



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Formação de Professores

Douglas Mendes Ornellas

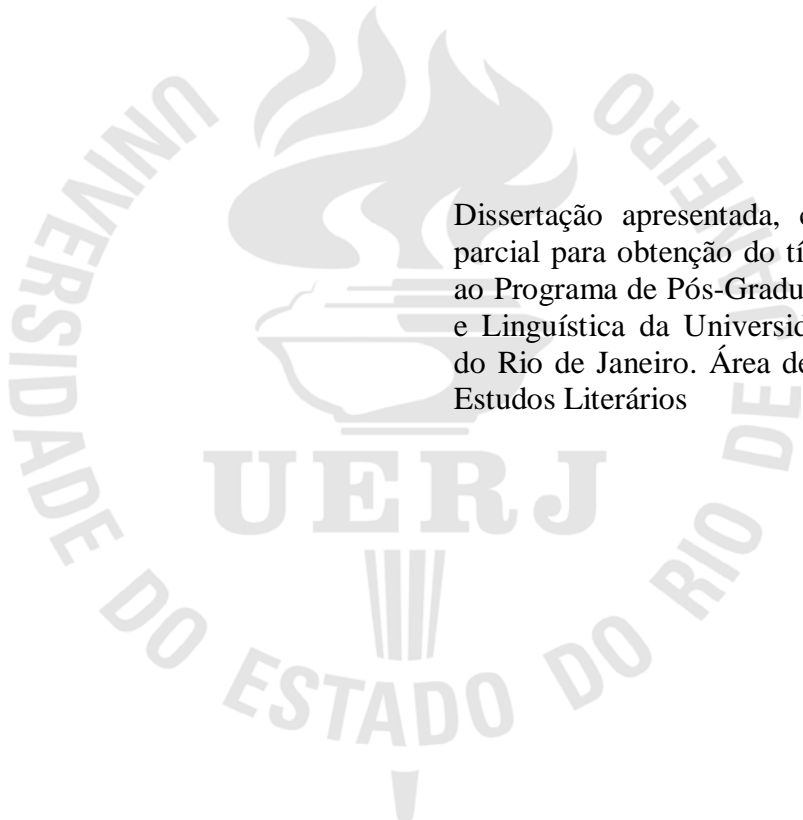
O monstro e o herói: uma ressignificação do clássico em HQs do Hulk

São Gonçalo

2019

Douglas Mendes Ornellas

O monstro e o herói: uma resignificação do clássico em HQs do Hulk



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos Literários

Orientadora: Prof^ª. Dra. Maria Cristina Cardoso Ribas

São Gonçalo

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/D

O74 Ornellas, Douglas Mendes.
O monstro e o herói: uma ressignificação do clássico em HQs do Hulk /
Douglas Mendes Ornellas. – 2019.
145f.

Orientadora: Prof.^a Dra. Maria Cristina Cardoso Ribas.
Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Universidade
do Estado do Rio de Janeiro, Faculdade de Formação de
Professores.

1. Leitura – Teses. 2. História em quadrinhos na educação – Teses. 3.
Intermedialidade – Teses. I. Ribas, Maria Cristina Cardoso. II. Universidade
do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Formação de Professores. III.
Título.

CRB/7 - 4994 CDU 028.5

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta
dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Douglas Mendes Ornellas

O monstro e o herói: uma resignificação do clássico em HQs do Hulk

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos Literários

Aprovada em 26 de agosto de 2019.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Maria Cristina Cardoso Ribas (Orientadora)
Faculdade de Formação de Professores – UERJ

Prof^a. Dra. Marcia Lisbôa Costa de Oliveira
Faculdade de Formação de Professores - UERJ

Prof^a. Dra. Jackeline Lima Farbiarz
Pontifícia Universidade Católica - PUC-Rio

São Gonçalo

2019

DEDICATÓRIA

Em primeiro lugar, dedico este trabalho a todos aqueles que não limitam suas visões de mundo e que buscam, apesar das vicissitudes e costumes, conhecer e abordar novas perspectivas. Às vezes, é necessário olhar fora do quadro, reestruturar o enquadramento da situação, mudar o ângulo, reconsiderar as imagens envolvidas em cena.

Além disso, dedico também a todos os que acreditam que é possível, por meio da educação e da leitura, mudar realidades, escrever novas páginas e outros rumos do enredo desta obra chamada vida. A leitura não é arma de sobrevivência, mas a chave de uma porta cujo destino é liberdade.

Por fim, dedico aos que conhecem a importância de se estudar sobre mitos, sobre heróis e lendas, sobre os monstros e suas capacidades de ludibriar e enganar, mas também de comover. Aos que sabem que o mito serve para educar, ensinar e fazer refletir, uma vez que devemos questionar, inclusive, os discursos pré-determinados. Aos que sabem a importância da arte na vida dos sujeitos.

AGRADECIMENTOS

Sou grato aos professores magníficos que fizeram parte de minha formação profissional, acadêmica e pessoal. Sendo assim, destaco a Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Cardoso Ribas, por toda a orientação acadêmica, teórica e metodológica, além de paciência e interesse pelo objeto de estudos. Além dela, agradeço aos professores que aceitaram prontamente a ser parte da banca avaliadora tanto de qualificação, quanto de defesa da dissertação. A saber, são eles: Prof^a. Dr^a. Marcia Lisboa Costa de Oliveira, Prof^a. Dr^a. Jackeline Lima Farbiarz e ao Prof. Dr. Victor Hugo Adler Pereira.

Da mesma maneira, sou grato pela excelência com que o Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPLIN) forma os estudantes e produtores de conhecimento, além, é claro, do programa de incentivo à pesquisa, que pude fazer parte como bolsista. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoa de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. A concessão da bolsa de mestrado acadêmico foi de suma importância para a execução da pesquisa, uma vez que serviu como um dos pilares para a construção do pensamento científico. Sinto gratidão por, mais uma vez, ter estudado na Faculdade de Formação de Professores (FFP), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), que é símbolo de resistência, conquista, reflexão e inovação.

Por fim, agradeço aos colegas de estudo, que são vários, e que também contribuíram com conselhos e constantes incentivos, tornando a experiência do mestrado uma experiência mais humanizada e acolhedora.

Douglas Mendes Ornellas

RESUMO

ORNELLAS, Douglas Mendes. *O monstro e o herói: uma ressignificação do clássico em HQs do Hulk*. 2019. 145f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Formação de Professores, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, 2019.

O presente trabalho – que é vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPLIN) e ao Prociência, com o projeto intitulado “Discussões e Releituras de Literatura na Contemporaneidade: a Transposição Midiática”, da Prof^a Dr^a Maria Cristina Cardoso Ribas – adota uma postura inclusiva acerca das Histórias em Quadrinhos, que aqui utilizaremos também pela nomenclatura abreviada HQs ou, como também é conhecido em outras produções consideradas adultas, pelo termo *graphic novel*, no que tange ao processo de leitura, que compreendemos de maneira ampla e não cartesiana. Nesse sentido, a pesquisa tem como objetivo perceber e propor uma ressignificação do clássico mítico, aqui restrito às influências da cultura greco-romana, e literário – *Teogonia* (HESÍODO, 1991), *Frankenstein* (SHELLEY, 2017) e *O Médico e o Monstro* (STEVENSON, 2015) – por parte da personagem Hulk e de questões como a figura do monstro, do herói e o fator da monstrosidade (JEHA, 2007; 2009), tanto na literatura, quanto no meio social. Nesse sentido, é válido ressaltar que nossa metodologia é de caráter qualitativo e analítico e não quantitativo, além de buscar semelhanças, diferenças, enfim, diálogos entre as produções das diferentes mídias. Não obstante, para melhor delimitarmos a abordagem, utilizamos como corpus do estudo as seguintes coletâneas quadrinhescas: 1) *O Incrível Hulk*; 2) *O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra*; 3) *O Incrível Hulk – Planeta Hulk*. Além disso, o estudo se debruça, como base teórica e crítica, sobre as reflexões de Cluver (2011) acerca das Intermidialidades e com as reverberações de Rajewsky (2012) e Ribas (2014). Outrossim, sobre as questões que se relacionam ao processo de leitura de imagens, partimos dos estudos de Eisner (2010), Santaella (2015) e Nikolajeva (2011). Por fim, a pesquisa interessa-se em compor um campo de atuação em múltiplas mídias, de maneira a alargar os conhecimentos epistemológicos e de proporcionar novas possibilidades de abordagem de leituras em salas de aula.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Intermidialidades. Mitologia.

ABSTRACT

ORNELLAS, Douglas. *The monster and the hero: a reframing of the classic in Hulk Comics*. 2019. 145f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Formação de Professores, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, 2019.

This paper – which is linked to the Postgraduate Programme in Letter and Linguistic studies (PPLIN) and to an ongoing research project (“Programa Prociência”) entitled “Discussões e Releituras de Literatura na Contemporaneidade: a Transposição Midiática”, coordinated by Professor Maria Cristina Cardoso Ribas – adopts an inclusive attitude towards comic books, also presented in this study by the nomenclature HQs or, as it is also known in different literary productions, by the term graphic novel, as regards the reading process, which we must deal broadly and non-cartesian way. Thus, this dissertation aims to propose a reinterpretation of the mythical classic in literature, here restricted to the influences of the Greco-Roman culture – *Teogonia* (HESÍODO, 1991), *Frankenstein* (SHELLEY, 2017) and *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (STEVENSON, 2015) – starting from the observation of the Hulk character and from issues such as the figure of the monster, the hero and the monstrosity (JEHA, 2007; 2009), both in literature and in the social environment. In this direction, it is worth noting that our methodology is not quantitative, but qualitative and analytical in order to relate interpretative possibilities between productions of the different media. As study corpus, we will use the following compilation of comic books: 1) *The incredible Hulk*; 2) *The incredible Hulk – dogs of war*; 3) *The incredible Hulk – planet Hulk*. In addition, this study focuses, as a theoretical and critical basis, on Clover’s (2011) reflections on intermedialities, and the reverbarations of Rajewsky (2012) and Ribas (2014). Moreover, in order to investigate the literature review on image reading, we drew our analysis on the studies of Eisner (2010), Santaella (2015) e Nikolajeva (2011). Finally, the research is interested in composing a field of action in multiple media, in a way to broaden the epistemological knowledge and to provide new possibilities to approach readings in classrooms.

Keywords: Comic books. Intermidialities. Mythology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	O Incrível Hulk vol. 1 (1962), p. 12	77
Figura 2 –	O Incrível Hulk vol. 1 (1962), p. 18	78
Figura 3 –	O Incrível Hulk vol 1 (1962), p. 22	80
Figura 4 –	O Incrível Hulk vol. 2 (1962), p. 50	82
Figura 5 –	O Incrível Hulk vol. 3 (1962), p. 60	84
Figura 6 –	O Incrível Hulk vol 3. (1962), p. 71	86
Figura 7 –	O Incrível Hulk vol. 2 (1962), p. 35	87
Figura 8 –	O Incrível Hulk vol 5 (1962), p. 124	88
Figura 9 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 10	94
Figura 10 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 32	95
Figura 11 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 134	98
Figura 12 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 195	101
Figura 13 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 196	102
Figura 14 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 74	107
Figura 15 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 74	107
Figura 16 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 56	110
Figura 17 –	O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 249	112
Figura 18 –	O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 23	124

Figura 19 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 33	124
Figura 20 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 35	125
Figura 21 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 194	129
Figura 22 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 39	131
Figura 23 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 201	133
Figura 24 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 82	135
Figura 25 – O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 214	137

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	10
1	LITERATURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	14
1.1	O que torna um texto literário e por quê?	19
1.2	Um contexto sobre as HQs: uma nova mídia em pesquisa	24
1.3	Quadrinhos como mídias: uma perspectiva intermidial	33
2	UMA ANÁLISE SOBRE MONSTROS E HERÓIS	38
2.1	Da gênese monstruosa: uma questão mitológica	40
2.2	O monstro e a maldade social	47
2.3	A criatura clássica: monstruosidades em Frankenstein	51
2.4	O monstro e o médico: diálogos entre Jekyll e Bruce	59
3	RESSIGNIFICANDO O MONSTRO E O HERÓIS NAS HQS	70
3.1	A monstruosidade heróica em Hulk (O Incrível Hulk)	75
3.2	A imagem messiânica do monstro (Planeta Hulk)	89
3.3	Questões internas: o monstro psicológico (Cães de Guerra)	113
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	139
	REFERÊNCIAS	142

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos sempre foram narrativas que chamaram a atenção de muitos jovens leitores – sem excluir, no entanto, leitores experientes – seja por conta da maneira própria de contar uma história ou pela complexidade das temáticas abordadas, seja pela riqueza de efeitos visuais encontrados nas páginas multicoloridas. Enquanto mídia textual e artística e mecanismo de comunicação, os quadrinhos se tornaram bastante difundidos no mercado editorial e parte importante da cultura popular do século XX e do contemporâneo. Embora tenham sido alvo de discussões, no passado, por não se tratarem, a partir da ótica de psicólogos da época, como sendo a melhor maneira de iniciar jovens no mundo da leitura, hoje em dia se tornaram uma ferramenta bastante utilizada, inclusive, em instituições de educação e defendida por professores como um importante passo para o processo de letramento dos estudantes podendo, inclusive, ser consideradas como leituras complexas.

Nesse sentido, o presente trabalho pretende abordar uma postura inclusiva acerca das Histórias em Quadrinhos, que aqui utilizaremos também pela nomenclatura abreviada HQs ou pelo termo *graphic novel*, e pensar nessas mídias como um gênero verbo-visual cujas características são únicas e de relevância ímpar para a esfera da comunicação. No entanto, não nos aprofundaremos exclusivamente na questão da tipologia textual, mas no que concerne ao personagem super-herói de HQs conhecido como O Incrível Hulk e suas possibilidades, adequações e ressignificações do clássico, tanto em nível de cânone literário, quanto a nível mítico greco-romano. Além disso, refletir como o caráter do monstro (e do herói) e da monstruosidade vem sendo manifestado na literatura, nos quadrinhos e na esfera social.

A intenção, neste trabalho, é a de dar continuidade, ampliar e aprofundar um estudo iniciado em meados do ano de 2014, para a monografia de minha autoria sobre o grupo de super-heróis *The Avengers* (Os Vingadores), da editora *Marvel Comics*. A influência para a pesquisa voltada para os super-heróis quadrinhescos, em especial os da editora em questão, veio da percepção do *boom* midiático e mercadológico causado pelas adaptações fílmicas das personagens em um universo compartilhado, iniciado com o primeiro filme do *Iron Man* (Homem de Ferro), em 2008, chegando ao auge com a primeira adaptação e reunião cinematográfica dos ‘Heróis Mais Poderosos da Terra’, *Marvel - The Avengers* (Os Vingadores), em 2012, e continuando com diversas outras transposições das HQs para as telas de cinema.

Pensando nesse contexto de quadrinhos, da literatura, do clássico e do universo imaginário dos super-heróis, a dissertação encontra-se dividida em capítulos que abordam as particularidades de cada tópico. Serão evidenciadas, por exemplo, questões acerca do gênero quadrinhesco e sua relevância como tipo textual em um mundo de gêneros textuais; concepções sobre a personagem Hulk; influências do campo clássico-mitológico e da esfera sociocultural.

Além disso, a pesquisa também conta como suporte teórico-crítico o estudo sobre as Intermedialidades, formulado por Cluver (2011), desenvolvido por Rajewsky (2012) e adotado por Ribas (2016), a partir do momento em que lida com as transposições, combinações e referências entre mídias diversas, sem abordar, no entanto, uma discussão sobre valor qualitativo, mas partindo do pressuposto de que as HQs, como arte sequencial, requerem “um ato de percepção estética e intelectual” (EISNER, 2010), algo que as torna ímpar. Em outras palavras, o texto que se propõe ser multimídia, que busca um diálogo entre artes, entre palavra e imagem, se propõe, acima de tudo, atuar como um jogo de interação mútua com o leitor, colocando-o num processo de experimentação literária completo, o qual possibilita leituras múltiplas e intertextuais.

Aliado a esse suporte teórico, a pesquisa também conta com os estudos desenvolvidos por Junito de Souza Brandão (1990), de Thomas Bulfinch (2006), Joseph Campbell (2007) e da obra de Hesíodo (1991) acerca da mitologia grega e dos princípios dos seres mitológicos. Outrossim, a pesquisa também tem influência das reflexões e problematizações feitas por Julio Jeha (2007, 2009) sobre o caráter da monstruosidade e do mal tanto no campo das literaturas, quanto nos espaços socioculturais, de maneira a propor um diálogo entre a tradição clássica e o contemporâneo.

Em outra instância, embora não como sendo o foco principal, o estudo também visa atrair a atenção de professores e estudiosos acadêmicos para os quadrinhos e *graphic novels* com o intuito de ampliar os conhecimentos acerca dessa mídia. O interesse passa a ser, além de alargar o campo epistemológico de estudos, uma possibilidade de abordagem em salas de aula, a fim de cativar discentes, incentivá-los às práticas de leituras – tanto do texto escrito quanto o de imagens – e colocá-los em diálogos com outras produções artísticas, num contato entre mídias, numa constante renovação de perspectivas sobre o texto e a imagem.

O *corpus* da pesquisa é composto por três exemplares compilados de *graphic novels*, os quais acreditamos abordar questões relevantes acerca da personagem Hulk e dos fatores que a moldam. Além disso, faz-se presente também a questão da mídia livro em seu aspecto

material, esses exemplares contam com acabamento de luxo, páginas reforçadas em papel mais resistente, coloração revitalizada e melhorada, capa dura e informações adicionais sobre a personagem e sobre os autores, bem como uma breve trajetória do herói, levantando os principais arcos narrativos do mesmo. Dessa maneira, buscamos analisar as seguintes coletâneas encadernadas: 1) *O Incrível Hulk*, da coletânea intitulada Biblioteca Histórica Marvel, que reúne as narrativas clássicas e de origem, publicadas originalmente na década de 1960, mas em uma edição especial de 2008, realizada pela editora Panini Books, constando os volumes do 1º ao 6º da saga; 2) *Hulk – Os Cães de Guerra*, um encadernado sob o título ‘Os Heróis Mais Poderosos da Marvel’, composto pelas edições 12ª a 20ª de *O Incrível Hulk*, publicado em 2015 pela editora Salvat; 3) *O Incrível Hulk - Planeta Hulk*, edição de luxo da Marvel feito pela editora Panini Books, em 2013.

O trabalho foi dividido em três capítulos os quais foram considerados de grande relevância para estabelecer os diálogos propostos e tecer discussões relacionadas aos quadrinhos e a personagem Hulk. A intenção com essa divisão foi a de facilitar a leitura e a de propor uma possibilidade cronológica de compreensão: uma passagem do tradicional para o moderno, considerando uma perspectiva diacrônica de referências e significações múltiplas.

O primeiro capítulo desta dissertação propõe-se a estabelecer uma percepção sobre a literatura e as histórias em quadrinhos a partir de dois questionamentos centrais: 1) O que torna um texto literário, ou seja, o que faz com que um texto, independentemente de sua plataforma ou mídia ou de seu autor, seja considerado um texto de literatura ou um texto pertencente à categoria de não-literatura?; 2) Por que não estudar as HQs enquanto mídias, para levantar algumas possibilidades acadêmicas e profissionais em relação ao estudo, trabalho e análise de histórias em quadrinhos e romances gráficos?. Em síntese, o capítulo primeiro busca relacionar o gênero quadrinhesco com o romance, de maneira não a compará-los quanto à qualidade ou gênero textual, mas para serem compreendidos como possibilidades narrativas de riquezas distintas.

Já no segundo capítulo, intitulado “Uma análise sobre monstros e heróis”, serão discutidas outras relações entre mídias. Apresentar-se-á um enfoque nas perspectivas teóricas no que tange à significação do monstro e da monstruosidade com base nas concepções míticas e literárias em jogo. Para isso, será feita uma proposta de um diálogo entre a mitologia – a exemplo do poema épico grego *Teogonia* (2015) – e obras canônicas da literatura de horror como *Frankenstein* (2017), de Mary Shelley, e *O Estranho Caso do Dr. Jekyll e do Sr. Hyde* (2015) ou, como popularmente é conhecido, *O Médico e o Monstro*, de Robert Louis

Stevenson, bem como contrapontos e semelhanças com o super-herói quadrinhesco. Faz-se importante considerar as obras de “origem” – ou seria melhor chamá-las de obras de ponto de partida, de fonte inspiradora? – como sendo passíveis de construção de sentido. O capítulo será alongado justamente para que essas relações dialógicas sejam exploradas de maneira significativa. Além disso, será pensado em como questões extraliterárias – como, por exemplo, questões históricas, culturais e ideológicas – também são compreendidas como monstruosidades e o quão influentes podem ser para as mídias textuais. Para isso, levaremos em consideração as perspectivas adotadas e desenvolvidas por Julio Jeha (2007, 2009) acerca da construção do monstro como algo intrínseco à cultura, ao convívio social e à política, sendo refletido pela literatura e pelas artes.

O último capítulo, por fim, pretende elucidar um ponto de vista sobre as leituras das HQs do corpus e discutir como elas abordam a monstruosidade heroica no super-herói Hulk. Consoante a isso: como essas mídias ressignificam o clássico – e o caráter da monstruosidade – por meio dessa personagem, ou seja, como atuam, no contemporâneo, sendo um gênero que mantém e perpetua o culto aos heróis, aos deuses e – concomitantemente – aos monstros.

1 LITERATURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Os estudos produzidos na área de linguagens sobre teoria e crítica voltados para os gêneros textuais e para a literatura, em geral, acabam por deixar de lado os quadrinhos e as *graphic novel* se optam por outros gêneros como o romance ou conto, por exemplo. As *graphic novels* e os quadrinhos, porém, enquanto manifestações artísticas e textuais acabam, por muitas vezes, recebendo maior atenção e direcionamento em pesquisas por parte de estudiosos das áreas de Comunicação Social e Jornalismo – se pensarmos em campos que também lidam com as linguagens e suas tecnologias – bem como profissionais das áreas de História, Geografia e Pedagogia, os quais se utilizam, respectivamente, das questões historiográficas e ideológicas e de métodos e práticas pedagógicas em ambientes de ensino.

É comum observarmos tirinhas, quadrinhos, charges e outros textos constituídos por palavras e imagens compondo avaliações escolares, exames de vestibulares e concursos públicos em questões de interpretação de texto ou servindo de meio propício para que seja identificada a figura de linguagem ou o conector de coesão textual. Dessa maneira, as imagens e as palavras juntas formam um interessante diálogo e produzem diferentes efeitos de sentido, além de ser um meio eficaz de trabalhar com alunos os modos de ler um texto verbo-visual levando em consideração as falas, as expressões utilizadas, os traços, as cores, o cenário, a interação entre texto escrito e texto visual.

No entanto, quando tratamos da área de Literaturas, que espaço as histórias em quadrinhos recebem? Quais as relevâncias que podem ser consideradas, sejam no ensino pedagógico, sejam na contribuição acadêmica e de pesquisa, em relação aos estudos e leituras dos quadrinhos? O que é teorizado (se é que assim podemos dizer) sobre essa manifestação verbo-visual de caráter rico e pluralizado? O que são as HQs dentro do gigantesco universo expandido que é a área da Literatura? O que representam, em termos amplos, para a sociedade contemporânea midiaticizada? E qual sua relevância diante da expansão das novas configurações textuais, face às demandas do mercado e ao crescente domínio das narrativas transmidiáticas? Talvez essas questões não sejam respondidas neste estudo, nem em tão pouco tempo, uma vez que ainda há uma resistência ao estudo dessas produções nos ambientes acadêmicos. Um dos motivos, o qual acreditamos, para essa sensação de “deixar de lado” as HQs dos estudos teóricos é por conta do caráter bastante mercadológico, que é denominado pela venda das narrativas gráficas enquanto produtos, e pela periodicidade que essas

narrativas têm no campo da escrita. Contudo, quais narrativas, no contemporâneo, não assumem também uma característica mercadológica? Em relação à periodicidade, o que diríamos, então, sobre os estudos que são relativos aos livros em série como as grandes sagas infanto-juvenis como *Harry Potter* (com o primeiro livro da saga lançado em 1997), da escritora e roteirista britânica J. K. Rowling, ou *Percy Jackson e os Olimpianos* (tendo o primeiro romance da do épico originalmente lançado em 2005), do autor norte-americano Rick Riordan?

Uma das afirmações que poderíamos fazer, sem medo, é a de que há, por parte dos acadêmicos e de nossa herança cultural sobre o que é considerado como cultura – tendo como norte a ideia de que cultura é exclusivamente, a cultura erudita – e o que não o é (a cultura de massa, por exemplo), uma ideia e maior valorização do texto escrito, ou seja, da palavra sobre o texto imagético. Isso recebe respaldo em nossa sociedade e cultura, uma vez que *dizer é fazer*. Sendo assim, é a palavra escrita que faz mover os estudos; é a partir da leitura, análise, estudos sobre o texto escrito, sobre o que é *dito*, que *fazemos* algo, que nos debruçamos sobre algo. E esse algo também pode ser compreendido como a própria cultura. Obviamente, nos limitamos aqui a exemplificar apenas as manifestações que utilizam a palavra como forma de maior relevância (a literatura, a poesia, o romance), sem levar em consideração a música (melodia, instrumentalização) ou a pintura (a imagem por si, o texto visual).

Entretanto, vale ressaltar que as inteligências são distintas – perpassando questões que são também sensoriais e emocionais – e que, justamente por isso, é imprescindível que as habilidades de leitura dos indivíduos sejam completas em seus processos de letramento. Sendo assim, considerar apenas a leitura escrita e não imagética é fazer com que sejam limitadas as possibilidades de interpretação, de leituras de mundo, de conhecimentos intertextuais e intermediáticos. É preciso, portanto, explorar o “isto” e o “aquilo” presente nas diferentes leituras (seja de romances, poemas, textos dramáticos, seja de histórias em quadrinhos, mangás, tirinhas ou charges).

Claro é que existem estudos, embora em menor quantidade em relação aos que se detêm ao texto exclusivamente escrito, os quais reúnem uma preocupação e pesquisa em relação ao livro ilustrado como manifestação literária e artística. Podemos citar, por exemplo, a obra de cunho teórico de Maria Nikolajeva e Carole Scott, *Livro ilustrado: palavras e imagens* (2011), como sendo um estudo que busca compreender a relação existente entre o texto escrito e o texto imagético, sendo ambos importantes e relevantes, sem a soberania de valor de um sobre o outro. Contudo, as autoras compreendem que há, em algumas produções,

a soberania de um campo em relação ao outro e, a partir disso, buscam nomear em uma escala categórica como elas são manifestadas. A partir disso, as autoras são pontuais ao afirmarem que:

Às vezes, os livros ilustrados são tratados como parte integrante da ficção infantil, sendo analisados pelos críticos com uma abordagem literária, discutindo temas, questões, ideologia ou estruturas de gênero. Outras vezes, alguns aspectos estéticos/narrativos são abordados por autores como Stephen Roxburgh, por exemplo. Entretanto, os estudos literários em geral negligenciam o aspecto visual ou tratam as imagens como secundárias.(...) De fato, é assim que os livros ilustrados são abordados nos levantamentos gerais da literatura infantil, em resenhas, trabalhos acadêmicos e apresentações em simpósios. (NIKOLAJEVA, 2011, p. 17)

Os estudos de Nikolajeva e Scott são, evidentemente, voltados para os livros ilustrados como literatura infanto-juvenil, bem como para a criação de tipologias dessas organizações textuais. No entanto, essas percepções também podem ser incluídas ao tratarmos das histórias em quadrinhos e arte sequencial, uma vez que a relação dinâmica entre palavra e imagem acontece de maneira mais simbiótica que nos livros ilustrados. Nos quadrinhos, por um lado, o texto escrito funciona como um direcionamento de leitura tão importante e significativo quanto o próprio texto imagético, pois o quadrinho, as figuras, as expressões das personagens, o cenário, todo o contexto, enfim, dialoga intrinsecamente com as palavras de maneira a criarem uma narrativa intimamente coesa. Já nos livros ilustrados, por outro lado, a obrigação de uma relação simbiótica entre as imagens e o texto escrito não é tão essencial, uma vez que o texto verbal narrativo e o visual podem, às vezes, ser harmônicos ou conflituosos. Tanto em uma quanto em outra possibilidade, imagem e palavra podem contar diferentes configurações complementares ou não. As imagens podem funcionar como complementos do texto escrito, ou seja, apenas dão suporte às palavras; e também como suplementos, auxiliando e contando além das palavras de maneira simétrica, podendo criar um aspecto de redundância narrativa ou um contraponto.

As autoras ainda comentam sobre os pontos extremos em relação ao texto ilustrado. A dinâmica palavra-imagem, em seus extremos, acontece quando são observados: de um lado, um texto completamente escrito, sem fazer uso de imagens; do outro lado, um texto completamente imagético, constituindo, basicamente, um livro-imagem. Este último, porém, não deve ser compreendido como uma leitura simples em relação a um livro que tenha também o texto escrito, uma vez que a leitura, nesta mídia, será por meio das próprias imagens: a narrativa será visual, proporcionando ao leitor inferir diálogos, narrativas paralelas

ou até mesmo contraditórias em relação às imagens, enfim, criando uma nova história em cada leitura.

Sabemos, por experiência enquanto leitores, que as HQs não são classificadas nesses extremos, mas que habitam no espaço do meio dessas duas margens. No entanto, os quadrinhos habitam não um entre-lugar, não um espaço de transição ou de fronteira, mas um lugar bem específico e delimitado no que tange aos textos com mídias justapostas. As mídias quadrinhescas funcionam a partir do diálogo entre palavra e imagem, na comunhão desses dos textos com o olhar do leitor, que passa a ser conduzido pela ótica do quadrinista, mas também se torna fio condutor de leituras verbo-visuais.

Não é incomum encontrarmos versões de romances clássicos ou poemas épicos, no contemporâneo, sendo ilustrados por artistas sequenciais ou quadrinistas. As imagens não agem de maneira a empobrecer ou desvirtuar o texto literário, mas, ao invés disso, atuam como criadoras de novas possibilidades para a leitura e compreensão da obra. A exemplo disso, podemos considerar o poema épico *Paraíso Perdido*, de John Milton, que ganhou uma recente adaptação ilustrada, em abril de 2018, pela editora *DarkSide Books*. A obra, escrita em 1667 pelo poeta, narra em versos, a partir da ótica cristã, a trajetória de Satanás sendo expulso do reino do céu pelo próprio Deus, bem como sua busca por corromper a criação divina: o homem e a mulher, as figuras de Adão e Eva, no Éden. Com isso, o poema narra o aprisionamento de Lúcifer e o planejamento de uma vingança contra Deus num futuro que é conhecido como o livro do Apocalipse bíblico. Todo esse cenário poético é ilustrado pelo artista espanhol Pablo Auladell, que acrescenta um caráter de arcaísmo típico de contos mitológicos em seus desenhos. Sendo assim, não seria possível afirmar que as ilustrações atuariam de maneira inferior ao texto literário, uma vez que elas contam uma história paralelamente ao que as palavras narram, além, é claro, de que o próprio texto escrito já tem o peso do clássico em sua história.

No exemplo dado, podemos perceber uma junção bastante comum do clássico literário com uma outra mídia: a ilustração em quadrinhos. Essa configuração em quadrinhos, ao invés de parecer ser um facilitador sobre como a história será consumida pelo leitor é, na verdade, um artifício que exigirá dele um esforço novo de compreensão: duas leituras deverão ser realizadas. Sobre isso, Will Eisner (2010), um dos primeiros nomes em arte sequencial dos Estados Unidos, tem a dizer que:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as

regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (...) Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da arte sequencial. (EISNER, 2010, p. 2)

Em outras palavras, podemos dizer que o ato de ler uma história em quadrinhos – mas também podemos estender essa atividade de leitura para outras configurações como os livros ilustrados, as *graphic novels*, as tirinhas, os livros *pop-up* – não é mais simples que o de ler uma obra literária, um romance. O leitor irá exercitar diversas capacidades de leitura e acionar seus conhecimentos de mundo para absorver e refletir sobre a história contada tanto em uma quanto em outra mídia. Nesse sentido, tanto o romance literário quanto um encadernado em quadrinhos seriam complexos em suas propostas e em suas configurações de gênero/mídia, uma vez que abordam diferentes modos de interação com o leitor/espectador, criando diferentes possibilidades e ativando as potências de leitura de quem lê/observa.

Entretanto, apesar das complexidades, os quadrinhos continuam sendo deixados de lado, em comparação com o romance, pelos estudos da área das linguagens. Se conseguimos chegar a uma noção, embora inicial, de que não é uma ausência de complexidade ou de fazer artístico que difere as HQs das obras literárias e, conseqüentemente, da literatura propriamente dita, então podemos compreender que as questões que centralizam uma dessas expressões artísticas e marginalizam a outra são, basicamente, formuladas por fatores externos. Da mesma maneira, inclusive, nos é possível entender que esses fatores externos são moldados por ideologias dominantes, uma vez que quando se pretende dar foco a um gênero, a uma mídia, a uma arte, muitas vezes, outras obras e maneiras de se comunicar o mundo acabam ficando fora desse círculo. Essa estruturação de leituras, por meio de um poder hegemônico, serve para dar um “norte” aos leitores. Contudo, com base em uma perspectiva de desconstrução e de inclusão, ao pensarmos em novas práticas de leituras também criamos outras possibilidades de ver, comunicar e entender o mundo a nossa volta.

A partir dessa breve discussão sobre as relações de arte das HQs e das obras literárias, pensaremos em outro ponto bastante importante para reflexão: Por que um texto – um romance, por exemplo – pode ser considerado como literário em detrimento de outros que são compreendidos como parte de uma não-literatura? Por que a afirmação de um acaba sendo a negação de outro? Essas questões são muito discutidas pelos críticos e teóricos dos estudos literários ao longo dos anos, em especial após a modernidade e o crescimento e pluralização das vozes sociais.

1.1. O que torna um texto literário e por quê?

De uma maneira bastante ampla, pode-se dizer que todo texto escrito é pertencente ao universo da literatura, uma vez que se trata de uma produção que envolve inúmeros processos tais quais escolhas lexicais, propostas e intenções de se atingir um determinado interlocutor. Entretanto, não podemos afirmar com a mesma certeza que toda produção textual é pertencente à ciência dos estudos literários, ou seja, pertencente à literatura enquanto estudo escolar(izado) e forma de expressão artística. Isso ocorre, porque as diferenças entre literatura e Literatura, se é que podemos chamá-las assim, estão centradas em como uma ou outra irão se relacionar com os leitores e com o campo das artes. Essas relações acontecem a partir do contato entre os indivíduos leitores e em como essa troca provoca implicações tanto no presente quanto para o quadro posterior da sociedade, bem como os efeitos transformadores que elas acarretam para o campo dos saberes acadêmico e escolarizado.

Em um primeiro momento, podemos pensar em produções escritas como um manual de instruções, uma receita de bolo, um poema, um livro, uma história em quadrinhos. Pensaremos nesses exemplos como textos pertencentes a diferentes gêneros textuais, mas não necessariamente iremos atribuir à receita de bolo um caráter literário, uma vez que o ‘caráter’ literário é também instável e merece constante problematização. A princípio, poderia ser levada em consideração a linguagem em que cada uma dessas representações escritas utiliza, o que iria remeter ao conflito dos conceitos de linguagem bela e literária, contrapondo à linguagem pragmática, utilizada para um fim determinado como, por exemplo, o de instruir um leitor. No entanto, o próprio conceito de linguagem mais trabalhada e bela, de literariedade, cuja finalidade é a de causar o estranhamento, que fora formulado pelos Formalistas Russos (por volta de 1917), não atinge mais o objetivo de tentativa de definir o que é ou não pertencente ao campo da Literatura, uma vez que romances como os de Rubem Fonseca ou poemas como os de Angélica Freitas não se utilizam, obrigatoriamente, de belas letras. Nem por isso, contudo, os textos desses autores deixam de pertencer ao campo da Literatura. O estranhamento pelas “belas letras” não cabe, portanto, a uma construção poética e de palavras que soem bem aos ouvidos quando faladas, mas também pela força crua que elas provocam no leitor quando lidas.

Sendo assim, a ideia, que na verdade é mais baseada no senso comum que nos estudos teóricos, de que a literatura é configurada como uma modalidade especial da escrita— quase como um fruto de um dom quase divino — e distinta de uso da linguagem, mostra-se

inconsistente. Podemos perceber que os autores e poetas se utilizam de recursos para narrar uma história ou elaborar versos de um poema, mas esse fazer literário é mais um trabalho de intelecto do que reservado apenas a uma especialidade das palavras. Na verdade, os autores utilizam-se delas para comunicar as aventuras de suas personagens, os sentimentos de seus eu líricos, num arranjo sensível e intencional.

Para refletir sobre o conceito de literariedade, como pensado pelos formalistas russos – no começo do século XX – é preciso compreender que essa questão ultrapassa o campo dos estudos literários e que, na verdade, recebem uma influência que os formalistas tomavam como extraliterária. O que seriam as palavras, por si só, sem que um indivíduo as utilizasse maneira a criar novos sentidos, novas possibilidades de comunicar o mundo a sua volta e, a partir disso, criar novas realidades? As palavras por si só não seriam vistas como belas, como musas de um poeta, mas é este quem as transforma, quem as organiza e, com isso, a produção final torna-se bela. Ou não. A própria ideia da beleza das palavras é arbitrária e mutável, uma vez que leitores podem não achar belos os versos de um poema de Carlos Drummond de Andrade, mas encontrar a simples beleza e calma em versos de Manoel de Barros.

Antoine Compagnon comenta, em *O demônio da teoria: literatura e senso comum* (2010), sobre a literariedade nos textos e desmistifica a noção de que estes recebem a vocação de serem obras de literatura apenas por sua escrita. O autor explicita a ideia de que o que transfere a literariedade para um romance que é considerado “de literatura” é, na verdade, parte de fatores que não são, necessariamente, literários, mas que acabam por permeiar os espaços e os teóricos dos estudos literários. Na visão de Compagnon, portanto, o conceito de literariedade é:

(...) como toda definição de literatura, compromete-se, na realidade, com uma preferência extraliterária. Uma avaliação (um valor, uma norma) está inevitavelmente incluída em toda definição de literatura e, conseqüentemente, em todo estudo literário. Os formalistas russos preferiam, evidentemente, os textos aos quais melhor se adequava sua noção de literariedade, pois essa noção resultava de um raciocínio indutivo: eles estavam ligados à vanguarda da poesia futurista. Uma definição de literatura é sempre uma preferência (um preconceito) erigido em universal (por exemplo, a desfamiliarização). Mais tarde, o estruturalismo em geral, a poética e a narratologia, inspirados no formalismo, deviam valorizar do mesmo modo o desvio e a autoconsciência literária, em oposição à convenção e ao realismo. (COMPAGNON, 2010, p. 43)

A partir do momento que compreendemos que a Literatura não está relacionada, intimamente, com a ideia de bela escrita, desvinculamo-nos da perspectiva dos formalistas russos, que, embora não deva ser ignorada, muito permeia o senso comum, sobretudo porque justificam sua posição na centralidade da linguagem. É importante que conheçamos as linhas

de estudos, como os estudiosos enxergavam e enxergam, no contemporâneo, o que é válido de ser considerado como literatura e o que não é. Além disso, é imprescindível, tanto para o campo das linguagens quanto para o dos estudos sobre história e antropologia, compreender que em relação às produções escritas – e, mais que isso, as que são consideradas as únicas e importantes – e aos autores, muito ficou deixado à margem quando não perdido no ostracismo.

Segundo Terry Eagleton (2006)¹, o critério que valida uma obra, seja um romance ou um conto, como pertencentes aos estudos literários passa, antes de tudo, por uma escolha e um juízo de valor. Sendo assim, uma obra que é estudada pela teoria é, antes de qualquer coisa, um produto de escolhas calcadas em gostos particulares de uma hegemonia que é também produtora de crítica literária. Ainda sobre essa perspectiva, Eagleton explicita que:

Os julgamentos de valor parecem ter, sem dúvida, muita relação com o que se considera literatura, e com o que não se considera – não necessariamente no sentido de que o estilo tem de ser “belo” para ser literário, mas sim de que tem que ser *do tipo* considerado belo; ele pode ser um exemplo menor de um modo geralmente considerado como valioso. Ninguém diria que o bilhete de ônibus é um exemplo de menor literatura, mas alguém poderia dizer que a poesia de Ernest Dowson constitui tal exemplo. A expressão “bela escrita”, ou *belles lettres*, é ambígua nesse sentido: denota uma espécie de escrita em geral muito respeitada, embora não nos leve necessariamente à opinião de que um determinado exemplo é “belo”. (EAGLETON, 2006, p. 15-16)

Além das escolhas feitas sobre quem determina o valor da literatura, as diferenças existentes entre essas categorias também permeiam o entendimento e a relevância da obra pelo leitor. Os princípios sobre os quais críticos e teóricos escolhem e elevam uma obra ao patamar de literatura são relacionados, em grande parte, com a mensagem que a narrativa veicula e qual ou quais os seus diálogos com a sociedade e o tempo contemporâneos à narrativa. Nesse sentido, um romance ou um texto dramático ou um poema podem “perder” seu valor, seu status de cânone, em um determinado contexto da história, caso sua mensagem não faça mais sentido de acordo com a realidade ou não proponha nenhuma discussão relevante acerca de seu tempo e espaço.

Sobre essa tensão entre a permanência ou ‘perda’ do valor literário, Eagleton propõe um exercício de imaginação para compreender melhor esse ponto de discussão. Assim, o autor propõe que, por caso, se em uma possível pesquisa arqueológica descobríssemos mais textos sobre culturas antigas e, a partir da leitura desses textos que estavam guardados pelo tempo, percebêssemos que nossas compreensões sobre essas culturas estavam equivocadas,

¹ Eagleton, em Teoria da Literatura – uma introdução, 2006.

eclipsadas por apenas uma ponta dos conhecimentos que tínhamos sobre elas, poderíamos, com isso, deixar de apreciar essas mesmas culturas, pois as mensagens que eram circuladas em sua época poderiam não mais fazer sentido em nosso contexto. No entanto, não é uma regra afirmar que todo texto de um tempo passado, de uma cultura que não é a nossa ou que foi sendo modificada, será, necessariamente, excluído do cânone ou da apreciação de um público apenas por ser antigo, pois suas discussões podem, ainda assim, serem contemporâneas.

Sobre esse ponto de discussão, tal perspectiva pode ser exemplificada com o texto dramático shakespeariano *A Megera Domada*. Essa comédia, publicada entre os anos de 1593 a 1596, retrata a relação entre Petrucchio, um cavalheiro de Verona, cuja intenção é a de casar-se com Katherina, filha solteira e mais velha de Batista, um rico cidadão de Pádua. Katherina vê-se em uma situação de opressão por parte do masculino, que é a de ser obrigada a entregar-se ao casamento, contrariamente à vontade, e, com isso, age como uma mulher ríspida e grosseira, o que acaba rendendo-lhe o apelido de megera. Enquanto isso, Petrucchio, que a vê como um desafio a ser superado, busca ser mais ríspido que sua futura esposa e, ao mesmo, tempo gentil e irônico, para que ela passe a ser ‘domada’ por ele. A partir disso, é perceptível que mesmo que o texto tenha quase quinhentos anos e tenha sido produzido em um contexto histórico e espacial diferentes, ainda assim faz-se relevante na cultura acadêmica brasileira, sendo apresentado em aulas de literatura universal, uma vez que sua temática ainda é completamente contemporânea ao século XXI: opressão do corpo e das vontades femininas em contrapartida ao masculino, bem como as escolhas masculinas sendo elevadas em detrimento do direito de liberdade feminina.

O texto literário, contudo, não o é somente por ainda fazer-se presente tempos após sua criação. Os textos, na verdade, passam a ser reverberações e reverberadores das mais plurais questões vigentes na sociedade e nas literaturas podendo ser elevados ao cânone ou não de acordo com o que a crítica literária acredita ser válido de discussão. Uma mesma obra shakespeariana, mesmo contendo temáticas que ainda façam sentido de serem debatidas no contemporâneo, provavelmente abordava, em seu tempo de criação, discussões que não são mais válidas. Ou seja, a sociedade é modificada e, por conseguinte, a própria leitura da obra também é transformada e ressignificada. Isso acontece uma vez que:

Todas as obras literárias, em outras palavras, são “reescrituras”, mesmo que inconscientemente, pelas sociedades que as leem; na verdade, não há leitura de uma obra que não seja também uma “reescritura”. Nenhuma obra, e nenhuma avaliação atual dela, pode ser simplesmente estendida a novos grupos de pessoas sem que,

nesse processo, sofra modificações, talvez quase imperceptíveis. (EAGLETON, 2006, p. 19)

Contudo, se todas as obras são “reescrituras”, por que não são encontradas no campo da literatura? Mais uma vez, o juízo de valor é o que impera nas escolhas de uma hegemonia sobre o que será compreendido como literário e o que não será por parte da sociedade. Para a sociedade, para os ambientes escolarizados, é transmitida uma ideia protocolada sobre o que é literatura e, com isso, pessoas vão aprendendo, de maneira esquematizada e enrijecida, o que é literatura da escola: um produto que, muitas vezes, torna-se afastado do prazer estético, da fruição da leitura. Com isso, muito é perdido ou deixado de ser refletido, perpetuando a ideia da soberania de um gênero textual sobre todos os outros: o romance como um protagonista da narrativa da literatura.

Além dessa esquematização sobre o que é literatura, advinda do juízo de valor, outros gêneros textuais, outras mídias, diferentes do romance ou da poesia, são vistas como menores ou como não sendo aptas a receberem a atenção de estudiosos da literatura. Impregna-se a ideia de que o que o outro lê não é a literatura que deve ser lida, que é aquela que é cobrada pelos professores nos ambientes escolares. Esse processo de afirmação e negação do que é literário cria forças que agem em desarmonia: ao mesmo tempo em que há uma tentativa de colonização literária, há também o de uma resistência; enquanto há inclusão, há também exclusão.

O conceito de valor literário, bem como o de valorização e desvalorização entre as diferentes artes, cria uma espécie de hierarquia dentro da esfera da literatura. Consumir o que está no topo desta pirâmide da cultura escrita põe o leitor em um patamar de prestígio sociocultural, uma vez que ele estará diferenciado do que se poderia chamar de leitores comuns. De acordo com essa perspectiva, que é baseada nas organizações intrínsecas a própria sociedade, um indivíduo que lê Fernando Pessoa pode ser considerado em um grau de cultura mais elevado que o que não lê Fernando Pessoa, mas que consome, por exemplo, leituras como mangás, as histórias em quadrinhos orientais

O teórico Antoine Compagnon (2010) aborda a questão do valor na literatura de maneira a compreender que literatura é tudo aquilo que o leitor consome enquanto leitura baseado em suas escolhas, seu conhecimento de mundo e sua bagagem literária. O valor sobre o que é compreendido como literatura num nível mais individual tende a pautar-se nas escolhas dos leitores, pois são os gostos deles que definirão o que são suas literaturas. O autor enfatiza que:

(...) identificar a literatura com o valor literário (os grandes escritores) é, ao mesmo tempo, negar (de fato e de direito) o valor do resto dos romances, dramas e poemas, e, de modo mais geral, de outros gêneros de verso e de prosa. Todo julgamento de valor repousa num atestado de exclusão. Dizer que um texto é literário subentende sempre que um outro não é. O estreitamento institucional da literatura no século XXI ignora que, para aquele que lê, o que ele lê é sempre literatura, seja Proust ou uma fotonovela, e negligencia a complexidade dos níveis de literatura (como há níveis de língua) numa sociedade. A literatura, no sentido restrito, seria somente a literatura culta, não a literatura popular. (COMPAGNON, 2010. p. 33)

Ao mesmo tempo em que a literatura pode ser vista como algo particular e íntimo, também é possível afirmar que a ela se agrega uma característica de coletividade. Já que o valor é dado à literatura, ou melhor dizendo, imposto sutilmente por quem detém a informação e o poder hegemônico, ela passa a atuar como uma palavra de autoridade (e, às vezes, autoritária, dependendo de sua abordagem), como um ponto de referência, um norteador para as outras produções. A literatura e o romance, por assim dizer, adquirem um caráter messiânico em relação ao papel que é sobrado aos outros gêneros textuais e mídias.

Em síntese, o que pode ser percebido sobre esse juízo de valor atribuído à Literatura (e também aos estudos relacionados a essa disciplina) é que ele é intimamente relacionado ao poder hegemônico de determinados grupos e suas ideologias. Essa relação, no entanto, é arbitrária, variável e construída no decorrer da história humana e, conseqüentemente, da literatura, uma vez que as transformações tecnológicas e avanços informacionais, a tensão entre as lutas de classe, os movimentos sociais e suas conquistas, as modificações políticas e outros tantos fatores externos também influenciam nas produções escritas e na construção de um imaginário literário coletivo. Consoante essas observações, as escolhas que os críticos e teóricos da literatura fazem para a montagem e/ou manutenção de um cânone são produtos de todos os fatores já mencionados, o que, por sua vez, transmite aos leitores uma ideia – mesmo que, às vezes, bastante simplista – do que seria a Literatura. A mesma discussão deve ser válida para o que mantém e o que constrói o cânone quadrinhesco e – mais ainda – o que torna como válido ou não os estudos acerca dos quadrinhos.

1.2 Um contexto sobre as HQs: uma nova mídia em pesquisa

Apesar de já estarem estabelecidas no mercado editorial e ampliarem mais e mais o seu público alvo, as histórias em quadrinhos nem sempre estiveram sob os holofotes. Sabemos que os estudos interartes e as perspectivas intermídiais incluem as HQs como mídias

importantes em suas particularidades; o cinema e a televisão buscam suas fontes a fim de criarem produções cada vez mais atraentes e plurais, utilizando-se de maneiras distintas de narrar as histórias das páginas das revistas. No entanto, para melhor esclarecer como essas mídias foram sendo transformadas num processo diacrônico, é preciso compreender suas origens e contextos de produção.

No começo da produção quadrinhesca, bem antes da era digital, da internet e de toda a amplitude no campo da informação, as HQs eram configuradas como um meio de distrair as crianças e adolescentes. Essas mídias utilizavam, para isso, uma linguagem mais próxima do público alvo, assim como temáticas que rondavam essa mesma audiência no intuito de criar uma atmosfera de empatia e identificação do leitor com o que estava sendo lido. Os quadrinhos surgiram, conforme textos multimídias, há mais de um século e eles se propuseram a ser uma espécie de alívio cômico e satírico da sociedade norte americana, bem como uma atividade de lazer que eram publicadas em jornais sensacionalistas. Esse gênero ainda não atuava no formato que é conhecido atualmente, mas já dispunha de grandes possibilidades para o mercado editorial e de interesse do público leitor. O pioneiro nessa arte sequencial foi o quadrinista americano Ricard Outcast, em 1895, com a obra *The Yellow Kid*, cuja narrativa acompanhava as aventuras de um jovem garotinho careca, de aparência descuidada e estranha, morador de um gueto nova-iorquino. As narrativas preocupavam-se em retratar as dificuldades vividas pela personagem, o que criava uma atmosfera de crítica aos costumes sociais e ao meio urbano desigual, assim como também produzia um humor levemente ácido. A própria narrativa e estrutura dessas histórias ainda não eram elaboradas como os quadrinhos assim como os conhecemos, mas eram bem mais parecidas com as tirinhas jornalísticas e *cartoons*².

Foi com *The Yellow Kid*, porém, que as primeiras concepções de quadrinhos foram sendo moldadas como, por exemplo, a inserção de balões para indicar as falas das personagens, muito embora a personagem principal da tirinha “falasse” por meio de palavras impressas em sua própria roupa, o que funcionava como uma crítica aos *outdoors* publicitários. A partir disso, outras técnicas foram criadas para promover as falas das personagens e foram sendo desenvolvidas e aperfeiçoadas: quadrinhos que indicam os pensamentos, que demonstram ruídos externos ou que funcionam como indicadores da

² As tirinhas jornalísticas são apresentadas em jornais e abordam temáticas cotidianas, geralmente com críticas sociais e políticas; os cartoons também funcionam como elementos que apresentam crítica, com um humor peculiar e que pode ser auxiliado ou não de legendas.

mudança de tom entre as personagens, bem como uma divisão entre a voz das personagens e a de um narrador, que muitas vezes atua como onisciente.

As modificações no gênero quadrinhos não se limitaram somente a uma concepção de ilustração cômica e mercadológica, valendo-se apenas do campo do entretenimento e ao do consumo, mas buscavam, mais que isso, um entrelaçamento com a História. Com o passar do tempo, após o primeiro conflito armado de nível mundial – A Grande Guerra (1914-1918) – as tirinhas foram ganhando outros contornos narrativos e estéticos, buscando convergir as histórias narradas pelos quadrinhos com o mundo real e com as problemáticas cotidianas. Nessa época, o mundo estava sendo transformado pelos avanços tecnológicos e sociais, porém, ao mesmo tempo, ainda pairava no ar um temor de um novo e possível confronto e uma década depois, com a crise de 1929, proporcionada pela queda da Bolsa de Valores de Nova Iorque, novos conflitos foram sendo desenhados entre os países conflituosos e rancorosos da guerra anterior em um quadro cada vez maior. A partir desse contexto, em 1938 e às vésperas da Segunda Guerra Mundial, roteiristas e desenhistas implementaram heróis baseados no arquétipo clássico greco-romano para ilustrar e ganhar a atenção dos leitores. Surgiram, dessa maneira, *Superman* (1930), o primeiro herói que recebeu o adjetivo de “super” e, conseqüentemente, a primeira HQ do gênero pelas mãos dos artistas sequenciais Jerry Siegel e Joe Shuster.

O contexto da Segunda Guerra Mundial (1938 – 1945), apesar de desastroso e cruel para a sociedade e para a economia – embora alguns setores como a indústria bélica, alimentícia e propagandista se beneficiassem desse conflito –, serviu como uma nova página de criação para artistas sequenciais e roteiristas de quadrinhos, uma vez que o cenário propiciava a criação de narrativas que envolviam os confrontos armados e o desenrolar psicológico e emocional por trás da guerra. Esse momento atuou como um *boom* para a criação e desenvolvimento de muitos das personagens que, atualmente, fazem parte do cânone quadrinhesco. A primeira leva de super-heróis de *graphic novels* ficou conhecida, dessa maneira, como a Era de Ouro dos Quadrinhos, uma vez que as personagens criadas eram completamente originais; as mitologias estavam sendo formadas e ganhando espaço considerável nas bancas de jornal; o mundo, por sua vez, precisava de personagens que vivenciassem aventuras incríveis e que ainda tivessem a capacidade de mostrar a esperança de um futuro melhor, pois a própria realidade estava percebendo a si mesma como nebulosa e sem esperança, ou seja, o mundo se mostrava fragmentado.

A partir de 1938, com a criação do *Superman*, até então sob o selo *Action Comics* – que posteriormente iria se juntar sob o selo *DC Comics* – abriu-se uma porta para novas personagens que também incorporavam várias características do arquétipo do herói mítico: 1) *Batman*, em 1940, incorporando as ideias de um herói obscuro e com tendências góticas ilustradas por um morcego, 2) *Mulher-Maravilha*, em 1941, elevando a mulher a um patamar de divindade, mas que teve grande influência graças aos movimentos feministas da época, ambos sob o selo da editora *DC Comics*; 3) *Namor, o Príncipe Submarino*, em 1939, influenciado pelo mito de Atlântida e do deus grego Poseidon; 4) *Tocha Humana* (O Original), em 1939, um androide com o poder de se inflamar ilustrou um primeiro passo para super-heróis baseados em tecnologia e armamento (uma breve inclinação ao panteão grego, para o deus que forjava os raios de Zeus, *Hefesto*); 5) *Capitão América*, em 1941, como o grande ícone do período de conflito armado mundial, encarnando o herói nacional e axiomático, representando tudo o que era de mais valioso para os estadunidenses. Esses três citados por último foram publicados pelo mesmo selo da Casa das Ideias, a editora *Marvel Comics*.

Após os conflitos da Segunda Guerra, o interesse e a busca pelos quadrinhos foi diminuindo, uma vez que o público leitor não via mais a necessidade de super-heróis para salvar um mundo que não estava em perigo. Nesse novo contexto, os leitores, que antes estavam acostumados a ver as personagens lutando em guerra contra líderes tirânicos, deixaram de comprar as revistas e consumir os super-heróis fazendo com que esses caíssem no gosto popular e, conseqüentemente, deixando o brilho da Era de Ouro para trás. Além dessa queda de popularidade dos quadrinhos, em 1954, o psiquiatra Frederic Wertham instaurou uma verdadeira caça às bruxas com a publicação de seu livro intitulado *Seduction of the Innocent* (Sedução do Inocente, tradução nossa), o qual propôs uma tese em que afirmava que as revistas em quadrinhos desvirtuariam os jovens e os levariam a uma vida de criminalidade e delinquência, bem como a adoção de comportamentos condenáveis na época, como a homossexualidade e o sadomasoquismo.

A partir da publicação de Frederic (1954), instaurou-se uma verdadeira preocupação com a leitura que os jovens estavam consumindo e as editoras de histórias em quadrinhos foram, praticamente, obrigadas a adotar uma postura cada vez mais crítica em relação ao que publicavam, criando, dessa maneira, um código de autocensura. Para isso servia o *Comics Code Authority* (CCA), o qual regulava as revistas e servia, ao mesmo tempo, como um selo de proteção dos jovens e aviso aos pais de que os filhos estavam seguros em relação ao que

estaria consumindo e que, assim, não estariam sendo corrompidos pelas narrativas quadrinhescas. Dentre os regulamentos do CCA estavam os seguintes pontos: 1) verificação das histórias em quadrinhos e as temáticas que elas veiculavam; 2) não propagação de histórias que envolvessem horror explícito ou sugerisse sexo, sadomasoquismo, envolvimento com drogas; 3) retirada de personagens que fossem relacionados ao sombrio e ao horror, como os vampiros, lobisomens, mortos vivos, canibais ou *serial killers*. O código, no entanto, foi percebido de maneira dividida entre roteiristas e desenhistas da época como algo que servia tanto para uma possível proteção dos jovens leitores, mas também como um artifício inibidor da liberdade criativa dos profissionais das artes sequenciais. Essa medida culminou, por exemplo, no enfraquecimento da editora *EC Comics*, uma das concorrentes da *Marvel Comics* e *DC Comics*, que, na época, produzia histórias de horror, ficção científica, sátira militar e crimes.

Com o passar do tempo e apesar do CCA, outras questões foram surgindo e ganhando atenção dos roteiristas: discussões políticas e sociais com o auxílio da tensão entre países do eixo capitalista e socialista foram servindo de novos palcos para a criação de inúmeros outros personagens, configurando, assim, a chamada Era de Prata dos Quadrinhos. Essa nova Era de super-heróis quadrinhescos apresentava alguns dos antigos heróis reformulados e adaptados para o novo contexto, bem como apresentava novas figuras, muitas delas envolvidas com os avanços científicos e tecnológicos da época. Assim, passou a ser frequente a temática de uma personagem que se envolvia em alguma explosão nuclear, de alguma transformação originada em experimentos de laboratórios ou que tinha suas vidas cotidianas ligadas à polícia e investigação ou como médicos e cientistas. Foi também nesse contexto de grandes modificações externas e internas das HQs que surgiram dois grandes grupos de super-heróis, conhecidos por lidarem com conflitos de dimensões universais: Liga da Justiça, da editora *DC Comics*, e Quarteto Fantástico, da *Marvel Comics*.

A Era de Prata nos quadrinhos durou o tempo necessário para que as produções desta época ficassem conhecidas pelo tom maravilhoso e fantástico com que as narrativas eram tratadas. No entanto, mesmo com as HQs de heróis ainda sendo uma procura para leitura entre os jovens, a ideia de mundo maniqueísta (o bem contra o mal) e maneiras simplistas para resolver problemas complexos da modernidade foram os pontos que mais deixaram os leitores cansados do “mais do mesmo” e, com isso, muitos leitores começaram a se afastar das revistas. Por conta disso, no começo da década de 1970 houve uma nova revisão do CCA, o que possibilitou aos roteiristas de HQs abordarem questões políticas como corrupção, como

os problemas urbanos de maneira menos superficial, tudo isso desde que essas problemáticas fossem resolvidas no decorrer da trama, para mostrara que a criminalidade não era algo a ser cogitado. Dessa maneira, as HQs, além de se livrarem, em partes, da autocensura, também poderiam agir com um caráter, de certa forma, pedagógico.

Aliada a essa reforma na CCA, poucos anos antes, em meados da década de 1960, já começavam a se tornar tema de clamores públicos as manifestações sociais em defesa dos direitos civis igualitários para negros e homossexuais em relação aos cidadãos brancos estadunidenses. Esse período influenciou as produções quadrinhescas, que passaram a abordar assuntos como racismo e diferenças de orientações sexuais (ainda que de maneira bem sutil, sem detalhes). Além disso, conflitos armados em territórios externos – como a Guerra do Vietnã, cujo rival era o governo norte-americano – assomavam-se aos problemas sociais internos, o que fazia com que a procura diminuísse ainda mais, uma vez que os jovens leitores eram convocados para lutarem na guerra ou estavam ocupando as ruas com o intuito de mudanças na política.

Todo esse cenário de revolução dos pilares da sociedade serviu para dar início a uma nova geração de narrativas e super-heróis dos quadrinhos: surgia o esplendor da Era de Bronze das HQs. Essa nova geração abordou histórias que não se veiculavam, necessariamente, aos conflitos como os dos dois grandes embates mundiais entre os países, como as eras de ouro e de prata, mas tinham suas raízes nas desigualdades e desacordos ideológicos e sociais que aconteciam dentro dos territórios, bem como problemas que se tornaram cada vez mais frequentes e que receberam destaques com o advento do mundo moderno: o problema das drogas, o alcoolismo e suas consequências, as dependências químicas, as perturbações emocionais e psicológicas, as segregações sociais e marginalizações étnicas, a problemática da urbanização e moradores de rua, entre tantos outros. Como consequência dessas novas histórias, os leitores puderam ter acesso a tramas cada vez mais maduras e críticas tanto em relação ao crescimento das personagens quanto à própria visão de mundo.

É a partir da Era de Bronze dos quadrinhos que roteiristas e artistas sequencias passaram a criar tramas que se aproximavam cada vez mais do que se pode chamar de literário. Esse caráter literário pode ser percebido uma vez que o que passou a ser contado adquiriu uma importância e relevância, social e politicamente, maior. Com isso, personagens como o Motoqueiro Fantasma (1972), que abordava o sobrenatural e o obscuro, puderam ser criados e outros como Batman, por exemplo, puderam ter suas configurações transformadas, o

que deu ao Homem-Morcego um caráter mais violento e psicótico, pontos que refletiam questões da sociedade.

No contemporâneo, tais questões sociais são tão presentes nas histórias em quadrinhos, que há, inclusive, uma representatividade cada vez maior entre as personagens. A busca por pluralidade social, étnica e sexual nas narrativas gráficas tem sido um fator agregador às histórias mirabolantes pelas quais as personagens atravessam e, com isso, questões como homossexualidade, preconceitos raciais e representatividade negra, empoderamento e liderança feminina têm feito parte dos diálogos e das situações que acontecem nas páginas multicoloridas.

Sendo assim, a partir desse contexto histórico e social que muito contribuiu e continua contribuindo para as transformações tanto das personagens quanto das próprias HQs, por que não pensar nesses gêneros textuais (e por que não mídias?) como produtores de novos mitos? Mais ainda, por que não compreender as HQs, as *graphic novels*, como mídias que não se propõem a ser “literatura propriamente dita” (como entendida sendo escolarizada ou acadêmica), mas que tendem a buscar, cada vez mais, leitores de Literatura, em especial do clássico? Deve-se pensar nessas questões bem como na complexidade das narrativas, nos entrelaçamentos rocambolescos dos arcos e aventuras que são vivenciados pelas personagens e em como tais fatores atuam como mecanismos que prendem a atenção dos leitores e servem como manifestações do mundo real, atrelando questões reais a um mundo totalmente ficcional.

As histórias em quadrinhos, assim como um romance, por exemplo, também abordam, embora de uma maneira diferente, o texto de gênero narrativo. Na primeira mídia, a narrativa se desenvolve por meio das palavras e das imagens, que também atuam como contadores de histórias, enquanto que no romance as palavras atuam como protagonistas para construção das imagens na mente do leitor. No entanto, apesar de as histórias em quadrinhos possibilitarem a leitura do texto imagético, o leitor não deixa de ser menos ativo em relação ao que está lendo, ou seja, não deixa de participar da construção do processo de leitura embora esta mesma leitura presente ilustrações, uma vez que o leitor continua preenchendo lacunas deixadas, propositalmente, pelo quadrinista/roteirista, assim como acontece no romance.

Nas palavras de Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011), em *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens*, as autoras abordam as ilustrações nos livros como signos icônicos ou signos de representação, uma vez que o significante possui relação direta e intrínseca ao seu significado. Sendo assim, a imagem, ou seja, a ilustração de uma pipoca em um botão do microondas tem

um sentido imediato de que ao colocar o milho de pipoca e apertar aquele botão, o aquecimento será de tempo necessário para preparar uma pipoca. O “ícone” que simboliza pipoca é, ao mesmo tempo, a ideia de se preparar a pipoca. As autoras ainda comentam que as palavras atuam juntamente das figuras em livros ilustrados no sentido de que:

As figuras nos livros ilustrados são signos icônicos complexos, e as palavras, signos convencionais complexos; entretanto, a relação básica entre os dois níveis é a mesma. A função das figuras, signos icônicos, é descrever ou representar. A função das palavras, signos convencionais, é principalmente narrar. Os signos convencionais são em geral lineares, diferentes dos icônicos, que não são lineares nem oferecem instrução direta sobre como lê-los. A tensão entre as duas funções gera possibilidades ilimitadas de interação entre palavra e imagem em um livro ilustrado. (NIKOLAJEVA, 2011, p. 14)

Como signos icônicos complexos, os quadrinhos ‘narram’ as histórias assim como as palavras que representam as falas das personagens e do narrador, quando há. Esses elementos funcionam como enriquecedores da mídia HQ, que possibilitam uma leitura mais atenta e plural por parte de leitor. Enquanto lê, o receptor irá exercitar a capacidade de leitura do texto e da imagem, relacionando-os e produzindo, dessa maneira, significados. Por meio de todo esse processo complexo, ainda há a inserção da temática da história, e, como consequência, as reflexões que poderão ser feitas pelos leitores.

Enquanto no romance o ato de ler segue de maneira quase linear, embora existam diferentes artifícios complementares para se contar uma história (utilizando o tempo da narrativa, a construção de como ela será contada, o espaço, entre outros elementos), nas revistas em quadrinhos e *graphic novels*, em cada nova página multicolorida, diversos quadrinhos surgem de uma só vez, fator que possibilita ao leitor múltiplos direcionamentos de leitura em um primeiro momento, mas que, posteriormente, são reorganizados em uma leitura tradicional: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Se levarmos em consideração os mangás – como as histórias em quadrinhos e, geralmente, são em preto e branco – o ato de ler é contrário: funciona de trás para frente.

Apesar de algumas revistas apresentarem páginas duplas, o que tornaria possível a leitura de um super-quadrinho, no geral elas apresentam pequenos quadros dispostos lado a lado. Não há, porém, uma forma ou tamanho definido acerca de como os quadros serão dispostos nas páginas, uma vez que eles também funcionam como mecanismos da narrativa: quadros menores podem servir para dar uma sensação de enclausuramento ao leitor, bem como quadros maiores podem servir para destacar um cenário ou uma ameaça, por exemplo. Os quadros, além de servirem como molduras para as cenas, também servem como recursos

que delimitam o tempo da narrativa, possibilitando ao leitor perceber diferentes efeitos que são relacionados diretamente com a história contada.

Will Eisner (2010) destaca o quadrinho como um dos mecanismos fundamentais para transmitir a ideia do tempo na narrativa, aliado aos traços e a própria história. Para o autor, toda a mistura desses elementos funciona como indutores de leitura para o espectador – o pioneiro dos quadrinhos prefere o termo *espectador* ao invés de *leitor*, uma vez que este apenas lê, enquanto aquele assiste as cenas que estão sendo transmitidas. O quadrinista destaca que:

Nas tiras ou revistas de quadrinhos modernas, o recurso fundamental para a transmissão do timing é o quadrinho. As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação, têm, entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total. Os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som também são úteis no delineamento do tempo. (...) Eles são indispensáveis ao contador de histórias, principalmente quando ele está procurando envolver o leitor. (EISNER, 2010, p. 26-30)

Ainda em relação à ideia equivocada de que o texto escrito possibilita mais participação do leitor, ou seja, exige um papel mais ativo no que diz respeito a inferir situações no ato de leitura em detrimento do texto imagético ou híbrido, como o verbo-visual, podemos destacar que ambas as configurações de narrativas podem possibilitar ao leitor – ou espectador – uma participação para com o texto. Tanto o romance quanto as histórias em quadrinhos ou livros ilustrados, geralmente, não possuem narrativas totalmente fechadas em si, o que possibilita ao leitor preencher esses espaços, essas lacunas, com o que ele tem de conhecimento de mundo ou com inferências sobre o desenrolar da narrativa.

Maria Nikolajeva (2011) trata da questão das lacunas em relação às narrativas dos livros ilustrados, mas esse conceito também pode ser percebido, de certa maneira, nas histórias em quadrinhos. A preocupação da autora também é com a participação do leitor nessas obras e em como este pode ter liberdade criativa na atividade de leitura. Sobre esse ponto, a autora ressalta a relevância da atuação das imagens como reforço e contraponto, ou seja, as imagens podem tanto servir como um ato de redizer o que as palavras informam, ilustrando a situação, ou podem contar uma outra narrativa, às vezes, até mesmo, contrária ou criando foco em pontos que, no texto escrito, são secundários ou apenas desimportantes.

Se palavras e imagens preencherem suas respectivas lacunas, nada restará para a imaginação do leitor e este permanecerá um tanto passivo. O mesmo é verdade se as lacunas forem idênticas nas palavras e imagens (ou se não houver nenhuma lacuna). No primeiro caso, estamos diante da categoria que chamamos “complementar”; no

segundo, da “simetria”. Entretanto, tão logo palavras e imagens forneçam informações alternativas ou de algum modo se contradigam, temos uma diversidade de leituras e interpretações. (NIKOLAJEVA, 2011, p. 32-33)

Podemos pensar, num primeiro momento, que leitores de HQs não têm uma participação tão ativa durante a leitura de um quadrinho. Contudo, a atividade de inferência sobre a história e a narrativa acontecem a todo momento, pois apesar do leitor conseguir visualizar os quadrinhos seguintes ao de sua leitura, ver as imagens que irão acontecer, ele ainda dependerá das palavras para ter um sentido razoavelmente completo. As imagens não servem para diminuir a participação do leitor, mas para dar um direcionamento, o que não quer dizer que este deverá ter uma compreensão unilateral. Na verdade, a compreensão total de uma narrativa pelo leitor é sempre particular, pois depende do conhecimento de mundo do leitor, de sua bagagem literária anterior que possibilita a leitura de uma nova história.

Levando em consideração os fatores que foram abordados em relação às histórias em quadrinhos, faz-se necessário (re)pensar sobre o questionamento inicial sobre esse objeto de estudos e pesquisa: por que não? As HQs, enquanto gênero textual, são particulares em suas formações e exigem do leitor diferentes maneiras de compreender a narrativa. Enquanto objeto visto pelo olhar da literatura, pode receber uma atenção maior para questões da própria narrativa: o tempo, as personagens, o enredo. No entanto, elas também podem servir de instigadores para os estudos de literaturas por seu caráter intertextual, ressignificativo, dialogizante.

Além disso, como manifestação artística visual, os quadrinhos também podem ser pensados como mídias. Essa possibilidade é baseada nos estudos recentes sobre intermedialidades e interartes, uma vez que, num mundo cada vez mais globalizado, as mídias deixam de ser singulares e passam a atuar de maneira mais plural e interligada. É a partir dessa perspectiva que trataremos dos quadrinhos a seguir.

1.3 Quadrinhos como mídias: uma perspectiva intermedial

Antes de pensarmos as histórias em quadrinhos como mídias, é necessário, para melhor esclarecimento, compreendermos um pouco os estudos sobre intermedialidades. Essa área de estudos é recente se comparada aos estudos literários, por exemplo, mas mantém constantes preocupações e indagações sobre os diálogos existentes entre artes em mídias

distintas. Os objetivos dos estudos intermediais não são os de criar problemas para a compreensão dos meios sob as quais narrativas são apresentadas, nem o de relativizar os juízos de valores das obras, mas buscar respostas.

Segundo Irina Rajewsky (2012), no ensaio *Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”*, os estudos intermediais, ao invés de problematizarem e criarem novos questionamentos, eles funcionam como:

(...) novos meios de solucioná-los, novas possibilidades de apresentá-los e de pensar sobre eles e, finalmente, para novas, ou pelo menos diferentes, visões sobre o cruzamento das fronteiras entre mídias e hibridização; em particular, apontam para uma consciência intensificada da materialidade e midialidade das práticas artísticas e culturais em geral. (RAJEWSKY, 2012, p. 16)

A autora ainda sinaliza que o termo é genérico e que pode ser utilizado de maneira ampla, se comparado a termos anteriores, os quais eram utilizados para designar a interconexão entre mídias. No entanto, ressalta que a partir desse termo, outros tantos têm surgido para delimitar os objetos de estudo e análise, tais quais plurimedialidade, convergência midiática, multimidialidade, fusão de mídias, entre outros. Sendo assim, justamente por se tratar de um termo abrangente, é preciso destacar que as concepções sobre intermedialidade vão sendo restringidas de acordo com o olhar de quem está trabalhando e com base no objeto de estudo a ser analisado.

Além disso, Rajewsky (2012) ressalta a relevância de uma concepção literária sobre os estudos intermediais. Nos estudos literários, os fenômenos recorrentes que são manifestados nos textos logo recebem classificações e categorias, cada uma de acordo com suas especificidades. Baseando-se nessas classificações, a autora propõe subcategorias para o termo Intermedialidade de maneira a organizar as diferentes mídias de acordo com suas similitudes a fim de encontrar um “padrão” para os fenômenos intermediais. A organização dessas subcategorias, num sentido restrito, concentra-se em transposição midiática, referências intermediáticas e combinação de mídias.

A primeira subcategoria, transposição midiática, caracteriza-se por ser um movimento de transformação e adaptação de um produto – o objeto artístico – de uma determinada mídia para as especificidades de uma mídia diferente (podendo ser de um romance para uma produção fílmica, de uma pintura para um texto poético, de um poema para uma história em quadrinhos). De acordo com Rajewsky (2012), nessa subcategoria a obra que será transformada ou adaptada para a outra mídia funciona como uma “fonte”; já a obra adaptada

não precisa ter a obrigatoriedade de transpor integralmente a primeira, nem ser fidedigna a ela, uma vez que os recursos utilizados na nova mídia são outros.

As referências intermediáticas, de acordo com a classificação de Rajewsky (2012), funcionam quando surgem, em uma obra que esteja sendo transmitida em uma determinada mídia, referências a uma outra obra, seja ela literária, fílmica, pictural, a partir dos usos de técnicas específicas desta. Como exemplo disso, na canção *Monte Castelo*, da banda brasileira de rock Legião Urbana, pode ser observada uma referência intermidial: a canção elucida, em dois momentos, duas estrofes do soneto camoniano cuja incipit é *Amor é fogo que arde sem se ver*. Os versos do poema aparecem como referências intermidiais, pois, na nova configuração em mídia, outros fatores foram acionados – a melodia, o ritmo, os acordes dos instrumentos musicais, a letra da música – influenciando no produto final, que é a canção.

Por último, a terceira subcategoria proposta pela autora refere-se às combinações de mídias – que também podem aparecer sob outros termos, tais quais combinações intermidiais, configurações multimídias ou mixmídias. Essa classificação trata das mídias que se interpenetram e formam, a partir desse movimento de troca, uma mídia nova com novas características e impressões tanto em sua construção quanto para o espectador. Fazem parte dessa subcategoria as mídias combinadas como cinema (combinação de imagem, som, luz, fotografia, os atores, efeitos tecnológicos), teatro (imagem, som, luz, corpo dos atores, que também podem funcionar como mídias), ópera (pelas razões semelhantes ao teatro), quadrinhos, entre outros.

Nas palavras de Rajewsky (2012), essa subcategoria funciona de maneira que:

Cada uma dessas formas midiáticas de articulação está em sua própria materialidade e contribui, de maneira específica, para a constituição e significado do produto. Assim, nessa categoria, a intermidialidade é um conceito semiótico-comunicativo, baseado na combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação. O alcance dessa categoria vai desde a mera contiguidade de duas ou mais manifestações materiais de mídias diferentes até uma integração “genuína”, uma integração que, em sua forma mais pura, não iria privilegiar nenhum de seus elementos constitutivos. (RAJEWSKY, 2012, p. 24)

As histórias em quadrinhos, a partir da perspectiva dos estudos interartes e intermidiais, apresentam-se como mídias plurais, uma vez que nelas são acionadas diferentes maneiras de apresentar o mundo contido nas páginas. O cinema, por exemplo, vale-se da imagem, do som da fala das personagens, das técnicas de filmagem, de trilha sonora escolhida ou criada, da maneira como as luzes serão colocadas a fim de criar uma narrativa paralela, enfim, de inúmeros artifícios midiáticos que se suplementam e originam um produto final: o

filme. De forma parecida, nas histórias em quadrinhos são utilizadas diferentes técnicas, além da escrita e da arte imagética, que auxiliam e servem como mídias que constroem a narrativa. Sendo assim, as cores, as intenções dos efeitos de sentido, a técnica de arte final, o formato e tamanho dos quadros, os tipos de balões, e, por fim, as próprias palavras e imagens das personagens funcionam como mídias conectadas e em diálogo constante nas narrativas quadrinhescas.

Além das subcategorias, faz-se necessário deixar clara a diferença entre intermedialidade e intertextualidade. O primeiro termo, como já explicitado, tem relação estreita com o entrecruzamento das mídias, constituindo-se, portanto, como uma referência *intermediática*. A intertextualidade, no entanto, funciona como uma referência *intramediática*: as relações de sentido, de adaptação do “texto fonte” para o texto final, ou “texto-produto”. Dessa maneira, a intertextualidade não é uma construção de diferentes mídias, embora possa vir a aparecer intertextualidade em produtos intermediáticos, mas a referência intramediática constitui um processo intertextual.

Tendo essas perspectivas como respaldo teórico-crítico, podemos compreender as histórias em quadrinhos como mídias que apresentam tanto referências intermediáticas, quanto referências intramediáticas. Estas, por se fazerem presente pelo texto verbal e por se relacionarem, muitas vezes, com textos de diferentes gêneros – romances, contos, poemas, etc; aquelas, justamente, por existirem graças à tênue fronteira entre mídias que foi possibilitada pelos avanços tecnológicos e pela criação de novas configurações de texto, arte e imagem.

Vera Lúcia Follain de Figueiredo³ (2010) aborda o entrecruzamento de fronteiras entre as diferentes mídias como parte do processo construído pela(s) modernidade(s). Sob a perspectiva das mídias multifuncionais, a autora relaciona as transformações e avanços que aconteceram no século XX com as mudanças e novas configurações textuais, midiáticos e modais nos gêneros. A partir disso, as técnicas de (re)produção, deveriam estar alinhadas com o novo ritmo da sociedade, que se tornou cada vez mais plural e com uma relação mais íntima com as tecnologias.

Da mesma forma que essa relação com outras mídias modificou a maneira como os espectadores e os leitores recebem os produtos finais (os filmes, as músicas, as pinturas, os quadrinhos), que se tornam mais e mais complexos; o texto literário, como consequência dessa interpenetração, também sofreu alterações. A busca pela inovação da escrita e pelos

³Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema (2010).

efeitos de sentido que ela propõe, fez com que a linearidade fosse substituída pela multiplicidade e fragmentação narrativa. O texto – literário/artístico – constituiu-se como um objeto amplo, polissêmico, cinematográfico.

Em consonância com o conceito de *obra aberta*, proposto na década de 60 por Umberto Eco (2012), Figueiredo afirma que, embora a tendência em categorizar e classificar os gêneros textuais, as diferentes mídias, enfim, o texto – o que pretendia encará-los como ‘obras fechadas’, terminadas em si – na verdade, há uma mudança de sentido, uma vez que:

(...) cada vez mais o texto vai deixando de ser considerado como obra fechada em si, para ser visto a partir de suas conexões no interior de uma ampla rede formada por inúmeros outros textos. A perfeição artesanal fica em segundo plano, priorizando-se as descontextualizações provocadas pelo trabalho combinatório, o que remete para as propostas estéticas das vanguardas do início do século, ainda que a marca utópica daquelas correntes se perca. (FIGUEIREDO, 2010, p. 14-15)

As histórias em quadrinhos, nesse viés, mostram-se como obras abertas, pois, além de adaptarem e serem adaptadas (romances para quadrinhos, quadrinhos para o cinema e para o romance, por exemplo), elas também pressupõem leituras que serão transformadas e readaptadas. O próprio texto quadrinhesco, e a própria imagem, sofrem essas alterações a partir das mudanças externas: o contexto social, histórico; o leitor; a indústria e o mercado de consumo; as políticas públicas; as inovações em outras mídias, etc.

Vale pensar, no contemporâneo, as histórias em quadrinhos como narrativas múltiplas, enriquecedoras e que, com as inúmeras adaptações e transposições destas para o cinema e para a televisão, em seriados e animações, também fazem parte do arcabouço dos leitores e espectadores. Mais que isso, é importante frisar no crescimento e amadurecimento dessa mídia e em suas relações com os as outras mídias e artes.

2 UMA ANÁLISE SOBRE MONSTROS E HEROIS

Neste capítulo da dissertação pensaremos a respeito da figura do monstro, do herói e das concepções do mito e do clássico literário. Sobre o monstro e o herói, destacam-se a importância e relevância dessas personagens, uma vez que esses intrigantes seres sempre tiveram espaço de destaque na cultura escrita, bem como permearam e permeiam o imaginário humano. Na cultura ocidental, tanto o monstro (ou a monstruosidade), quanto o herói são as encarnações dos desejos, sentimentos e valores de um povo: medo, pavor, crueldade, nobreza, coragem, força, valentia. Essas concepções sobre o monstro e o herói foram sendo alteradas conforme as mudanças culturais, as transformações na sociedade, as produções literárias.

A princípio, o monstro era entendido como algo grandioso e poderoso diante do humano. No entanto, essa imagem de grandiosidade também passou a ser modificada e, a partir disso, esse mito passou a ser visto como algo que pode ser encontrado no interior do próprio indivíduo. A monstruosidade não precisava ser somente vista como algo mítico ou fabuloso, mas bastante presente na sociedade, existindo e coexistindo dentro de instituições como família, igrejas, políticas, empresas. Monstruoso deixou de ser um adjetivo apenas para o nosso medo do desconhecido, daquilo que não se sabe de onde vem ou o que fará conosco, do bicho-papão que surge na calada da noite ou em nossos pesadelos, mas para aquele que pode ser nosso vizinho, nosso colega de infância ou um transeunte desconhecido pela rua.

De acordo com isso, o monstro passa a atuar como uma configuração metafórica para o lado obscuro do ser humano. Monstro e homem passam a ser lados opostos e, ao mesmo tempo, complementares de uma mesma moeda chamada vida. Sendo assim, situações e cenários como guerras internacionais e nacionais, atrocidades, assassinatos, genocídios, segregações sociais, explorações e tráfico humano, barbaridades televisionadas diariamente, todo esse tipo de aparato configura-se também como faces do que é o monstro no contemporâneo.

Julio Jeha apresenta, em seu livro *Monstros e Monstruosidades na Literatura* (2007), uma breve síntese do que é o monstro, que na verdade é uma manifestação da degenerescência do homem na sociedade. Sobre isso, o autor afirma que:

Monstros corporificam tudo o que é perigoso e horrível na experiência humana. Eles nos ajudam a entender e organizar o caos da natureza e o nosso próprio. Nas mais antigas e diversas mitologias, o monstro aparece como símbolo da relação de estranheza entre nós e o mundo que nos cerca. Obras clássicas, dos irmãos Grimm

até estudos psicológicos recentes, mostram a variedade e o poder da criatura má imaginária como metáfora cultural e um artifício literário. (...) Nesse caso, a “monstruosidade” carrega implicações tanto estéticas quanto políticas. (JEHA, 2007, p. 7)

A figura do herói, em posição contrária à do monstro, funciona como uma manifestação dos valores exaltados do indivíduo em uma sociedade. A origem do herói, embora imprecisa, é mais aceita no ocidente quando relacionada à mitologia grega. Para esse povo, o herói atuava como uma luz para os homens, um exemplo a ser dado aos demais, um ideal a ser pelas pessoas comuns. Uma síntese para isso é a de que, em seu cerne, a figura do herói representa aquele que é o guardião de um povo, o defensor de uma cultura ou de valores, enfim, aquele que nasceu para servir a um bem maior.

Além disso, por carregar qualidades virtuosas de um povo, o herói passa a ser transformado em uma figura arquetípica. Dessa maneira, ele funciona como uma imagem que serve de base criativa, inclusive, para outras personagens heroicas da cultura de um povo. Assim, o arquétipo do herói – e aqui restringimos ao mítico – passa a influenciar narrativas orais, criações literárias, produções cinematográficas, histórias em quadrinhos.

Essas noções do herói encontram respaldo em Junito de Souza Brandão⁴ (1990). Para o conhecido estudioso, a “fabricação” dos mitos pode ser explicada da seguinte maneira:

Não seria mais simples dizer que o herói, seja ele de procedência mítica ou histórica, seja ele de ontem ou de hoje, é simplesmente um arquétipo, que “nasceu” para suprir muitas de nossas deficiências psíquicas? De outra maneira, como se poderia explicar a similitude estrutural de heróis de tantas culturas primitivas que, comprovadamente, nenhum contato mútuo e direto mantiveram entre si? Da Babilônia às tribos africanas; dos índios norte-americanos aos gregos; dos gauleses aos incas peruanos, todos os heróis, descontados fatores locais, sociais e culturais, têm um mesmo perfil e se encaixam num modelo exemplar. (BRANDÃO, 1990, p.20)

Em outras palavras, o herói é o indivíduo que é, ao mesmo tempo, um coletivo. Ele funciona como uma representação do sentimento de grandiosidade que acomete um sujeito ou um povo, mas que também faz desse sujeito ou dessa nação algo majestoso, inigualável, grandiloquente, poderoso e, às vezes, até mesmo assustador. Ele pode representar os anseios e, dependendo das mudanças que acontecem na sociedade, os rumos que tomam e as vontades de um indivíduo ou uma população, ele pode, também, tornar-se um monstro.

Onde quer que seja o local onde o monstro faça de seu habitat natural, ou em qual nação um herói crie suas raízes, um ponto de origem passa a ser consenso entre os estudiosos de literatura e dos mitos: o surgimento dessas incríveis e grotescas criaturas tem base

⁴ Em capítulo *Introdução aos mitos do herói*, no livro *Mitologia Grega*.

mitologia. Neste estudo, porém, não contemplaremos a mitologia em seu sentido amplo, plural, mas no deteremos nas concepções greco-romanas dos monstros. A partir desse ponto delimitado, buscamos observar como essa figura vem sendo manifestada em obras de literatura, na sociedade e em como ela é compreendida seja pelos leitores, seja pela cultura.

2.1 Da gênese monstruosa: uma questão mitológica

Narrativas que contam a origem da criação do mundo, dos seres e das coisas sempre foram uma constante na formação do indivíduo. A imaginação humana é incrível no que tange às histórias fabulosas sobre como surgiu a terra, o céu, os mares, as guerras, o amor, a fúria, entre tantos sentimentos e espaços pelos quais o homem caminha. Há, sobretudo, um desejo latente de fundar pontos de origem que expliquem a existência dos fenômenos naturais, as ações e as produções humanas decorrentes. Nesse sentido, as explicações para tais origens, na mitologia, eram feitas a partir de metáforas e figurações em deuses, heróis extraordinários, criaturas mágicas, seres híbridos, representações antropozoomorfas e os monstros.

A atenção e as reflexões deste capítulo serão voltadas para as figuras do monstro e do herói. Mais que isso, nossa perspectiva é a de completude: na mitologia, ambas essas figuras são apresentadas como metáforas que complementam e explicam questões humanas e de organização social. No entanto, antes de adentrarmos as concepções sobre os tais personagens multimilenares, é preciso que pensemos em uma hipótese: na de que o mito atue como uma narrativa que funcionou, no passado, como as histórias em quadrinhos funcionam no contemporâneo: como criadores do imaginário coletivo.

Mais que apenas histórias fabulosas e populares sobre tempos remotos e povos antigos, os mitos funcionaram – e funcionam – como um conjunto de explicações não-científicas sobre muitas origens: da vida, dos seres, das coisas, do mundo, do universo. Desde um simples inseto às constelações; de um sentimento à questão da orientação sexual e transsexualidade; de um costume a uma organização social, os mitos buscam dar respostas que se baseiam em crenças, sem respaldo em experimentação ou lógica, mas que servem como bases construtoras de uma cultura e identidade. Essas narrativas ganham força e se cristalizam no cerne da sociedade, pois servem para tornar viável ou, até mesmo, reafirmar os interesses de um povo ou de um poder hegemônico.

Essa noção de mito como possibilitador de costumes e atos – até mesmo os mais bárbaros e desumanos – pode ser exemplificada em alguns momentos da história da humanidade. Em determinado momento da Idade Média, por volta do século XIII, graças ao poder dado à Igreja Católica, que agia como parte do Estado, muitas pessoas eram investigadas em suas produções e trabalhos sob suspeita de estarem agindo contra os interesses da religião; outras tantas – em especial as mulheres – eram investigadas e recebiam sentenças como prisões e morte por fogueira em praça pública por serem acusadas de praticarem bruxaria, que, segundo líderes religiosos, causava o mal na sociedade. No século XX, durante a Segunda Guerra Mundial, Adolph Hitler, tendo como base política a crença no mito de linhagem e raça ariana, foi um dos responsáveis por incutir em grande parte da população alemã a ideia de um povo superior, em força, beleza e inteligência, em relação aos demais povos, o que levou a políticas públicas excludentes, perseguições étnicas e sexuais e, por fim, a uma das maiores atrocidades daquele tempo – o Holocausto contra o povo judeu. No começo de século XXI, um assunto tem sido muito noticiado em emissoras de televisão e jornais por todo o mundo, que é o crescimento do número de atentados terroristas cometidos pelo Estado Islâmico: o grupo tem como base a religião, o Islã, seus preceitos e a crença no *mito* – esse sendo compreendido com base no imaginário coletivo – de que a modernidade está “destruindo” os valores e as tradições e que, por isso, é necessária uma restauração a fim de atender ao que eles acreditam que está de acordo com os ensinamentos propostos por Maomé. Esses exemplos têm em comum a justificativa, a partir de questões que não são científicas ou lógicas, de atrocidades contra seres humanos, indo de encontro a um dos direitos humanos fundamentais: a vida.

Mark Daniels apresenta, na introdução de seu breve livro sobre mitologia, *A história da mitologia para quem tem pressa* (2018), uma sucinta, porém enfática característica das narrativas mitológicas: a de funcionarem como alegoria para as coisas do mundo. O autor sintetiza as narrativas mitológicas para além de seu sentido religioso, mas que, aliado a ele, funcionam como:

(...) histórias ricamente imaginativas dos mitos e lendas [que] servem para tornar muito mais atraente a[s] mensagens que carregam. É improvável que uma mãe dizendo ao filho para tratar bem as outras crianças porque é bom ser educado consiga mudar o seu comportamento. Mas se a mesma mensagem for envolta em uma história antiga, ela se tornará – illogicamente – algo muito mais tangível para uma criança (ou adulto): se você não tratar bem as outras crianças, o deus grego Zeus, um homem barbudo que vive em uma montanha e carrega um relâmpago, vai ficar muito aborrecido. Bastará citar uns trinta exemplos dos horrores medonhos que Zeus infligiu a crianças desobedientes, e até quem estiver contando a história se esquecerá de que tudo é apenas alegórico. (DANIELS, 2018, p.11)

Já em *O Livro de Ouro da Mitologia – histórias de deuses e heróis*, Thomas Bulfinch (2006) ressalta a importância da influência da mitologia greco-romana nas produções culturais e literárias do ocidente. Para o autor, as divindades que foram cultuadas na antiguidade da Grécia e de Roma servem como pano de fundo para produções artísticas funcionando como elementos de entretenimento e de bom gosto. Os episódios épicos de conflitos entre nações, os romances entre as divindades, os grandes feitos de personagens históricas das narrativas míticas, enfim, todas as fábulas servem, no contemporâneo, como “fontes” que são transpostas para as diferentes mídias e apresentadas sob a luz de novos olhares críticos e atentos.

Outra vertente para compreender o mito e o estudo sobre mitologia é proposta por Joseph Campbell, em seu livro *O herói de mil faces* (2007), no qual o autor associa o mito a uma origem de tudo e ao sonho. Para ele, o mito é como uma manifestação criadora do universo no imaginário humano, constituindo-se como uma narrativa mística e atemporal. Segundo o estudioso:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, 2007, p.15)

Tendo como respaldo essas concepções e vertentes acerca da mitologia, podemos destacar, na produção poética da literatura, uma obra que muito contribui para a narrativa de criação por parte do mito: *Teogonia*, de Hesíodo⁵. Tal obra constituiu-se como um dos pilares da cultura grega do período arcaico, uma vez que nela foram veiculadas as idéias e crenças que germinavam em seu contexto de produção: a crença em uma narrativa que apresentava o mundo e sua origem a partir de divindades conflitantes, belicosas e caóticas.

Por assim dizer, o título da obra apresenta, em seu próprio sentido etimológico, a ideia de confronto, dor, sofrimento e agonia. Para os gregos, a origem do mundo deu-se por uma batalha constante entre deuses, daí *Teogonia* – as lutas provocadas e sentidas pelas divindades gregas. Segundo a narrativa hesiódica, a criação se deu a partir do Caos, que é representado

⁵ Hesíodo foi um poeta grego da antiguidade. Viveu por volta do ano 800 a.C., no centro da Grécia. Sua produção literária se destaca por estar ao lado da de Homero, ambos são considerados pilares da cultura grega arcaica.

por um dos deuses primordiais e auto-criador, bem como criador de todos os elementos existentes no mundo e no universo. Ao deus, no entanto, não era atribuída a característica de ser caótico ou desordeiro, definições que foram estabelecidas posteriormente, mas de caracterizar o vazio de trevas, o espaço neutro e nebuloso entre o nada inicial e a potencialidade de ser, como um vale profundo e informe com capacidade energética criadora.

De acordo com o poema hesiódico, após o Caos, nasceram outras divindades cósmicas e primordiais: do nada existencial, criou-se Gaia (a Terra), a primeira matriarca; Tártaro, o deus que originou o mundo inferior e é descrito como “nevoento no fundo do chão de amplas vias” (HESÍODO, 1991); e, por último, Eros, a primeira divindade a personificar o amor e a beleza entre os deuses pioneiros. Do Caos, nasceram as divindades Érebo e Nix: o primeiro deus representa as trevas e a escuridão, o vácuo obscuro do cosmos; já a segunda, sua irmã gêmea, representa a noite, o manto negro que cobre os céus.

No entanto, é a partir da deusa-mãe primeira que a linhagem de caos – no sentido de desordem e desastre – é iniciada. Gaia foi responsável por parir, espontaneamente, a divindade Urano (Saturno para os romanos), que representa o céu e as constelações. Este, após a Terra gerar e gerir seus filhos e feitos, tratou por desposar a própria mãe e ter relações sexuais com a mesma, o que levou ao nascimento de uma nova ordem de divindades – os titãs. Das relações entre Gaia e Urano, doze titãs nasceram, porém, o que mais se destacou entre eles foi “o de curvo pensar, filho mais terrível” (HESÍODO, 1991), Cronos, o titã que simboliza a passagem do tempo que tudo devora.

Além dos titãs e titânides, Gaia gerou o que pode ser considerada, de acordo com a obra de Hesíodo, a primeira manifestação de monstros na mitologia grega: os Ciclopes e os Centimanos. Os primeiros eram criaturas que tinham como característica principal um único e grande olho no rosto, bem como grandeza e força descomunal. Segundo os versos do poeta arcaico, o nascimento deles é assim descrito:

Pariu ainda os Ciclopes de soberbo coração:
Trovão, Relâmpago e Arges de violento ânimo
que a Zeus deram o trovão e forjaram o raio.
Eles no mais eram comparáveis aos Deuses,
único olho bem no meio repousava na frente.
Ciclopes denominava-os o nome, porque neles
circular olho sozinho repousava na frente.
Vigor, violência e engenho possuíam na ação.
(HESÍODO, 1991, p. 109)

Já os Centimanos são descritos como criaturas de força assombrosa e aparência inominável. Essas criaturas, de acordo com a mitologia grega, eram tão cruéis e furiosas que

até mesmo os deuses olímpianos temiam sua ira. Tal manifestação de monstruosidade entra em contraste, ao menos em aparência, com o ideal de beleza grega que a arte contribuiu, durante anos, para incutir no imaginário coletivo e fazer parte do senso comum. Nas palavras do poeta:

Outros ainda da Terra e do Céu nasceram,
três filhos enormes, violentos, não nomeáveis.
Coto, Briareu e Gíges, assombrosos filhos.
Deles, eram cem braços que saltavam dos ombros,
improximáveis; cabeças de cada um cinquenta
brotavam dos ombros, sobre os grossos membros.
Vigor sem limite, poderoso na enorme forma.
(HESÍODO, 1991, p. 111)

A aparência grotesca e detestável que essas criaturas possuem, configuram-nos como monstros. No entanto, na narrativa mítica, não somente a aparência cria a ideia de monstruosidade, mas as ações cometidas pelas divindades são, também, diabólicas e vis. Soberba, inveja, medo, sede de poder e de controle, desejo de ordem exacerbada e manutenção do *status quo* favorável a uma hegemonia – mesmo que para isso seja preciso acontecer maldade - funcionam como elementos que justificam atos cruéis e insanos. Nesses casos, a aparência monstruosa fica em segundo plano (ou pode nem sequer existir), pois a maldade passa a não ser somente visual, mas psicológica e emocionalmente brutal.

Na linhagem dos titãs, aquele que exemplifica a maldade e monstruosidade é também a divindade que determina o tempo de vida de tudo, Cronos. O titã funciona como uma metáfora para o tempo útil, implacável e, por isso, monstruoso, pois é nutrido com a força vital alheia, ou seja, do fim da existência do outro para manter-se no controle. Na poética mitológica de Hesíodo, Cronos é conhecido por devorar seus próprios filhos a fim de continuar exercendo seu reinado titânico, pois, há muito, havia sido prevenido pelo Oráculo⁶ de que seria destituído de seu trono pelas mãos de um de seus filhos. O caráter monstruoso de Cronos não está em sua aparência, mas em sua prática em cometer filicídio⁷.

No entanto, a maldade do titã do tempo apenas não se tornou eterna, uma vez que sua esposa, Reia, arquitetou uma armadilha para salvar um de seus filhos, o grande e poderoso pai dos deuses olímpianos, Zeus. Com o auxílio de seus pais, os deuses primordiais, Reia mantém a salvo o seu filho, o que leva a derrota de Cronos e, conseqüentemente, ao fim do seu

⁶ Um local que, assemelhado a um centro religioso da Grécia antiga, servia para que as pessoas buscassem respostas para suas dúvidas e para o futuro. Nesse local, sacerdotisas inalavam um gás com propriedades mediúnicas e declamavam versos que continham revelações sobre o futuro. O mais importante oráculo da antiguidade foi atribuído ao deus Apolo e situava-se na cidade de Delfos.

⁷ Ato deliberado de um pai ou uma mãe em assassinar o próprio filho ou a própria filha.

reinado. Com isso, os deuses passaram a ser conhecidos como imortais e atemporais, pois haviam derrotado o tempo e sua influência sobre eles, deixando apenas que o tempo agisse sobre as coisas e os mortais.

O caráter da monstruosidade, além de ser manifestado sob a forma do grotesco e do nefasto e pelas maldades físicas e abomináveis, pode também surgir sob a forma atraente, bela ou, aparentemente, bondosa. Nesse caso, a maldade age de maneira oculta, utilizando, para alcançar seu fim, uma máscara ou uma aparência mais aceitável ao outro que se quer prejudicar. Esse tipo de mal ainda pode se valer da fragilidade emocional ou da paixão do outro, o que o leva a dor e ao sofrimento constante como correntes invisíveis a prender a vítima.

Embora tenha derrotado Cronos por agir de maneira cruel, Zeus, no épico hesiódico, cria situações que também infligem dor aos homens e os fazem lamentar como se fossem amaldiçoados. Após uma desavença com um titã conhecido pelo nome de Prometeu, que roubou o fogo divino e distribuiu aos mortais, Zeus decidiu se vingar também dos homens que se beneficiaram do poder que era resguardado somente ao Olimpo. Após aprisionar em uma maldição eterna o titã, Zeus criou uma mulher fatal – bela na aparência, mas repleta de luxúria – para castigar os mortais.

Após ter criado belo o mal em vez de um bem
 levou-a lá onde eram outros Deuses e homens
 adornada pela dos olhos glaucos e do forte pai.
 O espanto reteve Deuses imortais e homens mortais
 ao virem íngreme incombátível ardil aos homens.
 Dela descende geração das femininas mulheres.
 Dela é a funesta geração e grei das mulheres,
 grande pena que habita entre mortais,
 parceiras não da penúria cruel, porém do luxo.
 Tal quando na colméia recoberta de abelhas
 Nutrem zangões, emparelhados de malefício,
 elas todo o dia até o mergulho do sol
 diurnas fadigam-se e fazem os brancos favos,
 eles ficam no abrigo do enxame à espera
 e amontoam no seu ventre o esforço alheio,
 assim um mal igual fez aos mortais
 Zeus tonítro: as mulheres, parelhas de obras
 ásperas, em vez de um bem deu oposto mal.
 (HESÍODO, 1991, p. 133-135)

O nascimento dessas criaturas míticas monstruosas dialoga com a ideia do Caos como criador de uma potência a ser alcançada. O “vazio” inicial é preenchido com o pior lado que a vida pode oferecer, repleto de monstros e maldade, mas que tem a tendência de se chegar a um patamar equilibrado e edificador. O movimento que acontece na narrativa mitológica de

criação é o de renovação, uma vez que ao estabelecer um sistema caótico – vazio e desorganizado – como o ponto de partida – a gênese – tem-se a busca por uma ordenação, calma. A imagem criada é a do Caos, que antecede os titãs e os monstros; esses, por sua vez, antecedem os deuses, que são cultuados pelos homens e mantém, à sua maneira, a estabilidade do mundo.

Entretanto, a promessa de estabilidade e paz não é cumprida a partir da relação deuses *versus* humanos e a maldade persiste em ser presente na humanidade, inclusive por parte das divindades olímpicas. Sendo os homens as figuras que foram criadas à imagem e semelhança dos deuses, seriam eles tão diferentes assim de seus criadores? Hesíodo nos mostra, em sua obra poética que, após os confrontos entre os deuses e os titãs, Zeus desposou deusas e a partir de relações conjugais deu frutos a novas divindades menores. Como fruto das relações entre Zeus e Têmis⁸ nasceram as Partes⁹ (Moiras), ou seja, as divindades que asseguram os aspectos de bem e de mal aos humanos, bem como ao que cada indivíduo receberá em vida: *Clotho* (Fiandeira), a deusa responsável por tecer o fio da vida de cada homem, não recebendo interferência nem mesmo de Zeus; *Láquesis* (Distributriz), cuja função é a de distribuir as doses de bem e mal, de desgraças e de fortunas que caberá a cada humano ou divindade; e, por fim, *Átropos* (Inflexível), que detém sob sua égide o dom de romper com o fio da vida de cada ser, determinando o fim e a ordem de não voltar atrás com sua decisão. Sendo assim, os homens recebiam dos próprios deuses, conflituosos e desarmônicos, cargas de maldade e imbuídos da capacidade de destruição.

Essas concepções mitológicas herdadas historicamente e culturalmente da antiguidade greco-romana, além de narrativas miraculosas e fantásticas, que servem para entreter e ilustrar obras provenientes de diferentes mídias, elas também funcionam como bússola, cuja função norteadora é a de apontar para uma noção de maldade e monstruosidade em um aspecto sociocultural do homem. Para isso, vale a pena pensarmos sobre como esse monstro, que não é mais exclusivamente mitológico, passou a fazer parte de nosso contexto e de nosso convívio.

⁸ Conhecida como deusa da Justiça, para a mitologia grega. Era a filha mais velha de Urano e Gaia e, conseqüentemente, tia de Zeus.

⁹ Além das Partes ou Moiras, Zeus e Têmis tiveram outras filhas: Justiça (Diké), Disciplina (Eunomia) e Paz (Irene), que são deusas ligadas à legislação divina e ordem natural.

2.2 O monstro e a maldade social

Os monstros funcionam como criaturas imaginadas e fantásticas que dão corpo e voz – embora, às vezes, sejam como rosnados e grunhidos guturais – aos medos mais plurais e/ou as experiências mais desagradáveis e traumáticas que permeiam o ser humano. Essas criaturas servem, muitas vezes, para que ilustremos aquilo que não entendemos ou para que tornar palpável o desconhecido: desde os primórdios, para o homem, monstros habitam locais não explorados como cavernas obscuras e úmidas, florestas selvagens e solitárias, o profundo e sombrio dos oceanos, o amplo e infinito manto negro espacial, planetas com formas de vida extraterrestres, entre tantos outros temores.

Além disso, o monstro surge como “símbolo da relação de estranheza entre nós e o mundo que nos cerca” (JEHA, 2007, p. 7). Sendo assim, a monstrosidade pode assumir a forma daquilo que o indivíduo ou um grupo não compreende ou que é levado a acreditar que algo é destrutivo, perigoso ou assustadoramente pecaminoso. Pessoas sem deficiência física, na Idade Média, enxergavam pessoas portadoras de deficiência como monstros castigados por Deus e, por isso, não mereciam assistência; fanáticos religiosos que enxergam profanação e possessões demoníacas em diferentes manifestações sexuais, de gênero e de comportamento; ultraconservadores que veem os avanços sociais como algo perturbadoramente perigoso e como uma possibilidade de perda de privilégios; supremacistas, que acreditam que existe uma superioridade étnica e social em relação às outras e que, por isso, elas são consideradas erradas ou impuras; indivíduos que são alucinados políticos e que acreditam em uma conspiração ideológica de dominação mundial e enxergam em qualquer pequeno sinal uma doutrinação ideológica; entre tantos outros exemplos no decorrer da história, mas que ilustram como funciona a transformação do outro, do que é diferente, em um monstro a ser combatido.

Embora a verdadeira origem¹⁰ e sentido sobre os monstros seja algo impreciso, uma noção parece ser consenso entre a maioria dos estudiosos acerca dessas criaturas monstruosas na literatura, bem como em outras mídias e artes, que é a de que os monstros são “tanto como criaturas engendradas pelo homem quanto os próprios seres humanos, tanto seres mitológicos quanto o espaço em que vivem as personagens” (JEHA, 2007, p. 8). Dessa maneira, o caráter monstruoso pode habitar tanto a personalidade de um *serial killer* quanto o cativo para o qual este aprisiona suas vítimas; pode fazer-se presente seja pela fera quanto pela caverna

¹⁰ Neste trabalho utilizamos a concepção mítica grego-romana sobre os monstros e as monstrosidades, partindo do poema de Hesíodo, *Teogonia* (2015)

para a qual ela carrega suas vítimas; pode ser notada tanto pela postura e atos cruéis de um ditador quando pela própria nação a qual ele governa; um Estado que se faz omisso em relação ao ensino e à Educação bem como as próprias estruturas de instituições e os conflitos existentes no universo em sala de aula. Para esses casos, podemos compreender que as monstruosidades concernentes ao *serial killer*, à fera, ao ditador e ao Estado podem ser consideradas como uma afetação moral, enquanto que se a monstruosidade é relativa a um lugar como um cativeiro, uma caverna, um país ou sala de aula, ela será considerada como espacialmente monstruosa – ou, melhor dizendo, monstros espaciais.

Para tratarmos sobre monstros, aplicando-os a uma esfera social, é preciso que sejam levadas em consideração certas fundamentações sobre o(s) conceito(s) de mal. Entende-se que os monstros funcionam como configurações para o mal propriamente dito: são comparações, metáforas, analogias para alguma atrocidade ou ato considerado como desumano, animalizado e vil. Por assim dizer, os questionamentos sobre o mal – e, por conseguinte, sobre os monstros – estão presentes nas mais diversas áreas dos estudos, ganhando destaque na religião, filosofia e literatura. Porém, essa temática ainda se faz misteriosa desde o Éden bíblico – ou do Caos mitológico – até os estudos acadêmicos contemporâneos.

Julio Jeha (2007) apresenta uma discussão acerca da imprecisão que cerca as origens do mal. O estudioso evita adentrar a esfera religiosa para tecer uma concepção sobre o mal e, para isso, utiliza-se de vertentes que perpassam a filosofia, tais como a moralidade e a sabedoria. Para ele, essas duas vertentes são as explicações mais comuns dadas ao mal, uma vez que a moralidade “vê os seres humanos como agentes cômicos do mal” (JEHA, 2007, p. 13), ou seja, todo indivíduo é dotado da capacidade de desejar, planejar e realizar atos cruéis e maldosos, enquanto que, em relação a sabedoria, esta seria uma parte de mecanismo de defesa que se propõe a realizar o mal como forma de proteção a identidade dos indivíduos. Além disso, para a perspectiva da moralidade, o mal advém da imperfeição dos próprios seres humanos, pois se fossem perfeitos não iriam cometer maldades; e para o viés da sabedoria, o mal advém de uma frustração e insatisfação. Sendo assim, o ponto em comum encontrado nessas duas vertentes é o de que o ser humano se vê em constante construção – em outras palavras, incompleto – e, por isso, acaba causando o mal.

Além dessas duas perspectivas, o autor ressalta a discussão realizada por diversos pensadores e filósofos¹¹ acerca dos tipos de mal. Dessa maneira, são elencadas três

¹¹ Julio Jeha ressalta as contribuições de alguns autores, ora refutando, ora complementando, como: Epicuro (341 a.C.-271 a.C.), Agostinho (354-430), Tomás de Aquino (1225-1274), (Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716), Karl Marx (1818-1883), Friedrich Nietzsche (1844-1900) e Sigmund Freud (1856-1939).

classificações para explicar o que seria a maldade: a do mal metafísico, do mal físico e do mal moral. Embora sejam diferentes as maneiras de classificar a maldade, nenhuma delas descarta o impacto do sofrimento e da dor sobre o ser humano, nem dialoga com bases teológicas.

A primeira classificação sobre o mal, o metafísico – de acordo com alguns pensadores – caracteriza-se pela finitude do ser humano. Em outras palavras, o mal metafísico pode ser entendido como a própria condenação a que todos os seres vivos estão destinados: morrer. De acordo com essa perspectiva, a maldade é parte intrínseca da própria construção do mundo, atuando como um fenômeno constituinte e complementar da vida. Apesar de ser entendida como um fenômeno, ela é compreendida como mal por impedir que os seres atinjam cada vez mais o potencial da evolução. Contudo, Jeha (2007) refuta essa ideia de morte ser um mal metafísico justamente por compreender que todo e qualquer ser vivo está sob seu efeito sendo, portanto, uma causa comum e natural e não intencionalmente maldosa.

A segunda categoria de mal a ser entendida é a física, que afeta a integridade de cada ser vivo. Para Jeha, esse tipo de mal não é limitado ao ato de causar danos ao corpo, de criar dor à carne, mas também se faz presente ao desestabilizar, confundir, destruir e enlouquecer a mente. A partir dessa noção, um resfriado pode ser considerado como mal físico por enfraquecer o nosso sistema imunológico, a cegueira por nos privar da visão e contemplação do mundo e das coisas, a perda de membros do corpo por ter que forçar uma adaptação; a falta de dinheiro pode ser considerada um mal físico pois afeta diretamente a capacidade do indivíduo de comprar alimentos, de cuidar de sua saúde, a LGBTfobia, o racismo e outras opressões por afetarem o físico e o emocional dos sujeitos pertencentes a esses grupos; da mesma maneira, doenças como depressão, síndrome do pânico, ansiedade, transtorno bipolar, anorexia, esquizofrenia, transtorno da personalidade *borderline* (ou limítrofe), psicoses, neuroses, estresse e dor de cabeça, além de afetarem o físico em seus diferentes modos, afetam também o psicológico retirando a sensação de bem-estar e de saúde mental.

Por último, o mal moral acontece quando um indivíduo age em prol de afetar o outro e causar– seja de maneira planejada ou impulsiva – algum dano e sofrimento. Nas palavras de Jeha, o mal moral:

consiste na desordem da vontade humana, quando a volição se desvia da ordem moral livre e conscientemente. Vícios, pecados e crimes são exemplos de mal moral. Enquanto o mal físico é sempre sofrido, quer ele afete nossa mente ou nosso corpo, o mal moral surge quando, livre e conscientemente, infligimos sofrimento nos outros. Para que esse tipo de mal possa ocorrer, o agente tem de se decidir a abandonar sua integridade moral; assim, ele afeta tanto a vítima quanto o agente. (JEHA, 2007, p.16)

Podemos compreender, então, que um ladrão, assassino, psicopata, um indivíduo que trame contra seu colega de trabalho, um conhecido que sinta inveja de outro por suas conquistas, enfim, estejam acometidos por um mal moral, uma semente nociva e tóxica que os corrompe internamente, mas que também frutifica a dor no outro. Esse mal serve de base estrutural, de casulo, para a criação de monstros e monstruosidades.

A fera, criatura medonha, ogro, golem, gárgula, vampiro, lobisomen, górgona, minotauro, ciclope, todos são facetas monstruosas para a representação do mal que é provocado pelo próprio homem – bem como representa também a parte não acessada ou reprimida do íntimo humano, o lado primitivo e feroz. Como metáforas, os monstros caminham entre os humanos, fazem-se semelhantes – às vezes, até em aparência – e sorriem sorrisos brilhantes, brincam e riem de piadas, praticam esportes, fazem vídeos e utilizam redes sociais, pregam orações e sermões, discursam para públicos inumeráveis; nos espaços sociais, eles convivem em lares aparentemente harmoniosos, escritórios e agências bancárias, instituições religiosas, escolas, bailes e bares, câmara de deputados atuando em cargos políticos e tornam-se líderes de nações.

Esses monstros passam a tomar voz, corpo, mente e, às vezes, coexistem tranquilamente, à espreita. Seus atos podem até ser admirados, aplaudidos ou vistos com naturalidade por outros sujeitos, caso sejam banalizados ou repetitivos, pois o mal provocado por eles “forma hábitos e funciona melhor quando passa despercebido” (JEHA, 2007, p. 15) criando uma rede de atrocidades, um padrão.

De acordo com a ótica de Jeha (2007), a sociedade se divide em grupos, os quais seus indivíduos convivem de maneira relativamente harmônica, pois neles há uma lei implícita, um código de funcionamento que atesta que os indivíduos do grupo “são desse jeito” e “fazem as coisas dessa maneira” e que “ser de outra maneira” ou “agir de outro jeito” pode ser algo comprometedor, que diferencia grupos e causa estranhamento entre eles. Desse estranhamento, nasce ideia de “certo” ou “errado” em relação às diferenças: cria-se armadilha de crer que há apenas um jeito de ser e existir e qualquer outro jeito de ser e existir passa a ser considerado como estranho, ofensivo, pecaminoso, monstruoso.

Os limites sociais afetam nosso conhecimento do mundo e vice-versa. Toda vez que ampliamos nosso domínio epistemológico, quer conquistando novos territórios, quer desbravando-os, as fronteiras que controlam nossas vidas também se movem (embora nem de pronto, nem facilmente). O mesmo acontece quando descobrimos ou inventamos algo: nossa visão de mundo tem de acomodar outros seres ou novos fenômenos e isso pode causar incerteza epistemológica. Nossa experiência se baseia em fundamentos epistemológicos e ontológicos; mudanças epistemológicas vão gerar alterações ontológicas, e um acréscimo ontológico vai forçar nosso

conhecimento a se expandir. Quando isso ocorre, sentimos que nossas expectativas de ordem – as fronteiras -, estabelecidas pela ciência, filosofia, moral ou estética, foram transgredidas. E transgressões geram monstros. (JEHA, 2007, p. 21)

Dessa forma, a monstruosidade passa a existir pela dificuldade de compreensão e aceitação de outras identidades, culturas, gêneros, manifestações sexuais, posicionamentos políticos, ideologias, crenças religiosas, classe social, etnia, raça. A visão de mundo dos indivíduos passa a ser negativa, pois enxergam em tudo e em todos um possível bicho-papão, num estado constante de neurose e perseguição. O monstro, embora intangível (no sentido de ser um monstro propriamente dito, como mitológico), passa a ser onipresente, onisciente, escondido nas sombras das nossas inseguranças e dos nossos medos.

Por sorte, a fim de figurar o indizível, de tornar claro o obscurecido e disforme, a literatura atua como paladino, que ao invés de espadas e cavalo branco, utiliza-se das palavras, por meio das mais diversas narrativas, nas mais diversas mídias. A literatura que é ao mesmo tempo escudo e arma contra a monstruosidade da ignorância, das trevas do mal, fazendo com que as reflexões surjam e que, cada vez mais, seu papel se releve de suma importância social.

2.3 A criatura clássica: monstruosidades em Frankenstein

Como uma das manifestações de arte e cultura mais que estabelecida entre os indivíduos e tendo um espaço de destaque entre as linguagens, a literatura atua como um difusor de narrativas que vão desde a biografia e relatos sobre fatos históricos até as mais incríveis histórias de ficção científica. Estas últimas narrativas sempre se destacaram por conquistar a atenção de jovens leitores e de estudiosos sobre as manifestações do horror na literatura, uma vez que, muitas vezes, a ficção pode ser monstruosa e assustadora.

Além disso, a narrativa de ficção científica e de horror reflete, muitas vezes, uma perspectiva assustadora sobre a vida em sociedade, os avanços tecnológicos e descobertas na ciência, o medo do desconhecido espacial e de outros mundos, bem como a capacidade do homem de ultrapassar limites morais e éticos. O horror passa a figurar também na escrita, na descrição dos acontecimentos da narrativa, na força com que as palavras são utilizadas e os sentidos que elas carregam, o que acaba se tornando algo tão monstruoso quanto a própria história.

Aqui, tomaremos como base literária o monstro surgido da desmedida do homem, dos avanços despreocupados e egoístas, da sede pelo conhecimento e poder por dominação sobre a própria vida. A Criatura de *Frankenstein*, romance escrito por Mary Shelley e que teve sua primeira publicação em 1818, é uma das figuras clássicas – senão a mais clássica delas – para muitos quando se trata de representações monstruosas na literatura, além de ter recebido incontáveis adaptações para diversas mídias como, por exemplo, cinema, animações, séries e jogos eletrônicos.

Faz-se importante ressaltar o romance de Shelley, uma vez que a Criatura foi um dos pilares literários, de acordo com o próprio Stan Lee, para a construção da personagem quadrinhesca, “*O Incrível Hulk*”. O monstro do romance, diferente do dos quadrinhos, aborda tanto questões éticas quanto morais de seu tempo – século XIX – como, por exemplo, as influências científicas calcadas nas reflexões de Erasmus Darwin¹² (1731-1802) e de Francis Galton¹³ (1822-1911). Estes dois cientistas da época se destacaram por trabalhar com conceitos como evolução do ser humano por meio de avanços científicos e hibridização genética, seleção de espécies e eugenia – não compreendida com o sentido que recebeu a partir das experiências nazistas, mas no sentido de aprimoramento da raça humana como um todo, sem distinções ou favorecimento de um grupo em detrimento de outros. Impressionada por tais conhecimentos e discussões, Shelley decide, portanto, criar o romance.

Na obra, o monstro não recebe nome, sendo chamado apenas por “Criatura”, uma vez que o horror estético atribuído a ela passa a ser inominável. Contudo, a monstruosidade não é, exclusivamente, característica do ser criado a partir das incessantes – e até mesmo doentias – buscas científicas de Victor Frankenstein. Na verdade, ao próprio doutor Frankenstein é atribuído o caráter monstruoso não por aparência grotesca ou assustadora, mas por seu comportamento estranhamente obscuro. Sendo assim, vale destacar alguns pontos da narrativa que possam de ser suma importância para a composição do monstro e da monstruosidade, bem como para que compreendamos melhor as influências do clássico literário na formação da personagem Hulk.

Como já mencionada, vale ser destacada a personalidade obsessiva de Victor Frankenstein para exemplificar a monstruosidade presente no romance. Ainda sem entrarmos no campo da aparência física, podemos perceber o caráter prometeico da personagem. Essa

¹² Erasmus Darwin foi um importante médico e cientista inglês que abordou em suas obras assuntos das áreas de botânica e medicina. Sua obra de maior destaque foi *Zoonomia*, publicada em 1794-1796. Além disso, era o avô paterno de Charles Darwin (1809-1882).

¹³ Francis Galton foi o criador do termo eugenia, que tinha sentido o do avanço das espécies humanas por conta de fatores genéticos. Galton era primo de Charles Darwin (1809-1882).

síndrome de Prometeu (o próprio romance recebe o nome de “Prometeu Moderno”) é o que leva a personagem a ser desmedido em suas buscas e em seus desejos. Dessa maneira, alguns aspectos (monstruosos) da personagem e do romance devem ser levantados.

O primeiro aspecto do caráter monstruoso de Frankenstein é o seu próprio sentimento e temperamento. Os ânimos do cientista são conturbados e, por si só, perturbadores para ele e para os seus.

Meu temperamento era, por vezes, violento e as paixões, veementes; porém, por influência de alguma disposição interior, elas não se voltavam para ocupações infantis, mas para um desejo ávido por aprender todas as coisas indiscriminadamente. Confesso que nem a estrutura das línguas, nem o código dos governos, nem a política dos vários estados atraíam-me. Eram os segredos do céu e da Terra que desejava aprender. Ainda que ocupado com a substância externa das coisas ou com o âmago da natureza e a misteriosa alma do homem, minhas investigações eram dirigidas para o metafísico ou, no sentido mais supremo, para os segredos físicos do mundo. (SHELLEY, 2017, p. 54)

O mal que acometeu Victor Frankenstein e o tornou tão monstruoso quanto sua criação advém de sua perda de controle – e do senso de moralidade – em relação à sua busca. Seu desejo ultrapassa o de um humano comum, de buscar a felicidade e harmonia; sua busca, contudo, configura-se como uma saga para tornar o homem comum como uma divindade, evidenciando o pecado da soberba. A monstruosidade surge do orgulho desenfreado e megalomaniaco do cientista. Os anseios de Frankenstein são, dessa maneira, anseios monstruosos.

A soberba do cientista o leva a considerar que sua criação deve ser melhor ainda que a que foi feita pelos avanços naturais ou divinos – seja pela explicação da evolução ou do criacionismo. Sendo assim, a crença em uma ciência sem limites e sem moralidade, confirma, em Frankenstein, uma característica luciferiana: a de querer ser melhor que o próprio Criador (seja ele Deus, alguma outra divindade ou força do Universo) e, conseqüentemente, que a sua criação seja ainda mais incrível.

No princípio, duvidei se deveria tentar a criação de um ser como eu ou uma organização mais simples, mas minha imaginação estava demasiado exaltada com meu primeiro sucesso para permitir-me duvidar da capacidade de dar vida a um animal tão complexo e maravilhoso quanto o homem. Os materiais de que dispunha não pareciam adequados para uma tarefa tão árdua, mas não duvidei que, ao final, seria bem-sucedido. (...) Via-me incapaz de considerar a magnitude e a complexidade de meu plano ou elaborar qualquer argumento em relação à sua impraticabilidade. Foi munido de tais sentimentos que comecei a criação de um ser humano. Ainda que as minúcias dos órgãos representassem um grande obstáculo à pressa, resolvi, contrário à minha primeira intenção, criar um ente de estatura gigantesca; ou seja, com aproximadamente dois metros e meio de altura e

proporcionalmente grande. Depois de tomar essa decisão e passados alguns meses colecionando e arrumando os materiais, iniciei a empreitada. (SHELLEY, 2017, p. 69)

O segundo aspecto a ser considerado é relativo à jornada do cientista. Desde o planejamento até o processo de criação do novo homem, tudo relativo a essa jornada científica passa a ser exemplo de monstruosidade, de horror e repulsa. A caminhada de Victor Frankenstein torna-se exagerada, grotesca e explora o lado sombrio do jovem.

Essa busca pela perfeição desenfreada pela qual Frankenstein se coloca, pode ser ilustrada pelo conceito grego de *hybris*. Na Grécia antiga, usavam tal conceito para significar que algo ou alguém estava ultrapassando os limites aceitáveis pela sociedade ou pela moral; podia ser aplicado desde um indivíduo desequilibrado e raivoso a um sujeito com um sentimento impulsivo e exagerado de paixão. A *hybris*, por assim dizer, é a insolência e o abuso, uma confiança excessiva e egocêntrica, a arrogância e o desprezo em relação a tudo que é considerado como inferior.

Contudo, a partir do momento em que a *hybris* faz parte do sentimento e vivência de um sujeito, as consequências para as ações cometidas – principalmente se forem atos contra a ordem natural das coisas – passam a ser inesperadas, imprevisíveis, e geram, com frequência, alguma punição para agente. Essas consequências, as punições, podem ocorrer com a finalidade de restabelecimento da ordem e da harmonia ou como lição moralizante, mesmo que, para isso, seja necessário algum sofrimento.

Julio Jeha (2009) afirma que quando ultrapassamos os limites do que é aceitável socialmente, acabamos por criar monstruosidades. Dessa maneira, a “transgressão das fronteiras ou limites estabelecidos pelo grupo, quer sejam abstratos ou concretos, causa desconforto e requer que o mundo retorne ao estado considerado correto” (JEHA, 2009, p.19). O limite ultrapassado no romance de Shelley é o da moral na ciência. Frankenstein, em seu projeto de desvendar os segredos da vida e da morte, burla as regras da natureza ao criar um novo ser, um novo “Adão”. Com isso, o destino do cientista passa a ser de tragédias e horrores que visam reorganizar a realidade.

Um terceiro ponto sobre a monstruosidade presente no criador do monstro é relativo ao aspecto psicológico. A partir do momento em que Frankenstein decide atravessar a fronteira da moral e da ordem, a monstruosidade passa a ser presente não somente em suas ações, mas residir também em seu estado de consciência psicológica. Deterioração da mente, sentimento de raiva, culpa e fragmentação dos sentimentos passam a ser, dessa maneira, os monstros psicológicos do cientista.

Um ser humano maduro deve sempre preservar a mente calma e pacífica e nunca permitir que a paixão ou o desejo transitório perturbe sua tranqüilidade. Não creio que a busca pelo conhecimento seja uma exceção à regra. Se o estudo a que a pessoa se dedica tende a enfraquecer seus afetos e a destruir o gosto pelos prazeres simples que não admitem mistura alguma, então esse estudo certamente é ilegítimo, ou seja, não condizente com a razão humana. Se essa regra fosse sempre observada, se a nenhum homem fosse permitida qualquer atividade que interfira nas afeições domésticas, a Grécia não teria sido escravizada, César teria poupado seu país, a América teria sido descoberta aos poucos e os impérios do México e do Peru não teriam sido destruídos. (SHELLEY, 2017, p. 73)

A dor e aflição do cientista eram sentimentos constantes e este afirma que:

Meu entusiasmo, no entanto, era provado pela aflição, e mais parecia alguém condenado à escravidão nas minas ou qualquer outro negócio insalubre do que um artista ocupado de sua tarefa favorita. A cada noite eu era oprimido por uma febre baixa e fiquei nervoso em um grau deveras aflitivo; a queda de uma folha assustava-me e afastei das criaturas como se fosse culpado de um crime. Às vezes, ficava alarmado com a ruína que percebia ter me tornado; somente a energia de meu propósito sustentava-me: meus trabalhos logo terminariam e acreditava que o exercício e a diversão dispensariam a doença incipiente; então, prometi a mim mesmo ambas as coisas quando minha criação estivesse completa. (SHELLEY, 2017, p. 73)

O quarto aspecto da monstruosidade surge na vida de Frankenstein quando este percebe que sua criação é causadora de dor e sofrimento em outras pessoas. O medo da personagem deixou de ser egoísta, por receio de perder o seu próprio bem-estar. Na verdade, seu sentimento passa a ser o de coletividade e consciência de seu erro. A punição recebida por Frankenstein foi a de ter seu irmão mais novo e uma amiga da família assassinados – o primeiro, esganado; a segunda, condenada à morte, injustamente, pelo assassinato do primeiro.

Nesse sentido, a *hybris* passa a ser ampliada: a punição deixa de afligir somente o indivíduo que ultrapassou as fronteiras morais e sociais. A monstruosidade é estendida aos seus familiares, amigos, entes queridos e, às vezes, a todo o espaço físico a sua volta. Sobre isso, Jeha (2009) revela que os monstros são “o avesso da nossa concepção do real, apontando desencontros entre categorias” do que podemos compreender. A Criatura corresponde, por meio da representação estética, a uma visão deturpada e perigosa de mundo da que Victor acredita ter e compartilhar com os outros. Na verdade, a concepção de mundo deste é, em si, monstruosa.

Além disso, a estética estranha e feia da Criatura passa a ser um dos aspectos da monstruosidade na jornada de Victor Frankenstein. A imagem do ser criado passa a pertencer ao campo do grotesco e do profano. Representa o grotesco, uma vez que sua imagem é uma

caricatura disforme e assustadora do seu criador: encontra-se a visão no espelho quebrado, o desajuste da realidade, pois a imagem refletida é perturbadoramente assustadora. Além disso, também representa o profano, porque foge do que é considerada uma criação divina: a Criatura foi (re)construída por meios não naturais – seus pedaços são partes de indivíduos mortos – e, por isso, é considerada falha e monstruosa.

A estética da Criatura, que também é associada ao pavor de Victor Frankenstein, é, portanto, o quinto aspecto da monstruosidade. Como consequência, o monstro passa a representar o pecado do homem, que deixa de ser compreendido como virtuoso e bom. As reflexões e as dúvidas da Criatura apresentam essa consciência do humano como falho quando esta se questiona se “era um monstro, uma nódoa na face da Terra, da qual os homens corriam e a quem todos repudiavam?” (SHELLEY, 2017, p. 131).

Seria o homem, ao mesmo tempo, de fato, tão poderoso, virtuoso e magnífico e, no entanto, tão vicioso e desprezível? Pareceu-me, simultaneamente, um mero herdeiro do princípio do mal e, por outro lado, tudo o que pode ser concebido como nobre e divino. Ser um homem grande e digno é a maior honra que pode caber a um ser sensível; ser vil e impuro, como muitos foram, parece a mais baixa degradação, uma condição mais abjeta que a de uma toupeira cega ou a de um verme inofensivo. (SHELLEY, 2017, p. 131)

O sexto aspecto de monstruosidade a ser considerado nesta abordagem da criatura literária é o da vingança. Para os gregos antigos, a vingança era representada por uma deusa – *Nêmesis*. Além disso, a *nêmesis* também era interpretada como um castigo a perseguir e atormentar um indivíduo que cometeu um ato maligno. Nesse sentido, o sentimento de vingança passa a ser diferente da *hybris*: esta é uma punição que irá assolar a vida do indivíduo que transgrediu as leis naturais, enquanto aquela é a manifestação que irá persegui-lo a fim de maltratá-lo, torturá-lo e, até mesmo, causar a morte desse sujeito.

A Criatura é – além de também ser fruto da *hybris* – uma metáfora para a *nêmesis* de Frankenstein, uma corporificação da maldade e da monstruosidade. O sentimento de vingança pretende aprisionar o indivíduo num estado de rememoração e sofrimento constante, uma vez que a Criatura pede ao seu criador que dê vida a um novo ser, uma esposa para que possam viver juntos. A *nêmesis* de Frankenstein busca retomá-lo ao momento inicial de sua jornada, para, assim, consumi-lo. A ameaça do monstro, que ao mesmo tempo é um desabafo, é como um discurso da deusa da vingança.

- Está errado – falou o demônio – e, em vez de sentir-me ameaçado, fico contente de debater. Sou malicioso porque sou infeliz. Não fui afastado e odiado pela humanidade? Você, meu criador, rasgara-me, triunfante, em pedaços. Pense e diga-

me por que devo ter pena dos homens mais do que eles têm pena de mim? Se pudesse lançar-me em uma dessas fendas de gelo e destruir minha carcaça, o trabalho de suas próprias mãos, decerto não consideraria isso um assassinato. Devo, então, respeitar o homem quando me ofende? Deixe-o viver comigo a trocar amabilidades e, em lugar de danos, conceder-lhe-ia todas as benesses com lágrimas de gratidão por aceitar-me. Porém, não pode ser assim. Os juízos humanos são barreiras intransponíveis para nossa união. No entanto, minha não será a submissão à escravidão abjeta. Vingarei-me de minhas dores. Se não puder inspirar amor, causarei medo, e principalmente a você, meu arqui-inimigo pois meu criador, juro um ódio inextinguível. Tenha cuidado: trabalharei para a sua destruição, não cessarei até que desole seu coração, de modo que amaldiçoará a hora de seu nascimento. (SHELLEY, 2017, p. 153)

Além da afetação psicológica, como evidenciada no terceiro aspecto, vale ressaltar o campo emocional como o sétimo ponto de manifestação da monstruosidade. Para os gregos antigos, o sentimento de melancolia que acometia os indivíduos não era considerado apenas como uma doença, mas recebia também concepções como loucura ou como resultante de uma influência – que também pode ser lida como maldição – divina. O estado melancólico transforma o sujeito em um fantoche de seus sentimentos, aprisiona-o em seu próprio corpo, adoecendo-o e derrubando-o em profunda tristeza.

Para os indivíduos da antiga Grécia, essa tristeza melancólica causava uma produção em excesso de uma bile diferente: a bile negra. A palavra melancolia carrega em seu sentido essa ideia de um elemento que afeta o corpo, consumindo-o de dentro para fora. *Melan* quer dizer negro, enquanto *Cholis* quer dizer biliar. Como consequência da bile negra no organismo, o indivíduo passa a ter aversão à comida, sentir repulsa e irritação às coisas e pessoas, perdendo o ânimo de viver e escondendo-se do mundo a sua volta.

Em Frankenstein, a melancolia passa a agir junto à *hybris* e a *nêmesis*. Como sendo também parte de uma maldição de origem divina, o sentimento melancólico atua como sendo a presença de *Oizus*, filha de *Nix* (Noite) e deusa da tristeza e da miséria. Essa condição transforma Frankenstein não mais em um homem, mas em um algo, um ser abjeto e sem perspectivas sobre sua existência. Sendo assim, as frutificações do estado de biliar negra passam a ser um clamor pela morte perante a vida.

Por que não morri? Mais infeliz do que qualquer homem jamais fora, por que não mergulhei no esquecimento e no repouso? A morte arrebatou muitos filhos na flor da idade, levando o sonho de inúmeros pais amorosos. Quantos noivos e amantes jovens foram, um dia, no auge da saúde e da esperança, as próximas presas dos vermes e da decadência da sepultura! De que material eu era feito para que pudesse resistir a tantos choques que, como o girar de uma roda, continuamente renovavam minha tortura? (SHELLEY, 2017, p. 183)

Por fim, a monstrosidade final – se assim pode ser considerada – é a própria hora derradeira de Frankenstein: a morte do cientista é, ao mesmo tempo, sua destruição e um alerta para os próximos homens que queiram, por curiosidade ou ganância, seguir os seus passos. A existência do jovem cientista é comparada com a do titã Prometeu, que na tentativa de levar o conhecimento divino à humanidade, terminou por ser castigado em um sofrimento eterno.

O fim do cientista mostra-se a Walton – outra personagem que conduz a narrativa, porém em segundo plano, agindo como um possível leitor/espectador – como uma mensagem de proibição. Além disso, cria-se uma herança entre o cientista e seu espectador, uma vez que este deve ser como um novo mensageiro com a missão de alertar aos seus sobre os perigos de se fazer estudos científicos sem ética ou moral. Walton passa a ser emissário das tragédias e monstrosidades cometidas e sofridas por Frankenstein, ou seja, de suas construções que burlaram as leis da natureza.

No entanto, a morte derradeira precisa ser dupla: A criatura é um avesso (ou seria melhor dizer uma extensão, um suplemento) de Victor Frankenstein e, por isso, também deve ser consumida como o seu criador. Sendo assim, a destruição da Criatura, pelas chamas de uma fogueira, passa a ser a morte simbólica do cientista, que fora consumido pela chama da curiosidade e soberba.

Não temas. Não serei o instrumento de danos futuros. Minha obra está quase completa. Nem sua morte, nem a de qualquer homem é necessária para consumir o curso de minha existência e realizar o que deve ser feito, apenas a minha é exigida. Não pense que serei lento em realizar tal sacrifício. Deixarei seu navio na balsa de gelo que me trouxe para cá e rumarei para o extremo norte do globo. Farei uma pira funerária e consumirei nas chamas esta carcaça miserável, de modo que meus restos não possam lançar luzes para nenhum patife curioso e ímpio que possa criar outro como eu. Morrerei. Não sentirei mais as agonias que neste momento me consomem ou serei presa de sentimentos insatisfeitos e inextinguíveis. Aquele que me trouxe à vida está morto; e quando eu deixar de existir, a própria lembrança de ambos se esvairá rapidamente. (SHELLEY, 2017, p. 226)

A Criatura resume sua reflexão com um questionamento que é, na verdade, resposta para sua angústia e monstrosidade: “Contaminado por crimes e destruído pelo mais amargo remorso, onde encontrar repouso senão na morte?” (Shelley, 2017, p. 226). A partir disso, podemos compreender que a *hybris* e a *nêmesis*, bem como todas as outras monstrosidades advindas da transgressão das fronteiras naturais e científicas encontram um lugar em comum: a morte do indivíduo.

Se por um lado, Frankenstein e sua Criatura figuram como o horror e a fantasia na literatura de ficção científica, abordando os monstros e suas maldades para a escrita, a fim de mostrar que a própria literatura pode ser também monstruosa e assustadora; por outro lado, essas personagens nos ensinam que a monstrosidade é próxima e pode surgir de pessoas simples e locais improváveis ou até mesmo familiares, encarnando as problemáticas possíveis acerca da ausência de ética, moral ou sentimentos.

2.4 O monstro e o médico: diálogos entre Jekyll e Bruce

Uma temática que muito se faz de ocupação da literatura de horror e de ficção científica é em como os avanços científicos e tecnológicos podem se tornar instrumentos perigosos e mortais para os homens. Não somente o pensamento científico como maneira de desbravar as áreas obscuras a serem descobertas pela curiosidade humana, mas em como a moralidade - ou, melhor dizendo, a ausência de fatores como moralidade, ética e escrúpulos pode afetar diretamente a o resultado de uma busca científica. E, desse resultado, podem nascer monstros.

Em Frankenstein, por mais que a Criatura represente as frustrações e incômodos, bem como os delírios e uma busca grandiloquente por poder, além dos próprios demônios internos do cientista, ela é corporificada em outro ser. O monstro é representado por um ente externo em conflito constante com o cientista, que possui um “eu” interno. Entretanto, nem sempre o monstro que nasce do contato entre a ciência e a ausência da moral é uma criatura externa, mas pode fazer emergir os demônios internos, ou seja, o mal interior. Sendo assim, o mal pode ser visto como uma força consciente e parasitária, cujo habitat reside na mente de cada indivíduo e que pode fazer-se presente – na aparência, nos atos, nos desejos – a partir de um gatilho.

Cabe a este tópico tratarmos acerca do monstro interior, presente em *O Médico e o Monstro* (2015) – ou como também é conhecido *O estranho caso do Dr. Jekyll e Sr. Hyde* – de Robert Louis Stevenson (2015), em diálogo com o monstro interno reelaborado em *O Incrível Hulk*. Sendo assim, para pensarmos nessa relação entre o mal e suas configurações tanto na literatura quanto nas histórias em quadrinhos, é necessário que sejam apontadas as

semelhanças e diferenças, bem como as características que compõem os médicos e seus respectivos monstros.

Em primeiro lugar, vale ressaltar as semelhanças existentes entre os heróis das narrativas. Tanto na obra literária quanto na produção quadrinhesca, as personagens Henry Jekyll e Bruce Banner são cientistas – o primeiro, popularmente chamado de “médico”; o segundo, um doutor e pesquisador sobre energia gama. Enquanto personagens, ambos refletem o arquétipo do cientista como um indivíduo que vive no isolamento de seu laboratório, como alguém que é diferente de outros cidadãos comuns e distantes das ocupações cotidianas e irrelevantes. Além disso, as personalidades tanto de Jekyll quanto a de Banner, revelam um caráter pacato e tímido, podendo se passar como pessoas tranquilas, afastadas de qualquer suspeita ou indício de mal.

No entanto, o ponto transformador na vida dessas personagens passa a ser suas descobertas científicas e em como elas os afetam e os modificam em uma nova realidade. Realidade esta que além de transformar as aparências físicas dos cientistas, também foi capaz de criar o conflito entre as sensações e motivações internas das mesmas. Seja na obra literária, seja na história em quadrinhos, o monstro deixa de ser um inimigo a ser combatido com a força, uma vez que não é mais parte do outro, mas é um passa a ser um monstro a ser enfrentado internamente, numa constante e tênue batalha entre o “eu” e o “outro” (que também é presente neste “eu”).

O que a obra de Stevenson (2015) busca evidenciar é a presença de questões como o duplo (também identificadas no romance de Mary Shelley), as divisões de psiquismo (que muito dialogam com as reflexões freudianas), o caráter do *outro* (não distante, mas que reside inconsciente e ameaçadoramente em cada indivíduo), a manifestação das identidades em linhas de divergência (principalmente no que tange aos quesitos morais, éticos e comportamentais). Sendo assim, o Dr. Jekyll carrega também sua parcela monstruosa, o Sr. Hyde, uma vez que esta é parte intrínseca de sua construção como um sujeito social.

Além disso, a presença do mal e da monstruosidade na psique do cientista não é a única maneira de compreender essa relação mútua entre as personalidades boa e má, entre o médico e o monstro. No campo da linguagem, por exemplo, podemos perceber que há um jogo de palavras e sons que dão a entender essa relação simbiótica. Nesse sentido, a homofonia em Jekyll, que carrega em seu interior a palavra “matar” em inglês (*kill*), representa a latente violência da personagem (e se pensarmos na escrita, por exemplo, seria preciso dividir a palavra em Jekyll em “Je” e “kyl”, aludindo à fragmentação do indivíduo

como uma alternativa para encontrar e/ou construir o monstro latente dentro de si. Da mesma maneira, sua contraparte, o Sr. Hyde, apresenta homofonia com a palavra “esconder” em inglês (*hide*), demonstrando que o lado monstruoso não é visível ou perceptível, mas que vive às sombras.

De acordo com os estudos freudianos, o caráter do duplo pode ser compreendido pelas noções de *ego* e *id* (ou, melhor dizendo, do eu e o isso). Em sua teoria, o psicanalista acredita que a mente do ser humano é composta por dois estados: o primeiro sendo o de consciência, enquanto que o segundo é regido pelo inconsciente. Em proporções, a parte consciente seria apenas um pedaço, uma “ponta de iceberg” (se trabalharmos com uma metáfora), ao passo que o lado inconsciente pode reservar – ou, melhor dizendo, ocultar – uma realidade bem maior.

Para Freud (2011), o *ego* pode ser explicado como sendo comandado por um “princípio de realidade”, ou seja, é a maneira como um sujeito se mostra para os outros, mantendo-se fiscalizado pela razão/consciência. Em outras palavras, o indivíduo aprende e compreende as ordens sociais utilizando seu lado consciente e escolhe a melhor maneira (aqui, devemos entender o “melhor” como sendo para o sujeito) de resolver uma determinada situação ou impasse. É a parte da mente que obedece a uma noção de moral e ética.

Em contrapartida, em relação ao *id*, este seria o reflexo dos impulsos mais primitivos dos indivíduos, podendo ser ilustrado em sentimentos como paixões avassaladoras ou agressividade intensa. Essa parcela da mente passa a ser responsável por permitir certa “liberdade” ao sujeito, dizendo-lhe “vá, faça o que tem vontade e não pense no depois”. Ou seja, ao contrário do *ego* que é norteado pelo princípio da razão, o *id* é norteado pelo princípio do prazer.

Em sua teoria psicanalítica, o Freud (2011) ainda menciona um terceiro elemento que atua sobre o indivíduo como uma instituição: o *superego*. Este elemento pode ser compreendido como uma “força” contrária ao *id*, revelando-se como a parte que internaliza as regras e proibições sociais, internalizando ao indivíduo (ao *ego*) as questões como pensamentos morais e éticos e comportamentos civilizados. Podemos dizer que o *superego* é “transmitido” aos indivíduos a partir dos ensinamentos desde a fase infante, como sendo os conceitos de punição e premiação, por exemplo. Dessa maneira, o *superego* funciona como a voz que fala ao sujeito “não faça isso, uma vez que não é moralmente aceito” ou “tenha parcimônia, pense um pouco mais”.

Em Stevenson (2015), os conflitos existentes entre Jekyll e Hyde são uma constante batalha entre o *eu* e o *isso*, uma vez que este busca se desvencilhar de sua parte racional. Hyde incorpora o primitivo que há em Jekyll, o obscuro, o apaixonado, o violento, em última instância, o lado animalizado do ponderado e meticuloso cientista. Tais conflitos, no romance, surgem não por uma tentativa de harmonização das partes (como uma tentativa de mistura entre água e óleo), mas a partir de uma tentativa de sobreposição de um lado (o consciente) sobre o outro (o inconsciente).

Na verdade, o pior de meus defeitos era certa disposição alegre e entusiástica que faria a felicidade de muitos, mas que achei difícil conciliar com meu desejo imperioso de manter a cabeça alta, exibindo publicamente um semblante mais sério do que é comum. Daí resultou que escondi meus prazeres e, quando anos depois, fui capaz de refletir e comecei a olhar em volta para medir meu progresso e minha posição no mundo, já estava comprometido com uma profunda duplicidade. Muitos homens teriam se vangloriado dos pecadilhos que cometi; mas, da posição elevada em que me pusera, contemplei-os e os escondi com um senso quase mórbido de vergonha. (STEVENSON, 2015, p. 124)

Em seu relato, a personagem ainda afirma que sua tendência em ser exigente com si mesma é a causadora do rompimento – e que podemos entender como uma transgressão monstruosa – entre seu lado bom e moral e seu lado monstruoso. Sendo assim, é a partir do momento em que o *ego* de Jekyll passa a ser tão e somente controlado pelo *superego*, que seu *id*, revoltoso e clamando por libertação em múltiplos sentidos, foi colocado em voga e não um desvio de caráter ou uma personalidade genuinamente má. Contudo, tanto a personalidade regida pelo rigoroso *ego* (Jekyll), quanto a que é liberada pelo monstruoso *id* (Hyde) são partes que funcionam de maneira autônoma.

(...) foi a natureza exigente de minhas aspirações, mais do que qualquer degradação peculiar de caráter, que fez de mim o que sou e que, cavando uma vala mais profunda do que na maioria dos homens, separou dentro de mim as províncias do bem e do mal que caracterizavam a condição dual do ser humano. Em consequência, fui levado a meditar profunda e inveteradamente sobre essa dura lei da vida que se encontra na raiz da religião e constitui uma das mais abundantes fontes de angústia. Embora uma pessoa profundamente dúplice, de modo algum eu era um hipócrita; ambas as partes dentro de mim eram perfeitamente autênticas. Eu não era mais genuíno quando ignorava todas as restrições e mergulhava na vergonha do que quando labutava, à luz do dia, em prol do avanço do saber ou do alívio da tristeza e do sofrimento. (STEVENSON, 2015, p. 124-125)

A questão da duplicidade apresentada na narrativa de Stevenson (2015) também pode ser observada a partir dos estudos sobre o elemento fantástico na obra literária. Todorov (2014) afirma que em obras de literatura fantástica é comum que haja uma ruptura dos limites

entre o mundo material e o mundo espiritual (mas que aqui podemos compreender também como uma ruptura entre o moral e o não moral, entre o aceitável e o não aceitável socialmente, entre o tangível e o não tangível). Analogamente, na obra de Stevenson, podemos pensar em uma ruptura psicológica que leva a uma dualidade. É na transgressão dos limites que passam a residir a metamorfose e o mal do Dr. Jekyll. Sobre essa transgressão de fronteiras, Todorov diz que:

Esta lei que encontramos na base de todas as deformações produzidas pelo fantástico no interior de nossa rede de temas tem algumas consequências imediatas. Assim, aí se pode generalizar o fenômeno das metamorfoses e dizer que uma pessoa se multiplicará facilmente. Nós nos sentimos todos *como* várias pessoas: aqui a impressão se encarnará no plano da realidade *física*. (...) A multiplicidade da personalidade, tomada ao pé da letra, é uma consequência imediata da passagem possível entre matéria e espírito: somos muitas pessoas mentalmente, em que nos transformamos fisicamente. (TODOROV, 2015, p. 124)

Além disso, o teórico ainda nos apresenta que tal transgressão também é consequência do apagamento entre o sujeito e o objeto (que neste caso é um ente exterior ao eu, ou seja, ao *ego*). Esse objeto com que o eu entra em contato e tem algum tipo de relação pode ser um objeto propriamente dito (um item material que simboliza o mundo externo) ou mesmo uma pessoa que é compreendida como um objeto. Tanto sujeito quanto objeto passam a constituir uma relação intrínseca – não necessariamente harmônica, nem obrigatoriamente conflituosa, mas que precisam um do outro para criar o aspecto fantástico. Como sendo aspecto fantástico podemos designar, na relação entre Hyde e Jekyll, um aspecto monstruoso.

Devemos elucidar que, na obra, o ente material que mantém os laços que relacionam Jekyll e Hyde é a fórmula (que é apresentada em frascos, copos, recipientes) criada pelo médico. Esse objeto cientificamente improvável, fruto das pesquisas do cientista, apesar de ser parte do processo de sua criação, é exterior ao homem de valores e de virtudes. No entanto, tal criação é propulsora das transgressões em Jekyll e, conseqüentemente, de seu lado obscuro.

Levou o copo aos lábios e bebeu de um gole. Seguiu-se um grito; ele balançou, cambaleou, agarrou-se à mesa para se manter de pé, olhando fixamente para a frente com os olhos injetados de sangue, arfando de boca aberta; e, enquanto eu o observava, tive a impressão de que se processava uma mudança: ele pareceu inchar, o rosto de repente ficou negro e as feições pareceram se derreter e se alterar. Um momento depois, levantei-me de um salto e me encostei à parede, os braços erguidos a fim de me proteger daquele fenômeno sobrenatural, meu cérebro inundado de terror. (STEVENSON, 2015, p. 122)

Enquanto a fórmula passa a ser o objeto, o fator externo que atinge o cientista e o modifica, em *O Incrível Hulk* é a radiação gama que interfere na personalidade e forma física de Bruce Banner. A energia é o objeto que transgride o indivíduo e o torna duplo (e, posteriormente, múltiplo). No entanto, a cisão entre Banner e Hulk não se limita apenas ao que o externo provoca na personagem, mas leva em consideração (como ainda será abordada de maneira mais ampla no terceiro capítulo) outros fatores que são internos ao cientista: todo o conjunto de emoções controversas, em especial a raiva, bem como os seus traumas e conflitos.

O segundo ponto a ser observado na relação Bruce/Jekyll e Hulk/Hyde refere-se à construção física (corporal) das personagens. Vale ressaltar que é este o ponto de manifestação visual da monstruosidade, e é quando há a revelação do “mal” interior: a forma física torna-se tão assustadora e repulsiva quanto às intenções e os atos. Contudo, enquanto no caso do Sr. Hyde a aparência revela a maldade e o caráter oculto do médico – suas monstruosidades e pensamentos obscuros, seus desejos lascivos e apaixonados, comportamentos pouco ou nada ortodoxos –, no caso do Hulk, a aparência é uma manifestação de seus sentimentos incontrolados, sua raiva e fúria desmedida, um misto intenso de medo, dor e descontrole psicoemocional.

Apesar das semelhanças em relação à duplicidade dessas personagens (ambas coexistem nas mentes de suas contrapartes benignas), as manifestações físicas de Hyde e Hulk apresentam suas particularidades. O lado monstruoso de Banner surge como uma ameaça grandiosa, incontrolável, a verdadeira personificação de um titã entre mortais: a estatura e a força de Hulk representam o exagero, o grau de desmedida absurdo do homem, ou seja, funcionam como uma metáfora para a capacidade humana em criar e executar atos assustadoramente monstruosos. Com uma caracterização bem menos dramática, mas não menos ameaçadora que a personagem quadrinhesca, Hyde é o oposto: sua configuração atende a estética de uma criatura de baixa estatura e semelhante a um chimpanzé (ou a um *Australopithecus*, para empregarmos um tom mais científico), possuidor de um jeito canhestro e assustador, que impõe aos outros personagens da narrativa um terror e pânico internos. A sensação de monstruosidade e medo quase não podem ser descritas nas palavras do Sr. Enfield, personagem da narrativa. A própria tentativa de descrever Hyde é, em si, perturbadora.

Não é fácil de descrever. Há algo de errado com suas feições; alguma coisa desagradável, na verdade detestável. Nunca vi um homem com quem eu tivesse

antipatizado tanto, e apesar disso nem sei por quê. Ele deve ter algum defeito, dá uma forte impressão de possuir alguma deformidade, conquanto eu não saiba onde. Tem um aspecto incomum, mas nem por isso consigo dizer o que está fora do lugar. Não, senhor, não há maneira, sou incapaz de descrevê-lo. E não porque me falha a memória, pois juro que posso visualizá-lo neste justo instante. (STEVENSON, 2015, p. 67)

Ao passo que nos quadrinhos Hulk – o nome da personagem é uma abreviação da palavra “*hulking*” que, em inglês, significado algo pesado e disforme – surge a partir de uma forte perturbação emocional de Bruce Banner – e precisa lidar com conflitos internos e externos, além da dor por existir – Hyde sente prazer em estar no controle. Quando a personagem está no controle, afirma que Jekyll não está em casa. O corpo de Jekyll é o templo obscuro de Hyde e ele é um deus no comando desse lar. A aparência desta “divindade” é deformada, ilustrando uma característica de sua personalidade desvirtuada e pervertida.

O Sr. Hyde era pálido e quase um anão, dava a impressão de ser aleijado, sem nenhuma deformidade identificável, possuía um sorriso desagradável, comportara-se diante do advogado com um misto execrando de timidez e ousadia, e falava com uma voz rouca, sussurrante e pouco fluida; todos esses pontos depunham contra ele, mas nem todos juntos podiam explicar a repugnância, o ódio e o medo que inspirava no Sr. Utterson e que ele nunca sentira antes. (STEVENSON, 2015, p. 75)

A cisão entre as personalidades conflituosas do *ego* e do *id* – do médico e do monstro, da ordem e do controle contra os impetuosos desejos obscurantistas – dialoga com as aparências das respectivas personagens. Não obstante, o sentimento que cada uma delas provoca nas personagens orbitantes é de felicidade, companheirismo, lealdade, segurança, afeto, confiança – quando se trata de Jekyll – e de temor, receio, desconfiança, medo, desconforto, ansiedade – quando se trata do Sr. Hyde.

Podemos observar as sensações experimentadas e provocadas pelo Sr. Hyde a partir de uma abordagem sociocultural da violência, que é o que constitui um terceiro ponto importante da narrativa de Stevenson (2015). Podemos compreender a violência sob a perspectiva de Ginzburg (2012), o qual afirma que esta é uma ação intrínseca ao ser humano. Para o teórico, a violência constitui-se como uma atitude “agenciada por um ser humano ou grupo de seres humanos, capaz de produzir danos físicos em outro ser humano ou grupo de seres humanos” (GINZBURG, 2012, p. 11), o que pode ter como consequências a destruição parcial do outro, bem como a morte.

Pela ótica de Ginzburg (2012), estamos refletindo apenas uma das múltiplas possibilidades de violência, que é a que está associada ao dano físico. No entanto, várias outras manifestações violentas podem ser executadas junto com o interesse em machucar,

causar dor ou prejudicar a integridade física ou a saúde corporal de outro indivíduo. Entre elas: 1) violência sexual, que é entendida como uma conduta que constranja a presenciar ou que force – por força bruta, ameaças, chantagens, coação ou intimidação – outro indivíduo a participar de um ato sexual contra a sua vontade ou desejo; 2) violência moral, que é compreendida como uma acusação, injúria ou calúnia contra a moral de outro ser humano, causando prejuízos em sua reputação; 3) violência psicológica, que se configura como um dano emocional ao indivíduo de maneira a prejudicar sua saúde mental podendo causar degradação de seu comportamento, bem como a de crenças e decisões, baixa autoestima, transtornos sobre a própria aparência e distorção da realidade e perturbações para com o bem-estar pessoal. Nas narrativas de horror, como a de Stevenson (2015), podemos encontrar uma ou mais dessas manifestações de violência, seja acontecendo de maneira isolada, separadamente, seja acontecendo em conjunto.

Consoante ao proposto por Ginzburg (2012), podemos levar em consideração a concepção que Nietzsche (2018) atribui aos psicólogos ingleses – e ainda criarmos um paralelo com as problemáticas da psique – que é a de encontrar e expor o lado vergonhoso de cada indivíduo (ou de todo um corpo social) a fim de encontrar no cerne da obscuridade algum caminho para o desenvolvimento da sociedade. Nesse sentido, os psicólogos buscavam a solução para os problemas psicológicos a partir deles mesmos, sendo esses o ponto de partida (uma gênese) e também ponto de encontro, de respostas para os questionamentos, as angústias, as psicoses e, claro, as manifestações violentas dos seres humanos.

Para o filósofo, poderiam ser descobertos, a partir dos estudos dos psicólogos, um lado anticristão e sedento por sangue em muitos dos cristãos e “cidadãos de bem” (expressão adjetiva que tem sido mencionada de maneira auto-declarada, apesar de em tantos casos revelam lados preconceituosos, acompanhados de discursos execráveis), sentimentos de desencanto e desesperança, bem como fraqueza, em personalidades idealistas e que se apresentam como dispostas a mudar a realidade. Enfim, essa concepção pode ser compreendida como um desejo pelo vulgar, pelo lascivo, pela brutalidade, pela ebriedade e confusão, numa exposição do lado mais dionisíaco; é a tendência em querer experimentar a pimenta em detrimento do doce mel; é o impulso desobediente ao divino para provar, com mordidas grandiosas, o suculento fruto da árvore proibida. Embora ainda receoso dessas perspectivas, Nietzsche concorda que os avanços e as modernidades (de maneira geral) não trouxeram, necessariamente, uma evolução do homem, mas também fizeram crescer inúmeros outros problemas sociais.

Tais concepções, tanto a do professor teórico quanto a do filósofo, devem ser consideradas a fim de que possamos compreender a questão da violência na obra de Stevenson (2015). Violência esta que é plural (seja nos atos insanos e brutais cometidos pela personagem Hyde, seja pela descrição, que também é cruel, das passagens do texto), apresentando-se na face da personagem monstruosa, bem como nas expressões e descrições que as outras personagens (não monstruosas, ou pelo menos não descritas como monstruosas) fazem ao se depararem com a exteriorização do lado obscuro de Jekyll.

Na narrativa de Stevenson (2015), além da aparência de Hyde funcionar como uma violência psicológica, uma vez que ela causa danos traumáticos como medo e calafrios nas outras personagens, e dos atos deste infligirem violência moral em Jekyll, já que o médico passou a se culpar e sofrer intimamente pelas crueldades de seu “eu interior”, os atentados brutalmente violentos também se fazem presentes como um dos elementos a sustentar o horror e a monstruosidade na obra. Hyde usa a força bruta, bem como objetos, a fim de causar o estrago material e dor física em outros seres humanos. Os atos de Hyde funcionam como extensão de seu ódio reprimido e de seu desejo por sofrimento.

A violência encontrada em Hyde também é percebida em Hulk, uma vez que o grande monstro verde usa de força bruta para causar destruição (nas cidades por onde passa, nos objetos os quais são tocados pela personagem, em seus inimigos nos momentos de confronto). O bordão “*Hulk Smash!*”¹⁴, fala mais que conhecida dessa personagem, passa a associar a imagem do herói quadrinhesco a um rolo compressor, a um peso capaz de aniquilar e destruir tudo e todos ao seu redor. Contudo, esse ato de violentar outros indivíduos com a prática do esmagamento é notada na maneira como o Sr. Hyde violenta suas vítimas. Em duas passagens da obra literária, a personagem age com extrema violência e, apesar de seu tamanho reduzido, dotada de força brutal.

Os atos de violência física, no entanto, não são produzidos com a mesma intenção por parte de Hulk e de Hyde. Para o primeiro, a violência, a agressividade, o comportamento devastador são consequências da raiva e de uma ofensa primeira: Hulk, ou melhor, Bruce Banner precisa passar por um período de estresse, medo ou raiva, por alguma situação que o retire de seu estado de paz interior ou que seja como uma ameaça a sua integridade física ou a sua vida para que seu lado monstruoso se manifeste e, ainda assim, em geral os atos são direcionados ao causador de sua ira e não aos inocentes. Em contrapartida, Hyde manifesta

¹⁴ Em tradução “Hulk esmaga!”. O bordão é utilizado pela personagem ao entrar em um confronto com seus inimigos. A fala ficou popularmente conhecida após as adaptações cinematográficas do herói, em especial sua participação no filme *Avengers* (2012).

sua violência independentemente de ter sido ofendido ou agredido primeiro: sua ira é monstruosa por não ter foco, ela é maligna por atingir outros seres humanos independente de fatores como gênero ou faixa etária, por exemplo, que poderiam funcionar como um “freio moral” para a maioria das pessoas. Hyde despeja em outros indivíduos seu destempero irracional, inconsequente e sem justificativas, demonstrando uma intenção e atitude genuinamente malévolas.

De repente, enxerguei duas figuras, um sujeito baixinho que seguia para leste com passos rápidos e pesados, e uma menina de talvez oito ou dez anos que vinha correndo em disparada por uma rua transversal. Bem, meu amigo, os dois se chocaram por acaso bem na esquina; e aí aconteceu a parte horrível, porque o homem pisoteou com toda a calma o corpo da criança e a deixou gritando no chão. Ouvir aquilo não foi nada quando comparado à coisa infernal que eu tinha visto. Não parecia um homem, e sim um diabólico *Juggernaut*. Soltei dois berros e corri ao encalço do sujeito, agarrando-o e trazendo de volta para onde já se reunia um grupo em torno da menina aos gritos. Ele se manteve absolutamente frio e não resistiu, mas dirigiu-me um olhar tão medonho que me fez suar como se eu tivesse me exercitado energicamente. (STEVENSON, 2015, p. 63-64)

A violência exercida pelo Sr. Hyde sobre outros indivíduos constitui-se como uma exclusão da ideia do bem, que nesse caso é a contraparte equilibrada, o próprio Jekyll. Se pensarmos na dualidade bem e mal como coexistentes na personagem Hyde, teríamos um equívoco em compreender o seu cerne. Na obra de Stevenson (2015), o mal existe justamente a partir da exclusão da bondade em Jekyll; não constitui dois lados de uma mesma moeda, pois, na verdade, são duas moedas distintas e excludentes tanto do ponto de vista moral, quanto do ponto de vista físico.

A maldade, força impulsionadora e ao mesmo tempo consequência dos atos violentos de Hyde – pois acaba sendo perceptível nos corpos de suas vítimas, nos destroços deixados pela monstruosidade do vilão – é uma manifestação da liberdade exacerbada da natureza animalésca do indivíduo. Sendo assim, os atos violentos do monstro podem ser compreendidos como o exercício pleno dessa liberdade, ou seja, pela ação livre e todas as suas possibilidades, independentemente de punições jurídicas ou temores em relação a julgamentos morais, de contratos sociais internamente condicionados ou de um castigo proveniente de alguma entidade cósmica ou de origem religiosa.

Podemos entender essa relação da violência e da liberdade como intrínsecas ao sentimento de prazer que a personagem sente ao praticar tais atos. Ao expor seus desejos e a realizar suas fantasias fetichistas por meio de sua agressividade, Hyde reafirma sua entidade monstruosa e, ao mesmo tempo, alimenta seu espírito feroz com fome da desgraça, sacia sua

sede pela dor e angústia alheia. A violência, em certo sentido, pode ser compreendida pelo monstro como um *hobbie*, uma alternativa viável para se divertir e acalmar seus instintos animalizados, pois tudo em Hyde, desde sua aparência até o seu comportamento e sua fala anseiam pelo sofrimento dos outros a sua volta.

Depois seus olhos se fixaram no outro, e ela se surpreendeu ao reconhecer um certo Sr. Hyde, que havia visitado seu patrão no passado e com quem ela havia antipatizado de imediato. Portava uma grossa bengala, com a qual brincava, sem, no entanto, responder ao outro, parecendo ouvi-lo com mal disfarçada impaciência. Até que de repente ele explodiu num violento acesso de ira, batendo os pés, brandindo a bengala e se comportando (segundo a descrição da criada) como um louco. O cavalheiro idoso recuou um passo, com ar muito surpreso e algo ofendido, ao que o Sr. Hyde perdeu de todo o controle e bateu nele com a bengala até jogá-lo ao chão. No momento seguinte, com a fúria de um macaco, pisoteou a vítima e lançou sobre ela uma chuva de golpes, a ponto de se ouvirem ossos sendo quebrados até que o corpo foi atirado no meio da alameda. Horrorizada por essas imagens e sons, a criada desmaiou. (STEVENSON, 2015, p. 83)

Um último ponto sobre a violência, se é que o podemos listar tratando exclusivamente da personagem literária, é o de que o indivíduo é cansativo (uma vez que é visto como um fardo, um perigo para os outros) e não precisa, necessariamente, de salvação. A partir dessa questão, deve-se refletir a violência não somente a partir da personagem (seja ela o Sr. Hyde ou o Hulk), mas em relação a nós, enquanto leitores e indivíduos no mundo. De acordo com Nietzsche (2018), o apequenamento do homem faz com que este se torne cansativo para todos os outros. Sendo assim, deixa-se de torcer para o homem e passa-se, muitas vezes, a deixar de lado os problemas, os sofrimentos e as violências contra o homem. Ao fim, tem-se um niilismo em seu estado mais puro: o homem, ou pelo menos o lado considerado moral e ético, passa a ter uma não existência.

Acreditamos que esses três pontos são de interesse relevante para o diálogo existente entre Bruce Banner e Dr. Jekyll, bem como entre Hulk e Sr. Hyde. As manifestações de monstrosidade, de violência, de fúria, da fragmentação psicológica que há entre a personagem literária e a quadrinhesca podem ser objetos passíveis de análises múltiplas para os estudos sociológicos, de psicologia, antropológicos e, no que tange ao nosso interesse de pesquisa, literário. A partir daqui, será possível compreender melhor a personagem quadrinhesca, por uma ótica construída no clássico literário e com base em outras áreas do conhecimento. No entanto, não excluimos que, em todas essas perspectivas, encontramos também o monstruoso.

3 RESSIGNIFICANDO O MONSTRO E O HERÓI NAS HQS

Já feita a exposição e discussão acerca das obras literárias, bem como abordagem das questões sobre ética, moral, monstruosidade, o duplo, o fantástico, os conflitos entre as pulsões primitivas e a ordem social e psicológica, podemos passar para uma discussão voltada ao objeto de resignificação: as histórias em quadrinhos do Hulk. Neste capítulo, pensaremos as HQs como os propulsores da criação dos mitos modernos sobre heróis, monstros e conflitos épicos, uma vez que as narrativas quadrinhescas não se pretendem apenas a mostrar somente os duelos maniqueístas bem *versus* mal, mas envolvem os leitores em verdadeiras jornadas que transformam tanto as personagens lidas quanto os próprios leitores.

Compreendemos que o leitor de HQs, quando está em contato com esta mídia, não lê somente as partes textuais – o título e os subtítulos, as indicações da narrativa, as marcações espaciais e as passagens de tempo, as falas das personagens, os textos em objetos que surgem nos enquadres – mas também lê as imagens como outro texto. O ato de leitura, em nossa perspectiva, é expandido para inúmeras possibilidades de interação entre homem e texto(s) no mundo, assim como entre o indivíduo e os múltiplos processos de diálogos entre textos, ou seja, que neste caso é a miscigenação verbal e imagética. Sendo assim, nossa concepção do que é o leitor é tão ampla quanto são as mídias e os diferentes tipos de textos – que com as tecnologias têm se apresentado em novas configurações. Além do mais, também levamos em consideração que a leitura e compreensão de textos e imagens mesclados (bem como a que se refere só aos textos escritos, ou a que se refere às imagens) também são uma consequência de nossa vida contemporânea, da formação dos espaços urbanos, das produções midiáticas e propagandistas.

Antes de adentrarmos na questão do monstro e do herói resignificados, devemos entender que a leitura dessas personagens, nas histórias em quadrinhos, funciona num duplo sentido. Por um lado, as palavras que refletem as personagens são de extrema importância para contar a história, para situarem o leitor nos pontos em que a narrativa flui; por outro lado, as imagens transmitem ao leitor tudo o que as palavras deixam de dizer, menos por uma impossibilidade e mais por questões que são estéticas, artísticas e que funcionam como sugestão da participação do leitor no processo de leitura dessas imagens. Ao contrário do que muitos podem pensar, as imagens não retiram o poder participativo do leitor no que tange à

imaginação e no processo de inferir a leitura, mas modificam como esse leitor irá interagir tanto com as possibilidades verbais quanto as imagéticas.

Para Santaella (2012), o processo de leitura de imagens não precisa ser transformado em uma batalha de titãs (ou de monstros, dependendo das perspectivas teóricas), pois nele estão envolvidos expressões de reinos diferentes, o que não significa que são rivais. Para a autora, os leitores, acostumados a compreender que a atividade de leitura é fechada apenas ao texto linguístico precisam passar por uma alfabetização visual. Nas palavras de Santaella:

(...) a alfabetização visual significa aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos e traços constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem, sem fugir para outros pensamentos que nada têm a ver com ela. Ou seja, significa adquirir os conhecimentos correspondentes e desenvolver a sensibilidade necessária para saber como as imagens se apresentam, como indicam o que querem indicar, qual é o seu contexto de referência, como as imagens significam, como elas pensam, quais são seus modos específicos de representar a realidade. (SANTAELLA, 2012, p. 13)

Além disso, para a autora, uma imagem implica a existência de uma moldura. Essa perspectiva dialoga com a proposta das histórias em quadrinhos, uma vez que a imagem nesta mídia é ornada, na maioria das vezes, por um enquadramento que pode variar de tamanho. No entanto, quando não se tem esse enquadramento “artificial”, a própria página de uma história em quadrinho acaba servindo como um adorno para a imagem. Nesse sentido, a moldura funciona como uma fronteira e ao leitor cabe a tarefa de transpor, em sua mente, os possíveis deslocamentos da imagem quadrinhesca. Contudo, podemos dividir a compreensão de moldura em dois conceitos.

Quase sempre a imagem se apresenta como um objeto que podemos isolar perceptivamente. A fronteira entre a imagem e o mundo é chamada de “moldura”. Existe um conceito literal de moldura, a saber, o segundo objeto acrescentado à imagem em si, a moldura-objeto, que pode ser de madeira, metal ou qualquer outro material capaz de cumprir a função de colocar em destaque e mesmo de proteger as bordas da imagem. Mas existe outro sentido mais abstrato de moldura, que é a moldura-limite. Esta marca o contorno da superfície da imagem, separando-a do que não é imagem e definindo o seu domínio estrito. (SANTAELLA, 2012, p.15-16)

A partir desse cenário de leitura amplificada e enquanto mídias, as HQs proporcionam aos leitores um processo de leitura textual e imagética de maneira que cada um desses campos receba sua devida importância. É equivocada a afirmativa de que os quadrinhos são mais importantes por carregarem imagens que significam parte intrínseca da história contada. Ao mesmo tempo também é questionável a afirmativa de que as partes textuais funcionam como as que verdadeiramente narram, por meio das palavras, a trama quadrinhesca. Contudo, pode-

se afirmar, sem receios, que as imagens funcionam melhores como indicadores espaciais e visuais para os leitores (ou expectadores, dependendo da mídia), ao passo que a linguagem funciona melhor como um demarcador de tempo em uma narrativa.

Nos quadrinhos de super-heróis, ambas as linguagens – a textual e a pictórica – buscam transmitir e ressignificar as personagens heróicas ou monstruosas/vilanescas. Tão importantes quanto os roteiros e as intenções das personagens, fatores como os traços dos desenhos, as cores utilizadas na composição das personagens, os enquadramentos ou a “ausência” deles, o contexto ambiental em que as personagens são encontradas, as expressões que elas manifestam, ou seja, tudo isso funciona como base para a criação dos mitos modernos. Ao invés de poemas épicos e grandes tragédias, a nova mitologia cabe em pequenos quadros e é transmitida em páginas com cores vibrantes.

Apesar das histórias em quadrinhos serem as mídias nas quais os super-heróis tenham nascido, não cabe somente a elas a tarefa de manter presente, no contemporâneo, os mitos clássicos e suas ressemantizações. Nesse sentido, pode-se citar a indústria cinematográfica como uma grande difusora do caráter mítico, uma vez que atinge públicos diferentes dos leitores de revistas em quadrinhos sem excluir, necessariamente, estes últimos. Além disso, as percepções sobre herói e o monstro também foram sendo transformadas com o passar do tempo, com os avanços nos estudos antropológicos – sobretudo as discussões acerca da identidade – e com as novas tecnologias. A partir daí, narrativas maniqueístas foram sendo deixadas de lado e, cada vez mais, as figuras heroicas e monstruosas passaram a dialogar de maneira que uma não seja mais relevante que a outra.

Consoante a essas questões, Campbell (2007) trata a mitologia como uma influência que, na modernidade, continua a atuar no imaginário coletivo e que ainda deve permanecer presente durante muito tempo, tanto na vida pública, quanto na vida privada dos indivíduos. O autor ainda alega que os estudos da psicanálise relativos aos sonhos – principalmente os de Freud, refletem, de maneira sintomática, o mito, o que faz com que as quimeras, as fantasias e as fábulas voltassem a fazer moradia, após muito tempo estarem esquecidas e desacreditadas do homem antigo, na consciência moderna. Em sua busca por avanços nos campos científicos e mesmo com inúmeras maneiras de se contar histórias, o homem ainda mantém em sua formação as narrativas maravilhosas e míticas.

Nos termos dessa concepção, há razões para crer que, através dos contos maravilhosos – cuja pretensão é descrever a vida dos heróis lendários, os poderes das divindades da natureza, os espíritos dos mortos e os ancestrais totêmicos do grupo –, é dada uma expressão simbólica aos desejos, temores e tensões

inconscientes que se acham subjacentes aos padrões conscientes do comportamento humano. Em outras palavras, a mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia. O psicólogo moderno tem condições de retraduzi-la em suas denotações próprias e, desse modo, recuperar para o mundo contemporâneo um rico e eloquente documento das camadas mais profundas do caráter humano. (CAMPBELL, 2007, p. 251-252)

No passado, os mitos serviram como metáforas para a vida e o funcionamento sociopolítico de diversas sociedades. Essas narrativas funcionavam como uma cola cultural – e até mesmo religiosa – entre os grupos que dividiam os mesmos interesses, de modo a deixar os grupos diferentes do lado de fora dos espaços, até encarando-os como rivais. Os padrões culturais eram moldados a partir dos mitos, os jovens eram educados em uma transmissão dada por gerações e a própria realidade era concebida a partir de explicações pautadas na mitologia, nos deuses, nos heróis, nos monstros e nos diversos conflitos existentes entre eles. Se algum evento fosse comemorado, deveria ser parte de um ritual mítico; em contrapartida, se alguma tragédia ocorresse, a explicação plausível era a de um castigo ou a de algum mal proveniente das divindades.

Mesmo que tais narrativas não expliquem mais questões como as guerras entre nações ou entre grupos ideológicos distintos; não tentem dar uma resposta às catástrofes naturais, uma vez que estas podem ser compreendidas pela interferência humana na natureza e pelo aquecimento global; não busquem evidenciar o porquê das relações sociais e econômicas serem como são (ou porque uma divindade quis assim), já que muito se teoriza sobre a luta de classes, sobre as opressões, o poder hegemônico e as explorações; estas mesmas histórias continuam em jogo como parte da psique humana. Elas ainda servem de vínculo entre os indivíduos, mesmo que de maneira inconsciente, mesmo que reverberadas por religiões modernas e suas apropriações culturais ao longo dos séculos.

Pode-se tratar a mitologia como um caráter de tradição, pois esta é transmitida juntamente com a cultura. Nesse sentido, podemos compreendê-la como um processo ritualístico. Apesar de séculos de existência, as mitologias sobrevivem, ainda hoje, por essas transmissões. Sobre essa questão, Campbell (2007) afirma que:

A função do ritual e do mito consiste em possibilitar e, por conseguinte, em facilitar, o salto – por analogia. Formas e conceitos que a mente e seus sentidos podem compreender são apresentados e organizados de um modo capaz de sugerir uma verdade ou uma abertura que se encontram mais além. Tendo sido criadas as condições para a meditação, o indivíduo é deixado consigo mesmo, sozinho. O mito não é senão o penúltimo nível; o nível último é a abertura – o vazio, ou ser, que se acha além das categorias –, na qual a mente deve mergulhar sozinha e ser dissolvida. (CAMPBELL, 2007, p. 255)

Em nosso tempo, os rituais mágicos e religiosos foram substituídos por elementos que compõem um escritório de um quadrinhista ou estão presentes em um roteiro de cinema, os processos pelos quais as narrativas eram transmitidas também foram modificados. Da mesma maneira, os heróis e os monstros deixaram de lado suas construções, que dificilmente seriam aceitas pelo público atual, e deram lugar a outros processos de identificação. A barbárie que outrora fazia parte dessas figuras mitológicas precisou ser remodelada, dado o contexto de produção, ou seja, necessitaram passar por novos rituais – não os místicos e fantásticos, mas os estéticos e influenciados por indústrias mercadológicas.

Partindo desses pressupostos, caberá a este capítulo analisar e compreender o processo de ressignificação do monstro e do herói com base em alguns aspectos os quais consideramos como relevantes na mídia quadrinhos. Sendo assim, analisaremos com atenção especial para três pontos: 1) a ressignificação clássica pela narrativa quadrinhesca; 2) a importância da imagem como um texto que fala; 3) como os aspectos da monstruosidade e do heroísmo são expressos e percebidos no contexto da narrativa.

O primeiro desses aspectos relaciona-se em como a história, ou seja, a narrativa quadrinhesca pode dialogar com a narrativa clássica (tanto literária quanto a mítica). Nesse ponto, buscaremos salientar as semelhanças e as diferenças entre a personagem Hulk e seus antecessores (Criatura, Hyde, monstros e titãs) e Bruce Banner (Frankenstein, Jekyll). Além disso, buscaremos evidenciar como os aspectos emocionais da personagem contribuem para essas relações.

Em seguida, como o segundo aspecto de análise, pensaremos a imagem como um texto capaz de comunicar informações, ou seja, com possibilidade de transmitir a narrativa. Nesse sentido, levamos em consideração as discussões de Santaella (2012), que afirma poder existir entre a imagem e o texto relações de nível sintático (o modo como os elementos se relacionam), semântico (a combinação de elementos de maneira a produzir sentido) e pragmático (quando o texto é utilizado para chamar a atenção do leitor para a imagem ou vice-versa). Contudo, para esta pesquisa, abordaremos questões relativas à relação semântica entre texto verbal e imagem, uma vez que na mídia HQs há uma contribuição dos elementos imagéticos e textuais, de maneira a atuarem combinados, o que objetiva a construção de uma mensagem complexa. Assim sendo, as HQs podem ser entendidas como mídias que funcionam na subcategoria de complementaridade, uma vez que a equivalência entre texto e imagem costuma ser percebida como uma determinação recíproca (SANTAELLA, 2012, p.114).

Por último, observaremos como a questão da monstrosidade é manifestada nas HQs selecionadas. Levaremos em consideração quais aspectos surgem e que tipo (ou tipos) de monstrosidade é aparente: O monstro é somente o Hulk? O lado humano é também monstruoso? Aspectos sociais, políticos, religiosos, entre outros são levados em consideração na manifestação dessa monstrosidade? Além disso, podemos dizer que a figura do monstro é sempre uma aberração maligna ou também exerce função ambígua e destoa do que é previamente (e culturalmente) percebido? E o caráter do herói, como é visto em uma HQ que se pretende abordar uma criatura que metaforiza o abjeto?

O trabalho tenta, na medida do possível, elucidar e responder tais questões. Sabemos, no entanto, que as percepções sobre o mal, sobre a monstrosidade e acerca das próprias relações e construções humanas vão sendo transformadas e que a literatura, no contemporâneo, vem abordando cada vez mais as tais conexões que se afastam do maniqueísmo, das concepções identitárias simplistas acerca do ser humano e de suas ações. A partir disso, seguiremos com as análises do objeto de estudo.

3.1 A monstrosidade heroica em Hulk (O Incrível Hulk)

No começo da década de 60 do século XX, a dupla criadora de quadrinhos Stan Lee (roteirista) e Jack Kirby (desenhista), ambos da editora *Marvel Comics*, começou a criar narrativas que fossem capazes de conquistar, novamente, os leitores de quadrinhos que estavam longe de suas leituras habituais, uma vez que essa mídia tinha sido deixada de lado após a Era de Ouro dos super-heróis e dos conflitos inomináveis da Segunda Guerra Mundial. Enquanto os super-heróis da Era de Ouro estavam com as vendas abaixo do comum – e isso se tratando de nomes como *Superman* e *Batman*, da *DC Comics*, e Capitão América, da *Marvel* –, as narrativas de horror e suspense passaram a crescer no cenário editorial. Tal emancipação dessas histórias deve-se aos avanços científicos e tecnológicos e aos horrores cometidos e presenciados pela humanidade no contexto de conflitos bélicos (os campos de concentração em Auschwitz, as bombas atômicas despejadas pelos Aliados, que era o bloco composto pelo Reino Unido e Estados Unidos, em Hiroshima e Nagasaki), que ainda mantinham a população bastante temerosa com a capacidade humana em ser monstruosamente sombria.

A partir desse contexto de horrores, os quadrinistas precisavam adequar as propostas dos quadrinhos ao que os leitores ansiavam por ler e discutir; às revistas não caberia mais o caráter simplista de luta do bem contra o mal, pois era preciso de algo mais: como o lado humano pode afetar o lado heroico das personagens. Sendo assim, é nesse contexto que foram criadas as personagens que compõem o grupo Quarteto Fantástico, com suas narrativas repletas de ficção científica e maravilhas tecnológicas, o super-herói aracnídeo Homem-Aranha e o poderoso e assustador Hulk. Este último era responsável por assegurar não somente uma história que acompanhasse um herói bondoso e repleto de virtudes, o qual buscaria um diálogo com os leitores, mas também uma criatura agigantada e com capacidade destrutiva acima do comum, metaforizando uma arma de destruição em massa. O monstro passou a ganhar espaço entre os quadrinhos, colocou-se mais próximo dos leitores e buscou familiaridade.

Criada em 1962, a personagem Hulk – além de conjugar na sua constituição os aspectos psíquicos e emocionais do humano conforme explicitamos – funciona como uma metáfora para as destruições provocadas pelas armas da Segunda Guerra Mundial, bem como para a ira e ressentimento social dos homens. A primeira revista da personagem conta com um questionamento, logo na capa, que o leitor pode vir a fazer sobre o Hulk: ele é um homem ou um monstro ou... os dois? A pergunta inicial é feita justamente para instigar os leitores a buscarem, entre as páginas quadrinhescas, uma possível resposta para o problema enfrentado pelo Dr. Bruce Banner (o alter ego do Hulk).

A HQ apresenta Bruce Banner, um jovem e incrível cientista a serviço das forças armadas estadunidenses, que acaba por desenvolver uma bomba alimentada por energia gama – a Bomba G. Contudo, no momento em que a arma desenvolvida por Banner estava em fase de testes para os militares, dois problemas surgiram: o primeiro deles, um adolescente desavisado sobre o perigo da área de testes, que adentra o local e se torna uma vítima eminente, forçando o Dr. Banner a entrar na zona de perigo para salvá-lo; o segundo, um agente inimigo do governo estadunidense que estava infiltrado no laboratório do cientista, com o objetivo de roubar os relatórios sobre a criação da arma, que pressionou o botão de detonação no momento em que Banner estava no espaço de explosão (ver Figura 1).

Figura 1 - Incrível Hulk vol. 1 (1962), p. 12



Após a tragédia envolvendo a explosão, o sobrevivente Dr. Banner passa a ter sua mente e sua estrutura física como algo mutável, fragmentado, distorcido. Seu aspecto de homem comum e pacato passou a dividir espaço com um lado monstruoso e descontrolado. A princípio, a transmutação ocorre por conta da mudança do dia para a noite: a escuridão atua sobre Banner tornando-o uma fera grotesca e destruidora, uma ameaça aos homens. Sendo assim, pode-se dizer que a configuração Bruce Banner/Hulk compõe um quadro de tensão entre as forças apolíneas e dionisíacas, um constante conflito entre a ordem e o caos, entre a luz e as trevas.

As narrativas que se seguem desse ponto serão parte das análises que compõem este tópico do capítulo. Elas estão presentes na coletânea intitulada Biblioteca Histórica Marvel – O Incrível Hulk, um compilado dos quadrinhos de 1962, mas que foram relançados, em 2008, pela Panini Books, e que contemplam seis edições que apresentam histórias curtas como mini-aventuras do super-herói. No entanto, apesar de serem histórias com início, meio e fim, as narrativas mantêm um elo de continuidade entre elas, mostrando que acontecimentos em uma história têm consequências na seguinte.

A primeira edição quadrinhesca narra a origem do Hulk e é basicamente a descrição que foi feita nos parágrafos anteriores; a segunda edição mostra o poderoso gigante esmeralda enfrentando alienígenas do espaço conhecidos como os “homens-sapo”; em continuação, tem-se a edição que mostra o herói sendo banido no espaço sideral pela primeira vez e retornando ao planeta para enfrentar inimigos; a quarta edição apresenta duas aventuras do super-herói que abordam uma tentativa de dar fim ao sofrimento do Dr. Banner e impedir que ele continue se transformando em Hulk ao passo que enfrenta inimigos de uma outra nação; na quinta edição consta uma aventura em que Hulk enfrenta *Tyrannus*, um vilanesco ditador e suas

hordas que vivem no interior do planeta Terra e o General Fang, um estrategista militar asiático conhecido por ser “o mais brutal guerreiro desde Gêngis Khan”; por fim, a última edição coloca o incrível herói face a face com o alienígena originário do fictício Planeta Astra que se autoproclama um Mestre dos Metais.

Sobre esse compilado de narrativas, o primeiro aspecto a ser discutido é o da ressignificação do clássico. Nesse sentido, vale ressaltar a própria construção da história quadrinhesca que é pautada em diversas semelhanças com as obras de Stevenson: a divisão entre o ego e o id, o confronto entre a moralidade e o senso de destruição amoral, um agente criado pela ciência capaz de causar a mudança da personagem, no caso do Dr. Jekyll é a fórmula, enquanto que para o Dr. Banner é a radiação que foi emitida pela Bomba G, a repressão dos desejos ocultos de um e o acúmulo das frustrações e ira de outro.

A dualidade presente no par Banner/Hulk é manifestada pela difícil tentativa de conciliação entre as duas personalidades. Nessa conjuntura, nem Banner se sente representado em Hulk, nem Hulk consegue compreender como pode também ser conhecido como o cientista. Por conseguinte, da conflituosa relação entre o doutor e seu *id*, tem-se um sentimento mútuo de asco, de repulsa de um pelo outro. Tal quais os cientistas presentes nas obras literárias de Shelley e Stevenson, o doutor Banner é odiado por sua criatura como uma forma de revolta e tentativa de superação do lado benevolente pela contraparte monstruosa.

Figura 2 - O Incrível Hulk vol. 1 (1962), p. 18



Na figura 2, esse sentimento de repulsa pode ser observado de maneira explícita na personagem Hulk. As feições do monstro são de tristeza e dor (quase assemelhada ao medo pela identificação se considerarmos, por exemplo, o segundo quadrinho), uma vez que ele não quer se sentir fraco. Pior ainda, o monstro quadrinhesco não quer ser igualado ao ser humano, pois em sua perspectiva esta seria uma forma física ruim para se viver, uma casca ignóbil e

asquerosa. Pela ótica do monstro, a condição de ser humano é algo assustador, justamente por conta das suas limitações. Dessa maneira, por rejeitar o seu outro lado, Hulk exprime ódio pela imagem de Bruce Banner.

Vale ressaltar que, nas primeiras narrativas quadrinhescas do super-herói, a estética do monstro era diferente da que foi difundida em histórias posteriores e, mais ainda, pela mídia cinematográfica. Ele não era retratado como um gigante esverdeado, mas como um homem maior que o normal, com formas brutas e feições engessadas – estética que se aproxima bastante da apresentada pela Criatura de Frankenstein. Além disso, o fator de transformação de Bruce Banner em Hulk não era ainda por uma motivação emocional: o homem não precisava passar, obrigatoriamente, por um descontrole emotivo, nem mesmo sentir raiva ou presenciar alguma situação que o incomodasse. Ao contrário, o elemento que causava a mudança na personagem era o cair da noite, o que evidencia a força da escuridão no processo monstruoso da transformação.

Na introdução de sua obra teórica, H. P. Lovecraft (2007) afirma que o medo é a emoção mais antiga e mais poderosa da humanidade. Baseando-se nessa perspectiva, podemos conceber que o medo é um fator que impulsiona e movimenta as narrativas de horror desde a tradição oral até a propagação das diversas mídias, ganhando novos contornos e proporções graças às tecnologias e à “magia” da arte cinematográfica. Contudo, esse medo não atua somente nas histórias ficcionais, mas serve também como mecanismo de controle e de sustentação do imaginário coletivo: o medo do desconhecido, da escuridão, o pavor do além e seus fantasmas, das trevas, do estranho e do grotesco, o medo que vem desde a figura da serpente bíblica metaforizada como satanás até os monstros do armário e o bicho-papão.

Tal medo é o mesmo que pode ser encontrado na figura metafórica do Hulk. O cair da noite serve como a chegada do obscuro, da presença do medo e dos horrores. No entanto, apesar de ser um monstro assustador, o fato de ser também um super-herói demonstra a ideia de que o medo também é celebrado, o que cria um processo de identificação com o leitor: o fato de sentir medo não ignora a sensação de atração e deslumbramento com o herói, não rejeita a torcida pelo monstro, nem faz com que alguém queira que ele seja destruído.

O processo de reverberar o clássico se dá também em movimento contrário quando se trata da rejeição. Não somente Hulk rejeita sua parte humana assim como o monstro da obra de Stevenson, mas também o doutor Bruce Banner sente aflição ao encarar seu lado monstruoso. Do ponto de vista do cientista, a criatura é a manifestação de uma transgressão

científica que buscava originar uma arma de destruição em massa; a criatura é fruto da desmedida e revela, em sua deformidade, tal princípio transgressor.

Figura 3 - O Incrível Hulk vol 1 (1962), p. 22



Ainda pensando sobre o aspecto da noite como o fator motivador do Hulk, é possível relacionar com as perspectivas freudianas sobre os estados de consciência e de inconsciência do indivíduo. De acordo com Freud (2011), o estado de consciência do ser humano é quando ele manifesta sua racionalidade, ou seja, é o que não pode ser reprimido. Por outro lado, o estado de inconsciência é aquele que fica oculto – sendo, a princípio, aquele que é reprimido pelo sujeito –, ou seja, no aguardo para se manifestar.

Na narrativa quadrinhesca, não são poupadas as acusações, muitas vezes por parte da própria personagem, sobre sua condição monstruosa. Na figura 3, pode ser observado o temor de Bruce em saber que em algum momento, com o cair da noite, sua versão grotesca irá se apresentar ao mundo e tomará conta de seus atos. Ao contrário da imagem que apresenta Hulk com sentimento de asco pelo cientista (ver figura 2), nesta pode ser visto nos olhos de Banner o verdadeiro medo do desconhecido (levando em consideração o segundo quadrinho) e da tomada de poder por um monstro e, posteriormente, nenhuma outra feição de seu rosto apresentada ao leitor, sustentando a noção de que a obscuridade logo tomará conta da personagem. A transformação sutil de uma personagem para outra é realizada não no nível físico, mas sugere a transgressão da mente do cientista para a criatura por meio das sombras que cobrem o rosto.

Em outros pontos da narrativa quadrinhesca a transformação de Banner em Hulk também é percebida de diferentes maneiras. Pensando na importância da imagem como um texto dotado de significados e que transmite mensagens ao leitor, adentramos ao segundo ponto de observação das imagens: sua capacidade de contar a história e revelar sensações.

Como já mencionado, nas histórias em quadrinhos o texto verbal e a imagem dialogam num sentido de complementaridade. Entretanto, tal concepção não exclui o fato de que as imagens, apesar dos textos auxiliarem a construção do sentido pretendido pelos produtores da obra, também contam a história a partir de seus mecanismos particulares. Sabe-se também que mesmo com a junção do texto imagético e o verbal, lacunas são sempre possíveis quando se trata de uma obra artística, uma vez que o leitor e ou expectador também podem contribuir com suas vivências particulares. Nesse sentido, é válido ressaltar que a complementação das imagens e do texto “pode adquirir um escopo menor ou mais amplo, de modo que surgem inter-relações com os critérios da dominância e da dependência” (SANTAELLA, 2012, p. 115).

No compilado de HQs em questão, sensações múltiplas podem ser percebidas nas passagens relacionadas às personagens Banner e Hulk, tais quais: medo, dor, solidão, melancolia, carência, tristeza, impotência, raiva. Contudo, dois sentimentos ganham relevância quando se trata do processo de transformação do cientista para o monstro: a angústia e a claustrofobia. Tais sentimentos são transmitidos ao leitor a partir de uma leitura das imagens e dos elementos constituintes do gênero HQ (os traços, a maneira como a personagem está construída, sua postura, as cores envolvidas na cena, o enquadramento).

Aqui, tomaremos a concepção de angústia em seu sentido amplo, contemplando as diversas possibilidades de encaixá-las na interpretação das imagens que selecionamos. Dessa maneira, angústia é entendida como uma sensação psicológica de um indivíduo que tende a levá-lo ao sufocamento, numa busca incessante por ar. Sendo assim, a angústia aproxima-se muito da sensação de ansiedade, uma vez que ambas proporcionam ao sujeito um aperto no peito, insegurança e sensação de perda de controle sobre si mesmo.

Já a questão da claustrofobia, se pensada em sua concepção tradicional, pode ser caracterizada como um medo irracional e extremo que uma pessoa pode sentir por estar em um local fechado como um quarto, um armário, um elevador, um corredor, um banheiro, o carro, uma sala de aula. Além disso, essa fobia pode se manifestar mesmo que uma pessoa esteja em um espaço aberto, mas cercada por uma multidão que possa funcionar como paredes ou como uma estrutura que lhe pareça opressora, por exemplo, tanto um show que aconteça em um lugar amplo, mas repleto de pessoas ou uma praia em noite de ano novo com todos aguardando a queima de fogos podem parecer, ao claustrofóbico, um lugar ameaçador para sua segurança e bem-estar. Contudo, aplicaremos, na análise deste compilado de HQs, que o sentimento de claustrofobia não será o da limitação a um espaço físico externo, a uma ameaça

que seja de fora e que pareça aprisionar o cientista. Aplicaremos essa ideia no sentido de que Banner sente-se claustrofóbico em sua transição para Hulk, como se estivesse mergulhando, afundando no interior de si mesmo ou, melhor dizendo, de sua contraparte monstruosa.

Figura 4 - O Incrível Hulk vol. 2 (1962), p. 50



O aspecto da angústia e da claustrofobia podem ser observados na figura 4 a partir de duas perspectivas relacionadas à personagem do cientista: uma literal e a outra metafórica. Em sentido literal, podemos observar o sofrimento e a tristeza de Banner por estar em uma cela de prisão após ser preso pelo exército estadunidense por ser considerado um inimigo da pátria e ter conspirado com alienígenas que ameaçaram o planeta Terra. A angústia de Banner é dupla: por estar preso injustamente e por saber que em tempo sua transformação em Hulk irá acontecer. A dor da personagem é antecipada, num processo ansioso e inigualável, uma vez que somente ele sabe o que irá sofrer em sua transformação. Outrossim, a sensação de claustrofobia surge tanto pelo aprisionamento da personagem em uma cela – a personagem

está diante das grades da prisão e vislumbra o lado de fora, num jogo antitético sobre o que há no interior e no que há no exterior –, quanto pela condição de ter que se transformar em Hulk. Nesse segundo sentido, a claustrofobia acontece internamente.

Ao contrário do pacato cientista, ao herói monstruoso cabe experimentar o avesso dessas sensações. Após o processo de transmutação, Hulk apresenta a libertação dos sentimentos angustiantes que afligiam Banner. Como mencionado pelo texto verbal, a personagem derruba “as paredes de concreto e as barras de aço como se fossem papelão” (ver figura 4). Além disso, elementos outros são apresentados colocados em jogo: enquanto os enquadramentos relativos ao cientista apresentavam tonalidades escuras, acinzentadas e com certo teor de tristeza, a cena final mostra um contraste ao apresentar Hulk em diálogo com outras cores (verde do corpo do monstro, roxo da calça, branco da camisa, azul das barras de aço que se partiram, um segundo tom esverdeado do uniforme do soldado que foge assustado, e a cor da parede, mais clara e iluminada que a da cela de Banner. No último quadro temos a representação da liberdade, do monstro que ganha o mundo e do lado humano que se perde em si mesmo.

Embora um herói consagrado pelas histórias em quadrinhos e pelo cinema, Hulk ainda assim é um monstro e tem um comportamento violento. Sua parte humana e racional, Banner, passa a ser vista, na maioria das vezes, pelo público, como uma figura secundária. Essa questão pode ser vislumbrada pelo prisma de Ginzburg (2012) ao tratar da temática da violência na literatura – em especial quando se trata de uma narrativa épica. Para o autor, os atos violentos são justificáveis, uma vez que manifestam a defesa de valores de um grupo, bem como a força de uma soberania; o herói transmite, em sua construção metafórica, uma mensagem para a sua nação e para as outras nações. O teórico (2012) afirma que o culto aos heróis “ainda que violentos e cruéis, está ligado a um culto de coletividades soberanas, que não precisam nem devem sentir remorso com relação aos inimigos que matam” (GINZBURG, 2012, p. 38).

Esse monstro e herói, ambos os adjetivos válidos para classificar a personagem, ao mesmo tempo que busca enfrentar seus inimigos e proteger os seus – apesar de uma criatura aparentemente irracional e sem sentimentos, Hulk demonstra em determinadas narrativas se importar com a justiça e com aqueles que sofrem –, sente também uma imensa atração pela liberdade. Tal liberdade é a mesma encontrada na relação entre o doutor Jekyll e o senhor Hyde, da obra de Stevenson, uma vez que o lado monstruoso do cientista visa alcançar o controle interno do corpo e da mente e, com isso, caminhar livre pelo mundo, mas que tem

como único impedimento o desejo de controle tão verdadeiro e poderoso da parte humana e civilizada.

Podemos conceber essa disputa entre as partes (Hulk/Banner) a partir da metáfora construída por Freud (2011) sobre o cavaleiro e o cavalo:

A importância funcional do Eu se expressa no fato de que normalmente lhe é dado o controle dos acessos à motilidade. Assim, em relação ao Id ele se compara ao cavaleiro que deve pôr freios à força superior do cavalo, com a diferença de que o cavaleiro tenta fazê-lo com suas próprias forças, e o Eu, com forças emprestadas. Este símile pode ser levado um pouco adiante. Assim como o cavaleiro, a fim de não se separar do cavalo, muitas vezes tem de conduzi-lo aonde ele quer ir, também o Eu costuma transformar em ato a vontade do Id, como se ela fosse a sua própria. (FREUD, 2011, p. 31)

A noção de libertação de uma situação claustrofóbica e angustiante pode ser identificada ao longo das transformações do cientista para o monstro nas HQs. As duas próximas imagens são bem semelhantes ao mostrarem o processo de transfiguração da personagem, porém diferem ao mostrar o resultado final e as possibilidades interpretativas, se levarmos em conta a questão da busca pela liberdade.

Figura 5 - O Incrível Hulk vol. 3 (1962), p. 60



Na figura 5, a personagem Hulk está em um processo de transformação após ser trancafiado em uma cela de contenção, criada pelo cientista e o jovem que foi resgatado da zona de detonação da Bomba G – e que passou a ser seu pupilo e ajudante nas tentativas de acalmar e conter o lado monstruoso de Banner. Nessa cena, que, apesar das cores, tem tonalidades escuras e é permeada por um jogo de sombras sobre a personagem podemos observar a angústia e a claustrofobia no gestual do cientista: o movimento das mãos na cabeça, próximas ao pescoço para desfazer do aprisionamento da gola da camisa e também da “casca” que Banner representa para o Hulk e, por último, em relação à clausura da cela.

Diferentemente da figura 4, a imagem em questão conta com um outro fator que funciona como um auxílio ao leitor em compreender a perturbação que se passa na mente da personagem duplo: o enquadramento. Enquanto que na Figura 4 o enquadramento, ou seja, o recorte do quadrinho é construído por uma estrutura sólida e com traços retos, desta vez o que cerca a cena são enquadramentos formados por ondulações, o que, nas histórias em quadrinhos, geralmente remete a um pensamento ou uma lembrança. De acordo com Eisner (2010), não é somente pelos textos escritos e imagéticos que os quadrinistas narram uma aventura em HQs, mas também utilizam o requadro como um recurso narrativo importante.

O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si. Pode expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa, de maneira muito semelhante a uma peça em que os atores interagem com o público em vez de simplesmente atuarem diante dele. (EISNER, 2010, p. 45)

O requadro utilizado na figura 5 reforça, para o leitor, sobre o estado conturbado da psique do cientista, o que acaba aproximando o expectador da cena para sentir junto da personagem as suas dores. O último quadrinho da tira revela que Hulk não encara o chão, como no primeiro, ou fica de perfil, como no segundo, mas volta sua cabeça e seu olhar na direção do leitor, sustentando ainda mais essa ideia de aproximação. Na cena, o processo de antítese homem/monstro se dá tanto no interior da história, quanto na parte externa: o monstro encara o leitor e vice-versa.

Na última imagem que consideramos revelar o aspecto da angústia e da claustrofobia, também no que tange ao processo de conversão do homem em fera, temos mais uma vez a aproximação do monstro em direção ao leitor. O requadro é rígido, feito com linhas retas, como na figura 4, porém a personagem é enclausurada somente pela casca do cientista, uma vez que não se trata de um espaço aprisionador construído pela trama.

Figura 6 – O Incrível Hulk vol 3. (1962), p. 71



Na cena representada pela figura 6, os aspectos da claustrofobia e angústia são justificados pelo requadro retangular de linhas retas, que também indicam que a ação se passa no presente, mas, dessa vez, a narrativa conta com outro elemento que auxilia nessa exemplificação de tais sentimentos. Dessa vez, o fator onomatopaico contribui para uma narrativa acelerada e ainda mais angustiante, uma vez que, além do gestual e da movimentação brusca e continua (sustentada pelas linhas em curva ou em paralelo), a representação do som “click” funciona como uma perturbação outra para a personagem.

Logo que é realizada a transformação, tem-se o resultado final: Hulk encara o leitor; o lado monstruoso toma um espaço maior no quadrinho e, frente ao leitor, posiciona-se como um quadrinho-espelho. Nesse sentido, o enquadramento funciona como uma espécie de “palco”, o que, segundo Eisner, auxilia o processo de manipulação da leitura e permite orientar e estimular as emoções aquele que lê (EISNER, 2010).

Como terceiro ponto a ser observado em relação à narrativa quadrinhesca do compilado de histórias em questão é sobre como o monstro e o herói são percebidos no interior da narrativa. Para isso, duas possibilidades são direcionadas ao leitor a partir de como os roteiristas e quadrinistas construíram a história. A primeira delas é pautada em uma percepção com base na perspectiva das personagens adultas da HQ: no geral, são elas que demonstram sentimentos relacionados ao medo. Pânico, pavor, temor, desconfiança, desespero, surpresa, maravilhamento e preocupação são algumas das manifestações mais comuns das personagens que orbitam os espaços em que Hulk movimenta.

Figura 7 - O Incrível Hulk vol. 2 (1962), p. 35



No recorte da figura 7 é levada ao leitor a atmosfera de pânico que a população demonstra. Nos três quadros que seguem de maneira a dar um panorama, o leitor pode observar diversos ângulos que funcionam como os pontos de vista dos adultos da cidade. Nessas imagens, o requadro segue com o formato retangular e com a moldura em linha reta, para dar a impressão de dinamismo na narrativa. Além disso, as figuras foram construídas de maneira fragmentada: a única personagem que aparece inteira na sequência é uma criança, mas é vista de costas para o leitor. Enquanto isso, as personagens adultas estão “desmembradas” na narrativa e são visualizadas apenas partes de seus corpos: rostos assustados e olhares tensos, pernas em movimento largo indicando correria, mão na direção da boca sugerindo o espanto e a aflição. No segundo quadrinho, por exemplo, a perspectiva que o leitor é convidado a compartilhar é a de quem está ao lado de fora de uma casa e busca um ambiente seguro. Essa configuração é construída para que o leitor seja parte da narrativa e compartilhe do sentimento de pânico instaurado entre as personagens.

A estética do medo é instaurada nas personagens justamente pela noção de incerteza. Esse sentimento é produto do estranhamento da população com a notícia sobre o herói gigante esverdeado. O pânico, nesse sentido, uma tendência que é “naturalmente reforçada também pelo fato de que incerteza e perigo são eternos aliados íntimos, transformando qualquer tipo de mundo desconhecido num mundo de perigos e possibilidades maléficas” (LOVECRAFT, 2007, p. 15). Dessa maneira, a trama propicia tanto a participação do leitor enquanto inserido na narrativa, quanto a possibilidade deste preencher lacunas complementando a história.

A segunda percepção sobre a personagem central da HQ é compreendida a partir do viés das crianças. Desse ponto de vista, o monstro deixa de ser visto como uma ameaça e passa a ser encarado como um herói com uma construção alternativa ao que é compreendido

pelo clássico – ser um ideal de beleza, de força, de bondade, ter poderes próximos ao divino, por exemplo. A ótica adotada pelas crianças e compartilhada com o leitor é bastante próxima ao que é pretendido pela epopeia no que tange ao comportamento do herói. Segundo Ginzburg (2012), pode-se entender que nesse tipo de narrativa a violência e a destruição não são os elementos que devem receber maior atenção, uma vez que as referências à violência não constituem a mensagem principal, mas o fato de maior interesse deve ser direcionado aos atos e comportamento do herói épico (GINZSBURG, 2012, p. 37). Observemos a imagem a seguir.

Figura 8 - O Incrível Hulk vol 5 (1962), p. 124



Ao contrário do que é exposto a partir das personagens adultas, a história nos apresenta um jovem personagem – não é o único, contudo, a ter um afeiçoamento pelo herói-monstro – que compartilha as aventuras com Hulk. No enquadramento da figura 8, de maneira antagônica ao que pode ser visto na figura 7, a imagem apresenta uma pluralidade de cores, os tons são chamativos e a atmosfera é de tranquilidade. O jovem acompanhante do herói monstruoso se apresenta como um cúmplice de suas aventuras e o balão que sugere o pensamento revela sua lealdade ao herói. As personagens se encontram em uma biblioteca a procura de um livro sobre mitologia, pois buscam o conhecimento necessário para enfrentar um vilão. Tal cena pode ser vista como uma possibilidade de referência intertextual da narrativa quadrinhesca com a tradição mítica e clássica, uma vez sugere a solução para os problemas em uma espécie de “texto fonte”.

Pela ótica das personagens infanto-juvenis, as características pejorativas relacionadas ao herói e aos personagens secundários são ausentes: ao invés da evocação de sentimentos como medo, desconforto, insegurança e clausura, passam a fazer parte a cumplicidade, o acolhimento, o sentimento de força e coragem. O leitor é convidado a experimentar um

cenário mais amplo em relação aos anteriores: o requadro é mais largo que o costumeiro, desfazendo, de certa maneira, a sensação claustrofóbica. A presença de luz, pela tonalidade amarela, acrescenta uma sensação térmica de calor, de aconchego.

Outrossim, no segundo requadro, o leitor é convidado a experimentar dessa vez uma perspectiva outra, que é admitir o lugar do herói monstruoso observando uma figura humana. Sendo assim, as lacunas a serem preenchidas pelo leitor-expectador tornam-se múltiplas e amplas, pois, graças ao que é proposto pelo quadrinista, aquele pode experimentar tanto o *ego* quanto o *id* freudiano constante na HQ. Essa participação do leitor enquanto herói e monstro fez-se fundamental na narrativa de O Incrível Hulk (1962), pois a dualidade e os conflitos éticos – e bélicos, se levarmos em conta o contexto histórico – foram temáticas centrais em boa parte dos quadrinhos os meados do século XX.

3.2 A imagem messiânica do monstro (Planeta Hulk)

Quando uma obra, seja literária ou em outra mídia, trata de personagens que se assemelham a um monstro, geralmente o público espera que esta adote o posicionamento de um vilão ou de um desafio a ser superado pelo herói. Essa compreensão acontece porque tradicionalmente a figura do monstro é associada ao lado obscuro da existência, ao mal, ao desconhecido e assustador, ao mistério e ao sombrio. Historicamente as personagens monstruosas receberam um caráter demoníaco e boa parte disso deve-se à formação religiosa, basicamente cristã, em nossa cultura ocidental. Nesse sentido, o monstro pode ser entendido como a figura do diabo bíblico e, muitas vezes, é chamado por nomes como anjo caído, criatura, demônio, fera, besta, ogro, aberração, anormalidade, monstrengo, desumano, desalmado. Há, assim, uma clara oposição entre a figura do monstro com a noção de bondade, justiça, virtude, beleza, normalidade.

Para alguns autores, o monstro é compreendido como o outro com o qual os indivíduos têm dificuldades de se relacionar. Freud (2010) afirma que existem três possibilidades para que o indivíduo tenha a sensação de mal-estar em relação à cultura e ao seu espaço de vivência, o que torna impossível para os indivíduos atingirem o potencial de felicidade plena e sensação de bem-estar. Dessa maneira, os seres humanos são considerados,

a partir da perspectiva da psicanálise, como criaturas que são destinadas ao sofrimento constante e irreversível.

Na primeira concepção de Freud sobre o sofrimento, o autor justifica que o fator da vulnerabilidade do corpo humano faz com que sejamos sempre criaturas passivas a dor. Por mais que um indivíduo busque viver uma vida tranquila e longe de conflitos corporais e agressões, não há como ter total garantia de que seu corpo contraia alguma doença como uma gripe ou um resfriado, por exemplo. Mesmo que o indivíduo adote um estilo de vida saudável em sua alimentação e realizando exercícios físicos constantes, não há como ter a plena certeza de que isso tudo impedirá de em algum momento na vida sinta uma dor de cabeça. Contudo, caso esse mesmo sujeito consiga a proeza de não sentir a lástima dessas mazelas, não terá como lidar com uma condição a qual é inevitável – pelo menos até o momento – a todos os seres vivos: a morte.

A segunda concepção da condição humana para o sofrimento desenvolvida pelo pai da psicanálise é relativa aos desastres da natureza. Aqui, entendemos a palavra desastre a partir da perspectiva dos seres humanos, bem como a de outros seres vivos (espécies de animais que podem sofrer com isso). No entanto, se nós levarmos em consideração chuvas fortes, geadas, nevascas, tormentas, erupções vulcânicas, vendavais, furacões e tornados, podemos dizer que isso tudo são parte dos fenômenos naturais e que aconteceriam independente da existência da humanidade. Sendo assim, esses fenômenos passam a ser compreendidos como fatores de causam sofrimento ao homem, uma vez que estamos submetidos aos riscos diretos e indiretos que podem causar.

A terceira razão pela qual Freud (2010) acredita na impossibilidade de felicidade plena é pautada na difícil relação que os seres humanos mantêm uns com os outros em suas mais diversas esferas de atuação. A humanidade é marcada, em sua história, por conflitos étnicos e sociais, guerras sangrentas e desumanas, catástrofes provocadas pelo homem, episódios absurdos de tortura e genocídio em massa, pelo uso de armamento nuclear e atômico para dizimar pessoas em regiões distantes, configurando a falta de empatia e compaixão. Além disso, somos criaturas que sentem dificuldade em lidar com críticas e estranhamentos configurações diferentes das quais estamos habituados a lidar. Esse estranhamento gera também um mal-estar que, em muitos casos, podem culminar em violências e males. Freud considera que esse último fator para o sofrimento é o mais doloroso que qualquer outro.

Pautada nessa terceira observação freudiana, a HQ Planeta Hulk (da série O Incrível Hulk, lançada originalmente em 2006 e reorganizada em encadernado de luxo em 2013) busca

evidenciar como a relação com o outro é vista como sendo de difícil aceitação ou até mesmo tornando-se impossível a convivência com aquilo que não nos é comum. Dessa maneira, a personagem Hulk é vista como uma ameaça aos humanos e, até mesmo, aos outros super-heróis do universo quadrinhesco da *Marvel Comics* e, por isso, medidas devem ser tomadas pelas únicas pessoas capazes de enfrentar a monstruosidade: um grupo de heróis.

A narrativa de *Planeta Hulk* (2013) é iniciada a partir de um consenso entre um grupo distinto de heróis que fazem parte de uma elite econômica, intelectual e inventiva dos quadrinhos Marvel. Dentre esses heróis, citamos alguns destaques como: Reed Richards, físico, inventor tecnológico e líder do grupo intitulado Quarteto Fantástico; Tony Stark, dono das Indústrias Stark, inventor armamentista e mais conhecido pelo seu alter ego Homem de Ferro; Stephen Strange – ou Doutor Estranho – é cirurgião cerebral e detentor do título de Mago Supremo no universo quadrinhesco; Blackagar Boltagon, conhecido como Raio Negro (em referência às primeiras letras de seu nome e sobrenome *Black Bolt*), monarca da cidade fictícia de Attilan e líder da Família Real dos Inumanos. O consenso do grupo é de que Hulk (consequentemente, Bruce Banner) é um problema e ameaça constante ao planeta Terra, uma vez que seu descontrole emocional e sua fúria podem levar a humanidade à aniquilação. Sendo assim, a alternativa mais viável que o grupo encontra é a de exilar o colossal monstro em uma espaçonave com destino a um planeta solitário, num sistema solar distante, com a justificativa de que, dessa maneira, todos poderiam viver em paz.

A rota de viagem a qual o monstruoso herói é colocado, no entanto, é desviada acidentalmente, o que faz com que a personagem acabe aterrissando em um planeta habitado por criaturas robóticas brutais, monstros gigantes e uma civilização tão violenta e sedenta por confrontos quanto Hulk. Sakaar, o planeta em questão, é uma metáfora ambiental para a personagem quadrinhesca e, a partir dessa ambientação, o leitor é convidado a observar, de fora, um mundo violento que tem suas regras próprias.

Ginzburg (2012) afirma que essa concepção de violência observada no mundo é importante, pois:

Falar do mundo violento como um território ordenado envolve ficar a distância, deixar a pele sem ferida e o corpo sem dor. Entretanto, no momento em que houver dor envolvida, as categorias organizadas do pensamento institucionalizado mostram seus limites e a ideia de que é possível olhar tudo a distância com neutralidade, frieza ou objetividade, pode cair por terra. (GINZBURG, 2012, p. 34)

De acordo com o autor, é preciso olhar para a monstruosidade e a violência de uma certa distância para, assim, desnaturalizar o mal institucionalizado. Partindo dessa premissa, a

narrativa de Planeta Hulk envolve o leitor em uma aventura que o faz olhar por uma ótica da própria violência e entender como ela também pode ser um mecanismo de organização social. O autor é enfático ao dizer que “a violência é construída no tempo e no espaço”, bem como “suas configurações estéticas estão articuladas com processos históricos” (GINZBURG, 2012, p. 35).

O enredo principal da *graphic novel* em questão aborda a adaptação do titânico herói em um cenário cuja população é governada por um monarca absolutista sádico e convencido de que cumpre uma antiga profecia de ser o salvador da civilização, o “Filho de Sakaar”. A principal atração do planeta – que também serve de entretenimento e controle da população – é uma arena em que guerreiros são colocados para se enfrentarem até a morte até que sobre apenas um e, assim, poderá receber a liberdade concedida pelo monarca. Ao cair em Sakaar, Hulk é aprisionado e escravizado para lutar nessa arena de combate e, em sua primeira batalha, é mostrado à população que essa figura pode ser também parte da antiga profecia: ou o monstruoso herói seria aquele que receberia o título de salvador, ou poderia ser aquele conhecido como “Quebra-Mundos”, uma espécie de emissário apocalíptico.

Por meio de uma narrativa construída de maneira ambígua em diversos momentos, a figura do Hulk transita entre o aguardado salvador e o amedrontador destruidor da existência e da civilização. Tem-se, na HQ, a possibilidade do leitor inferir sobre a versão bíblica das figuras do anticristo/falso messias e do salvador. No entanto, a salvação não é vista por meio de uma figura pacífica e acalentadora, mas de um monstro cuja missão é a de não deixar que a monstruosidade seja generalizada e, sim, contida apenas em sua imagem. Toda essa construção nos leva a associar ao gênero épico da literatura, uma vez que a presença de uma força divina e profética é o que move a trama.

Ginzburg (2012), ao comentar sobre a épica literária, argumenta que esse gênero não é preso às construções estritamente literárias, mas é transformado segundo as mídias as quais abordam essa possibilidade. Nesse sentido, a HQ Planeta Hulk vale-se de sua estrutura midiática e de seus recursos para retratar a épica na contemporaneidade. Em suas palavras, o teórico comenta que:

A épica é um gênero associado à tradição metafísica. Sua sustentação depende geralmente da presença de imagens de divindades e de idéias religiosas. Entretanto, após o século XVIII, há pouca continuidade de estruturas épicas. O gênero transformou-se e ganhou complexidade no contato com outros modos de composição. O cinema incorporou, em diversas produções recentes, modos épicos, com ou sem base metafísica. Resíduos do épico têm sido reciclados em trivializações na indústria cultural norte-americana. Nacionalismos fanáticos demandam atualizações das estruturas épicas. A violência continua presente nessas

manifestações, em heróis mais que duvidosos, como vemos, inúmeras vezes, em desenhos infantis televisivos, por exemplo. (GINZBURG, 2012, p. 39)

Levando em consideração os aspectos a serem analisados assim como os que foram utilizados na primeira HQ do *corpus*, ressaltaremos a ressignificação do clássico pela narrativa, a imagem como detentora da transmissão de sentido e como a monstrosidade e o heroísmo são manifestados no contexto da narrativa. Como já informado sobre a presença de uma intenção épica na trama quadrinhesca, compreenderemos a aventura de Planeta Hulk como um exemplo da manifestação do mito nos quadrinhos.

O primeiro aspecto observável, que diz respeito à ressignificação da narrativa clássica, pode ser relacionado justamente com as tradicionais histórias e lendas mitológicas. Aventuras megalomaniacas e paisagens grandiloquentes são frequentes em narrativas com características míticas e essa mesma postura é adotada em Planeta Hulk de maneira a convencer o leitor que a obra lida é, na verdade, uma exposição sobre a fantasia, sobre algo espetacular que só pode ser vivenciado unicamente enquanto este observa atentamente as páginas da *graphic novel*. Além disso, a história reflete como o papel do monstro é importante para a mudança da realidade política e social (que por sinal já são monstruosas) do planeta que se tornou sua prisão, ou seja, mostra a relevância dos monstros na (re)construção de situações relativamente benéficas.

Tal perspectiva fora adotada também em narrativas mitológicas diversas vezes. Por exemplo, a participação de figuras monstruosas na grande batalha dos deuses gregos contra os titãs foi o diferencial para auxiliar a vitória daqueles. Antes dessa batalha, contudo, os titãs, vistos como monstros pelos deuses e humanos, foram fundamentais no processo de destronar as primeiras divindades e libertar o mundo do governo de Urano (antiga divindade). Em outra perspectiva, os ciclopes e os gigantes são vistos além de seu aspecto assustador, grotesco e de sua fama de se alimentarem de seres humanos, mas como seres artesãos que auxiliam na construção de ferramentas e armas utilizadas pelas divindades olímpicas.

Vejamos a seguir como essa relevância é apresentada na HQ Planeta Hulk:

Figura 9 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 10



Na figura 9, em um dos quadros iniciais da *graphic novel* em questão, são evidenciados aspectos do clássico a partir do texto escrito. Nele, a intenção é a de envolver o leitor em uma narrativa que se pretende ser atemporal, uma vez que apresenta diferentes nomenclaturas para a personagem Hulk: Cicatriz Verde, Harkagon, Haarg, Holku. Além disso, os muitos nomes para uma mesma personagem funcionam como as inúmeras nomenclaturas associadas aos deuses por meio de sincretismo, uma vez que a personagem quadrinhesca é vista como uma entidade divina. Dessa maneira, assim como os mitos buscam contar sobre uma possível origem do mundo, da vida, de elementos da natureza ou de conflitos entre nações, a narrativa quadrinhesca desta HQ busca evidenciar a origem daquele que é aguardado para ser o salvador de um mundo escravizado.

Assim como um gênero épico – um poema épico, por exemplo – temos uma narrativa que se inicia com a personagem já em sua viagem para o outro planeta. Em literatura, diz-se que a narrativa começa *in medias res*, ou seja, uma expressão em latim que significa que a história começa pelo meio, com a ação já em andamento. Sendo assim, a própria estrutura utilizada para se contar a história confere um tom clássico ao quadrinho.

Em outro seguimento de quadros da revista, o aspecto do mito persiste por meio de personagens secundárias que encarnam a população que crê em narrativas proféticas seculares. Dessa maneira, o caráter mítico que envolve a trama passa a ser compartilhado tanto pelo leitor quanto pelas personagens que estão no contexto, pois o mito passa a coexistir o mundo ficcional, no plano da narrativa, e figurar como metáfora do mundo real, o do leitor.

Figura 10 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 32



Na figura 10 são retratadas personagens que compartilham de um saber comum: o conhecimento sobre uma antiga história acerca de um salvador, de uma criatura que um dia os libertaria do tirano Rei Vermelho, o governador absolutista de Sakaar. Elas acreditam que a personagem retratada no dispositivo tecnológico é um ser enviado direto dos céus para a sua libertação. Ao mesmo tempo em que essa narrativa e tradição são compartilhadas pelas personagens como um saber intrínseco às suas vidas, também funciona como uma espécie de esperança. Contudo, não caberia dizer que essa crença é como um sonho coletivo ou individual que possa ser modificado a partir de questões particulares de quem acredita, pois o mito ultrapassa essa possibilidade.

Alguns autores concordam que existe uma proximidade entre o sonho e o mito. Enquanto que o primeiro pode ser considerado como uma experiência misteriosa particular, uma vez que apenas o sonhador tem acesso ao sonho e, mesmo assim, essa experiência é atravessada/misturada a questões internas de quem sonha, o mito é compreendido de maneira plural, pois seu conhecimento não pertence apenas a um indivíduo, mas é construído social e culturalmente. Em outras palavras, o mito estabelece um sentido de coletividade, de pertencimento a uma cultura, um povo e um espaço, e esses aspectos são transmitidos entre gerações e compreendidos com outros olhares de tempos em tempos.

Campbell (2007) comenta a relação entre sonho e mito e sobre suas significações tanto para o particular, quanto para o coletivo:

Os arquétipos a serem descobertos e assimilados são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões. Esses “seres eternos do sonho” não devem ser confundidos com as figuras simbólicas, modificadas individualmente, que surgem num pesadelo ou na insanidade mental do indivíduo ainda atormentado. O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, os problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade. (CAMPBELL, 2007, p. 27-28)

Nas duas imagens em questão, há a presença de um narrador que elucida, a todo instante, a noção de uma profecia que está se cumprindo. No plano textual, a linguagem nomeia o que está acontecendo, determinando a profecia; já no campo imagético, as personagens reagem à profecia. Na imagem 9, por exemplo, o narrador informa ao leitor que se trata de uma narrativa sobre como o Hulk retornou ao seu mundo e, para reforçar a história maravilhosa e aguardada, utiliza o advérbio “finalmente”. Outrossim, na imagem 10 é reforçada a figura do messias monstruoso quando o narrador menciona a existência de um cântico antigo sobre tal mito.

Diferentemente dos cânticos mencionados no quadrinho, no campo da mitologia a profecia é transmitida – se levado em consideração as influências gregas – pelo oráculo. Este sendo uma espécie de transmissor do futuro dos heróis e das divindades, bem como as falas dos deuses que eram decifradas por sacerdotisas e sacerdotes. Num sentido metafórico, o oráculo pode ser percebido como o dispositivo que uma das personagens da caverna segura e mostra aos outros a imagem de Hulk. O oráculo, dessa maneira, não mais é visto como um espaço ritualístico, mas funciona por intermédio da tecnologia – algo que é bem característico da *Marvel Comics*.

As narrativas contemporâneas que têm base em mitos buscam reviver a ligação dos seres humanos, independente de crença ou não, com histórias sobre criação, transformação de elementos naturais, e até sobre os conflitos anteriores à criação humana. Tais histórias, apesar das do avanço da ciência e do conhecimento humano sobre muitos fatores que não são mais vistos como obras divinas, ainda permeiam e ganham força entre muitos indivíduos, uma vez que são adaptadas e passam a receber elementos da época em que estão sendo transmitidas. Nesse sentido, o aparato tecnológico pode substituir o oráculo assim como o monstro pode substituir a figura de um messias. Esse movimento de transmutação, no entanto, não é uma

coincidência aleatória ou criada por mera questão estilística, mas produto de uma sociedade de consumo que, gradualmente, visa à manutenção de um poder hegemônico, seja pela crença em religiões, seja pela crença em mitos, ambas com o intuito de satisfazer seus indivíduos.

O segundo aspecto a ser levado em consideração em Planeta Hulk (2013) é sobre como a imagem pode transmitir as noções do mito em questão. Nesse sentido, um ponto relevante a ser destacado é a noção de vida e morte que é bastante presente na construção do mito, em especial quando este trata sobre salvação de um povo por uma figura messiânica. Tanto a vida, quanto elementos próximos e fundamentais a ela, como a liberdade, igualdade, direitos, justiça, por exemplo, são pontos próximos dos interesses de super-heróis de histórias em quadrinhos de uma maneira geral. A vida alheia é vista como uma joia de extrema importância para o herói e que deve ser preservada a todo custo, mais até do que a sua própria, o que, em muitos casos, envolve o sacrifício individual em função de manter a harmonia coletiva. Para eles, o ato de preservação da vida é como uma bússola moral que os guia e que, caso esse ato tenha falhas, o herói será permeado por sofrimento e sua imagem corre o risco de ser desfeita e perder o sentido. Além disso, o compromisso em proteção à vida é tão grandioso e, praticamente, irrestrito que, dificilmente, o herói mata seus inimigos, o que o faz optar por sentenças mais brandas como aprisioná-los ou transformá-los ética e moralmente. Já no que diz respeito à morte, esta é, para o herói, encarada em três possibilidades: a primeira, como já mencionada, é a de impedir que seus protegidos e inimigos sejam mortos; a segunda possibilidade, contudo, é a da morte metaforizada nas adversidades e inimigos do herói: em muitos casos, os vilões adotam planos megalomânicos que envolvem genocídio e privação de liberdade e direitos; a terceira possibilidade é a da morte como um fator presente e fundamental para a construção do cerne do herói, como presente nos casos do Homem-Aranha (*Marvel*) ou do Batman (*DC*), por exemplo.

Essa terceira configuração da morte é, em muitos casos, o cerne do herói. Tanto na mitologia, quanto nas narrativas quadrinhescas, a presença da tragédia é fator constante e decisivo para a criação de um herói. Perda das figuras paterna e materna morte de descendentes, assassinato de tutores ou mestres, extermínio de uma civilização ou de um planeta inteiro, tudo isso pode funcionar como uma força motivadora para impulsionar o herói a dedicar sua vida a salvação de outros seres. A morte, nessas situações, atua como a dor e combustível, como energia essencial para mover o herói e também como lembrete do que pode acontecer caso suas tarefas não sejam bem executadas. Em outra perspectiva, a morte

também é o trauma, é a eterna lamentação que o herói carrega consigo, suportando – tal qual o titã Atlas, da mitologia grega – o peso do mundo.

Campbell (2007) organiza, em sua obra acerca da imagem do herói, um circuito de iniciação pelo qual este deveria transcorrer até a sua etapa final, que ocorre após a apoteose: a bênção última. No entanto, antes de transcorrer o percurso, o herói deve atravessar o primeiro limiar de um intenso caminho de provas, que é o de enfrentar o desafio inicial: a destruição do ego pela morte. É preciso que o herói seja um indivíduo com frustrações e perdas, pois essa dificuldade tende a levar o sujeito a uma compreensão maior sobre valoração de bens fundamentais como a vida e a família. O autor usa como metáfora a Hidra mitológica – o monstro que duplica a quantidade de suas cabeças sempre que uma delas é arrancada – para sustentar sua concepção.

A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar e a questão ainda está em jogo: pode o ego entregar-se à morte? Pois muitas cabeças têm essa Hidra circundante; cortada uma delas, duas outras se formam – exceto se for aplicado ao coto mutilado, o cauterizador apropriado. A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. (CAMPBELL, 2007, p. 110)

Tendo em vista a importância e os sentidos de vida e morte para os heróis, vejamos as seguintes imagens e como elas transmitem tais fatores como parte da narrativa mítica. A primeira imagem será concentrada na questão no aspecto da vida, enquanto a segunda trará a relação do herói com a morte.

Figura 11 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 134



Uma associação bem comum em narrativas míticas e crenças religiosas no que tange à vida é a do sangue como um elemento que é criador e também transformador. Na mitologia grega, por exemplo, há Adônis, jovem de beleza extraordinária, que desperta o interesse amoroso em Afrodite. Contudo, o amante da deusa do amor, Ares, fica enciumado e decide criar uma armadilha contra o jovem, libertando um grande javali feroz. Adônis e o animal travam uma violenta batalha: o jovem consegue machucar a fera com uma flechada, mas recebe um certo golpe, o que leva Adônis à morte. O sangue de Adônis, porém, é responsável por tingir as rosas brancas em rosas vermelhas, criando uma nova categoria para as flores. Em outra perspectiva, do sangue de Adônis originou-se a anêmona¹⁵. Ainda em relação à mitologia grega, tem-se o ferimento de Urano (céu estrelado, uma das divindades primordiais) por Cronos (titã do tempo). Nesse episódio da mitologia, Cronos, após ver o sofrimento que seu pai, Urano, impunha a sua mãe, Gaia (a terra), e aos seus irmãos titãs, decide terminar com o reinado do deus primordial. Para isso, o titã do tempo aguarda Urano aproximar-se de sua mãe para uma relação sexual e desfere um golpe arrancando o pênis do pai e arremessando-o ao oceano. Do ferimento, o sangue escorrido sobre a terra gerou as Erínias, os Gigantes e as Ninfas, enquanto que do membro sexual amputado em contato com as águas marítimas nasceu a deusa Afrodite. Fora da mitologia grega, a crença cristã propaga que o sangue de Cristo (o messias conhecido como o cordeiro de Deus) foi o elemento fundamental para lavar o mundo e a humanidade dos pecados. Nesse sentido, o sangue divino de Cristo, por meio de sua morte dolorosa, serviu como mantenedor da vida entre os humanos e transformou o pecado em perdão. Seguindo essas perspectivas, a tradição contemporânea se mantém relativamente próxima da narrativa mítica e mantém o símbolo do sangue como um “alimento” que mantém o corpo a partir da metáfora do vinho em celebrações como, por exemplo, o Natal e a Páscoa.

Na figura 11, podem ser vistas gotículas verdes em um fundo negro, estas separadas e em estados de queda diferentes. As gotas são o sangue do herói monstruoso e vertem em direção ao solo pedregoso de uma arena de combate em que Hulk recebeu um golpe e foi ferido. A imagem é dividida em dois quadros: o primeiro deles é um conjunto de três retângulos verticais que apresentam o sangue esverdeado de Hulk, em um fundo negro, caindo em direção a uma superfície também escurecida, ou seja, o sangue funciona como uma “luz” na escuridão atribuindo a ideia de esperança; já no segundo enquadramento é mostrado ao

¹⁵ Anêmona: um tipo de flor de aparência frágil e bela, que possui diferentes tonalidades, mas com o miolo em tons escurecidos e/ou negro. Em diversas culturas a anêmona vem sendo ressignificada: símbolo de primavera, imagem do amor renunciado, amuleto para afastar o mal e doenças.

leitor que, do sangue que penetrou no solo, nasceu um ramo grosso de uma espécie de vegetação.

Além disso, a imagem em questão carrega impressões semânticas de vida e morte num diálogo antitético. Como já mencionado, o elemento que simboliza a vida é o sangue jorrado de Hulk, enquanto que a transformação é atribuída ao nascimento e crescimento da vegetação. O sangue tornou-se vida e se desenvolveu num espaço onde não era esperado (tal qual o sangue dos deuses primordiais na terra, no oceano). O aspecto da morte, no entanto, surge a partir de uma visão metonímica dos itens espada e lança que estão caídas e enterradas no chão. Essa perspectiva metonímica é sugerida ao leitor, uma vez que, se as armas de combate estão fincadas em solo e não embainhadas nas mãos dos guerreiros, logo, esses guerreiros estão mortos. Outrossim, o solo arenoso e áspero simboliza tanto a ausência de vida – pela falta de qualquer indício de plantação – quanto por se tratar de um território em que muitas personagens, no interior da narrativa, são levadas para uma batalha até a morte.

Para reforçar a compreensão sobre o aspecto da vida e da morte, podem ser destacados os elementos estruturais e formais do quadrinho. Como já mencionado, o enquadramento serve para transmitir ao leitor a direção que a história deve seguir e também um certo nível de tensão (o fundo preto, os quadros mais estreitos, por exemplo). Contudo, um outro fator que age nesse enquadramento em questão é o *timing* da narrativa. Eisner (2010) afirma que, nas narrativas quadrinhescas, o tempo tem uma dimensão essencial, uma vez que ele reflete a duração da história e evoca experiências do leitor de maneira a inferir sentido sobre o texto e, um deles, é o do som do gotejamento do sangue verde. O *timing*, nesse sentido, evoca o som do gotejar.

Nas palavras do autor:

O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e o sentimos através da lembrança da experiência. Nas sociedades primitivas, o movimento do Sol, o desenvolvimento da vegetação ou as mudanças de clima são empregados para medir o tempo visualmente. A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para ajudar a medir o tempo visualmente. A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial. (EISNER, 2010, p. 23-24)

Além de evocar o som, os quadros e o *timing* estrutural indicam ao leitor que a passagem de tempo entre o gotejar e o crescimento dos ramos verdes foi durante um curto

período. Todo o processo de formação comum da vegetação é desconsiderado tal qual é conhecido pelo leitor e o convida a compreender que não mais se trata de um processo natural, mas sobrenatural. O fato de transmitir esse período curto de tempo é o que sugere o caráter do sangue como símbolo de vida urgente, necessária ao espaço interno da narrativa e, ao mesmo tempo, com propriedades divinizadas.

Ainda em relação ao segundo aspecto de análise, seguem-se as evidências sobre vida e morte em outras passagens da narrativa de Planeta Hulk. Para isso, tomaremos como exemplo a imagem a seguir que precisou ter dois recortes para melhor atender ao encaixe do texto (Figura 11 e Figura 12).

Figura 12 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 195

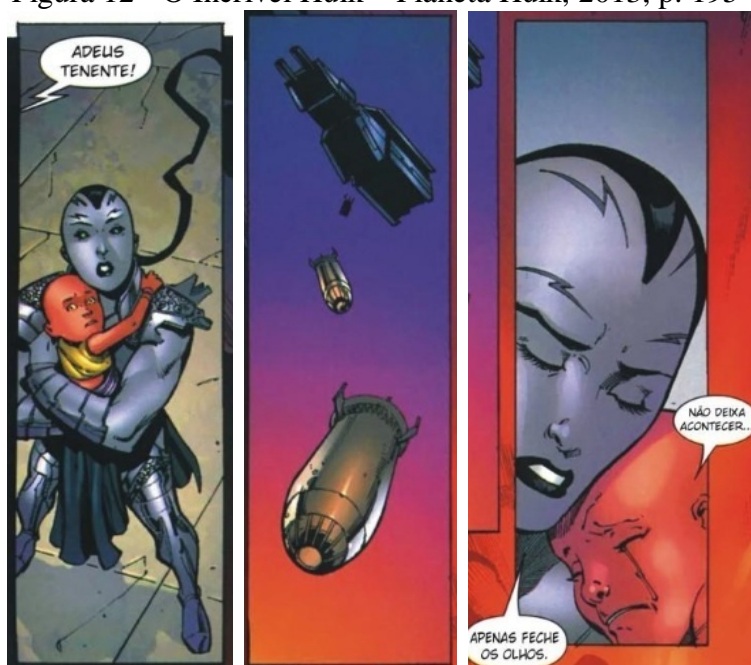


Figura 13 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 196



Nas figuras 12 e 13, mais uma vez, são evidenciadas as tensões existentes entre a morte e a vida. Dessa vez, a morte aparece metonimicamente pelas bombas (semelhantes às nucleares) que dizimam o espaço e os indivíduos. Sem contar com muitos diálogos (apenas três falas, uma do vilão da história, Rei Vermelho, por intermédio de um comunicador; a outra de uma criança, vítima da explosão iminente; e, por fim, da guerreira renegada do império), as imagens revelam sentidos ao leitor sobre a violência impregnada na narrativa: há um genocídio em cena, uma catástrofe provocada.

Em diálogo com os textos míticos, há em diversas narrativas a presença de um conflito final entre as forças benígnas e as maléficas do universo. Nos mitos gregos, por exemplo, esses conflitos existem desde a criação do mundo com as batalhas entre deuses e titãs e entre as próprias divindades, o que muitas vezes era proporcionado por sentimentos humanos como inveja, ira, ciúmes, orgulho, impulsos afetivos etc. Nas crenças religiosas é comum encontrar passagens sobre confrontos e destruição em massa. No livro de Apocalipse, de acordo com a crença cristã, o fim da humanidade chegaria após um longo mandato da figura de um falso messias (o anticristo), o que culminaria, de uma maneira geral, em uma série de flagelos e sofrimentos às sociedades de todo o mundo: abertura de selos e sons de trombetas que anunciam as dores que vão desde uma chuva de pedras e sangue, passando por um mar revolto que engole parte da existência e a queda de uma estrela (nomeada Absinto) que levaria a vida de milhões de indivíduos. Apesar de toda a lamentação e tristeza, o mundo renasceria

mais belo e mais forte, povoado por vida nova e mais justa. No Zoroastrismo¹⁶, contudo, a destruição dos humanos (e também sua salvação) aconteceria a partir de uma série de indícios, tais quais uma mancha avermelhada no Sol, vegetações que se recusariam a se desenvolver e um acúmulo de riquezas e domínio por parte de tiranos tendo, como consequência, uma chuva de criaturas maléficas. Como se já não bastassem os acontecimentos fatais para os seres terrenos, um cometa iria se chocar com o mundo criando um gigantesco rio de fogo causando a morte dos impuros e proporcionando vida eterna aos bons. Na mitologia nórdica, crença herdada dos povos escandinavos, o fim dos tempos é conhecido como o Ragnarok: um evento iniciado por cataclismos ambientais (a chegada de um intenso inverno, estações da natureza com comportamento confuso) apresentaria conflitos bélicos que libertariam criaturas monstruosas e despertariam o pior lado da humanidade no que tange à violência, egoísmo e vingança. Nesse sentido, os seres maléficos liderados por Loki entrariam em guerra com as forças asgardianas de Odín – deus supremo dos nórdicos – e de Thor¹⁷, o que levaria ao ápice da destruição provocada por Surtur, uma gigantesca entidade demoníaca do fogo. Após os eventos do Ragnarok, porém, a vida renasceria plena e o novo mundo seria povoado pelos indivíduos de bom coração. Em síntese, o movimento é repetido em outras religiões e crenças ao redor do mundo e da história humana, em contextos diferentes, com ressignificações, mas, no geral, abordando as tensões entre a vida e a morte.

Em Planeta Hulk (2013), as imagens do fogo, da morte vinda dos céus em forma de grandes bombas funcionam como uma ressignificação das pedras de fogo ou dos cometas das crenças mitológicas e religiosas. A tecnologia passa a figurar presença em detrimento dos elementos da natureza; o fogo não é mais místico ou proporcionado por uma divindade que castiga os homens, mas poderio bélico de um governo ditatorial e opressor. Nas imagens em questão (12 e 13), o aspecto vida surge, mais uma vez, na figura messiânica assumida (ou seria atribuída?) a personagem Hulk. A mão estendida sutilmente nos dois últimos quadros em direção a única sobrevivente é, ao mesmo tempo, indicativo de esperança e também de demonstração da salvação dos justos e bons que povoarão o novo mundo tais quais as fontes míticas.

Além das relações intertextuais impregnadas nas imagens, devem ser levadas em consideração as estratégias da narrativa gráfica (próprias da arte sequencial) para se transmitir ao leitor as impressões pretendidas pelo quadrinista. Nesse sentido, o *timing* e os

¹⁶ Religião monoteísta surgida no Irã com base nos ensinamentos do profeta Zaratustra (ou Zoroastro, de acordo com a versão grega, em torno de 628-551 a.C.)

¹⁷ Aqui, Thor não é o mesmo das narrativas quadrinhescas da Marvel Comics, mas a divindade das crenças nórdicas.

enquadramentos, como já mencionados, proporcionam uma leitura no campo imagético que remete a possibilidades que são próprias de outras mídias, como o cinema, por exemplo, ao se utilizar do *zoom* para criar efeitos de sentido enquanto contam instantes da história.

Eisner (2010) afirma que as páginas das revistas em quadrinhos também funcionam como narradores da história contada. Na perspectiva do autor, as páginas e, conseqüentemente, os múltiplos enquadramentos auxiliam no processo de retenção da atenção dos leitores para a narrativa. Em suas palavras, ele diz que:

As páginas são a constante na narração da revista de quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Como os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo, algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras. É preciso ter em mente que, quando o leitor vira a página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena, uma oportunidade de controlar a atenção do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também seja meramente uma parte do todo composto pela história em si. (EISNER, 2010, p. 65)

O terceiro ponto a ser percebido em *Planeta Hulk*, que é como os aspectos da monstrosidade e do heroísmo são expressos pelas personagens no interior da narrativa, mostra-se diferente do que é imaginado a partir de uma figura animalesca e furiosa. Desde sua história de origem até quase toda a sua atuação nos quadrinhos, a personagem Hulk sempre foi vista a partir de uma perspectiva de exclusão. O meio social – personagens urbanizadas –; as Forças Armadas, bem como o Exército Estadunidense; vilões e outros super-heróis sempre viram o grande monstro verde como uma verdadeira ameaça a ser contida. Em adaptações fílmicas (cinematográficas e em animações) a história não era diferente: Hulk sempre foi uma personagem marginalizada e percebida como o “outro” freudiano, o que sempre funcionou para criar um clima de receio e desconfiança por parte de personagens que o circundava nas narrativas.

A perspectiva sobre a figura do monstro, no entanto, vem sofrendo algumas alterações no contemporâneo. Adaptações cinematográficas de obras literárias e histórias em quadrinhos têm sido cada vez mais frequentes e ganhando público em escala jamais vista nos cinemas. Vampiros que frequentam escolas e vivenciam romances adolescentes, lobisomens gentis e metrossexuais, monstros ocultos em florestas e pântanos, zumbis carismáticos, criaturas míticas em espaços urbanos, dragões que convivem com humanos, bruxas e bruxos que vivem aventuras em um mundo paralelo, enfim, os monstros desgarram-se (embora não totalmente, nem tão facilmente) de seus estereótipos de perigosos e cruéis e passaram a ser vistos como

criaturas mais atraentes e toleráveis. No campo da literatura, tais obras tornam-se *best-sellers* constituídos de sagas numerosas (cinco, seis, até oito livros) e que ainda podem se desdobrar em sagas *spin-off*. O sucesso dessas obras acontece, principalmente, entre o público de adolescentes e jovens ao redor do mundo.

Em sua significação, a palavra “monstro” acarreta os sentidos de uma figura descomunal e disforme, de origem fantástica ou que não é própria da natureza conhecida, de um ser abjeto e ameaçador que causa repulsa e horror a quem o vê. No sentido de estética, o monstro ocupa o espaço que é reservado ao feio ou ao que foge ao padrão determinado pela mídia ou pelo poder hegemônico. No passado histórico, pessoas com má formação física ou com deficiências eram, erroneamente, tratadas como monstruosas. Por analogia, a palavra monstro é utilizada como adjetivo para pessoas que cometem atos que transgridem a civilidade. Contemporaneamente, contudo, tal adjetivo também serve para qualificar pessoas com uma incrível capacidade de conhecimento e inteligência ou que realizam feitos inacreditáveis em determinadas áreas (como, por exemplo, alguém que consegue realizar proezas no meio mercadológico e é chamado de “monstro dos negócios”).

Na *graphic novel* em questão, contudo, Hulk é evidenciado não como um perigo, mas como uma esperança, uma promessa de alívio aos sofrimentos de um povo condenado. Nesse sentido, é deixado de lado o aspecto do monstro como uma ameaça à paz e à harmonia, mas como um elemento que busca estabelecer um sistema que está fragmentado e corrupto por pecados e vícios. Tal transfiguração acontece, pois tem sido banalizada a monstruosidade, uma vez que ela tem sido parte do cotidiano (em filmes, HQs, novelas, reportagens, teatro, literatura, vida real, em representações de figuras políticas, práticas do Estado etc) ao mesmo tempo em que a perspectiva de uma resolução pacífica – embora esta ainda seja encarada como utópica – para os (inúmeros) problemas da humanidade é vista como uma alternativa desacreditada e efetivamente falida.

Ginzburg (2012) evidencia a importância de se pensar em novas práticas e novos modelos institucionais e sociais para se combater a violência na sociedade. Para o autor, é preciso que novas políticas e parâmetros sejam estabelecidos para essa finalidade, uma vez que o pacifismo ingênuo não tem funcionado como um método. Entretanto, práticas que buscam a paz, tratados governamentais e maiores investimentos em setores de segurança da sociedade, bem como acordos entre nações em busca de uma harmonia em comum são os caminhos que ele elucida em sua discussão. Para o autor, o contemporâneo proporciona um período em que há um movimento contínuo de transformações com proporções gigantescas, o

que dificulta a execução de práticas que visam à implementação de um sistema pacífico de maneira geral, mas que leva aos indivíduos a refletirem de maneira crítica acerca das violências históricas e sociais existentes.

Tendo em vista tais considerações, faz-se imprescindível observar como as personagens no interior da narrativa observam a protagonista e encaram a relação *monstro versus herói*. Para isso, foram selecionados dois recortes: o primeiro deles, que funciona como uma espécie de flashback, está reservado aos humanos; a segunda delas busca evidenciar a percepção de personagens secundárias originárias do Planeta Sakaar.

As imagens a seguir (figuras 14 e 15) são reservadas ao primeiro recorte sobre como o herói é percebido e elas pertencem a uma mesma página da revista em quadrinhos. Por motivos de formatação, elas precisaram ser divididas para serem adequadas ao trabalho. Sobre as imagens em questão, pode ser percebido que elas são diferenciadas em relação aos outros recortes por alguns fatores, tais como: o traço utilizado pelo quadrinista nessas imagens é mais “quadrinhesco” – o que remete a uma visão caricatural das personagens, demonstrando os exageros – e menos “realístico”; a coloração das personagens é mais intensa e vibrante, enquanto que outros recortes demonstraram tonalidades sóbrias e opacas; por último, a disposição dos quadrinhos não obedece a uma simetria ou a uma lógica, uma vez que eles são apresentados de maneira disforme (alguns são pontiagudos e assemelhados a triângulos, outros são mais retangulares, há também uma sobreposição de quadrinhos, o que informa ao leitor que há também uma cena maior “por baixo” dos quadrinhos menores) e contam, simultaneamente, duas narrativas. Uma delas é relacionada ao Bruce Banner e ao Hulk, no momento de sua origem, enquanto que a outra narrativa é vinculada aos heróis Marvel que já enfrentaram ou que tiveram alguma história envolvida com o gigante esverdeado.

Estas imagens traduzem uma narrativa interior da personagem: funcionam como a demonstração da memória da personagem e funcionam com uma movimentação tanto para ilustrar aos novos leitores sobre como o herói se sente marginalizado também pelos seus semelhantes, quanto para resgatar a nostalgia dos leitores antigos e dos quadrinhos de origem do herói. A coloração auxilia a diferenciar o que é lembrança do que é a realidade, uma vez que os traços são outros e disposição dos quadros também é outra. Essa estratégia é utilizada pelo quadrinista de maneira a deixar evidente o fluxo de pensamento do herói: enquanto há uma narrativa escrita (no interior da história ela é contada pelo protagonista), há a narrativa imagética, o que faz com que o leitor seja transportado para um espaço em que ele possa ter acesso aos pensamentos da personagem principal.

Figura 14 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 74



Figura 15 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 74



Mesmo que o texto escrito não estivesse vinculado às imagens, o leitor seria convidado a inferir sobre a trajetória da narrativa de maneira a reconhecer, pelo menos, que se trata de uma história de transformação de uma personagem: em síntese, a de um cientista que executava uma tarefa – a ideia de construção de uma bomba poderia ser compreendida dessa maneira ou não – e que esta apresentou falhas que levaram a uma tragédia maior (a destruição do corpo do cientista e o surgimento de um monstro em seu lugar). Além disso, a disposição

dos quadros direciona a história de maneira crescente, pois o requadro inicial apresenta apenas um jovem cientista, após esse são dois quadros relacionados à atividade laboral deste, seguidos da explosão do aparato tecnológico e da origem do monstro e resultando na expressão de fúria no último requadro.

Eisner (2010) considera que a composição dos quadrinhos deve ser algo de relevância ímpar para a construção de uma arte sequencial. Tal mecanismo recebe grande destaque nas HQs, pois eles também narram, em segundo plano, as aventuras em que as personagens estão envolvidas. No caso das imagens 14 e 15 de Planeta Hulk, todo o enquadramento fragmentado traz a ilusão do *flashback* (recurso utilizado com maior expressividade em mídias que utilizam os meios tecnológicos, como o cinema, a novela, séries, animações). Sendo assim, no plano da memória, das lembranças, o leitor é levado a compreender como as personagens humanas (e superpoderosas, diga-se de passagem) atribuem um caráter pejorativo à personagem protagonista, ou seja, pela perspectiva dos outros super-heróis, Hulk é concebido como uma bomba-relógio prestes a explodir e são precisos planos de contenção ou de desarmamento desta ameaça. Para se levar em conta esse processo narrativo, devemos compreender a composição do quadrinho de acordo com Eisner, que afirma que:

Cada quadrinho deve ser considerado como um palco onde se arranjam os elementos de cena. Devem ser dispostos com um propósito claro. Nada, numa página ou num quadrinho, deve estar lá ao acaso. A coisa mais importante ao se compor uma cena é levar em conta qual deve ser o centro da atenção. A questão é enfatizar o elemento ou a ação principal colocando-os na área em que se concentra a atenção. O quadrinho é uma forma geométrica e tem um ponto focal em que o olhar do leitor se concentra primeiro, antes de prosseguir e absorver o resto da cena. (EISNER, 2010, p. 163-164)

O segundo recorte a ser levado em consideração é relativo às personagens secundárias no contexto de Sakaar. Como já mencionado, diferentemente de como o monstro verde é percebido pelas personagens humanas, em um planeta onde a monstruosidade é considerada como algo normalizado, Hulk é visto como um elemento menos perigoso e ameaçador que a própria realidade social e política em que eles estão inseridos. A imagem messiânica da personagem, porém, contrasta com o que o que é esperado de um salvador: não há discursos de clemência, bondade ou compaixão; o comportamento não é o de um líder a ser seguido e disposto a aconselhar seus seguidores de maneira atenciosa; a própria personalidade do herói não é cativante ou atraente, mas intimista, excludente e quizilenta.

No contemporâneo, as divindades estão recebendo cada vez mais críticas em relação às suas posturas autoritárias. Muitas dessas críticas advêm de uma reflexão histórica sobre o

comportamento de muitos fiés e religiosos, uma vez que estes, em certos casos, adotam posicionamentos excludentes, preconceituosos e utilizam discursos de ódio para defenderem suas crenças. Não é raro surgirem casos na mídia sobre violências motivadas por intolerância religiosa e que resultam na destruição de instituições religiosas e até mesmo em mortes. A partir do comportamento dos seguidores, a própria figura de Deus passa a ser questionada como sendo Ele mesmo uma Entidade cujo poder possa ser ameaçador, opressor e humanizado. A exemplo dessa questão, podem ser consideradas as produções cinematográficas como *Lucy* (2014) e *Mother!* (2017). A primeira obra aborda uma roupagem atual sobre o mito de Prometeu¹⁸, que se torna mais evidente ao final da narrativa, e revela que o caráter de divindade não é exterior aos humanos, mas que é fruto de uma evolução e do acesso completo a todas as possibilidades de compreensão do cérebro humano; a segunda produção, contudo, apresenta a figura de um poeta famoso por uma produção literária que ganhou uma legião de fãs ao redor do mundo todo (representando, por meio de metáforas, o Deus cristão e a Bíblia) e que se sente maravilhado por ser adorado pelo seu público ao passo que se mostra negligente em relação ao seu lar e sua esposa. O que esses dois filmes têm em comum é a figura metaforizada de uma entidade divina que, de certa forma, não se importa tanto com os meios pelos quais deve se utilizar para que sua finalidade seja alcançada, mesmo que isso acarrete em prejuízos para terceiros e que se tenha violência envolvida em todo o processo.

De acordo com Eagleton (2018) a modernidade está mexendo com as estruturas das crenças religiosas de maneira que a figura de Deus esteja sendo repensada (ou até mesmo repaginada), mas não excluída. Para o autor, “toda vez que o Todo-Poderoso parece seguramente descartado, sempre pode reaparecer sob um disfarce ou outro” (Eagleton, 2018, p. 113), ou seja, por mais que a imagem de uma entidade divina pareça estar sendo desfeita, ao mesmo tempo surge outra crença que pode ser considerada divina em seu lugar. Segundo o teórico, seria compreensível que em um determinado momento da história, a cultura venha a ser considerada como uma “religião”, uma vez que existem inúmeras características que colocam essa num patamar de competição com esta.

¹⁸ De acordo com a mitologia grega, Prometeu, ao lado de seu irmão Epimeteu, foi um dos responsáveis pela criação da raça humana e por entregar a esses o Fogo Divino, que fora furtado do Monte Olimpo. Por ter traído os deuses olímpianos, o titã Prometeu recebeu um castigo do próprio Zeus: o infrator foi preso durante trinta mil anos junto ao Monte Cáucaso por poderosas correntes forjadas pelo deus Hefesto e, como tortura em sua prisão, uma ave de rapina bicaria, diariamente, seu fígado até não restar mais nada. Contudo, como era um ser imortal, o órgão se regenerava durante a noite e o ciclo de tortura recomeçava no dia seguinte.

E que dizer da ideia de cultura? Se ela sempre foi o mais plausível candidato a herdar o cetro da religião, foi por envolver valores fundadores, verdades transcendentais, tradições consagradas, práticas rituais, simbolismo sensual, interiorização espiritual, crescimento moral, identidade comunitária e uma missão social. A religião é ao mesmo tempo visão e instituição, experiência sentida e projeto universal, e a cultura mais segura de si tentou reivindicar para si todas essas características. A questão era se também seria capaz de rivalizar com as igrejas no empenho de suprir a defasagem entre os valores de uma minoria e a vida das pessoas comuns que tanto havia incomodado certos eruditos iluministas, sábios idealistas e artistas românticos. Seria a cultura, no sentido de valores de uma minoria, capaz de se vincular à cultura como um modo de vida? (EAGLETON, 2018, p. 114)

No HQ Planeta Hulk, as personagens vivenciam um contexto em que a tradição é pautada em uma cultura de violência e excessos. A brutalidade, as agressões, as desigualdades, tudo isso é culturalmente instituído e mantido pelo poder hegemônico que rege o planeta Sakaar. Nesse sentido, a figura messiânica do Hulk, que é conhecida como o “Filho de Sakaar”, é a representação da cultura agressiva desta realidade em detrimento de um mensageiro pacífico e bondoso. Paradoxalmente, é esperado desta figura bruta e truculenta a criação e estabelecimento do equilíbrio e equidade social.

Figura 16 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 56



Ao contrário do que é esperado pelas personagens secundárias (um auxílio profético, uma liderança divina), Hulk apresenta o lado monstruoso: o desdém e a rejeição pela companhia dos outros. Enquanto, em meio aos conflitos políticos e sociais, há uma resistência opositora contra a tirania governamental – outro aspecto monstruoso que é revelado na obra -, o herói não reconhece como sendo esta a sua briga. A fala da personagem (“Faça o que você

quer. Eu irei terminar meu jantar”) revela a trivialidade com que ele encara o conturbado momento em que a nação enfrenta. Seu comportamento, no entanto, não deve ser compreendido como egoísmo puro, mas um egoísmo que é fruto de sofrimento e rejeição contínua. Tal como em *Frankenstein*, a rejeição é vista como o fator que enfurece e distancia o monstro de sentimentos nobres e romantizados, mas o coloca em um espaço de desconfiança e numa posição constantemente defensiva em relação aos outros indivíduos – tanto os seres humanos, quanto os oriundos de Sakaar –, assim como é percebida na última fala do enquadramento selecionado (“*E então eles nos chamam de monstros novamente*”).

Contudo, como fazer com que a figura de um herói monstruoso não seja confundida com a de um antagonista? Se o monstro é visto como um messias, como profeta, como transmitir ao leitor que ele não é um falso messias? De fato, muitas personagens quadrinhescas carregam um legado tão intrínseco e estereotipado que se torna estranho para o leitor enxergar uma adaptação em que tenha uma mudança brusca na personalidade desses seres fantásticos. Como pensar em um *Superman* que age de maneira autoritária e com tendências assassinas?¹⁹ E um Capitão América, símbolo da política e do estilo de vida estadunidense, sendo um agente nazista disfarçado durante tantas décadas?²⁰ E o que dizer do mutante Ciclope, que durante anos foi retratado como um líder do grupo X-Men e que lutou em prol da igualdade e inclusão, se tornar um terrorista em defesa de sua espécie?²¹ Por mais que essas personagens sejam símbolos e representem valores éticos e morais, tais ressignificações aconteceram e se tornaram sagas épicas nas narrativas quadrinhescas.

Em *Planeta Hulk*, diferente do que aconteceu com os outros super-heróis citados, não foi o caso de imaginar uma realidade paralela ou a de reconfigurar uma personagem que era, até então, vista como bondosa em um anti-herói com comportamentos agressivos. No caso do Hulk, ele é e sempre foi visto como um herói e ameaça. Essa dualidade, portanto, é evidenciada na história em questão tanto pela parte do herói monstruoso quanto pela do antagonista, o Rei Vermelho.

¹⁹ Realidade paralela criada em *Superman – Entre a Foice e o Martelo* (lançada originalmente em 2003, nos EUA).

²⁰ Realidade paralela criada em *Capitão América – Império Secreto* (lançada originalmente em 2017).

²¹ História original baseada em um *crossover* entre o grupo dos Vingadores e o grupo dos X-Men (lançada originalmente em 2012, nos EUA).

Figura 17 - O Incrível Hulk – Planeta Hulk, 2013, p. 249



Para que uma personagem monstruosa seja vista como um herói messiânico é preciso que sua contraparte seja compreendida como uma figura ainda mais abjeta. A monstrosidade, nesse sentido, não precisa ser evidenciada apenas no plano estético, mas também no âmbito psicológico e emocional. Sendo assim, o antagonista apresenta um lado sombrio diferente do que é reservado ao personagem protagonista, o que faz com que o embate entre as forças presentes na narrativa não seja visto como algo maniqueísta (ou, pelo menos, não tão maniqueísta assim), mas como um confronto entre brutalidade e sadismo.

Ao ser percebido como uma ameaça, o herói passa a ser compreendido como um alvo também. O antagonista, então, une dois aspectos que, aparentemente, são excludentes a partir da perspectiva do senso comum: a violência e o prazer. No entanto, para Ginzburg (2012), a Literatura é um espaço propício para que essas noções limitadas sejam revisadas e compreendidas pela sua multiplicidade e estranhamento. O autor comenta sobre como é comum, no campo dessa arte, que leitores encontrem personagens violentos que sentem prazer em seus atos (como a própria satisfação que o Sr. Hyde sente ao atacar suas vítimas). Nas palavras do autor:

Na literatura encontramos manifestações de que o comportamento violento pode constituir prazer. A conexão entre violência e erotismo traz à tona o debate sobre os limites do humano. Se agressividade é uma força destrutiva, e a sexualidade permite um movimento de integração com o outro, o cruzamento entre as duas categorias pode fazer crer que estamos diante de um impasse ou de um paradoxo. (GINZBURG, 2012, p. 43)

O paradoxo aparente, porém, é desfeito ao se levar em consideração os inúmeros casos de agressões e violências ao longo da história da humanidade. Situações extremistas em que

aconteceram genocídios, casos de abusos de poder, os diferentes tipos de violência (sexual, psicológica, física), as atrocidades cometidas por assassinos em série, todos esses são exemplos reais sobre como a violência pode estar associada ao prazer: quem comete o ato infame, muitas vezes, sente-se contemplado exercendo poder sobre o outro. Sendo assim, a “agressividade e erotismo teriam em comum a capacidade de construir tensões e desequilibrar o estado habitual das relações do sujeito com o mundo externo” (Ginzburg, 2012, p. 43), o que funciona como a manutenção de um todo violento, seja para o sujeito, seja para o espaço que o circunda.

Na figura 17, o leitor é convidado a observar o lado monstruoso do antagonista. Mais que isso, vários elementos no enquadramento em questão (a composição do rosto da personagem, o direcionamento dado aos olhos, a maneira como a personagem está disposta na imagem, o sombreamento e a luz) apresentam uma relação de proximidade e cumplicidade entre leitor e personagem quadrinhesca. Todo esse aparato cria uma atmosfera diabólica em torno do antagonista e, uma vez criada a figura de Satã, torna-se simples aceitar um messias com urgência por mais torto que ele possa parecer. Tais pontos na narrativa evidenciam, por fim, que a violência passa a ser parte da vida não apenas de quem a comete ou de quem sofre diretamente com esses atos, mas também de quem observa atentamente, de quem age como expectador.

3.3 Questões internas: o monstro psicológico (Cães de Guerra)

A terceira parte do *corpus* analisado nesta pesquisa é reservada exclusivamente para tratar do âmbito psicológico da personagem monstruosa. Nesta seção, compreendemos que a parte psicológica do Hulk está, de certa forma, bastante próxima do que é entendido como uma construção identitária da própria personagem. Para se tornar mais compreensível tal ponto de partida para a observação do objeto de estudo, serão levadas em consideração as contribuições freudianas no que tange à psicanálise, assim como os estudos socioculturais acerca da formação da identidade do indivíduo e em como ela é formulada na contemporaneidade. Contudo, antes de adentrar a discussão teórica sobre a obra, vale ressaltar as características estruturais e os componentes do objeto da pesquisa.

O objeto de análise deste tópico, intitulado *O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra*, consiste em um compilado de HQs reunidas em uma edição de luxo com capa dura e páginas mais resistentes, que foi editado pela editora *Panini Comics Salvat*. Além da organização e finalização diferenciada em relação aos quadrinhos comuns (que têm páginas mais simples e acabamento em brochura), a edição especial conta com informações extras acerca da personagem: uma breve cronologia que apresenta as principais aventuras e os eventos mais importantes relacionados à construção do herói; informações sobre os bastidores da criação do Hulk, de maneira a apresentar e informar aos novos leitores sobre o “tom” que os quadrinistas pretendiam dar ao monstro heroico; uma galeria que retrata as capas originais da saga *Os Cães de Guerra* com seus respectivos episódios em inglês; por fim, o compilado de narrativas ainda conta com indicação para leituras adicionais que possam complementar a experiência de leitura dos leitores, bem como apresentar diferentes abordagens da personagem quadrinhesca.

Sobre a saga *Os Cães de Guerra*, que conta com o roteiro original escrito por Paul Jenkins e ilustrado por Ron Garney, pode-se afirmar que é uma singular aventura do personagem da *Marvel Comics*, uma vez que nela é retratada uma abordagem mais intimista e psicoemocional (o leitor é convidado a visitar e conhecer um pouco mais a fundo a mente do Dr. Bruce Banner, *alter ego* do Hulk) do que somente a violenta e permeada por conflitos diretos com heróis, vilões ou, até mesmo, as forças do exército. Nesse sentido, a obra abre um leque de informações interessantes, que adentram os campos da biologia, da psicologia e da moral tanto para os leitores assíduos das narrativas quadrinhescas, quanto para os que buscam conhecer uma primeira aventura.

Logo de início, no prólogo da história, que é intitulado de *Olhos de Serpente*, há a presença de um Bruce Banner viajando em um ônibus, enquanto que do lado de fora cai uma chuva constante, e o reflexo na janela do transporte público não é o seu rosto humano, mas a aparência de um Hulk com expressão raivosa e olhar penetrante. Em seguida, as cenas são intercaladas: uma delas mostra que o Dr. Banner está em sua casa, confortavelmente, até que sente dor e incômodo que o impossibilita de realizar simples tarefas, como escovar os dentes ou beber uma xícara de chá; em outra sequência de cenas (todas elas em um único enquadramento, são representados fragmentos do passado e da memória do cientista, como momentos em que apresentava genialidade desde sua infância, perpassando pelo envolvimento amoroso com a filha do general do exército estadunidense e seu arquiinimigo, Ross, até o acidente que culminou em sua tragédia.

O discurso que envolve as cenas e as conduz é, na verdade, um verdadeiro monólogo de um narrador que parece conhecer muito bem a personagem, mas que não parece ser externo: a voz, de certa forma, é uma constituição das múltiplas personalidades do cientista. A explanação serve tanto para situar o leitor sobre o foco principal da história, que é o de representar os conflitos internos entre Banner e sua contraparte, ou melhor, suas diversas partes, os Hulks, quanto para guiar os eventos de maneira a expressar opiniões e juízos de valor sobre a própria história e as personagens. O monólogo inicial pode ser dividido em duas vertentes como veremos a seguir:

A primeira parte do monólogo é centrada no conflito interior de Bruce Banner e sua relação com seus sentimentos. A voz fala na mente do cientista, provocando e insinuando que ele é, nada mais, que uma causa perdida e que a falha de Banner é iminente, como se fosse um destino traçado e imutável.

A vida é um jogo de azar, Doutor Banner... e você é o dado. É sempre assim com você, que rola pelo país, lançado pelo grande apostador lá no céu, sempre se perguntando quando foi a última vez que ganhou de verdade. Talvez com a Betty. Ela o amava. Se bem que ela morreu, não é mesmo? Hoje em dia, parece que você aposta perpetuamente... No limite da banca, a impressão é de que o jogo sempre é rápido demais para você. Desde que Betty morreu, o diabo assumiu o controle da mesa, mudando as regras a cada rodada... confundindo olhos e mente. A pressão é bem maior do que você é capaz de suportar. Há muito em jogo e é possível vê-lo no final da mesa, sorrindo e esperando sua falha... “Encerraram-se as apostas, senhoras e senhores”. (O Incrível Hulk, Os Cães de Guerra, 2015, p. 1-2)

A segunda parte do monólogo é voltada para o problema principal da narrativa: o protagonista está com uma doença degenerativa (ELA - Esclerose Lateral Amiotrófica) e, ao passo que precisa de cuidados em seu pouco tempo de vida, precisa usar de sua intelectualidade para buscar uma alternativa para tratamento, além de manter a calma para que não fique estressado e acabe se tornado uma ameaça à sociedade. Banner é mostrado como um indivíduo que carrega um fardo cansativo e doloroso, pois não pode nem mesmo sofrer como um humano comum, sem colocar em risco todos a sua volta, todo o mundo como o é conhecido.

Começou há poucas semanas, naquele cassino vagabundo em que você entrou perto de Roanoke. Sua mão esquerda treme tanto que você nem consegue tampar a pasta de dente. O nariz coça, os lábios amortececem. Provavelmente, é só um resfriado, certo? É... só um resfriado. Ou talvez... uma gripe forte. Você é muito inteligente, Banner... E, por mais que não queira admitir, sabe que há algo errado. Resta apenas seu último dólar no bolso. A derradeira chance de lançar os dados. Precisa tirar treze para continuar jogando. Continue andando e não olhe para trás. Não é nada. Não é o que você pensa. Acalme-se. Não se assuste, Bruce. Você não tem esse direito. Não pode se amedrontar como pessoas normais. Tudo está contra você. Porque quando se

agita, todo o ódio, medo e tristeza reprimidos desde a infância vêm à tona... multiplicados por mil. É como um morteiro: ao detonar, edifícios se incendiam, pessoas morrem. Você não passa de uma gigantesca bomba verde, Bruce Banner. Em contagem regressiva... (O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 3-7)

O sofrimento enfrentado pelo cientista é duplo: um causado pela doença, o outro pela sua condição monstruosa a partir de sua mente fragmentada. Tal discussão foi iniciada na obra literária de Stevenson (2015), em que Henry Jekyll e o Sr. Hyde entravam em constante conflito pelo domínio do corpo. Contudo, ampliando as possibilidades que o autor abordou, a HQ apresenta não um sujeito dividido em duas personalidades distintas e excludentes, mas mostra um indivíduo com uma gama de personalidades que não são, necessariamente, coesas: além de Bruce Banner (*ego*) e de Hulk (*id*), há as variações como, por exemplo, Joe Tira-Teima²², Professor Hulk²³ entre tantas outras.

De acordo com as discussões abordadas por Freud (2011) acerca do *Ego* e do *Id*, a organização psíquica do indivíduo pode ser dividida em Consciente (*cs*), Pré-Consciente (*pcs*) e Inconsciente (*ics*). Esta última, no entanto, pode ser percebida a partir de duas vertentes: um tipo de inconsciente que é *latente*, mas que é capaz de consciência, e um que é reprimido, ou seja, não é capaz de consciência. Como já discutido no capítulo dois, em relação à obra de Stevenson (2015), assim como o *ego* é representado por Jekyll, também o é representado por Bruce Banner nas narrativas quadrinhescas, ou seja, o cientista pacato é como um estado de consciência, aquele que é acessado pelo indivíduo e compreende questões morais, éticas e se adapta à organização social e política tal como conhecida, mas que pode, em questões adversas, não estar mais presente.

Sobre o estado de consciência, Freud afirma que:

“Estar consciente” é, em primeiro lugar, uma expressão puramente descritiva, que invoca a percepção imediata e segura. A experiência nos mostra, em seguida, que um elemento psíquico – por exemplo, uma ideia – normalmente não é consciente de forma duradoura. É típico, isto sim, que o estado de consciência passe com rapidez; uma ideia agora consciente não o é mais no instante seguinte, mas pode voltar a sê-lo em determinadas condições fáceis de se produzirem. Nesse intervalo ela era ou estava – não sabemos o quê. Podemos dizer que era *latente*, com isso querendo dizer que a todo momento era *capaz de tornar-se consciente*. Ou, se dissermos que era *inconsciente*, também forneceremos uma descrição correta. Este “inconsciente” coincide com “latente, capaz de consciência”. (FREUD, 2011, p. 16)

²² Joe Tira-Teima: também conhecido como Hulk Cinza, Tira-Teima é uma versão sarcástica, manipuladora, inteligente e criminoso do tradicional monstro verde. Chega a ser tão sagaz que envolve-se com a máfia e coordena um cassino em Las Vegas. Essa personalidade é encarada como uma versão reprimida da adolescência de Bruce Banner: inconsequente, imaturo e valoriza apenas o que lhe dá prazer.

²³ Professor Hulk: nascido de um conflito entre as personalidades Hulk, Joe Tira-Teima e Bruce Banner, o Professor Hulk é uma versão totalmente diferente que consegue articular a força do monstro verde e o intelecto do cientista. Uma adaptação do Professor Hulk pode ser vista no filme *Avengers: Endgame*, 2019.

Na narrativa quadrinhesca, a psique ou, melhor dizendo, as personalidades ocultas da personagem Bruce podem ser vistas como estando sempre em estado de latência, isto é, no sentido de se tornarem conscientes. Além disso, para que se tornem conscientes as percepções da personagem precisam ser baseadas em sua experiência, em suas vivências, nas sensações experimentadas em algum momento da vida, o que significa que, na tragédia particular do cientista, essa percepção tem relação direta com seus traumas e medos. Ainda segundo a perspectiva freudiana, o vínculo existente entre as percepções externas e o Eu (o ego) são mais evidentes e, portanto, identificáveis. Contudo, a relação entre a percepção interna e o Eu necessita de um estudo mais avançado e uma investigação especial para que sejam identificadas, uma vez que elas são originadas de campos diversos da mente com distintos níveis de profundidade, além, é claro, de serem mal conhecidas até mesmo pelo indivíduo. A exemplo disso, podem ser citados os diversos casos estudados no campo da psicologia no que tange aos traumas de infância, em que muitos pacientes esquecem ou bloqueiam de suas mentes as experiências dolorosas ou de alguma perda íntima, as lembranças de uma violência sofrida ou de um abuso, casos até mesmo em que os indivíduos reprimem desejos ou pulsões por pressões psicológicas que não são, necessariamente, identificáveis.

No entanto, ao contrário do que se pode imaginar, os problemas ou os desejos reprimidos no inconsciente não são por ele excluídos. Dessa maneira, os sentimentos ruins escondidos, os traumas, as memórias ocultas, tudo isso atua em blocos na mente do indivíduo não como se estivessem mortos, mas em busca de uma transformação que pode ou não se concretizar. Sendo assim, os estudos freudianos diferenciam as sensações em duas classes: as sensações prazerosas e as desprazerosas. Enquanto as primeiras não apresentam um caráter premente, ou seja, não são vistas como angustiantes ou que precisam de auxílio constante, as últimas necessitam de mudança em alto nível, com urgência, uma vez que elas angustiam, criam o “aperto no coração” dos indivíduos e os causa mal. Portanto, para a psicanálise é preciso que a disposição e investimento de energia para a contenção do desprazer é maior do que para a contribuição para o prazer. Analogamente, na situação de Banner, é necessário que o cientista usufrua de cada vez mais energia para conter – e até mesmo equilibrar – as duas contrapartes, todas monstruosas, porém em diferentes graus de monstruosidade. O *Ego* de Banner é a parte modificada e socialmente aceita do seu *Id* (os Hulks), uma vez que é sobre o pacato cidadão da ciência que os contratos sociais e de condutas nos relacionamentos interpessoais exercem influência direta, ao passo que esse mesmo *Ego* exerce esforço sobre o *Id*, de maneira a impor ou pelo menos colocar em prática uma noção de realidade ao invés de,

exclusivamente, a compreensão errônea de que a relação com o mundo é somente motivada pelo prazer.

Em *Os Cães de Guerra* (2015), o esforço de Bruce Banner é retratado como uma provação psicológica e emocional tanto para conter os seus diversos Hulks, quanto para enfrentar sua condição degenerativa. Além desses fatores, que por si só servem como perturbações na mente fragmentada da personagem, o herói precisa lidar com o luto da perda de sua ex-namorada e também com a perseguição cometida pelo vilanesco General Ryker, um militar paranóico cujas intenções são nebulosas e ocultas do próprio exército estadunidense. Todos esses conflitos, internos e externos, sofridos pelo herói na saga em questão podem também ser considerados como pressões e transformações que atuam diretamente em sua construção identitária, que é a segunda fonte de discussão antes de adentrarmos a análise das imagens.

A discussão acerca da fragmentação identitária no contemporâneo é fruto de uma análise sobre como os processos de construção religiosa, nacionalista, de gênero, sexo, enfim, sobre como os fatores que constituem os indivíduos como sujeitos sociais atuam sobre os corpos e mentes deles. Tais concepções, em suma advindas das pesquisas sociológicas, encontram destaque na palavra de Stuart Hall (2015) e em seu posicionamento em compreender a identidade cultural como em um processo de desconstrução. Para o teórico cultural e sociólogo jamaicano, o entendimento sobre a identidade não existiu de maneira contínua através dos tempos, mas foi feito de maneira circunstancial e a partir do que se entendia como identidade. Dessa forma, o autor formulou três concepções distintas acerca da identidade ao longo do tempo: a primeira delas, que é a do sujeito do Iluminismo; a segunda, que é reservada ao sujeito sociológico; e, por fim, a de sujeito pós-moderno.

Em uma sucinta explanação, pode-se compreender as concepções sobre a identidade do indivíduo levando em consideração a questão das influências externas e culturais e as internas, relativas à mente. Nesse sentido, a identidade do sujeito do Iluminismo é entendida como aquela com a qual o indivíduo nasce e com ela se desenvolve, isto é, ela consiste em um núcleo interior que se comporta de maneira contínua ao longo da vida da pessoa, funcionando como uma espécie de “eu” essencial. Já a noção de sujeito sociológico foi construída a partir das mudanças no que tange ao relacionamento interpessoal e a complexidade do mundo moderno e, a partir disso, a própria consciência sobre o núcleo interior do sujeito deixou de ser vista como autônoma e suficiente por si só, mas construída a partir do contato com outros indivíduos. Sendo assim, as noções de “interior” e “exterior” passaram a ser vistas não como

duas esferas excludentes ou que não são compatíveis, mas como esferas que dialogam e constroem o alinhamento dos sentimentos subjetivos com o mundo objetivo a nossa volta, servindo como uma costura identitária para os sujeitos. Contudo, é justamente por conta dessas relações cada vez mais amplas e aproximadas entre o indivíduo e as inúmeras influências que atuam sobre ele que surgiu o terceiro ponto a ser discutido sobre a identidade, que é a do sujeito pós-moderno. Essa última concepção produzida pelos fatores sociais culminou em um indivíduo cuja noção de centro não mais existe, uma vez este é entendido como fragmentado, ou seja, a ideia de uma identidade fixa, essencial ou, até mesmo, permanente não é mais aceita nesta concepção, pois passa a ser construída e desconstruída, “formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 2015). O “eu”, que antes era unificado e coerente, apresenta identidades diferentes e que, muitas vezes, não são harmônicas ou complementares, mas que funcionam de maneira contraditória; essas identidades divergem e buscam diferentes direções, mostram-se de maneira deslocada ideológica, cultural e politicamente. Assim, o que se entende, no contemporâneo, como um posicionamento identitário unificado e coeso é, na verdade, uma manifestação ilusória de nossa própria mente, uma quimera dos desejos de se ter o controle sobre o que pensamos e queremos como se fossem genuínos. Ao contrário disso, a identidade é cambiante e maleável, quebradiça, estilhaçada e reorganizada de diferentes modos, em constante provocação a essa narrativa ilusória e segura da unidade.

Agora, sim, tendo essas perspectivas bem informadas como premissas teóricas para a análise da personagem Hulk no enredo da saga *Os Cães de Guerra*, os três aspectos que foram observados nas duas HQs anteriores serão aqui evidenciados. Nesse sentido, vale lembrar uma vez mais a relevância da imagem quadrinhesca como sendo também uma maneira de ler, já que a exploração dos sentidos e a construção de novos significados advêm da junção dos fatores textuais e imagéticos – bem como outros que são prototípicos das histórias em quadrinhos.

Seguindo a mesma ordem de análise que as outras HQs desta pesquisa, levantaremos a análise sobre como a ótica clássica é ressignificada à luz da narrativa quadrinhesca. Sendo assim, vale lembrar a relação estipulada, no conto de Stevenson (2015), entre o médico, Dr. Henry Jekyll, e seu amigo e advogado, o Sr. Utterson. Após o cientista ver sua própria vida perturbada com toda a bagunça feita por sua contraparte monstruosa e cruel, o Sr. Hyde, Utterson aparece na narrativa como aquele que vem para auxiliar e servir como um ponto de

esperança e saída para todo o caos. O advogado, apesar de não ter ciência das transformações sofridas pelo amigo, age como alguém preocupado com o bem-estar do distinto Jekyll. Enquanto o advogado busca compreender o que há de comum na relação entre o médico e o homúnculo de comportamento agressivo e problemático, em contrapartida, o cientista admite que não há nenhuma honra no contato com o violento Hyde, numa tentativa de afastar que suspeitas recaiam sobre ele e também como uma maneira de desabafar a culpa de sua tragédia pessoal.

“Utterson, juro por Deus”, exclamou o médico, “juro por Deus que nunca mais vou pôr os olhos nele. Dou-lhe minha palavra de honra, não quero mais saber dele. Está tudo acabado. E na verdade ele não quer minha ajuda, você não o conhece como eu. Ele se encontra em segurança, em absoluta segurança. Tome nota do que eu digo: nunca mais se ouvirá falar nele.” (STEVENSON, 2015, p. 89)

Na saga quadrinhesca, contudo, o auxílio de Bruce Banner vem de sua antiga colega – e ex-namorada – de seu tempo de faculdade, a dr. Angela Lipscombe, do Instituto de Psiquiatria Neuromuscular. Nesse contexto, a psiquiatra acompanhará a jornada de conflitos psicológicos em relação à doença de Banner e ao contato com seus diferentes Hulks. Na HQ, diferentemente do conflito bilateral que há no conto de Stevenson (Henry Jekyll tentando dominar Hyde e vice-versa), a tentativa de dominação sobre o corpo e as ações é multilateral: são variadas forças, nada harmônicas, nem semelhantes, que dispõem de objetivos e justificativas distintas, a fim de demarcar o território (a mente e o corpo) e impor suas características emocionais e suas identidades.

Figura 18 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 23



Na figura 18, podem ser observadas duas expressões, em quadros diferentes e em tonalidades esverdeadas. Cada uma delas representa uma parte do interior do cientista: a primeira, em imagem superior e requadro maior, com expressões mais agressivas e desmedidas, representando uma ameaça monstruosa, porém diferente do Hulk convencional; a segunda delas, o rosto de Banner, espantado, amedrontado, porém sem o tom totalmente humano, uma vez que uma parte de seu rosto está assombrada e a pupila bem apequenada, enquanto o outro lado é mais clareado e a pupila está dilatada. Os dois quadros em tonalidade verde funcionam como um espelho, sugerindo ao leitor que eles estão face a face e confrontam um ao outro.

O medo do cientista está expresso em suas palavras, quando este sugere a existência das vontades e desejos de suas personalidades/identidades:

Eu atinjo pontos tão sombrios, Angela... cheios de medo, cansaço, ódio e agitação... Mesclados das mais variadas formas. Não é possível resistir, pois eles me submetem totalmente e eu perco a noção de quem eu sou. É aí que o Hulk se manifesta. Eu o sinto... Como um vulcão genético... Esperando pacientemente... Pouco abaixo da superfície. Sei que está dentro de mim e, no dia que eu permitir, nunca mais vou ser Bruce Banner. (O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 23)

O auxílio sugerido pelo advogado de Jekyll é ressignificado pela ajuda oferecida pela psiquiatra e amiga de Bruce Banner. No conto de Stevenson (2015), a manifestação do *Id* freudiano é relacionada aos desejos reprimidos do pacato cientista: as pulsões sexuais, os desejos ocultados, toda a alegria que era revestida em trabalho e dedicação, mas repleta de culpa e infelicidade. No contexto quadrinhesco, o lado reprimido e mais monstruoso de Banner não está relacionado aos seus sentimentos superficiais, como a raiva ou outros desejos impulsivos, mas com o trauma de uma infância marcada pelo testemunho de assassinato de sua mãe. O maior medo de Banner deixa de ser, em outras palavras, a alternância entre médico e monstro, mas passa a ser a transmutação total e definitiva em uma criatura perigosa e devastadora, desconhecida e difícil contenção.

Se for possível compreender o *Id* freudiano de maneira fragmentada e individualizada, tal qual a identidade é compreendida, no contemporâneo, por Hall (2015), pode-se afirmar também que, no contexto da HQ, Hulk e suas diferentes manifestações atuam no campo do próprio *Id*, enquanto que a parte reprimida atua em um espaço mais profundo da mente do cientista. Essa parte reprimida não busca o espaço de atuação dos Hulks, mas emergir ao controle total, de maneira a devolver as dores e os tormentos que serviram de alimento por todos os anos. Sendo assim, se a parte reprimida é alimentada por tantos sentimentos desprazerosos e conturbados, logo, ela tende a ser catastróficamente poderosa, bem como destrutivamente avassaladora.

Freud (2011) afirma que, quando necessário, o Eu (*Ego*) adota determinadas desejos e pulsões do *Id*, de maneira a satisfazer suas vontades e não criar uma profunda cisão entre as partes. Nas palavras do psicólogo austríaco, há a metáfora do cavaleiro e seu cavalo para satisfação do *Id* pelo *Ego*. Ao criar tal metáfora, o autor diz que:

A importância funcional do Eu se expressa no fato de que normalmente lhe é dado o controle dos acessos à motilidade. Assim, em relação ao *Id* ele se compara ao cavaleiro que deve pôr freios à força superior do cavalo, com a diferença de que o cavaleiro tenta fazê-lo com suas próprias forças, e o Eu, com forças emprestadas. Este símile pode ser levado um pouco adiante. Assim como o cavaleiro, a fim de não se separar do cavalo, muitas vezes tem de conduzi-lo aonde ele quer ir, também o Eu costuma transformar em ato a vontade do *Id*, como se ela fosse a sua própria. (FREUD, 2011, p. 31)

Na obra quadrinhesca, o mesmo acordo – pode-se dizer até mesmo “pacto” – é realizado entre a personalidade de Banner e alguns de seus monstruosos Huks. Sabendo que a doença irá consumir sua mente e seu corpo, Banner apela para sua única (e, talvez, possível) salvação: em sua mente, o cientista busca um diálogo com suas contrapartes a fim de elas, no derradeiro momento, assumam o controle da mente e do corpo dele, de maneira a impedir que seja morto. Segundo o cientista, o controle dos Hulks (especificamente do Hulk tradicional, Joe Tira-Teima e Professor Hulk) de maneira alternada pode garantir tanto a continuidade e um futuro retorno de Banner, quanto à vida social, uma vez que tendo características e intenções distintas, elas poderiam não ser, necessariamente, ameaçadoras.

A partir de tal planejamento mirabolante, a personagem de Banner demonstra que, além de se proteger da finitude pela doença, outro mal continuará aprisionado: a personalidade monstruosa do trauma. Essa faceta reprimida do *Id* de Banner é descrita, pelo narrador, como uma criatura de estatura gigantesca e poder descomunal, com cheiro de ferro-gusa e éter e carcaça impenetrável, mas que protege, em seu núcleo, uma criança frágil. Se forem levadas em consideração as fases da vida de um indivíduo, os Hulks manifestam esses momentos e as singularidades prototípicas de cada um deles. Claro está que, por se tratar de uma figura heroica que tem certas características da tragédia clássica – todo o sofrimento, as atribulações, os desafios a serem enfrentados, os monstros internos e externos -, a sensação de perigo e ameaça são uma constante na vida da personagem, até mesmo quando a solução parece ser plausível em sua sobrevivência.

Voltando à questão do acordo entre Banner e suas partes, vale ressaltar como essa medida é realizada. Ao ter buscado ajuda de Angela Lipscombe, a psiquiatra, Banner adormece em sua casa e acaba tendo pesadelos que beiram a uma transformação em Hulk. Assustada e preocupada com a possível destruição, a psiquiatra coloca o cientista em uma máquina de indução hipnótica, a fim de conhecer melhor a mente de seu paciente. O auxílio da doutora advém não apenas de seu sentimento altruísta, mas também pelo seu desejo de estudar e categorizar uma mente tão brilhante e fragmentada quanto a de Bruce Banner. O processo de indução hipnótica funciona como um fator externo que faz com que o cientista adentre o espaço de sua mente, agindo contrariamente à fórmula do conto de Stevenson (2015), que fazia surgir o monstruoso. Sendo assim, na obra quadrinhesca, o leitor pode experimentar um quadro diferenciado em relação ao clássico, uma vez que o movimento é de colocar o aspecto do *Ego* no espaço relativo ao *Id* freudiano.

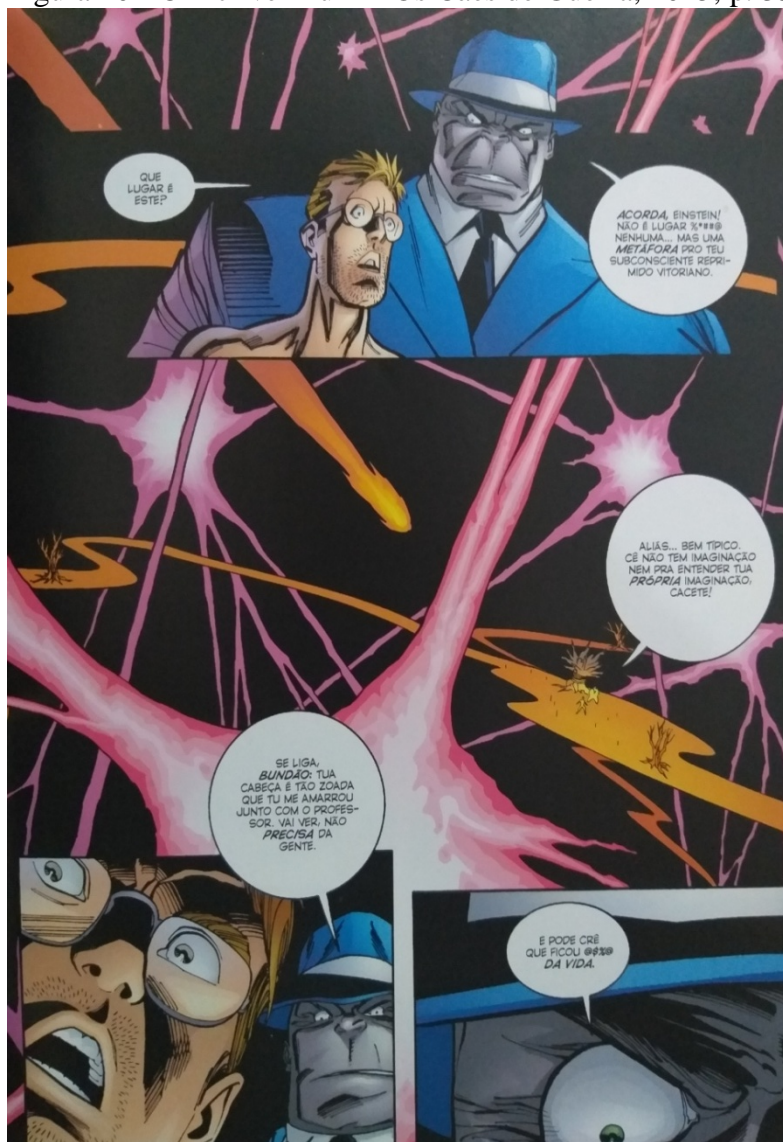
Figura 19 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 33



Ao passo que na obra de Stevenson (2015) não há a possibilidade de conciliação entre as partes Jekyll e Hyde, uma vez que representam lados conflituosos e excludentes, naturalmente detestáveis um ao outro, a obra quadrinhesca ressignifica a relação entre o médico e o monstro a partir de outros fatores – a presença da doença do cientista, o mecanismo da máquina de hipnose e a infância traumática emergindo em forma de uma ameaça maior são alguns exemplos. O primeiro contato que Banner (*Ego*) tem ao entrar sua própria mente fragmentada é com o seu tradicional Hulk (*Id*). Na figura 19 é mostrado que a relação de conflito permanece entre o cientista e o monstro: Banner deseja ter o controle sobre a força incontrolável de Hulk, porém, com intenções semelhantes, o monstro esmeralda urge por expressar toda sua revolta inconsciente, já que a personagem surge em momentos em que Banner está descontrolado e raivoso.

A disposição dos quadros e o enquadramento (o ângulo) em que as personagens se encontram funcionam, na figura 19, como forma de colocar Banner e Hulk como adversários que não se conectam por afinidades. O segundo e o terceiro quadro, por exemplo, claramente demonstram a oposição ao sobressaltar Banner, de um lado, e Hulk, do outro, mas que, em uma cena total, são grandiosos em relação ao outro.

Figura 20 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 35



Na figura 20, contudo, há a presença do diálogo e entendimento entre as partes Banner e Tira-Teima. Sendo representado como um Hulk mais eloquente, Tira-Teima conversa com sua contraparte humanizada e central, de maneira a explicar, não sem sarcasmo, o quão desorganizada e desestruturada é a mente do cientista. Nas palavras de Tira-Teima, Banner “não tem imaginação nem pra entender a própria cabeça”. Nessa figura, a disposição dos

quadros mostra a desordem psicológica do herói a partir do “desalinhamento” do enquadramento, o fundo preenchido com luminosas e rosadas linhas interconectadas (que podem servir de analogia aos ligamentos neurológicos), sugerindo uma ambientação psicodélica e assustadora.

No entanto, todo o cenário, toda a ambientação escurecida, embora entrecortada pelos ligamentos coloridos, ora rosados, ora avermelhados, faz com que o leitor reconheça como uma caverna em que as manifestações monstruosas de Banner (con)vivem. Essa caverna é a parte inconsciente discutida por Freud (2011) e ela reflete não somente o espaço da memória não acessado, isto é, reprimido, pelo cientista, mas também a experiência traumática do jovem Banner.

Aproveitando a discussão sobre a temática da memória e da mente da personagem protagonista, é importante destacar o segundo ponto de análise acerca da obra: a relevância da imagem como um texto que transmite a mensagem ao leitor. Para isso, levaremos em consideração a imagem da face e em como ela é retrata os aspectos psicológicos da mente do cientista, uma vez que tanto a expressão do homem, quanto as diferentes expressões de seus monstros revelam estados de espírito e intenções distintas. Sendo assim, é importante ressaltar em como a anatomia expressiva, em obras de arte sequencial, é um dos aspectos em que os quadrinistas mais se detêm. A forma humana é, para o quadrinista, a imagem mais universal, ou seja, é a partir da forma de rostos, de expressões decididamente humanas que o artista explora e adapta para outras personagens, que são configuradas e compreendidas como “não humanas”. A transposição de expressões humanizadoras cria os laços de identificação e entendimento das personagens pelo leitor.

Não abordaremos, neste estudo, a parte do cérebro responsável por arquivar na memória as expressões corporais dos seres humanos e de outras criaturas a partir da captação pela visão. Contudo, a experiência vivida pelo artista sequencial, seja em seu contato com outros indivíduos, seja pelo contato com outras expressões artísticas – como o cinema, obras quadrinhescas, artes plásticas, arquitetura, teatro, novela, por exemplo – é um fator que faz com que seu arcabouço de imagens mentais seja amplo. Afastadas dos aparatos tecnológicos que influenciam na manifestação artística, os gestos, as expressões corporais e faciais, os movimentos, entre outras maneiras de comunicar com o corpo são maneiras próprias do ser humano, configurando-se como linguagem corporal. Isso tudo é parte do inventário que fica retido na memória do quadrinista.

Para Eisner (2010), a leitura do corpo é uma arte construída e desenvolvida pelo próprio ser humano e atua em grau mais elevado do que se pode imaginar. O autor destaca que essa forma de leitura é relacionada, muitas vezes, com o instinto de sobrevivência do indivíduo e que esse vem sendo aperfeiçoado desde a idade mais tenra, ou seja, desde a infância. Sendo assim, a leitura do corpo e das expressões dos seres humanos são as responsáveis por comunicar aos sujeitos sobre situações de perigo ou de amor, quando alguém está mentindo ou dizendo a verdade, entre outras possibilidades. Na arte dos quadrinhos, o artista sequencial deve criar suas personagens como se tivesse em seu poder um dicionário repleto de gestos humanos e suas definições.

O autor divide suas impressões acerca das expressões representadas nos quadrinhos a partir do corpo e do rosto das personagens. A postura do corpo e o gestual das personagens apresentam primazia em relação ao texto propriamente escrito. Sendo assim, Eisner (2010) afirma que há uma diferença e relação entre o gesto e a postura. De acordo com o autor:

Um gesto, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral, a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma sequência. Deve expressar claramente o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada. Uma postura é um movimento selecionado de uma sequência de momentos relativos a uma única ação. (...) é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo. (EISNER, 2010, p. 106-107)

A obra *Os Cães de Guerra*, como já mencionado, aborda as diversas facetas, personalidades e criações identitárias de Bruce Banner – inclusive, a do próprio cientista que é, em si, uma faceta. Além disso, como também já afirmado, algumas identidades recebem maior destaque (Hulk, Joe Tira-Teima, Professor Hulk) e ganham profundidade no decorrer da narrativa, revelando muito mais que apenas um amontoado de músculos e raiva. Diferentemente do clássico de Stevenson (2015), os quadrinhos podem abordar, a partir dos traços do quadrinista, a configuração imagética de cada uma das faces da personagem central. Em determinado ponto da narrativa, após ser capturado pelo vilão da trama, o General Ryker, Banner, na verdade o Professor Hulk, é submetido à tortura por meio de um maquinário. O tratamento reservado ao eloqüente monstro foi dado a fim de obter informações privilegiadas acerca do funcionamento da mente do cientista para que o exército – mais explicitamente o próprio General – pudesse utilizar em um projeto que não deveria ser divulgado. O resultado

do processo de tortura proporciona ao leitor perceber diferentes outras facetas que vivem enclausuradas na mente fragmentada do protagonista da obra.

Em diálogo com os estudos freudianos, Hall (2015) propõe uma discussão sobre a formação identitária como um processo, ou seja, a identidade advém de uma construção que acontece em um determinado espaço de tempo e em contato com as diferentes realidades socioculturais em que o indivíduo mantém relação. A partir da perspectiva do sociólogo, o “surgimento” e a transformação das identidades têm um contato próximo com o que foi proposto por Freud em seus estudos sobre o inconsciente. Nesse sentido, a vidência é a de que todo o conjunto de informações e sentimentos que o indivíduo tem em sua mente – incluindo os que são contraditórios e não resolvidos, tanto os positivos quanto os que acarretam em frustrações – permanecem com o sujeito e corroboram em uma “divisão” do “eu”. Em outras palavras, essa divisão é a própria fragmentação do indivíduo.

Assim, a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. As partes “femininas” do “eu” masculino, por exemplo, que são negadas, permanecem com ele e encontram expressão inconsciente em muitas formas não reconhecidas na vida adulta. Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de *identificação*, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma *falta* de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a “identidade” e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos “eus” divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude. (HALL, 2015, p.24-25)

Da mesma maneira que as identidades são construídas e manifestadas em determinados espaços e tempo, as identidades do cientista surgem a partir da tortura no maquinário do exército. Tais personalidades serão visualizadas nas imagens a seguir, que precisaram ser divididas a fim de melhor serem exploradas nesta pesquisa.

Figura 21 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 194.



Na figura 21, as diferentes partes do inconsciente da personagem central são manifestadas não em um momento de consciência do indivíduo, nem mesmo em uma possibilidade do *Ego* em proporcionar aos seus *Ids* – se assim pudermos chamá-los no plural

– uma visibilidade. Ao contrário, todas surgem em um momento de dor angustiante e destrutiva para o cientista. Cada uma das versões identitárias da personagem demonstram sua dor, bem como toda a força de resistência à destruição iminente. Do ponto de vista artístico e técnico, cada enquadramento funciona como um isolamento dessas identidades fragmentadas, buscando singularizar cada uma das personalidades e seu potencial. Nesse sentido, por mais os requadros funcionem como uma parte de um todo, uma vez que a própria página também é um enquadramento das pequenas imagens, o leitor é convidado a fazer uma leitura mais atenta para cada uma das expressões faciais das personagens apresentadas.

Na imagem em questão, entra em jogo o processo discutido por Eisner (2010) acerca do rosto e das expressões que o quadrinista utiliza para transmitir sua mensagem. As imagens dos rostos dos diferentes Hulks demonstram para o leitor sentimentos como angústia, dor, sofrimento, ira, pânico, ódio, impotência e surpresa. O texto escrito, também ele entrecortado, sugere que essas identidades são em certa medida, apesar de diferentes e não harmônicas, personalidades que ressoam uma voz em comum, fazendo alusão ao cientista, o lado consciente de todas elas. Contudo, nem mesmo Banner pode ser considerado, a partir da discussão proporcionada pelos estudos sociológicos e psicanalíticos, o centro das personalidades, pois a noção de centralidade está fora de cogitação.

Por fim, o último ponto a ser abordado na análise da HQ em questão é sobre como os aspectos da monstruosidade e do heroísmo são expressos e percebidos no contexto da narrativa. Nesse sentido, cabe ressaltar duas passagens relacionadas ao aspecto do monstro na obra quadrinhesca: o primeiro deles é reservado ao conflito interno de Bruce Banner e em como seus monstros coexistem em sua mente; o segundo, contudo, aborda o conflito externo, ou seja, como o monstro de Bruce Banner enfrenta os monstros que existem no mundo, na realidade a qual a personagem não tem nenhum tipo de controle.

O primeiro ponto para a abordagem acerca da monstruosidade em *Os Cães de Guerra* (2015) é relativo ao espaço psicológico do herói quadrinhesco em questão. Como já discutido no primeiro aspecto de análise (a pluralidade dos monstros de Banner, a mente fragmentada), seremos breves em relação a esse ponto. Sendo assim vale destacar que para a personagem central um aspecto monstruoso de relevância é quando esta percebe que seus medos e angústias passam a tomar forma, ou seja, começam a ser corporificados. O monstro interno busca liberdade e Bruce Banner teme que o mundo sofra com a transgressão de seu psicológico abalado, que foi responsável por reprimir, durante anos, os traumas de infância.

Figura 22 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 39



A monstrosidade aprisionada em Banner é grandiosa, poderosa, anseia por desbravar e expor todos os sentimentos que estavam enclausurados. A repressão ganha forma, garras, músculos, dentes afiados. O lado humanizado e os outros monstros²⁴ são mostrados de maneira apequenada em relação à criatura que representa a dor reprimida²⁵. No entanto, apesar de apequenado, o cientista passa a ser o foco de atenção da criatura reprimida: ao percebermos o olhar do cientista, na parte inferior da figura 22, podemos observar que ele

²⁴ Na figura em questão são apresentados o Professor Hulk e o Joe Tira-Teima, posicionados próximos ao Bruce Banner.

²⁵ Na narrativa de *Os Cães de Guerra*, a monstrosidade é conhecida, indiretamente, como “*Olhos de Serpente*”.

encara nos olhos o seu trauma e vice-versa. A monstruosidade busca o confronto com a personalidade que ela reconhece como liderança daquele território, ou seja, o *Ego* freudiano. Sobre esse ponto de discussão, Freud (2011) afirma que:

Embora constitua uma digressão, relativamente ao nosso objetivo, não podemos evitar que a nossa atenção se volte momentaneamente para as identificações objetais do Eu. Se estas predominam, tornam-se muito numerosas e fortes, incompatibilizando-se umas com as outras, um desfecho patológico é provável. Pode-se chegar a uma fragmentação do Eu, quando várias identificações se excluem umas às outras mediante resistências, e o segredo dos casos chamados de múltipla personalidade talvez esteja em que as várias identificações tomam alternadamente a consciência. Mesmo não indo tão longe, há a questão dos conflitos das diferentes identificações em que o Eu se distribui, conflitos que, afinal, não podem ser claramente descritos como patológicos. (FREUD, 2011, p. 38)

Além do conflito entre o Eu (*Ego*) e a personalidade reprimida, a mente de Banner abriga um conflito que acontece, inclusive, entre suas identidades monstruosas. Em determinada passagem da narrativa, quando o cientista se vê em sua mente, o leitor pode perceber o caos e a conturbação que é o psicológico fragmentado de Bruce Banner. As múltiplas personalidades do herói quadrinhesco atuam de maneira desordenada, caótica e agressiva, uma vez que elas vivem em ponto de ebulição, apresentando sentimentos confusos e desarmônicos. Do ponto de vista dos monstros abrigados por Banner, a mente do cientista não é somente um espaço fictício, imaginado, mas também um espaço físico onde essas manifestações identitárias e psicológicas podem provocar destruições e estragos, que em menor ou em maior grau acabam influenciando o cientista – e até mesmo provocando a transformação de Banner em algumas de suas monstruosidades. A mente da personagem é um espaço capaz de ser desmoronado, um espaço que pode ruir por conta de suas contradições psicológicas.

Figura 23 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 201



A figura 23 retrata com excelência o caos propagado na mente da personagem: a correria sem um objetivo propriamente dito, os conflitos entre as personalidades, a desarmonia, as diferentes formas físicas que os seus monstros apresentam, as expressões faciais e estereótipos que representam a agressividade e a violência. Em meio ao caos, a identidade humanizada busca seu espaço de atuação, que também pode ser visto como uma tentativa de encontrar a ordem e o controle, mesmo que essa medida esteja longe de ser alcançada.

O outro ponto sobre a representação da monstrosidade – e também do heroísmo – no contexto da narrativa acontece a partir do conflito externo. Nesse sentido, é importante salientar que a violência (tanto por parte do monstro heroico, quanto por parte dos antagonistas) recebe destaque e, de certa forma, ela é compreendida como uma atitude institucional e legitimada. Por ser originada das forças institucionais do exército, em boa parte do contexto da saga quadrinhesca, a violência é vista como um mecanismo útil de controle e é por meio dela que a hegemonia governamental busca reprimir o herói.

Ginzburg (2012) explana que para diversas instituições hegemônicas o uso da violência é uma maneira de obter a ordem e, por isso mesmo, é preciso que esse mecanismo nada sutil esteja presente constantemente. O autor destaca que esse tipo de comportamento é em boa parte associado ao campo de atuação militarista, mas que não escapa de estar presente

em discursos políticos autoritários, principalmente os que são construídos sob uma índole conservadora. Como resultado dessas duas vertentes (o militarismo e o discurso conservador), a violência é manifestada, cotidianamente, por intermédio da ação policial.

Na saga quadrinhesca, o posicionamento conservador e violento é apresentado da seguinte maneira: as forças do exército comandam criaturas que são imbuídas de, por meio de violência, caçar o herói monstruoso. A monstruosidade, pela perspectiva das forças armadas, deixa de ser vista como tal e passa a ser encarada como uma atitude necessária para se obter a ordem. Sobre tais questões, Ginzburg (2012) é enfático ao destacar que:

Há espaços institucionalmente legítimos para a violência. O campo do militarismo é um deles. Sendo militar, o agressor está legitimado a destruir o inimigo. A polícia é outro. Sendo ela o agressor, pode destruir o bandido. A lei está do seu lado. Outros espaços são legítimos socialmente para o exercício da violência. Uma luta de boxe, por exemplo. Machucar o corpo do atleta oponente causando dano ao corpo do outro; podemos aplaudir, porque é um esporte. (GINZBURG, 2012, p. 83)

O autor ainda ressalta sobre o processo de naturalização da violência institucional – aqui entendida como uma monstruosidade institucional.

Situações como essas são consideradas socialmente legítimas. Por isso, embora sejam objetivamente agressivas, tendem a ser trivializadas, como se fossem naturais. Como se o exército e a polícia (ou mesmo o boxe) não fossem construções históricas, carregadas de particularizações conotativas e condicionadas por interesses específicos; como se não fosse possível constituir modelos de sociedade sem essas construções. (GINZBURG, 2012, p. 83)

Em determinadas passagens da narrativa quadrinhesca, a violência construída pela hegemonia das forças armadas é vista como a maneira correta e única para deter o monstro de Banner. Aqui destacamos duas imagens emblemáticas do quadrinho que revelam o caráter monstruoso em que a violência é exercida. Ao mesmo tempo que retratam o teor agressivo, as imagens também revelam o heroísmo da personagem central, uma vez que esta enfrenta adversidades para se manter íntegro e sobreviver aos conflitos.

A primeira delas é relativa ao conflito que nomeia a saga de *Os Cães de Caça*. O exército, imbuído de sua missão de caçar o herói, utiliza armas biológicas mortíferas: a mesma energia gama que foi necessária para a tragédia pessoal do herói foi usada para transformar cães comuns das forças armadas em monstruosas criaturas de guerra, não mais a serviço de investigação policial, mas como potentes armamentos.

Figura 24 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 82



Na imagem destacada, a manifestação da monstruosidade acontece de maneira descentralizada (o que fica por conta dos enquadramentos superiores em relação ao enquadramento central), mas também centralizada (com cena do conflito entre Hulk e os ferozes cães). A monstruosidade legitimada institucionalmente acontece quando o próprio general atua de maneira violenta ao autorizar a caça ao personagem central da trama, utilizando brutalidade e crueldade. Essa é a violência discutida por Ginzburg (2012), violência que ganha força, adeptos, discursos favoráveis e apoio armamentista. Nos enquadramentos

menores, o leitor pode observar a utilização de maquinário de guerra (o helicóptero, a metralhadora, uso de bombas e explosão), a figura de um militar em frente a um monitor, orientando o combate e monitorando as estratégias do conflito, bem como o a entrada dos cães de guerra como artefatos de tortura. O herói monstruoso, que por vezes já fora colocado como um ameaça, ganha uma perspectiva de mártir: ele passa a ser menos monstro e mais vítima, evidenciado uma atitude mais assustadora por parte do Estado.

Fora do espaço de discussão literária, se for traçado um paralelo com a realidade de muitas nações, o grande problema não é de fato a existência da violência ou de processos violentos nos cenários urbanos, nas relações socialmente instituídas. A questão acaba sendo, contudo, além dessa problemática: é a capacidade de existir, fora do controle do Estado, uma monstruosidade tão poderosa e ameaçadora que assusta, inclusive, os próprios poderes hegemônicos. Na obra *quadrinhêsca*, o herói é a personificação dessa ameaça monstruosa, uma vez que ele, por si só, foge do controle governamental. Mesmo que seu descontrole seja também um perigo social e envolva questões sobre moral e ética, o poder hegemônico passa a ser percebido também como monstruoso por querer ser o único detentor do poder, agindo como um soberano entre os indivíduos e as instituições.

Ao mesmo tempo em que a figura 24 evidencia a monstruosidade institucional por parte de um Estado com caráter autoritário, ela também demonstra o heroísmo da personagem protagonista. Hulk, sendo ele mesmo um monstro de proporções titânicas, enfrenta um desafio poderoso: vencer, sem quaisquer armas, a fúria de três feras tão poderosas quanto ele e armadas com garras e dentes afiados. Não obstante, mesmo que seja feita a leitura contemporaneizada sobre a violência presente na imagem, não se pode deixar de notar – talvez passando despercebido aos leitores menos atentos – um paralelo com o mito de Hércules e o grande desafio presente em seus doze trabalhos²⁶. Nesse sentido, a intertextualidade pode ser observada a partir do trabalho inicial do herói clássico: encontrar e derrotar, definitivamente e com as próprias mãos e força sobrenatural, a criatura feroz que aterrorizava os cidadãos da cidade de Neméia, um poderoso leão cuja pele era impenetrável e cuja força era superior a dos homens.

A segunda imagem relacionada à monstruosidade e ao heroísmo é relativa ao conflito entre Hulk e outro experimento realizado pelo exército estadunidense: um soldado transformado monstruosa e psicologicamente em uma arma de combate.

²⁶ Os doze trabalhos de Hércules serviram para que ele elevasse sua condição de herói à condição de uma divindade olimpiana ao fim de sua jornada.

Figura 25 - O Incrível Hulk – Os Cães de Guerra, 2015, p. 214.



Na figura em questão, o herói é visto em um conflito titânico: Hulk, o herói monstruoso, enfrenta uma contraparte deformada e grotesca de um dos agentes das forças armadas, porém, a postura adotada pelo protagonista é de compreensão e tentativa de apaziguar a ira de seu adversário. Embora poderosa, a versão do Hulk em poder de consciência é a do Professor, ou seja, dotada de mais lógica e genialidade, bem como de civilidade que o tradicional monstro verde. A violência e a monstruosidade institucional são percebidas como algo legal, pois assume o caráter de ser benfeitora e necessária.

No entanto, o monstro rival também é tanto vítima quanto o protagonista da narrativa. Flux, codinome para o soldado Benny Tibbetts, é um experimento e fruto de lavagem cerebral. A instituição governamental que o criou foi responsável também por implantar histórias falaciosas na mente do jovem soldado, treinando-o com ideologias violentas e de caráter imoral. Tal construção faz reverberar a perspectiva de Ginzburg (2012) sobre a violência estatal – a monstruosidade que é aceita – e a violência cometida fora do controle das instituições públicas. Nesse sentido, para o autor:

Cabe propor um recuo de perspectiva com relação a essa distinção e examinar a atribuição de um papel de responsabilidade do Estado em monopolizar a violência legítima, com recursos distribuídos junto ao exército e à polícia, em contraste com o mundo criminal, que configura a ameaça à sociedade com a violência ilegítima. Essa articulação propõe que o problema para a sociedade não seria a existência de conflitos, mas apenas um de seus lados, aquele lado que é considerado fora da lei. Isso tende a apagar a imagem do Estado como agente de violência ele próprio. (GINZBURG, 2012, p. 84)

Por fim, levando em consideração as abordagens teóricas e críticas acerca das imagens analisadas, pode-se observar que os três aspectos encontram pontos de convergência e divergência em relação ao clássico conto de Stevenson (2015), bem como as estruturas psicológicas personificadas do *Id* e do *Ego* freudianos em constante conflito na narrativa quadrinhesca. Além disso, o que é ressaltado na discussão, ainda mais evidente neste terceiro ponto de análise, é a questão do Estado também ser visto como um ente psicológico que expõe, em proporções descomunais, as feições primitivas e instintivas, apesar da qualidade de ser controlador, ao invés da atuação racional e ética. A monstruosidade, nesse sentido, não escolhe ser civil ou militar, nem individual ou coletiva, mas transgressora de fronteiras morais e éticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura sistemática e atenta aos textos teóricos e críticos sobre o horror na literatura, a violência e a monstrosidade, bem como sobre a mitologia, fez com que os nossos olhares e direcionamentos para o trabalho compreendessem os diálogos intermediais entre as obras literárias e míticas com as produções quadrinhescas da personagem Hulk do século XX e XXI como reverberações. Nesse sentido, o viés intermedial, como discutido por outros autores, fez-se presente em nossa abordagem, uma vez que a leitura das narrativas quadrinhescas (e por que não as leituras?) é também um processo intermedial e intertextual.

Nesse sentido, acreditamos que este trabalho – fruto de uma pesquisa e desenvolvimento – tem utilidade no campo das linguagens, das Letras e dos estudos literários da mesma maneira que nos estudos relativos à área das comunicações e das artes. Além disso, as discussões aqui propostas sobressaltam as temáticas dos campos das literaturas, mas dialogam também com as contribuições dos estudos culturais e sociais e, não diferente, buscam também contribuir para tais estudos sob um outro enquadre.

A partir da abordagem feita neste trabalho, acreditamos que as possibilidades são infinitas quando tratamos as imagens, mas também outras manifestações, como passíveis de leitura e análise. No caso das histórias em quadrinhos, os traços, os desenhos, as cores, os enquadramentos, como observados aqui, todos esses processos culminam num leitor ativo, participante da obra. Sendo assim, chamamos de leitor não somente os adeptos da obra narrativa em palavras, os clássicos leitores de livros cem por cento verbais, sem ilustrações, mas também aqueles que adentram em leituras imagéticas e verbo-imagéticas. Contudo, o que pode ser percebido como leitura é ainda mais amplo: lê-se um filme, uma novela, programas de televisão, mapas, sinais e códigos, luzes, enquadramentos, pistas, gestos. O leitor é um compreendedor, sem limitações, sem quaisquer restrições, de produções multimídias.

Como defendido por Eisner (2010), os quadrinhos são constituintes de um tipo de linguagem particular, uma vez que eles apresentam disciplina como se tivessem uma gramática própria. Contudo, as possibilidades das histórias em quadrinhos não são endurecidas, nem mesmo obrigatoriamente formais: elas agregam outras estratégias, os quadrinistas compreendem outras maneiras de contar uma história e adotam tais procedimentos para o fazer artístico. Dessa maneira, as estratégias para a ressignificação do clássico podem ser vistas a partir dos traços, das discussões levantadas pela produção

quadrinhesca, pelos conflitos, que muito funcionam como metáforas, entre os monstros e entre questões que perpassam os diferentes campos de atuação dos sujeitos: social, político, moral.

Além do mais, vale destacar, diante das abordagens e leituras feitas dos quadrinhos e dos enquadramentos, vemos como relevante a pesquisa e o trabalho para o campo do ensino escolarizado, uma vez que consistimos em uma sociedade cada vez mais plural, plural também em suas leituras diversas. Leituras essas que são feitas pelas imagens, telas, pinturas, por intermédio de aparatos tecnológicos, virtuais, enfim, mergulhadas em distintas mídias, entrecruzadas e permeadas de sentidos a serem explorados e refletidos.

As leituras aqui propostas não são somente relacionadas aos quadrinhos, aos textos literários, mas às possíveis leituras dos indivíduos, das relações interpessoais, dos heróis cotidianos com os quais convivemos – ou até mesmos somos em nossas jornadas, estudos, vivências. E, por que não, as leituras dos monstros, os quais também conhecemos, presenciamos, temos conhecimento a partir das leituras em diversificadas mídias e produções artísticas, mas também nas experiências de vida? Monstros que habitam tanto as literaturas, os textos, quanto o interior de cada um de nós. Afinal de contas, é preciso também perceber as humanidades nos monstros para compreendê-los e melhor estudá-los. Abordar tais discussões é falar também sobre as monstruosidades que nos cercam, é refletir sobre as realidades e propor releituras, novas maneiras de construir o presente próximo. É conceber possibilidades e reflexões mesmo em face ao indizível e monstruoso para, somente assim, buscarmos saídas conscientes e críticas para as crises que também compõem o mundo a nossa volta.

Mais que apenas observar e apresentar nosso viés acerca das personagens das obras literárias e quadrinhescas, o interesse busca ser maior. No primeiro ponto, vale salientar nosso interesse em contribuir um pouco mais para os estudos sobre mídias, distanciando a noção de que leitura é sempre algo fechado. Mais que isso, nossa crença é outra: a importância que acreditamos é a de que, tanto no campo acadêmico, quanto nas esferas escolarizadas, a abordagem literária possa ser alargada, em sentido de abranger leituras que não são, necessariamente, canônicas, mas que possam refletir realidades distintas e agregar na formação de indivíduos enquanto leitores de livros, de imagens e de mundo. Os olhares estão sempre atentos e buscando em telas de celular, telas de cinema, em páginas de revistas e livros, em outdoors, olhares em busca de leituras múltiplas, olhares em busca de novidades. O mundo, nesse sentido, é multifacetado por natureza, cabe a nós, enquanto leitores, buscarmos

as leituras que estão disponibilizadas e, para isso, é preciso que compreendamos também nossas oportunidades de leituras.

As palavras, as imagens, as cores, as formas, os traços, todos esses aspectos vão, de uma forma ou de outra, encontrar um espaço cativo e acolhedor nas manifestações artísticas e entre as distintas produções humanas. Naturalmente, em cada um desses espaços, eles atuaram sob estratégias outras, sob olhares outros. Justamente para isso é que os leitores precisam estar atentos, aptos a consumirem o supra-sumo da leitura. Se não dessa maneira, que pelo menos possam ter a sensação de que (re)conhecem o que estão vendo, assistindo ou lendo, por exemplo, de algum outro lugar. Quando esse (re)conhecimento acontece, mesmo que demorado, o leitor sabe que está diante de uma reverberação: o tempo da leitura, tanto do texto, quanto da imagem, dura o tempo necessário para que o leitor produza a ressignificação. Feito isso, uma outra interação é estabelecida: a da fala do texto com o leitor.

Em síntese, o que é esperado com este trabalho é exatamente isto: uma expectativa. A expectativa de que as discussões aqui presentes possam também ser reverberadas e que outros olhares também observem, por conseguinte, outras obras e possam extrair delas as cascas da superfície da leitura e os núcleos, que são misteriosos, mas que adotam também posturas contextuais. Por assim dizer, a expectativa é a de que a leitura ressoe além do hábito, além das formas tradicionais, além, inclusive, das palavras simples, mas por todo aparato que não se pretende ser secundário ou terciário ou figurativo. A expectativa é que a discussão desta pesquisa possa ser um mecanismo impulsionador aos novos olhares, que ela sirva de apoio e aliada para que, cada vez mais, novas maneiras de integração entre as artes possam ser lidas, analisadas e experimentadas a cargo da liberdade e da criatividade.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, Gláucio; MOREIRA, Mariana; ARAÚJO, Paula. *Adaptações cinematográficas e Literatura de entretenimento: um olhar sobre as aventuras de super-heróis*. Intertexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 20, p. 84-101, janeiro/junho, 2009.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas. SP: Papirus, 2003.
- BATALHA, Maria Cristina. *O grotesco entre o informe e o disforme, um possível sentido*. In: Itinerários, Araraquara, n. 27, p. 183-192, jul./dez. 2008.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, RS.: L&PM, 2019
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Introdução ao mito dos heróis*. In: Mitologia Grega. ed. Vozes, 3ª edição. Petrópolis, 1990.
- BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CARDINI, Franco. *Magia e bruxaria na Idade Média e Renascimento*. Instituto de História, Universidade de Florença-Itália. Psicologia USP, v7, n1/2, p.9-16, 1996.
- CLUVER, Claus. *Intermedialidade*. Pós: Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p.9-23, nov. 2011.
- COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. 2ª ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.
- COUTINHO, Andréa. *Ficção científica: narrativa do mundo contemporâneo*. In: Revista de Letras da Universidade Católica de Brasília, vol. 1, nº 1, ano 1, fev/2008.
- DAGIOS, Mateus. *Classics and comics: diálogos entre quadrinhos e Antiguidade Clássica*. 9ª Arte. São Paulo, vol. 2, n. 2, 123-128, setembro, 2013.
- DANIELS, Mark. *A história da mitologia para quem tem pressa*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da Literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- _____. *A morte de Deus na cultura*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2018.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 7ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. (Debates; 19).

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2012. (Debates; 4).

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ª Ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: 7Letras, 2010.

FRANÇA, Júlio. *O horror na ficção literária: Reflexão sobre o “horrível” como uma categoria estética*. XI Congresso Internacional da ABRALIC, *Tessituras, Interações, Convergências*. USP: São Paulo, jul/ 2008.

FREUD, Sigmund. *O mal-estar na cultura*. Porto Alegre, L&PM, 2010.

_____. *Obras completas, volume 16: O eu e o id, “autobiografia” e outros textos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GARCEZ, Luciane Ruschel Nascimento. *O mito, o herói, o artista*. In: Revista Ohun, ano 4, n. 4, p. 88-99, dez 2008.

GINZBURG, Jaime. *Literatura, violência e melancolia*. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

GOMES, C.A.M.N.N., AZERÊDO, G. *Poe, entre o cinema e a literatura: uma leitura intermediária de The Raven*. Ilha do Desterro, v. 70, nº 1, p. 211-220, Florianópolis, jan/abr, 2017.

GUERRA, Fabio Vieira. *Super-heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)*. UFF, Departamento de História, 2011.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. São Paulo: Iluminuras, 1991.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. *História das histórias em quadrinhos*. In: *História, imagem e narrativas*. N 5, ano 3, setembro, 2007.

JEHA, Julio. *Monstros e monstrosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

_____. *Da fabricação de monstros*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

KING, Stephen. *Dança Macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

LIMA, Sávio Queiroz. *Thor: da mitologia nórdica ao mercado de quadrinhos*. In: Segundo Congresso Internacional Viñetas Seriais: narrativas gráficas – linguajes entre el arte y mercado. Buenos Aires, Argentina, setembro, 2012.

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. 1ª ed. São Paulo: Martin Claret, 2015.

_____. *Genealogia da moral*. São Paulo: Martin Claret, 2017.

NIKOLAJEVA, Maria. SCOTT, Carole. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NUNEZ, Carlinda Fragale Pate. *O futuro do clássico*. In: História da literatura: fundamentos conceituais. Rio de Janeiro. Ed. Makunaima, 2012.

OLIVEIRA, Paulo Ricardo de. *Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics*. Imaginário, n 12, p. 80-104, Paraíba, jun. 2017.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Mutações da Literatura no século XXI*. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

RAJEWSKY, Irina. *Intermedialidade, intertextualidade e “remediações”*. In: DINIZ, Thais F. N. *Intermedialidade e estudos interartes – desafios da arte contemporânea*. (Org.) Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

REICHMANN, Brunilda. *Assim transitam os textos: ensaios sobre intermedialidade*. 1ª ed. Curitiba: Appris, 2016.

RIBAS, Maria Cristina Cardoso. *Literatura e(m) cinema: um breve passeio teórico pelos bosques da adaptação*. ALCEU – v. 14 – n. 28 – p.117-128 – jan./jun. 2014.

_____. NUNEZ, C.P.F. *Diálogos contemporâneos: da palavra ao écran*. Passages de Paris (APEB-Fr), v.13, p. 493-511, 2016.

SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

SCLIAR, Moacyr. *A melancolia na literatura*. In: Cadernos Brasileiros de Saúde Mental, vol. 1, nº 1, jan-abr, 2009.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

SOUTO, Generosa. *Representações dos monstros e monstruosidades na literatura e no cinema: transformações em A Terceira Margem do Rio, de Nelson Pereira dos Santos*. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 46, n. 4, p. 97-102, out./dez., 2011.

STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. Ilha do Desterro: Florianópolis, nº 51, p. 19-53, jul./dez. 2006.

STEVENSON, Robert Louis. *O médico e o monstro; O estranho caso do dr. Jekyll e Sr. Hyde*. 1ª ed. São Paulo: PenguinClassics Companhia das Letras, 2015.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2014. (Debates; 98)

VIEIRA, Marcos Fábio. *Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social*. Contemporânea, n 8, 2007.

Revistas de histórias em quadrinhos:

O INCRÍVEL HULK. Biblioteca Histórica Marvel. São Paulo: Panini Brasil, 2008.

O INCRÍVEL HULK. Os cães de guerra. São Paulo: PaniniComicsSalvat, Brasil, 2015.

O INCRÍVEL HULK. Planeta Hulk. Barueri, SP: Panini Books, 2013.