

RECORTE - REVISTA DE LINGUAGEM, CULTURA E DISCURSO

Ano 4 - Número 6 - Janeiro a Junho de 2007

[início](#)

ENTRE A RELIGIOSIDADE E A VIOLÊNCIA: UMA LEITURA DAS HQs FINISSEculares

Geysa Silva
UNINCOR

ABSTRACT – It is observed that the end-of-the-century narrative, adopting varied forms and the most diverse languages, slides from traditional stories towards post-modern ones, ranging from the old linear plot to the post-modern and interactive RPG and/or surfing Internet hypertext. These new languages perform new placements of the literary and impel to a network of meanings that express men's worries in the hectic post-modern time rhythm. In the impossibility of drawing conclusions about this process of desacralization of the literature, we prefer to restrain our analysis to one of these manifestations, namely comic strips and, within them, we prefer to center the focus of attention on two recurrent facts: religiosity and violence.

INTRODUÇÃO

A Teoria da Literatura hoje apresenta uma modulação particular, alternando a abordagem de textos canônicos com aqueles que, num passado recente, eram considerados paraliteratura. As Histórias em Quadrinhos, HQs, por exemplo põem em evidência tais posições, sinalizando a complementaridade entre essas duas vertentes teóricas e ampliando o campo de análise dos processos narrativos. A uma narratologia que empolgou os pesquisadores até a década de 80, seguem-se hoje as teorias da narrativa que se encaminham pelas tortuosas veredas da cultura, realizando o que se convencionou chamar de Estudos Culturais. À inicial abordagem dos textos, apoiada nas teorizações "clássicas", seguiram-se uma flexibilidade maior em relação à crítica e uma expansão dos limites do fenômeno literário, preparando o cenário para o debate que se realiza na atualidade.

Nesse contexto, os objetivos desse trabalho são: oferecer uma face do caminho já trilhado em nossa pesquisa sobre estéticas de fim-de-século, enfocar suas características e os temas que lhes interessam, acrescentar a isso a observação das modificações e das persistências que as HQs vêm apresentando ao longo do tempo.

Em seguida faremos a inserção das HQs na pós-modernidade, ao considerar que hoje há uma busca por metodologias que fujam à racionalidade moderna e ao primado do saber científico, até então respeitado como depositário de verdades irrefutáveis.

Note-se que a expressão da ideologia positivista começou a ser minada por duas mudanças epistemológicas, verificadas durante o século XX. A primeira, ocorrida nos anos 30, atingiu as ciências exatas, com a ruptura dos paradigmas newtonianos: o famoso teorema da incompletude de Gödel (1931), que afirmou a existência dos indecidíveis, e o princípio de indeterminação de Heisenberg, que afirmou a importância do observador no resultado de qualquer pesquisa. O sentido geral dessas descobertas é que mesmo o saber "mais puro" abre-se para a pluralidade dos saberes. A segunda mudança epistemológica, ocorrida nos anos 50, atingiu o terreno da Filosofia, com a publicação da obra póstuma de Edmund Husserl - *A crise das ciências européias* - que propõe a irredutibilidade do mundo vital às linguagens científicas. Sem resolver certos problemas, Husserl colocou em discussão teorias do conhecimento e da interpretação.

A partir dessas considerações, observaremos as HQs como expressão de uma cultura perplexa diante dos paradoxos em que está envolta, com o aguçar-se, em nível mundial, dos conflitos sem solução. Assim, a Teoria da Literatura, hoje, preocupa-se com as efervescências das novas linguagens e descobre que elas também expressam as efêmeras escalas de valores, os vazios da existência humana e as tentativas de dar um sentido à própria vida. Essas novas linguagens realizam novas localizações do literário e impulsionam-no para uma rede de significados que expressam as angústias do homem, no acelerado ritmo do tempo pós-moderno. Sendo impossível tirar conclusões sobre esse processo de dessacralização da literatura, preferimos restringir nossa análise a uma dessas manifestações, as HQs e, dentro delas, centrar o foco de atenção sobre dois fatos recorrentes: a religiosidade e a violência.

ENTRE A VIOLÊNCIA E A RELIGIOSIDADE

Quando se estudam as HQs contemporâneas, ficam evidenciados dois aspectos que lhes são peculiares, a religiosidade e a violência. Sem dúvida provocam curiosidade as séries de histórias que possuem, como ponto de apoio, episódios e heróis bíblicos ou míticos, dada a frequência com que eles aparecem. É verdade que a Sociologia já constatou o poder da religiosidade para constituir um quadro de identificação e de referência para os grupos sociais, pois ela sinaliza uma renovada capacidade de agregar, do fato religioso, como se pode verificar no inesperado surgimento, nos Estados Unidos, do neofundamentalismo evangélico. Neste sentido, James Beckford constata um enfraquecimento entre as instituições eclesiais e os próprios símbolos, adotados e interpretados livremente pelas seitas e pelos indivíduos.

A religião está à deriva, desligada dos anteriores pontos de ancoragem; essa situação, porém, não diminui sua eficácia. Ela permanece um poderoso recurso natural ou forma que pode atuar como veículo de mudança, desafio ou conservação. Conseqüentemente a religião tornou-se um fenômeno menos previsível. (BECKFORD, J. 1989, p. 170)

A ênfase sobre o indivíduo e a religião que se torna particular são acompanhadas pelo esquecimento do aspecto institucional e pelo esvaziamento da dimensão ética dos fenômenos religiosos, características do clima estetizante da sociedade pós-moderna. É preciso notar que a religião está sofrendo uma transição que repropõe a nunca esgotada exigência de redefinição de sua identidade, isto é, a religião é entendida, hoje, não somente no sentido institucional, nem somente como religiosidade particular, porque ambas as situações devem ser levadas em conta. Nisso está sua indeterminação, mas também a complexidade das relações entre o religioso e o social. A subjetivação das crenças e a fragmentação do *ethos* exibem a revalorização de modalidades tradicionais de experimentar o sagrado, assim como o reaparecimento de formas esotéricas e até satânicas, na multiplicação de tentativas diferentes de encontrar sentido para a vida, quando os elevados níveis de consumo e o culto do narcisismo transformam a existência num permanente espetáculo.

À Teoria da Literatura interessam as manifestações verbais desses processos, contribuindo para delinear as características da cultura e procurando compreender suas representações e modalidades possíveis. Nessas condições constata-se que a narrativa finissecular, admitindo variadas formas e linguagens as mais diversas, desliza das histórias tradicionais para as pós-modernas, indo da velha trama linear até o pós-moderno e interativo RPG e/ou ao hipertexto navegante da Internet. Colocada à deriva, a narrativa de fim do último milênio assume, muitas vezes, recursos plásticos como elementos de sua composição.

É nesse caso que se encontram as Histórias em Quadrinhos, cujos primórdios situam-se no século XIX, e que adquiriram agora nova feição. As técnicas de efeitos especiais, que vemos nos filmes e nos desenhos animados, agora utilizadas largamente, têm sua origem nas ilustrações das HQs. Ao contrário do que o leitor desavisado pensa, as HQs são um tipo de história complexa, oscilante entre o verbal e o icônico, difusoras do senso comum e, simultaneamente, provocadoras de reflexões sobre nosso tempo.

Inseridas no gênero *narrativas figurativas*, as HQs utilizam recursos icônicos e verbais na feitura de seu texto, pois esse gênero não se limita a ilustrar fragmentos das histórias e, sim, faz da imagem um elemento constitutivo das mesmas. Basta atentar para a função das onomatopéias, exemplares da importância da representação do som. Diante disso, a questão que se coloca, inicialmente, para quem estuda as HQs é: trata-se de narrativas que ensinam recursos icônicos, ou trata-se de recursos icônicos que usam a narrativa como pretexto?

Para responder essas indagações, lembremos Will Einsner, ainda a maior autoridade em quadrinhos. Einsner define as HQs como uma forma de arte seqüencial, cuja característica distintiva é utilizar-se de experiências visuais, comuns ao criador e a seu público. Ao contrário do texto verbal que exige uma iniciação para o deciframento da escrita, a narrativa em seqüência precisa apenas que se estabeleçam conexões entre as imagens. Observem-se, nesta página de *Superboy*, o continuum temporal e a ansiedade das personagens; o desenho ilustra os sentimentos de expectativa e de terror que, afinal, também assaltam o leitor, diante de um século imprevisível. A figuração é, portanto, um coadjuvante da palavra que perde seu valor absoluto.



Figura 1: *Superboy*, nº 23.

Imprevisível é também a plasticidade das HQs hoje, que atingem níveis sofisticados de composição, quando seus autores trabalham a espessura e o traço da mesma maneira que os artistas de outras artes visuais. As vinhetas são organizadas de forma inusitada e surpreendem pelo jogo entre formas e cores, e exibem a deformação e a pluralidade, ao mesmo tempo em que conferem à página um ritmo fragmentado que obriga a modificação do olhar habitual. Se os artistas do final do século XIX negavam um mundo objetivo, acreditando que a imitação do real implicava um aumento da artificialidade, as HQs do final do século XX propõem transformações para o gosto visual de um público acostumado com "histórias bem comportadas" e com um tipo de percepção automatizada, que procura reconhecer, em qualquer imagem, semelhança com seres e objetos já existentes.

Ao inverso da televisão, estimuladora de um público ansioso pela imagem de fácil decodificação, nas HQs há uma recusa da representação pura e simples, adotada pelos produtos de cultura de massa. Com a diversificação de suas vinhetas e balões, as HQs recorrem ao fantástico, aos medos conscientes e/ou inconscientes e criam novos mundos, quase sempre assolados pelo terror e pela violência, num clima de perigo, em que a vida se arrisca a cada momento. É a alegoria dos tempos pós-modernos, tanto que nem sempre as HQs foram assim.

A primeira história em quadrinhos, publicada em 5 de maio de 1895, no *New York World*, satirizava a vida dos imigrantes recém-chegados aos Estados Unidos e dirigia-se, preferencialmente, para os operários que começavam a definir-se como classe social. Publicadas em lâminas, essas histórias retratavam cenas cômicas do cotidiano. Logo a seguir Richard Outcoults lança *Yellow Kid*, o primeiro personagem de HQs, tal como as conhecemos hoje, isto é, uma seqüência de imagens com balões contendo diálogos. Nesse clima lúdico e de divertimento, as histórias em quadrinhos fazem a travessia do século. Entretanto, em 1929, com o *crack* da Bolsa de Nova York, as expectativas da sociedade americana, especialmente das classes menos favorecidas, se transformam. Atingida por grave crise econômica, que levou inúmeras pessoas ao suicídio, esta sociedade precisava de um herói que lhe servisse de ideal e a ajudasse a vencer seus problemas. É aí que surge *Tarzan o*

rei das selvas, criado por Edgard Rice Burroughs. Inspirado no *bom selvagem* de Rousseau, Tarzan faz a ruptura com o estilo caricatural, pois seu desenho mostra de forma figurativa a anatomia do homem, os animais e a exuberância da selva africana.

Desde então, as HQs têm encenado as preocupações sociais. Confira-se sua evolução: nos anos 30, refletem esperança; em 50, por influência do macartismo, medo, desconfiança e intolerância; em 60, o desejo de mudanças econômicas e sociais; em 70, com a ascensão do feminismo, as heroínas se tornam portadoras de sensualidade, como é o caso da Mulher Gato, da Mulher Maravilha, de Valentina etc. A partir de 80, as HQs apontam para um futuro sombrio, com um mundo pleno de desequilíbrios econômicos, gerando assassinos violentos; à mercê de políticos inescrupulosos, o Estado se torna omissivo e perde o controle sobre os cidadãos, ocorrendo a falência de suas funções, cujo exemplo pôde ser observado quando Gotham City foi abandonada à própria sorte, como viria a acontecer com New Orleans, por ocasião do furacão Catrina, já em pleno século XXI.

Em 1984, Willian Gibson lança *Newromancer*, um romance cuja trama se desenrola num tempo dominado pelas corporações internacionais, que exercem seu poder sobre bancos, governos, computadores, isto é, sobre o capital e sobre as informações. Na esteira de *Newromancer*, o Homem Aranha, Hulk, Justiceiro, X-Men e outros ganham versões *cyberpunk*, fazendo justiça pelas próprias mãos, como heróis rebeldes. Até o Super-Homem, protótipo do ideal americano, morre, para ganhar nova vida, com novos poderes, adaptados aos avanços da tecnologia.

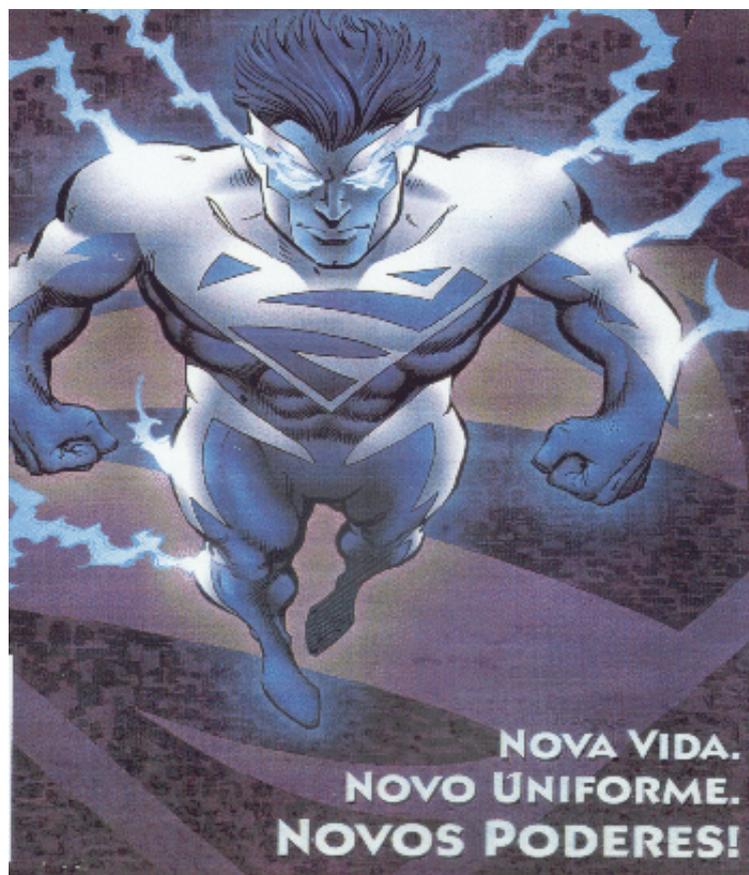


Figura 2: *Super-Homem*, nº 24.

No afã de criar histórias diferentes das que até agora têm sido feitas, os autores recorrem a outros textos já consagrados, em especial à mitologia e à *Bíblia*, com ênfase particular no *Velho Testamento*, quando um deus irado e vingativo infligiu ao homem a culpa eterna. Também o *Apocalipse* é lembrado em versões dantescas do fim do mundo, porém agora ligado ao avanço da ciência e da informática, ao desemprego e ao abandono das áreas rurais que produzem as megalópoles, com todos os seus problemas.

Vivenciando o fim da História e a morte de Deus, os quadrinhos da época neoliberal e da globalização encerram o egoísmo, a ausência de participação política e consagram a violência em todos os seus níveis. Neste contexto sociocultural, em que se cruzam os caminhos do pensamento na atualidade, as HQs ensinam reflexões, ao colocar o homem em relação com o sobrenatural, para mostrar a necessidade de levar em conta e até mesclar a natureza com aspectos teológicos e místicos. Em outras palavras, as HQs usam a estratégia de unir violência e religiosidade e sustentam que mesmo os homens mais aparentemente cruéis estão abertos à transcendência (STURZO, 1990, 78-9).

A esperança que sustentava Weber, do retorno do carisma político, não é mais plausível, numa sociedade regida pelo mercado livre e pela dissolução do consenso. Diante disso, as HQs encenam heróis que preenchem o lugar do chefe carismático, no imaginário da juventude e até dos adultos. Sobreviventes de hecatombes nucleares, vítimas de desastres atômicos, filhos de forças demoníacas como Hellboy, ou com elas compactuadas, como Spawn, os heróis transitam da violência para a religiosidade, diferenciando-se de heróis mais antigos, propondo instaurar, no mundo corrupto, uma lei natural e simultaneamente divina, formando um tipo específico de hierocracia.

Quanta diferença de Flash Gordon, Fantasma, Mandrake! Esses pautavam suas ações por condutas éticas exclusivistas. Hoje o terreno movediço entre o Bem e Mal fica muito evidente. Heróis e vilões não têm territórios demarcados e a visão simplificada do mundo é destruída, consagrando-se a habitualidade do modificável e do impreciso. Substitutos dos velhos *cowboys*, esses heróis fazem justiça com as próprias mãos, tendo sempre uma história de vida que explica seus atos. Como verdadeiros anjos exterminadores, querem mudar o mundo de acordo com suas leis morais particulares.

Deixando de ser protótipos, encarnando o Bem e o Mal, ao mesmo tempo justiceiros e vingativos, eles refletem uma religiosidade difusa, mágico-sacral, numa amálgama do cristianismo com mitologias diversas. Impressionante, por exemplo, a figuração do Super-Homem, encimada por uma frase do Pai-Nosso.



Figura 3: *Wizard* , nº 1.

Fugindo do padrão visual costumeiro, esta é uma das mais belas capas já feitas nas HQs. O Super-Homem, recém saído de um combate, parece um demônio atravessando o fogo dos infernos; o semblante não é o de um vitorioso; ao contrário, sua face crispada expressa raiva e desalento.

A religiosidade é uma presença constante em todas as edições do *Reino do amanhã*, onde há sempre citações do *Apocalipse*, de São João. Colocando como subtítulo da história “ *Whose will be done?* ”, Marck Waid faz uma alusão à frase de Cristo: “Seja feita não a minha, mas a vossa vontade”. O título original, *Kingdom Dome*, vem de “ *Thy Kingtom Come* ” (venha a nós o vosso reino), que também pode ser entendido como *outro mundo*, ou *fim do mundo*. Nesta série há uma personagem, Espectro, que representa a terrível espada de Deus, julgadora dos vivos e dos mortos.

A revista *The Dreaming* (*O Reino dos Sonhos*) apresenta o julgamento de Caim que, expulso do “Sonhar”, é condenado a viver no “Deserto”, repetindo o destino do Caim bíblico, expulso de sua terra e condenado a vagar pelo mundo. O interessante nessa história é o castigo atingir também Abel, pois o crime é cometido reiteradamente, através dos tempos, numa representação irônica das lutas fratricidas: Abel retorna à vida para que seu irmão possa matá-lo.

Vamos pessoal!... Acordem! Todo este julgamento é uma farsa! Estou sendo julgado por assassinar alguém que está sentado aqui na corte! (...) Faz parte de nossa maldição! Isso e o fato de não importar quantas vezes eu possa tentar eliminar aquele gago sebento. Não importa que às vezes eu o estripe ou o decapite ou que o jogue num barril de vinagre fervente... Ele sempre volta! não volta? (WEIN , 1999, 32)

O mito da Queda ou expulsão do Paraíso sofre uma transformação, na história do anjo que se apaixona por um ente demoníaco de aspecto feminino, que lhe faz experimentar os gozos da carne e provoca a sua desgraça.

Inúmeros outros exemplos de religiosidade e violência podem ser encontrados nas HQs. Deus é invocado como testemunha, como Pai poderoso, como vingador, numa representação sombria dos neofundamentalismos religiosos, quando o fanatismo leva as pessoas ao desvario.

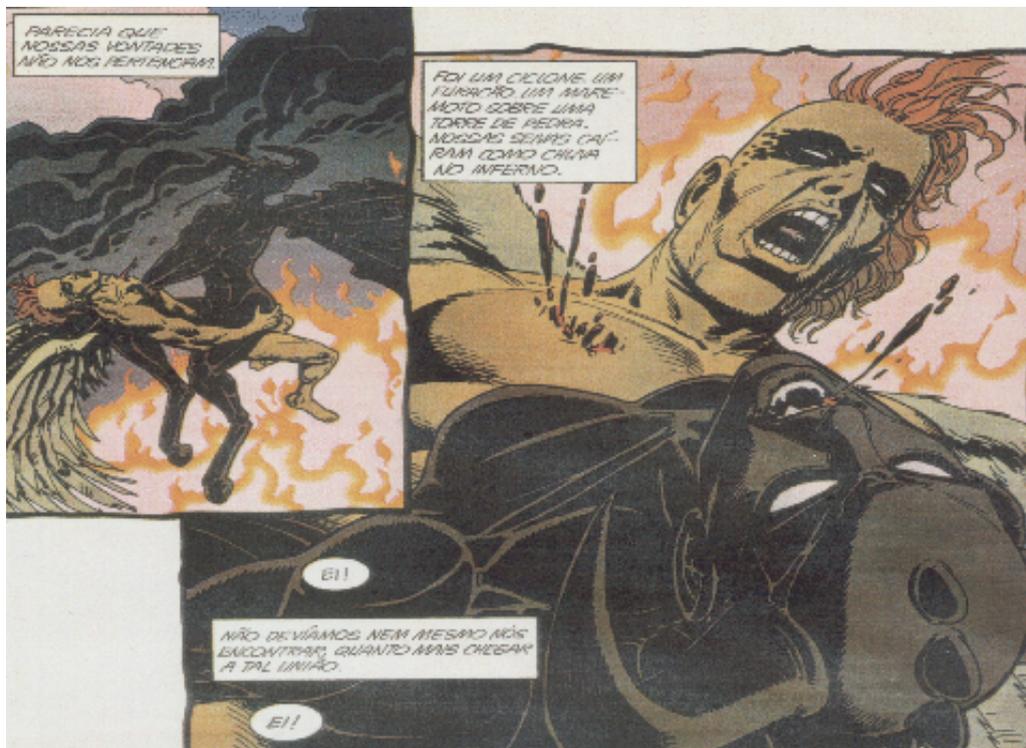


Figura 4: *Sadman (Prelúdio e Noturnos)*, nº 2.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As variadas formas que o sagrado assume hoje mostram que a secularização não é simples falência do religioso e, sim, a crise de sua institucionalização. Sendo impossível iluminar a história humana com os luzeiros da razão, verifica-se que o sagrado continua a nos fascinar, pois se apresenta como ambigüidade e mistério. O sujeito pós-moderno, à procura de um sentido para a sociedade contemporânea, descobre caminhos diferentes para sua religiosidade e re-significa símbolos e crenças.

As HQs se apropriam desse quadro e desvelam uma religião sem igrejas, uma crença implícita que se encontra nos espaços mais diferentes da atividade humana. As HQs também evidenciam o caráter cultural do fenômeno religioso, quando trazem para suas páginas os sinais de resistência às contínuas imposições ideológicas. Elas apresentam um sentimento de decadência, expresso por visões apocalípticas que tentam, desesperadamente, forjar uma saída histórica para os impasses em que vivemos. As atitudes negativas diante de uma sociedade que, após matar Deus e a História, quer também eliminar a Arte, convertem-se em narrativas cuja estrutura e forma plástica exibem a impotência humana para modificar a realidade cultural.

As utopias que marcaram as vanguardas modernistas desapareceram. A banalização comercial, o reducionismo do significado simbólico dos mitos, o

kitsch das cópias mecânicas geram o simulacro técnico-industrial da cultura, em escala inimagináveis. É esse mundo de simulacros que as HQs representam, na perspectiva pessimista de quem vê a arte empobrecida, sob o signo compositivo do pastiche. Dramáticas, humorísticas e existencialistas, líricas algumas vezes, as histórias em quadrinhos apostam em imagens estimulantes que fazem pensar e divertir; isto já perceberam crianças e jovens que correm para as bancas de jornais afim de penetrar no universo dos *comics* e viver suas fantasias.

As HQs contemporâneas captam a temperatura de esgotamento que se apossou dos homens no final do século XX e contaminam seu texto com o vírus do melancólico e do violento. Se o "real" é, hoje, muitas vezes incompreensível, o real simulado das HQs e seus heróis conferem ao primeiro a compreensão do artifício. Esse é o compromisso de um gênero que trabalha com protótipos. As HQs, literariamente falando, não são vanguarda, porém, como decadentistas, são a *nevrose do novo*. Há uma embriaguez dos sentidos nessas HQs que falam de monstros, crimes, escuridão, violência. As explosões (de planetas ou de galáxias), as "guerras nas estrelas" sugerem a morte de uma época e a explosão da pós-modernidade.

As HQs pós-modernas não apenas ilustram a crise neoliberal, mas também a iniciação pós-moderna. Para o homem contemporâneo, o futuro é obscuro, é um fato de opacidade. Para onde nos levará a Economia? E a Genética? Seremos excluídos? Seremos clonados? Talvez os jovens, que lêem as HQs avidamente, tenham nelas encontrado o meio de realizar seu rito de passagem entre duas épocas diferentes da história humana.

Ao exibir a nostalgia da tradição, quando colocam em cena o Bem contra o Mal, cultivam o exótico nos desenhos e nos textos e recusam a massificação da modernidade. Por isso as HQs são liminares; enquanto algumas celebram o amor, a inocência, outras falam de perversidades, experiências terríveis, afirmação do Mal. Nem "alta literatura", nem simples cultura de massa. Deslizando de uma para outra, as HQs interessam não só à Teoria Literária, mas também à Antropologia e à Teoria da Comunicação, e penetram firmemente no domínio da interdisciplinaridade.

Com seus heróis ambíguos, suas histórias violentas que levam a crueldade deste mundo para outros mundos e sua intertextualidade bíblica e mítica, as HQs são uma encenação dos problemas contemporâneos, uma imagem das inquietações que nos afligem, exibindo a incoerência entre comportamento e crenças. Comemorando a perda da aura, anunciada por Benjamin, as HQs espalham-se pelas bancas de jornais do mundo inteiro, aparentemente como passatempo inofensivo, ou como uma forma de expressão que se encontra no não-lugar literário. Entretanto, a distribuição gráfica de seus quadros, as inúmeras ressonâncias de outras obras e a complexidade de suas tramas oferecem oportunidade ímpar aos que desejam encontrar novas perspectivas para a literatura e para os Estudos Culturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BERGER, Peter. *O dossel sagrado*. São Paulo: Paulus, 1985.

BECKFORD, James. *Religion and Advanced Industrial Society*. London-Winchester: Umwin Hyman Ltd, 1989.

CUPITT, Don. *Depois de Deus*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinho em ação*. São Paulo: Ed. Moderna, 1997.

GAILMAN, Neil et alii. *Sadman* (Prelúdio e Noturnos), n o 2. São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999.

STURZO, Luigi. *La vera vita. Sociologia del soprannaturale*. Bolonha: Barghigiani, 1990.

WEIN, Len et alii, *The Dreaming. O reino dos sonhos* . n o Especial. São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999.

REVISTA WIZARD – O guia dos quadrinhos. N os. 11, 12, 13, 14 e 15. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 1997.