**O PÓS-MODERNISMO
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Afrânio Garcia (UERJ)

INTRODUÇÃO

Os últimos vinte e cinco anos do século XX podem muito bem ser chamados de “*era da desilusão*”. Após um começo de século em que se tinha *grandes esperanças* na guerra, veio um meio de século em que se tinha *grandes esperanças* na paz, culminando com o tempo dos *hippies*, do “*flower power*” e do “*paz e amor*”. A partir dos anos setenta, porém, perdeu-se a esperança num *futuro* brilhante e passou-se a viver exclusivamente para o *presente*, procurando apenas nos adaptar e habituar a viver com as imperfeições, erros e misérrias que a vida nos destina, desde as pichações nos muros até o tráfico de drogas desenfreado, praticamente em todas as grandes cidades do mundo.

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos tiveram que se modificar, já que um *herói* tornou-se uma coisa inviável num mundo em que o indivíduo significa muito pouco (e a propaganda insiste em apresentar o indivíduo como algo ainda mais insignificante) e há muito pouca *aventura* possível para aqueles que não controlam o poder.

Assim sendo, as histórias em quadrinhos pós-modernas mostram: violência desenfreada; ignorância e escatologia, impotência e servidão, o nada do fim do nosso século.

ULTRAVIOLENCIA: RANXEROX E LOBO

A ultraviolência é talvez a característica mais marcante dos heróis das histórias em quadrinhos depois de 1980. Isso é facilmente explicado pela falência da sociedade civil e pelo descrédito do cidadão comum na lei, que é vista por ele apenas como *algo que pode prejudicá-lo, nunca ajudá-lo*. Nesse tipo de sociedade, a única garantia que o cidadão tem é a que ele impõe, pelo uso da violência (uma realidade tanto para quem mora no Bronx quanto no Jacarezinho, por exemplo). Mas essa mesma sociedade chegou a um gigantismo ten-

tacular, onde o uso da violência, embora seja a única solução possível, não constitui solução para os problemas, já que eles também são imensos, resumidos na frase cínica, que constantemente aparece em filmes: “Prender para quê? Outros virão ocupar o lugar deste; o que não falta é bandido.” Desse modo, o herói violento não tem objetivos, ou quando os tem, é apenas de se livrar dos seus problemas imediatos; ou ainda, ele é parte do problema, usando a violência não para se defender ou para defender os direitos do cidadão, mas por ser uma pessoa violenta, incontrolável, um psicopata homicida.

Dois exemplos extremos desse “herói ultraviolento” são *Ranxerox* e *Lobo*. *Ranxerox* é um psicopata bestial, que usa óculos de mergulho o tempo todo, amante de uma menininha de 10 ou 11 anos, que resolve todos os seus conflitos e aborrecimentos simplesmente matando ou mutilando aqueles que lhe causam a mínima perturbação (numa de suas histórias, em quatro páginas ele matou ou mutilou seis pessoas e um macaquinho). *Lobo* é uma paródia psicótica de *Volverine*, responsável por colocar sua primeira professora numa cadeira de rodas. Em todas as histórias, ele mata alguém por motivos tão banais e de uma forma tão estúpida que chega a ser cômico, justamente a intenção de seus criadores: criar um psicopata assassino irresistivelmente engraçado. Ambos revelam a impotência infinita do ser humano na sociedade atual: capaz de matar todo mundo, mas incapaz de provocar a mínima mudança (ou assim nos querem fazer crer) no mundo em que vive.

Numa outra vertente da ultraviolência, temos os quadrinhos produzidos por Mathias Schultheiss, em que a violência aparece como denúncia do triste estado de corrupção e opressão dos regimes ditatoriais, principal-mente aqueles do terceiro mundo, em que a vida humana e os sentimentos não valem nada. Uma página publicada na revista *Animal* nº 19 retrata bem esse estado de coisas, com um quadrinho em que o ditador aparece em meio ao seu luxo assassinando uma jovem, seguido de uma série de quadrinhos que mostram um homem sendo torturado em primeiro plano e uma mulher sendo estuprada no segundo plano, ambos pelas forças policiais, as quais seriam destinadas a garantir a lei.

DEPARTAMENTO DE LETRAS

A ESTUPIDEZ GLORIFICADA

GROO E TWO STUPID DOGS (DOIS CACHORROS BOBOS)

A história em quadrinhos é uma vitoriosa entre todas as classes, mas principalmente o é entre os excluídos. Alijados da cultura, obrigados a assistir uma televisão de baixíssima qualidade, frequentando escolas totalmente abandonadas pelo poder público, onde o tráfico, muito mais que o saber, é quem manda, a grande maioria dos leitores de história em quadrinhos é extremamente ignorante, pouco mais que analfabetos, não tendo praticamente nenhuma noção do mundo que se estende além de suas redondezas, nem tampouco qualquer outro tipo de experiência artística (salvo por subprodutos para consumo fácil das massas, como o *rap*, o *funk*, o pagode e a novela).

Para agradar essa clientela, as empresas que lidam com histórias em quadrinhos (uma indústria que movimenta milhões de dólares, quiçá bilhões) passaram a produzir (conscientemente ou inconscientemente) revistas voltadas especificamente para este tipo de público, ignorante, mal-educado, vivendo em condições sub-humanas e sem higiene, tendo como protagonistas *heróis estúpidos e grosseiros*, perfeitamente identificáveis com seus leitores.

Os dois exemplos mais marcantes desse tipo de histórias em quadrinhos são *Groo* e *Two Stupid Dogs* (em português, *Dois Cachorros Bobos*), este último uma história em quadrinhos oriunda de um desenho animado. *Groo* é a saga de um bárbaro completamente idiota, absolutamente ridículo com seu capacete de chifres curtos encimando um rosto enorme, capaz de dizer frase tão estúpidas como: “Quando *Groo* protege alguém, a pessoa fica protegida, mesmo que tenha que morrer por isso” (lembra um pouco um ex-presidente brasileiro, não?). *Two Stupid Dogs* são de um humor absurdo, tão grande é sua estupidez. Um dos desenhos que passam na televisão conta uma história em que os dois cães perdem uma moedinha, que vai parar no supermercado, onde “cachorros não podem entrar”. A partir daí, eles economizam uma fortuna, dão a volta ao mundo e fazem mil peripécias até conseguirem entrar no supermercado e recuperar sua moedinha, saindo satisfeitos e vitoriosos no final. A desproporção entre o valor da moedinha e o esforço dispendido é tamanha que nos faz rir, mesmo considerando a história profundamente

FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

tola. Outra característica de *Two Stupid Dogs* é a escatologia, com profusão de melecas, catarros, cuspe e urina em quase todos os episódios da série.

Outros exemplares dessa vertente são *Família Grunt* (com melecas, pelos, e até fezes constantemente em cena); *Beavis & Butt-head* (estúpidos, grosseiros e pervertidos) e Geraldão (a escatologia e a baixaria no nível nacional).

O HERÓI EXILADO DO MUNDO *SPAWN* E *SILVER SURFER* (SURFISTA PRATEADO)

Num mundo em que o heroísmo não tem mais lugar, em que o sentimento de impotência do indivíduo diante de coletividades e corporações tentaculares é opressivo, resta ao herói bem pouco espaço para existir. Neste mundo desindividualizado, o herói passa a ser um exilado, um “outcast”, um ser marginalizado, já que a sociedade pós-moderna não lhe possibilita o exercício de seu heroísmo.

Neste sentido, o herói pós-moderno assemelha-se ao herói romântico, nessa perspectiva escapista que ambos possuem, de viverem num mundo só deles, distante do mundo real. Dois exemplos bem marcantes deste herói exilado do mundo são *Spawn* e *Silver Surfer* (em português, Surfista Prateado).

Spawn, forma abreviada de *Hellspawn* (ova do inferno) é um assassino da CIA que, ao morrer, fez um acordo com *Malebolgia* (um dos principais demônios do Inferno, encarregado de arrebanhar legiões para a futura batalha entre as forças do Bem e do Mal), através do qual ele se tornaria um *Hellspawn* em troca do direito de retornar ao mundo dos vivos para rever sua amada esposa, Wanda. Como parte do acordo firmado entre ele e *Malebolgia*, *Spawn* deve matar pessoas extremamente perversas e corrompidas (num total de dez mil, para cumprir sua missão), para que elas venham a ser parte do exército do Mal, fazendo dele uma das personagens mais interessantes da história da literatura (comparável ao Dom Quixote de Cervantes e ao nosso Policarpo Quaresma), visto que, ao cumprir sua missão, matando os piores criminosos que encontra, ele torna-se, ao menos no plano terreno, um “*Diabo do Bem*”. Só que *Malebolgia* o engana e o faz voltar como um morto-vivo, um ser feito de matéria

em decomposição envolta por uma capa infernal, e anos depois de sua morte, quando Wanda já casara com outro e tivera uma filha, Cyan. Assim sendo, Spawn vive no mundo dos vivos, sente intensamente como um ser vivo, ama e odeia como um ser vivo, mas não é realmente parte do mundo dos vivos, já que está morto e sua aparência é repugnante, fazendo-o esconder-se das pessoas e refugiar-se no beco onde moram os mendigos, que o aceitam sem maiores problemas, uma vez que eles também são exilados do mundo. A odisséia e o sofrimento do Spawn refletem, de uma certa maneira, a odisséia e o sofrimento do mundo pós-moderno, em que os sentimentos e o heroísmo se perdem em meio às solicitações titânicas das corporações que nos dominam, tornando a *vida* algo que desejamos, mas não podemos atingir.

Silver Surfer, o Surfista Prateado, é um militar jovem e bonito de um planeta muito distante, que amara a rainha casada deste planeta (uma retomada do triângulo amoroso tradicional do Rei Arthur/Guinevere/Lancelot) e fora por ela correspondido. Requisitado por um ser de extrema força e poder, *Gallactus*, destruidor de mundos, ele passa a servi-lo, encarregando-se de escolher mundos desabitados para que *Gallactus* os destrua, ocasionalmente lutando com *Gallactus* ou outros vilões para que mundos habitados não sejam destruídos. Os dois protagonistas da história, o *Surfista Prateado* e *Gallactus*, têm uma ligação inexplicável, marcada por uma grande intimidade e por uma absoluta ausência de comunicação. *Gallactus*, cujo nome lembra a Via Láctea, é uma personagem complexa e multifacetada, podendo ser interpretada ora como a Natureza indiferente a valores humanos ou morais, ora como o Deus terrível e violento do Velho Testamento, que tem de ser obedecido a todo custo, ora ainda como o pai omissivo e repressor das classes menos favorecidas, explodindo sua frustração e irrealização em ataques de fúria dirigidos aos filhos (talvez a melhor interpretação). Já o *Surfista Prateado* simboliza o próprio exílio do ser humano na nossa sociedade, tendo que deixar todos seus afetos e sentimentos num planeta distante (talvez a infância), restando-lhe um único sentimento: a saudade, a nostalgia.

Outros heróis que expressam este sentimento de exílio do ser humano num mundo indiferente e opressivo são os *Ex-Men*, mutantes excluídos pela sociedade normal (o *Establishment*) que os teme e inveja, enviando contra eles *robots* monstruosos, os *Sentinelas* (note-

FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

se como o mundo desumanizado das máquinas, opõe-se ao mundo humano, ou super-humano, dos mutantes, sempre capazes de heroísmo e sentimentos). Existe inclusive um episódio em que *Rogue* (em português, *Vampira*), desiste do mundo e vai viver entre os mendigos, e um outro episódio em que *Storm* (em português, *Tempestade*) se lembra de seu ex-amor homossexual, uma oriental, que estaria vivendo como mendiga. A inserção dos heróis no universo dos mendigos, arquétipos dos excluídos, exemplifica a condição de exilados do mundo do herói pós-moderno.

OBSERVADORES E SABEDORES À ESPERA DO RENASCIMENTO: *WATCHMEN* E *CAGLIOSTRO*

Mas a esperança no futuro não foi absolutamente abandonada nos heróis das histórias em quadrinhos pós-modernos. Embora o último quarto do século XX possa justificar o verso de Drummond, “agora é tempo de fezes e maus poemas”, o autor de histórias em quadrinhos, conscientemente ou inconscientemente, crê na possibilidade de um Renascimento em um tempo futuro e apresenta vários arautos deste Renascimento. Em *Watchmen*, uma série de enorme sucesso, um grupo de heróis se intitula os *Watchmen* (aqueles que observam) e, ao mesmo tempo que questionam a finalidade e o ridículo de um grupo de heróis fantasiados e mascarados no mundo atual, frequentemente reiteram que eles são os *Watchmen*, que estão a observar, esperando o momento certo de agir. Em *Spawn*, existe uma personagem enigmática, mas profundamente simpática e otimista, que parece saber tudo sobre o passado e o futuro do *Spawn*, cujo nome é *Cagliostro*, um nome típico do Renascimento. Também é sintomático que *The Teenage Mutant Ninja Turtles* (em português, as *Tartarugas Ninja*) tenham os nomes de grandes artistas do Renascimento.

Esses personagens, que tudo sabem e nada fazem, sempre à espera de um Renascimento que virá, retratam nossas frustrações e esperanças num mundo em que o indivíduo é, cada vez menos, parte integrante na construção da sociedade à qual pertence.

UM HERÓI NO TEATRO DO ABSURDO DO MUNDO
THE MAXX

Neste mundo absurdo, em que o indivíduo não participa do seu destino, um herói extremamente carismático e absurdo surge, como uma metáfora hiperbólica do escapismo e da resistência dos valores humanos num sociedade desumanizada: *The Maxx*. Um herói de difícil compreensão (tanto assim que seu autor levou anos até que alguma editora sequer lesse sua idéia), *The Maxx* é a história de um herói superforte, meio-homem, meio-coelho, que é, na verdade, a imagem de sonho do coelho de pelúcia de uma garotinha. Esse herói, que costuma resolver seus problemas geralmente através da violência (mas não a ultraviolência de um Ranxerox ou Lobo), é paradoxalmente uma representação dos valores humanos infantis e sua negação, como que a dizer que, no mundo pós-moderno, os sentimentos puros dos sonhos de uma garotinha só prevalecerão se ela puder se valer da violência e da falta de sensibilidade para que eles se façam sentir. Uma visão cínica, profunda e comovedora da infância no final do século XX, que revolta, enjoa e emociona. Uma história em quadrinhos ao mesmo tempo horrível e maravilhosa!

A ARTISTICIDADE E A FILOSOFIA ONDE A ARTE
E A FILOSOFIA SE FORAM: *SPAWN* E *AGE OF APOCALIPSE*

Duas características que saltam à vista nas histórias em quadrinhos pós-modernas é sua extrema artisticidade e a profundidade da filosofia que ocasionalmente se derrama em suas páginas. Dois exemplos servem para mostrar bem essas características: *Spawn*, sem dúvida a revista mais bem escrita e melhor produzida artisticamente da atualidade, e *Age of Apocalypse*, uma série fictícia dentro da própria ficção (bem pós-moderno), em que se narra como seria o mundo dos *Ex-Men* se seu arqui-inimigo, o *Apocalypse*, tivesse conseguido vencer os *Ex-Men*.

Em *Spawn*, as imagens diabólicas do *Inferno*, de *Malebolgia*, dos entes maléficos que são atraídos pelo *Spawn* e por sua capa (vermes, lobos, ratos, abutres, etc.), aproximam-se da expressividade de um Hieronimus Bosch, ao passo que as imagens que expressam os sentimentos de amor, família, amizade e companheirismo, envolven-

do Wanda, o marido e Cyan e a dupla de detetives trapalhões, exprimem quase tanta beleza quanto um Magrite, um Matisse ou um pré-Rafaelita. Some-se a isso um discurso muito bem escrito e teremos uma obra que em muito se aproxima de uma obra-de-arte. Algumas vezes, parece mesmo que o efeito artístico era a preocupação principal do autor, como é o caso da página final da revista *Spawn* nº 43, em que as imagens estão dispostas rigorosamente de acordo com as técnicas de Ikebana (arranjo floral japonês): sobre um fundo negro, no terço superior da página, ao centro, o som de um disparo, *BLAM*, em letras capitais e itálico, na cor branca; no terço médio da página, à esquerda, em letras pequenas, também na cor branca, em letras capitais e em itálico, a frase “*ANOTHER BLACK ROSE BLOOMS IN HELL TONIGHT*” (em português, “Uma outra rosa negra floresce no Inferno esta noite”); por último, no terço inferior da página, à direita, cinco manchas de sangue em vermelho em tamanhos decrescentes. Simplesmente magnífica, superior a nove entre dez dos quadros que são exibidos em exposições atualmente.

Já em *Age of Apocalypse*, a construção de um clima através das imagens, a maneira como a imagem sublinha o texto e vice-versa, o uso profuso de recursos cênicos e teatrais na disposição e no tamanho dos quadrinhos, chegam a configurar, se não um trabalho de nível artístico, ao menos um artesanato altamente elaborado e sofisticado. Para citar apenas um exemplo, existe uma página em *Weapon X* nº 3, May 1995, em que à tradicional figura de efeito do homem sozinho (no caso, *Wolverine*) a andar na vastidão gelada, dividida em três painéis verticais, com visão de média distância, *close* e panorâmica, seguem-se dois painéis horizontais com os olhos da personagem em *close*, inicialmente centrados, em atenção e tensos, em seguida virando-se para o lado, onde se houve o barulho de um engatilhar (click click) e de algo se partindo de leve (snikt), enquanto uma frase atribuída a Billy (William) Burroughs, um dos papas da contracultura americana, autor de “*The Naked Lunch*” (em português, “O Almoço Nu”), surge: “Paranoia is simply knowing the truth” (em português, “Paranóia é simplesmente saber a verdade”). Truques artísticos e teatrais dignos de um Hitchcock, em apenas uma página de história em quadrinhos. Infelizmente, a limitação temática não permite maiores vôos filosóficos, mas as histórias em quadrinhos já abordaram, ainda que tangencialmente, alguns dos grandes problemas

DEPARTAMENTO DE LETRAS

filosóficos, como é o caso da relação entre *aparência* e *essência*, como na relação entre *Spider-Man* (em português, Homem-Aranha) e *Venom*, em que a “casca” do *Spider-Man*, seu uniforme, torna-se um ser vivo, *Venom*, fazendo-o duvidar de qual seria seu verdadeiro eu: *Spider-Man* ou *Venom*.

Embora a história em quadrinhos ainda não tenha alcançado a grandiosidade da verdadeira arte ou a profundidade da verdadeira filosofia, suas imagens e textos chegam muitas vezes bem próximo, sendo que geralmente chegam muito mais próximo da arte e da filosofia do que aqueles que se pretendem artistas e filósofos neste fim-de-século. Estamos, juntos com *Cagliostro*, os *Watchmen* e grande parte dos heróis dos quadrinhos, ansiosos à espera do Renascimento!