darth, que vem de *Dark*), o jovem contra o velho (*Vader*, que do alemão para o inglês se torna *Father*), etc. Outro exemplo já citado por Le Guin é Gollum, de Senhor dos Anéis. Magro, agressivo, curvado, o completo oposto de Frodo e Bilbo. Mas não somente se entende a sombra, e o *foil*, como o reflexo negativo de uma imagem. Le Guin cita Virgílio, que guia Dante pelo inferno, protegendo-o das legiões abissais enquanto lhe contando os círculos do Inferno, em papel análogo ao do *Senex*, ou velho guia (Vê-se aqui, também, os *foils* de Obi-Wan Kenobi e Gandalf, trazendo as outras histórias em retorno. Ambos são sábios e previdentes, enquanto nossos protagonistas são ingênuos.)

Em realidade, posicionar Kara como sombra de Kal-El é errôneo no mesmo sentido. Ambos são reflexos um do outro, usando as mesmas cores, vindo da mesma família, e sendo igualmente bons por natureza, contraste visível em General Zod, vilão de Super-Homem, que usa preto, tem barba, e é, nos melhores dias, um vilão amigável. Kara é sombra de Kal como impulso, mas Kal é sombra de Kara como contra-impulso, controle, guia. Ver a relação dos dois, cortada ali, para umas vinte edições depois ser retomada, é sentido como análogo a se interpor uma luta com um homem cérebro no meio de uma cena de introspecção.

Entretanto, essa relação é mais visível em *Woman Of Tomorrow* com Ruthye e Kara. Em realidade, é até fácil perceber o movimento que King talvez tenha querido: Ruthye, como Kara, perde algo, nominalmente seu pai. Ruthye, como Kara, não lida particularmente bem com o processo de luto que vem depois. Por fim, Ruthye procura, de alguma forma, retomar controle da situação, indo atrás do assassino para, explicitamente, matá-lo por vingança. Kara, sabendo exatamente que esse tipo de movimento externo é inútil, tenta dissuadi-la, já diretamente citando sua falecida mãe, Alura, dizendo que “A vida é sobre compaixão, não fúria”.

Ter Kara como *Sybil* (a versão feminina do *Senex*) e Ruthye como a *Puer* que movimenta a história imediatamente coloca a super-heroína em um papel oposto ao de *Supergirl 2011*. Aqui, vemos Kara exatamente como Alura disse: Compaixão, não fúria. Vemos as cenas de massacres em outros mundos, espelhando Krypton, e vemos Kara lidando com sobreviventes dos massacres como ela lida com Ruthye. Em

um planeta desolado, ela salva um bebê. Em outro, ela expõe o segregacionismo que levou ao genocídio. Em um terceiro, Kara identifica a mesma tristeza recalcada em uma alienígena que existe por duas páginas, mas que pensa e funciona do mesmo jeito que nossas duas protagonistas. É através da raiva (“Você só é pequena”) que o luto da mãe guerreira alienígena escapa do recalque. Movimento este que já está claro para Kara.

A realização desse trabalho de luto é a parte mais importante de *Woman of Tomorrow*. A narrativa se baseia inteiramente na lenta realização de que não há movimento externo que suplante o movimento interno, ou seja, a vingança de Ruthye não adianta nada enquanto ela não processar o luto dentro de si, tanto quanto correr em direção à Krypton não o faz voltar a vida, tanto quanto se negar a chorar a morte de seus filhos não torna alguém mais forte. A busca das duas meninas, então, pode ser entendida não como um movimento de fúria (Achar e matar um patricida) mas sim de compaixão (Resgatar o último bebê do planeta, cavar covas com um coveiro, e ser testemunha dos mortos.)

Separar Kara de Ruthye então é absolutamente impossível para a narrativa. Para uma análise da carga traumática de Kara e como ela se manifesta em sua personalidade, entretanto, é absolutamente produtivo.

Kara, como indivíduo, é uma pessoa dicotômica. Por um lado, Kara Zor-El é uma criança perdida, que acabou de fazer vinte e um anos, a idade legal nos Estados Unidos para consumir álcool (fato que ela conta alegremente para os leitores e para o homem que agride Ruth na edição #1), e imediatamente (no dia do aniversário) ela realiza o movimento mais básico de ingresso ao alcoolismo, nomeado “beber para esquecer”. Por outro lado, Kara é *Supergirl*, a mulher mais forte do universo, realizando feitos que Ruth não tem medo de chamar de milagres. E aqui incluímos também os milagres que não envolvem superpoderes: *Supergirl* cava covas para ajudar um coveiro, resgata bebês abandonados, desvenda conspirações governamentais para ocultar o genocídio de uma população, consola uma mãe que perdeu seus filhos, e é a única pessoa em um planeta inteiro que abraça uma menina triste.

Kara, desde sua criação em Krypton, já apresenta sinais fortes de altruísmo durante o período de Argo no espaço. Contrastantes, entretanto, com seu primeiro movimento para fora de sua escola desabada: Ela anda, enquanto pessoas morrem

ou desaparecem ao seu redor, e em um estado de possível choque e reclusão mental, ou estado de fuga, anda em direção à sua casa.

O choque do trauma talvez desorganize a mente de Kara, ou talvez seu retorno à consciência seja o motivo de seu altruísmo durante a construção do chão de chumbo e dos sepulcros de Argo. Infelizmente, *Woman of Tomorrow* não retorna no tempo o suficiente para vermos isso. Entretanto, podemos afirmar com certeza que, nos últimos dias de Argo, Kara se sacrificou física e mentalmente por outras pessoas, à custo de sua sanidade mental. Esse movimento de se posicionar à serviço dos outros virá a influenciar totalmente sua vida como super-heroína, como *Supergirl*.

Ruthye menciona que Kara se torna reclusa, para evitar se tornar amiga daqueles que podem morrer a qualquer momento devido ao envenenamento por Kryptonita. Essa noção de afastamento já pode, mesmo que pouco, ser encarado como algo autopunitivo. Se interpretado desse jeito, seria possível afirmar que, ainda em Argo, Kara desenvolve um complexo de síndrome de sobrevivente ou depressão. Juntando esse elemento com a forma como ela se comporta em relação à própria vida, tanto no trem espacial atacado, pelas flechas que atravessam seu peito, ou o descaso que ela apresenta na edição número 5, quando acredita que vai morrer, podemos encarar isso também como um desapego pela vida.

Mais do que tentar enquadrar o caso de Kara em uma depressão, podemos observar sua situação de uma posição oposta: em vez de analisar seu passado, podemos ir em direção à Ruthye e tentar analisar seu futuro. Como já mencionado, o Monomito de Joseph Campbell não pode ser plenamente aplicado à Kara de *Supergirl 2011*. Com a cisão dela com Super-Homem e a destruição de Krypton, Kara não pode cumprir o Monomito como ele é afirmado por Campbell e diagramado na página 227 de seu livro, *The Hero with 1000 Faces*. Em realidade, Kara é cortada completamente do Monomito no sentido de que não tem uma casa para retornar. Ela faz o primeiro movimento, de mergulhar em direção ao novo e sair de seu mundo antigo, encontra sua fonte de poder místico nos destroços de sua nave após lutar contra o Cérebro e borboletas robô, e retorna para casa não para melhorar a vida dos que ficaram, mas para perceber que foi tudo à toa. A partir daí o Monomito é revirado em si mesmo: Kara retorna para sua nova casa, a Terra, e entende que “ainda há algo para salvar”. Somente a partir desse movimento, que talvez pudesse ter sido desenvolvido em mais páginas, Kara se torna uma heroína como analisada por Campbell: Ela retorna, melhorando sua vida e a dos humanos com sua nova força mística: A aceitação e

superação de seu luto por Krypton, e conseqüentemente, uma aceitação de sua própria sobrevivência e nova vida.

O que Green e Johnson fazem em suas sete edições (não contando a edição zero, que não lida com Kara) de quarenta, King faz em seis de oito. Adicionando as páginas extras de King, ambos acabam tão próximos que a contagem de páginas se torna irrelevante. Entretanto, devido as diversas pausas para cenas de luta, *Woman of Tomorrow* acaba tendo mais tempo e espaço para lidar com o desenvolvimento emocional de Kara, e de bônus, o de Ruthye, do que *Supergirl 2011*. A “jornada do herói” de Kara, no mínimo sua primeira, sabendo que *Supergirl 2011* vai até 2015, acaba na edição número sete.

A de *Woman of Tomorrow*, entretanto, é um pouco mais complexa. Sabendo que a corrida de King acabará na edição número oito, o autor tem a capacidade de saber exatamente quantas páginas dispõe para a realização de uma narrativa. Uma fraqueza das séries principais, que duram entre meses a décadas, é justamente a incerteza. *Supergirl 2016* acaba precariamente, em um *cliffhanger*, com um bloco de texto escrito “Nunca é o fim!”<sup>31</sup> Desta forma, criar um desenvolvimento duradouro se torna um ato de equilíbrio. Por um lado, concluir uma narrativa sobre o luto nas primeiras sete de quarenta edições pode ser precoce. Por outro, terminar um arco de aceitação própria no meio, na edição número quarenta e dois, possivelmente por causa da crise causada pela incerteza decorrente da pandemia de COVID-19, também é insatisfatório. Com a certeza de que consegue tratar do assunto em oito edições, King utiliza suas oito edições para lidar com os diversos movimentos de Kara e Ruthye ao longo de sua jornada.

Em primeiro, Kara. Assim como em *Supergirl 2011*, o retorno à Krypton é impossível. Ruthye menciona exatamente esse argumento, no final da edição seis, quando diz que Kara está procurando as folhas que sopravam do lado de fora de sua janela. Essa jornada impossível se vê virada em sua cabeça da mesma forma, quando Kara decide ir visitar o planeta de Ruth para uma breve sessão de consumo legal de álcool. Lá, ela encontra uma análoga a si mesma na jovem menina que perdeu seu pai, e a guia como sua Sybil-Sombra através de sistemas solares, mostrando-se sábia e cheia de conhecimentos do mundo. A cena do consumo de drogas, em particular, demonstra conhecimento sobre o mundo que seu primo Super-Homem raramente

---

<sup>31</sup> Com Kara e Krypto voando através de uma tempestade enquanto ela pensa “Por agora, tenho trabalho a fazer.” Fica óbvio para o leitor que a história está sendo terminada abruptamente.



habita. Não cabe, muitas vezes, às revistas de Super-Heróis, sequer mencionar a temática do consumo de drogas. Quando é feito, elas são peças centrais das narrativas, como um detetive *Noir* que se vê comentando sobre o whisky e o cigarro enquanto bota suas roupas novamente. Para Kara, a pílula, feita de Kryptonita vermelha, não importa como alucinógeno. Ela só vira sua atenção em direção à droga quando esta se torna necessária para salvar sua vida e a dos outros habitantes do trem espacial. Assim como em *Maypole*, a visão de Kara atenta rapidamente para os sinais de racismo, quando ela percebe que existem lugares segregados em uma cidade que, de acordo com seus habitantes, “sempre foi azul”. Ruthye toma um lugar de aprendiz até a revista número cinco, quando se encontra numa única posição de reversão de poder e precisa proteger Kara dos quase-dinossauros que habitam o planeta que orbita o sol verde.

A jornada de Kara, então, é nesse papel de guia, e seu retorno à civilização será o momento em que ajudará Ruthye a voltar para sua casa, e Kara retornará a Terra com a experiência de ter ajudado alguém que era quase como ela. Assim, esse pequeno fragmento de chamada à aventura (ser convocada por Ruthye), o atravessamento do limiar (em particular, ter Krypto, seu cachorro, à beira da morte e por isso sair do planeta) seus testes, múltiplos ao longo das edições, e seu retorno com Krem já cumprem, em si, um arco mítico como definido por Campbell, facilitando a compreensão do leitor de que o que começou na edição número um progrediu naturalmente até a edição número oito. Em contraponto, a outra jornada de Kara, que começaria ao sair de Krypton, é deixada apenas insinuada, e deixada ao acesso do leitor que procura entender a psicologia da personagem.

A jornada de Ruthye, entretanto, é muito mais tradicional, e pode até mesmo ser equiparada com a de Luke Skywalker, do já mencionado *Guerra nas Estrelas*. As similaridades, como a morte de seu pai *versus* a morte dos tios de Luke, servem para enraizar a narrativa na mesma estrutura de mito utilizado nos filmes. Ruthye, do futuro, escreve seu *memoir* como alguém que fica famosa devido à sua história, e como o livro é seu, temos acesso constante à sua psicologia derramada nas páginas. Ela, inclusive, se caracteriza como inocente em diversos momentos, afirmando que é Kara que descobre, percebe ou entende determinada informação. Deste ponto de vista, mesmo a revista se chamando *Supergirl, Woman of Tomorrow*, o mito é narrado por e centrado em Ruthye, que sai de seu mundo após um incidente (chamado *call to adventure* por Campbell), encontra sua ajudante em Kara, passa por seus testes

(inclusive, naturalmente, o momento em que precisa se defender contra dinossauros com nada exceto sua espada), voa com Kara por diversos planetas até encontrarem Krem, etc. E, talvez mais importante ainda, comenta diretamente sobre a psicologia de Kara.

A narração de Ruthye deixa claro seu ponto de vista quando ela afirma que diz o que diz somente com base no tempo em que passou ao lado de Kara. Inclusive, ela afirma que, caso confrontasse Kara com suas noções, esta minimizaria seus argumentos. Entretanto, com o conhecimento que adquirimos, podemos validar os argumentos levantados por Ruthye. Em primeiro lugar, entendemos o argumento de “sacrificar tudo para obter invulnerabilidade” como algo simultaneamente apurado e contraditório. Observamos já que a força de Kara, no âmbito emocional, advém especificamente daquilo que ela se recusou a abandonar: As últimas palavras de seus pais, “seja boa” e “sempre há esperança”. Quando sozinha, se vendo ameaçada pelo passado de Krypton, Kara libera seu emocional resguardado e chora, ou grita, liberando seus sentimentos. Quando em posição de liderança, ou proteção, ou seja, em modo de *Supergirl*, Kara recalca esses momentos internos e coloca a vida dos outros acima da sua, o emocional deles acima do seu. Assim como os ideais levantados na edição zero de *Supergirl 2011*, Kara busca ainda incorporar a super-heroína que foi criada, em 1959, para ser: Verdade, justiça, e como o símbolo da casa de El diz, esperança.

Mas quando Kara não recalca seus sentimentos em prol do benefício alheio é quando vemos a verdadeira pessoa por trás da máscara. Não é à toa que *Superman* e *Supergirl* não usam uma, como *Batman* ou *Flash* ou Lanterna Verde. É Kara em seu momento mais vulnerável, sozinha e lembrando os acontecimentos que a deixaram sozinha, que acessa a vulnerabilidade da invulnerável. Kara lembra o isolamento de Argo à medida que seus habitantes morrem, lembra os terremotos iniciais que alavancaram Argo para as estrelas, e lembra, especificamente, as folhas das árvores que ficavam do lado de fora da sua janela, e o vento passando entre elas.

Kara Zor-El é uma criança tanto quanto é uma adulta. O próprio nome, *Supergirl*, *Woman of Tomorrow* deixa explícito o movimento do arquétipo da criança herói. Assim como o arquétipo, que simboliza o destino por vir, Kara simboliza o futuro da jovem que, quando o amanhã vier, “será uma mulher olhando para trás nas suas muitas décadas de vida, os terrores e os triunfos(...)” A dicotomia criança-vulnerável — mulher-invulnerável se estica ao longo da narrativa, e talvez, em retrospecto, é

obviamente presente nas duas personagens principais. Ruthye, a criança correndo para longe de casa, machucada e frágil, procurando morte, e Kara, a sábia guia, a mulher que emergiu do fogo do fim do mundo, e que se tornou melhor por isso.

E também sua reversão: Ruthye, a mulher adulta que escreve o livro contando sua história, de como conheceu *Supergirl* e como capturaram o assassino de seu pai, e Kara, a menina perdida, sem casa para voltar, mas que nunca parou de procurar as folhas e o vento que soprava do lado de fora da sua janela

“E talvez você pensará em seu pai e talvez você lembrará que tudo que tiver acontecido, toda a dor que tiver enfrentado... Você ainda será minha garotinha.”

Assim, mostrando para o leitor que não importa o quão invulnerável ou forte sejamos, no final, todos nós, como Kara, seremos sempre crianças, buscando nossas casas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Existem, tanto na literatura quanto na vida real, diversos meios de explorar e tratar o tema do trauma. Assim como a mente humana é capaz de uma infinidade de processos, também a superação do trauma pode seguir por uma variedade de caminhos. Dessa forma, exploramos aqui somente dois aspectos e dois caminhos diferentes, a dualidade entre raiva e paz, entre movimento externo e interno, e esta pesquisa jamais poderia se estender até exaurir a infinidade de processos da mente humana. Desta forma, uma continuação da pesquisa é plausível através da análise de outros processos e formas de percorrer o caminho que o trauma põe perante aqueles personagens fictícios que o tentam superar.

Também foi analisada a capacidade das histórias ilustradas em quadros de serem forças que buscam a compreensão da condição humana, independentemente de serem publicadas por uma grande empresa cujo objetivo primeiro é o lucro e a exploração contínua de seus produtos, por vezes acima de outros objetivos. Dessa forma, este trabalho entende que, mesmo quando dificultado por decisões editoriais ou consequências globais de uma pandemia de uma nova doença, a psique humana consegue se impor e apresentar suas questões em qualquer mídia. Um outro possível desdobramento dessa pesquisa seria observar quais outras histórias em quadrinhos conseguem promover um maior entendimento das características humanas, seja por meio das imagens arquetípicas incorporadas em suas narrativas, seja através de outros recursos, e que características são comuns à essas histórias.

Também vimos a capacidade de uma revista de grande circulação de influenciar positivamente seu público, através de uma discussão sobre o luto saudável e o trauma que se provou acessível à grande comunidade, e, portanto, tem a capacidade de promover entre seus diversos leitores um maior entendimento sobre si mesmos e as emoções despertadas pelo trauma e pelo luto. Através desse entendimento, é possível que uma futura geração de leitores esteja melhor posicionada para lidar com eventos traumáticos em sua vida, e uma nova geração de escritores se encontre pronta para lidar de outras formas com o luto de seus personagens.

Por último, vimos a presença universal das imagens arquetípicas que se encontram presentes em *Supergirl*, e como elas podem ser tratadas ao longo de uma publicação. Esse trabalho analisou minuciosamente a psicologia da personagem, mas

se manteve somente ao material publicado. Uma outra possível continuação da pesquisa seria o levantamento de comparações com a figura, também arquetípica, de Perséfone. Comparando como os arquétipos influenciam ambas as narrativas, que em si contém diversas similaridades, um hipotético trabalho poderia apontar semelhanças psicológicas entre ambas, e extrair conteúdo de seus pontos de contato e divergência.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**; Obras escolhidas Volume 1. 3ª ed. Tradução: Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense. 1987. p.54-221

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. 3ª ed. New Jersey: Princeton University Press. 2004. ISBN: 0-691-11924-4

ECO, Umberto. The Myth of Superman. In **Arguing comics: Literary Masters on a Popular Medium**. Mississippi: University Press of Mississippi. 2004. p. 146-164. ISBN 1-57806-686-7

FREUD, Sigmund. **Sigmund Freud (1914-1916) Obras completas volume 12**: Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos. 11ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras. 2021. ISBN 978-85-359-1606-5

FREUD, Sigmund. **Sigmund Freud (1937-1939) Obras completas volume 19**: Moisés e o monoteísmo, Compêndio de psicanálise e outros textos. 11ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras. 2021 ISBN 978-85-359-3050-4

GREEN, Michael; JOHNSON, Mike. **Supergirl The New 52!**. California: DC Comics. n. 0-7. 2011-2015

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo e símbolo na psicologia de C.G. Jung**; com prefácio de C.G. Jung e 5 ilustrações. Tradução: Milton Camargo Mota. Petrópolis: Vozes, 2017. ISBN 978-85-326-5429-8

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes. 2002. ISBN 85.326.2355-7

JUNG, Carl Gustav. A aplicação prática da análise dos sonhos [1947]. In: JUNG, Carl Gustav. **Ab-reação, Análise dos Sonhos e Transferência**. Obras Completas 16/2. Trad. Maria Luiza Appy. Petrópolis: Vozes. 2012. ISBN 978-8532604033

KING, Tom. **Supergirl Woman of Tomorrow**. California: DC Comics. 2021

LE GUIN, Ursula K. The Child and the Shadow. **The Quarterly Journal of the Library of Congress**. Washington, D.C., v. 32, n. 2, p.139-148. April 1975

LUPOFF, Richard A. **Comic Art #1. RE-BIRTH.** p. 2. Cleveland: Oblivion Press Publication. 1960

ORLANDO, Steve. **Supergirl** DC Universe Rebirth. California: DC Comics. 2016-2020

ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super heróis:** a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores. Tradução: André Gordirro. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora Valentina, 2017. ISBN: 978-85-5889-041-0.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A sombra e o mal nos contos de fada.** 3ª ed. São Paulo: Paulus. 2012 ISBN: 85-349-2044-3

## ANEXO I – IMAGENS



O seguinte anexo destina-se a apresentar um breve panorama do campo imagético das revistas em quadrinhos. Através de uma breve análise de cada página exposta, seus elementos gráficos e como eles contribuem à narrativa, esse anexo expõe elementos importantes para a discussão, que não conseguem se ver adequadamente evidenciados somente com palavras. As primeiras sete imagens foram removidas de *Supergirl, 2011* e foram desenhadas por Mahmad Asrar e coloridas por Dan Green, Bill Reinhold e Dave McCaig. As últimas quatro foram desenhadas por Bilquis Evely e coloridas por Matheus Lopes para a revista *Supergirl, Woman of Tomorrow*.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.....	67
Figura 2.....	68
Figura 3.....	69
Figura 4.....	70
Figura 5.....	71
Figura 6.....	72
Figura 7.....	73
Figura 8.....	74
Figura 9.....	75
Figura 10.....	76
Figura 11.....	77

Figura 1 –



Fonte: *Supergirl*, 2011, edição 0, página 1

A primeira página da edição #0 abre com um monólogo do pai de Kara, Zor-El. Aqui, podemos ver não só a dureza das sombras como também da figura dos personagens. A escolha de amarelos e marrons traz uma aura de toxicidade às páginas, e é contrastante com os azuis que dominam a maioria das edições.

Figura 2 –



Fonte: *Supergirl*, 2011, edição 0, página 20

A explosão que destrói Krypton explode em tonalidades de verde, a cor da Kryptonita, enquanto a nave de Kara dispara em direção a um fundo negro, com a única estrela presente sendo o sol vermelho de seu sistema solar.



Figura 3 –



Fonte: *Supergirl*, 2011, edição número 1, página 20

A presença angelical de Super-Homem é reforçada aqui, quando ele chega com o objetivo de parar a luta. A presença dos sinais < > indicam uma tradução de outro idioma. Nesse caso, Kryptoniano.



Figura 4 –

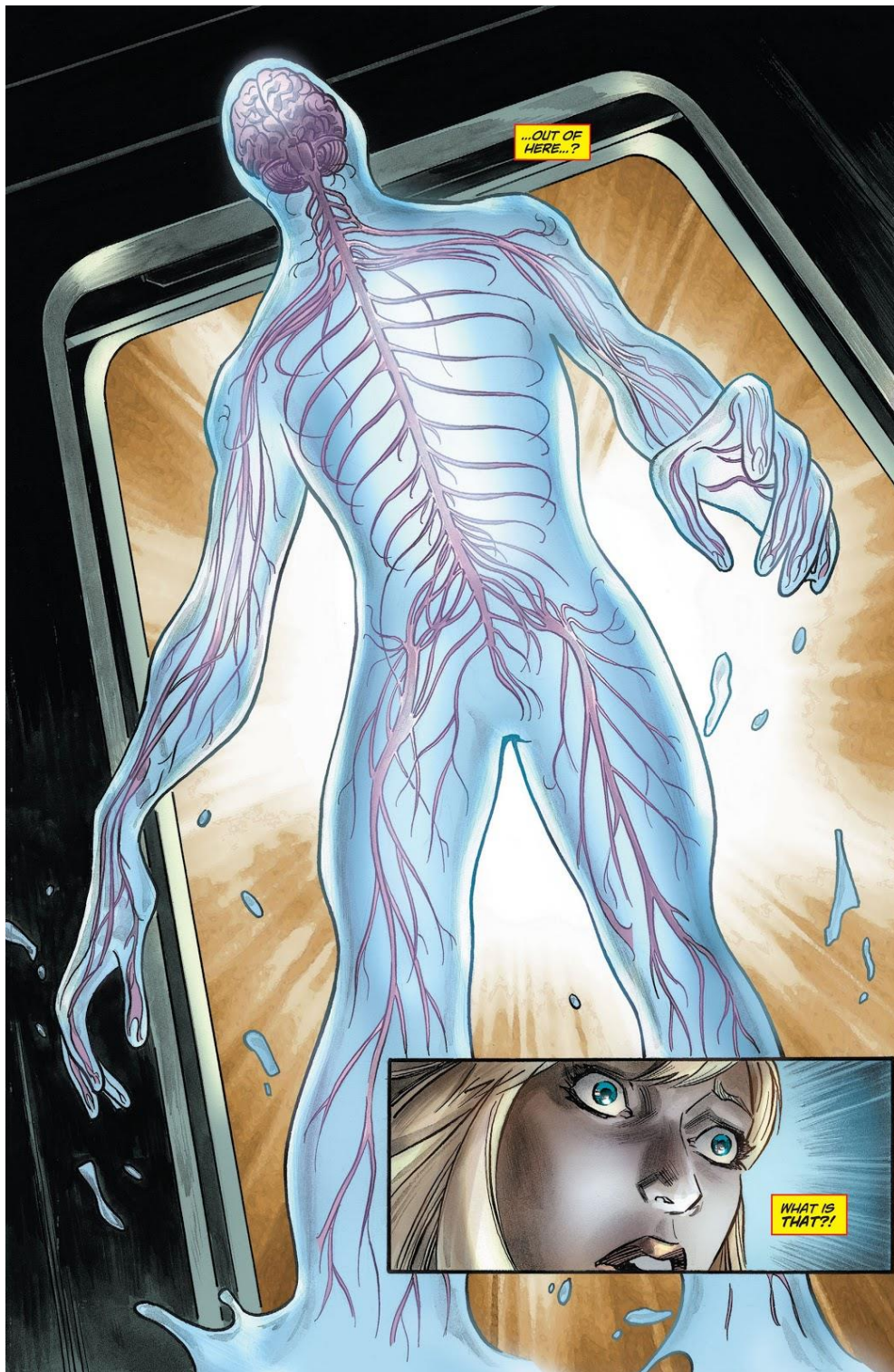


Fonte: *Supergirl*, 2011, edição número 3, página 1

Note como a mudança de colorista para Reinhold (Asrar permanece como desenhista) altera a sombra e dureza das imagens. Temos aqui figuras mais macias, delineadas com sombras menos rígidas e absolutas. Isso dá à narrativa, agora mais voltada à mente de Kara, uma sensação mais plácida.



Figura 5 –

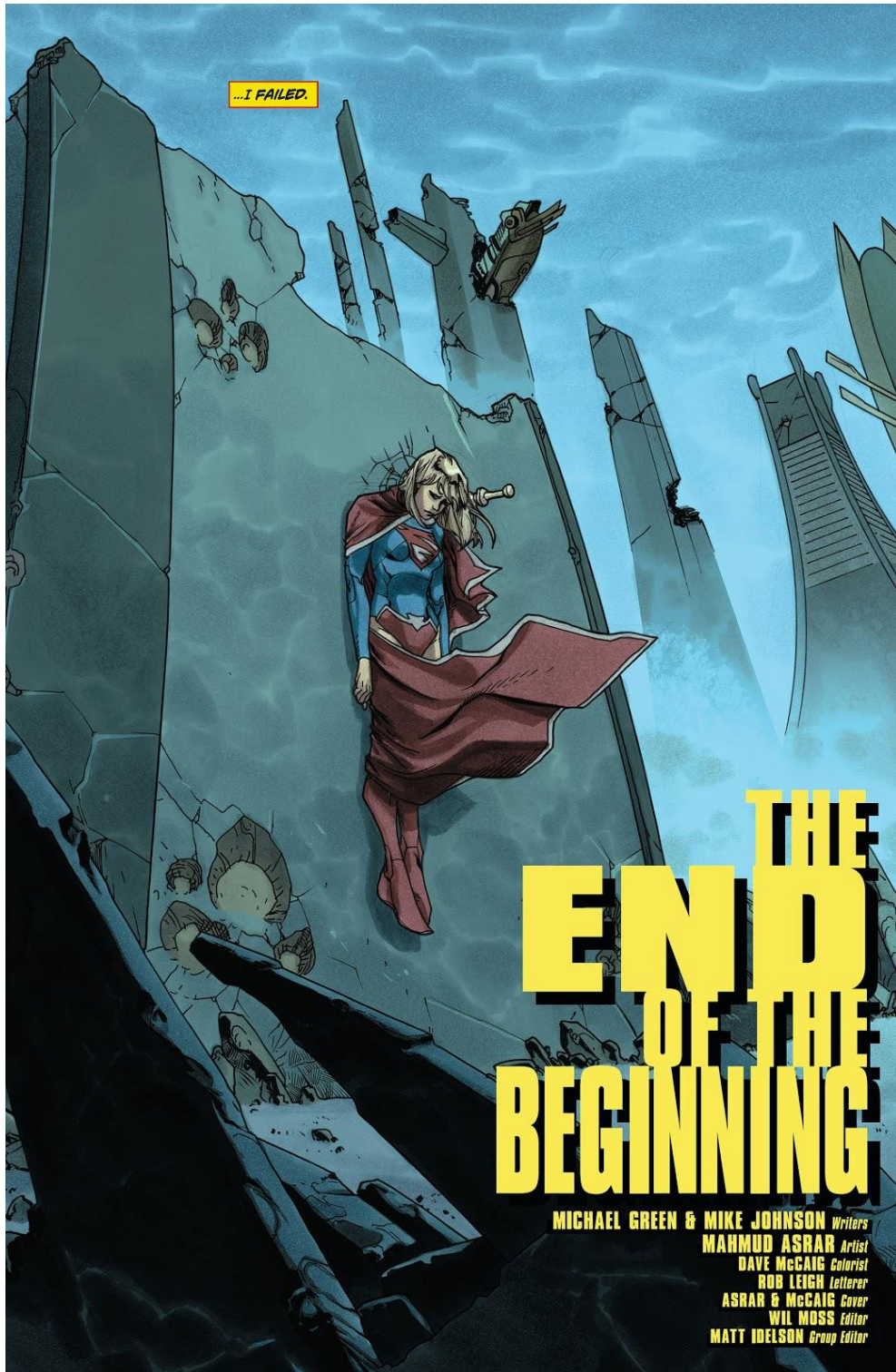


Fonte: *Supergirl*, 2011, edição número 3, página 13

A inclusão de Tycho, sua estação espacial, e seu soldado Cérebro não tomam somente o leitor de surpresa: A própria personagem tem seus pensamentos interrompidos para lidar com esse novo obstáculo.



Figura 6 –



Fonte: *Supergirl*, 2011, edição número 6, página 3

A imagem e o título recuperam a edição número zero, com Kara, em vez de flutuando em líquido, estando quase crucificada em um pedaço de prédio demolido que, por acaso, parece uma lápide. “The end of the beginning” é inclusive o mesmo título utilizado na edição zero.



Figura 7 –



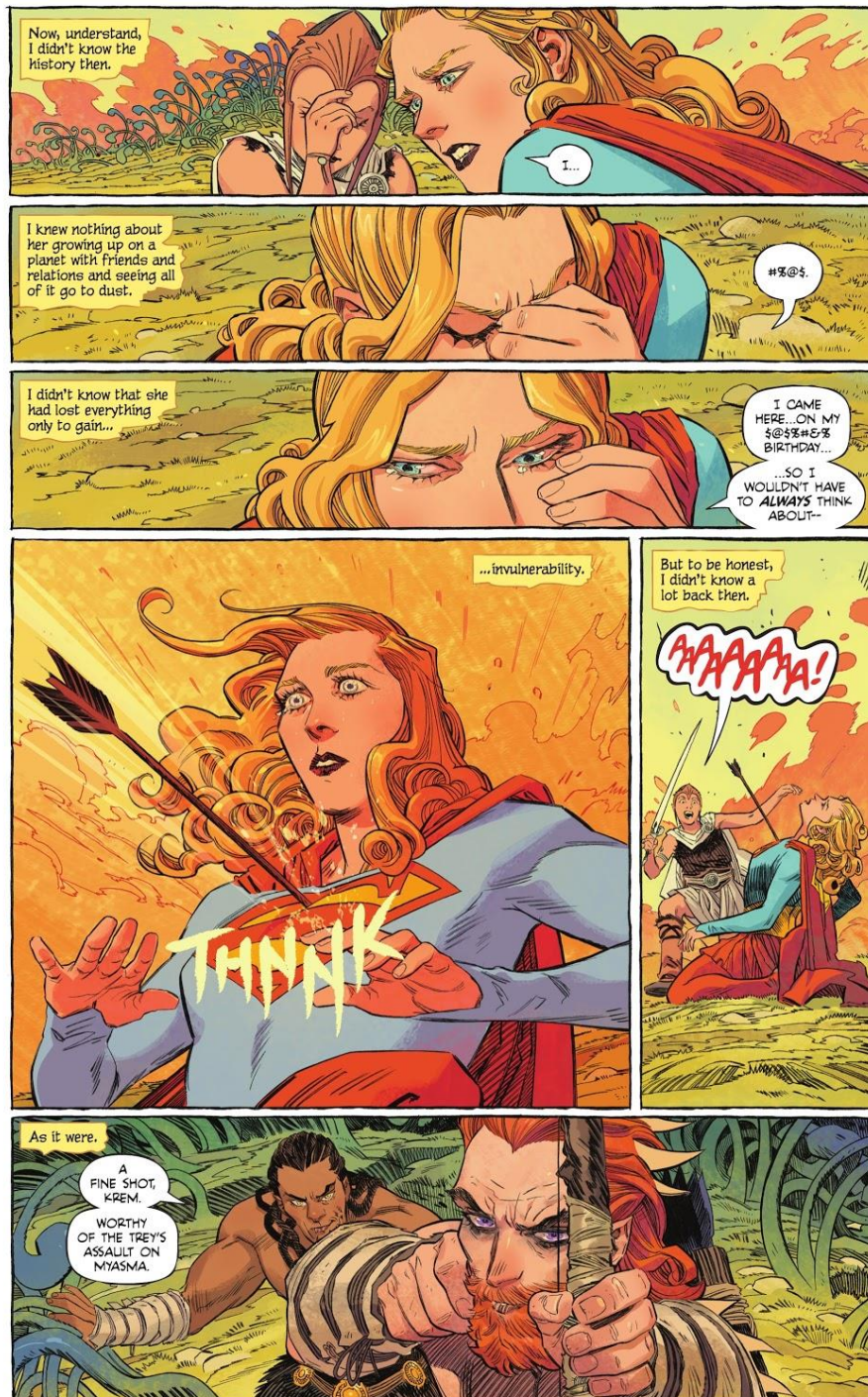
Fonte: *Supergirl*, 2011, edição número 6, páginas 10 e 11

A queda de Argo simboliza a aceitação a respeito do fim de Krypton, e vem conectada diretamente com a adoção da Terra como nova casa. Esse movimento, culminando em uma ilustração que ocupa duas páginas inteiras, infelizmente perde parte de seu impacto devido a diversas interrupções ocorridas ao longo da edição e da própria revista em que ocorre. Ainda assim, é a conclusão do que aparenta ser o primeiro contato de Kara com o trauma, a superação da morte de Krypton e consequente aceitação da vida na Terra.

É, entretanto, importante dizer que essa conclusão ocorre oito edições dentro da corrida que viria a ter quarenta, e enquanto outros elementos da psique de Kara aparecem à medida em que a narrativa se desenvolve, a sensação que fica é que Krypton não é mais a força motora que era antes.



Figura 8 –



Fonte: *Supergirl, Woman of tomorrow*, edição 1, página 19

Ao contrário da interrupção do Cérebro, o tiro de Krem traz Kara de volta à narrativa de Ruth, enquanto dialoga com o comentário sobre invulnerabilidade, conectando as duas personagens e seus dois passados e provocando o movimento do resto das edições de *Woman of Tomorrow*.



Figura 9 –

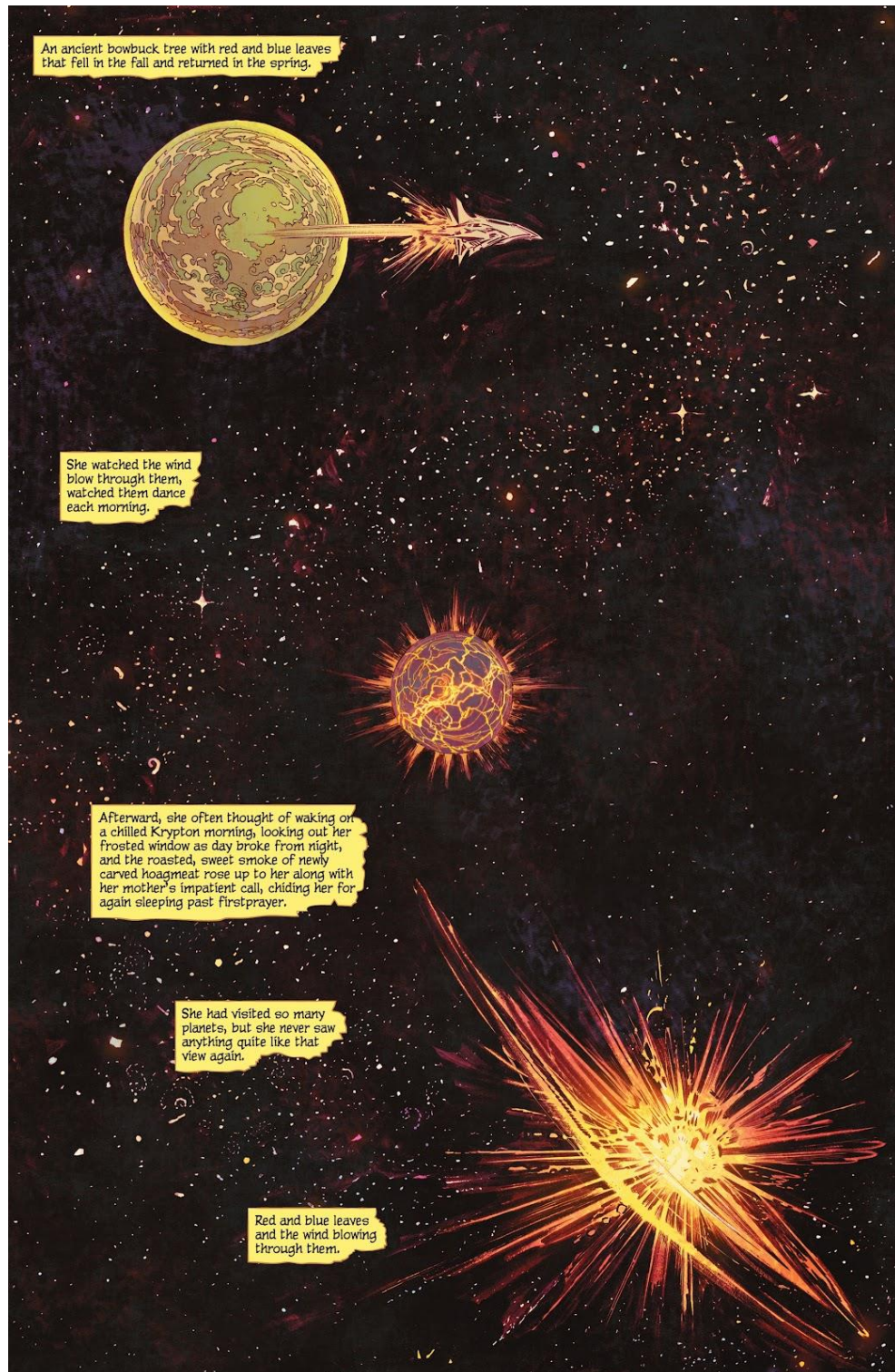


Fonte: *Supergirl, Woman of tomorrow*, edição 2, página 12

A total falta de uma ação tranquilizadora por parte de Kara contrasta com o papel angelical que a personagem antigamente exercia. Sua face, levemente torta e com a sobrancelha levantada, indica mais uma curiosidade do que um respeito pela situação. Sua resposta a “vamos todos morrer” é “ah, droga”.



Figura 10 –

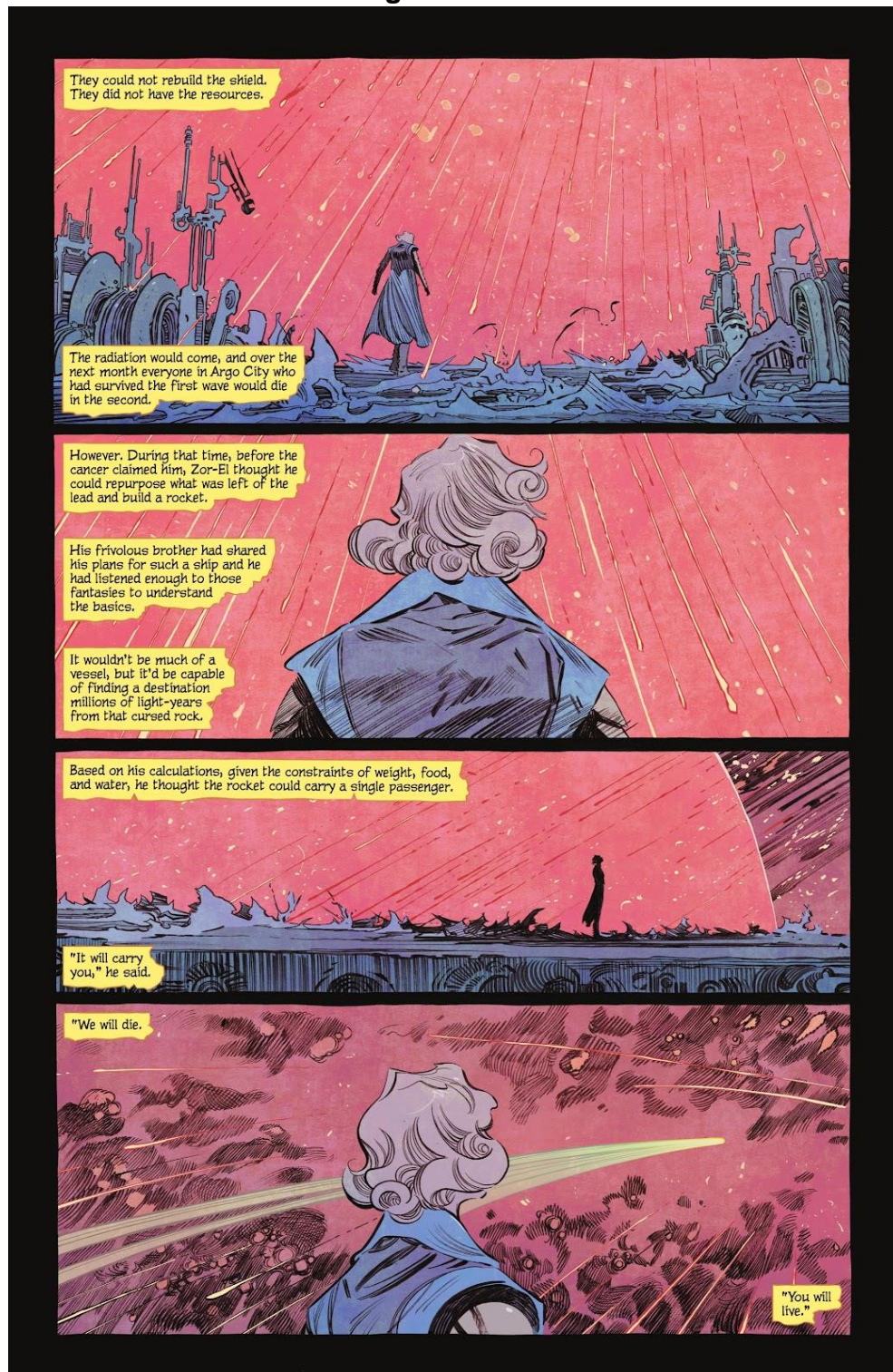


Fonte: *Supergirl, Woman of tomorrow*, edição 6, página 9

Em comparação à versão da revista #0 de 2011, essa explosão de Krypton ocorre lentamente, ao longo de três painéis. Note que a nave que escapa não pode ser a de Kara, sabendo que ela permanece em Krypton até depois de sua explosão. Juntos a ela, observamos Kal-El escapar do apocalipse, enquanto ele ocorre.



Figura 11 –



Fonte: *Supergirl, Woman of tomorrow*, edição 6, página 18

A decisão de representar Kara sozinha e de costas complementa o sentimento de isolamento que a narração passa. De benefício, o leitor pode imaginar suas expressões faciais enquanto Ruthye narra as palavras que Zor-El disse para sua filha nos momentos finais de Argo.