



HISTÓRIA EM QUADRINHOS E IMPÉRIO: ESTUDOS DE NEOMITOSOFIA¹

Prof. Dr. Eduardo Antônio Bonzatto

<http://lattes.cnpq.br/9031273202384299>

RESUMO – Este texto trata de colonização no plano da cultura, expresso pela mitologia das histórias em quadrinhos e da degradação do poder de Deus, da classe, agora disponível ao homem comum.

PALAVRAS-CHAVE – história em quadrinhos, **empoderamento**, mitologia.

ABSTRACT – This text deals with colonization in plan of culture, expressed by mitology of comics and degradation of god's power, the social classes, now available for ordinary man.

KEYWORDS – comics, **empowerment**, mitology.

37

O poder é um fenômeno social, fruto de historicidades e interações. Não nasce na biologia, nem tampouco nos gens. Sua manifestação, então, pode ser medida, observada, surpreendida, adivinhada. Sua expansão pode ser percebida como uma doença num organismo.

O existencialista fenomenológico Colin Wilson afirmou que os “seres humanos são enormes depósitos de energia, imensos reservatórios de força, a força vital, determinada a subjugar a matéria” (WILSON, 1956). Mas se assim o fosse, o desenvolvimento, o progresso, o domínio sobre a natureza e sua conversão em meros conglomerados de matérias-primas seria também um fenômeno característico da espécie. Não é, todavia. Somente em tempos muito recentes o ser humano se separou da natureza e forjou uma cultura da dominação.

¹ Ofereço este trabalho para o grupo de Neomitosofia.



O pulsar, o batimento cardíaco, é regular e expressivo, cauteloso e seguro, e está envolto de uma camada, uma espécie singular de pericárdio, uma luva, que parece protegê-lo das intempéries e da banalidade da vida. Ali, em seu confortável interior, não habita nenhuma força, exceto o ritmo circular de um veludo. E mesmo quando uma arritmia é disparada, se o colapso não chega, tudo volta ao normal rapidamente. Um distúrbio não pode ser perpetuado. É breve.

Da mesma forma, podemos recusar a máxima nietzschiana do **desejo de poder**: “não há outra força física, dinâmica ou psíquica exceto esta. A essência mais íntima do ser é o desejo de poder. Prazer é cada aumento de poder. Desprazer é cada sentimento de ser incapaz de dominar” (NIETZSCHE).

Naturalizações como essas certamente contribuíram para que o poder fosse entendido na contemporaneidade como uma característica psíquica e biológica do homem. É um mito, todavia.

A história humana no planeta, durante a maior parte da sua existência, é exemplo de integração, de colaboração e de simpatia tanto com o ambiente quanto entre os indivíduos. Somente depois que os seres humanos começaram a criar a mais terrível das ferramentas, a escrita e o livro impresso, uma extensão da imaginação que centralizou e edificou uma nova ordem social, o poder assumiu a primazia das relações sociais.

Essa advertência é fundamental para a discussão que aqui será travada com o leitor. É apenas sob a condição de historicizar o poder que a perspectiva que assumo pode ser entendida. Pois é da migração do poder, de seu deslocamento sutil, quase imperceptível de que trato. Sua manifestação e sua migração das estruturas aos corpos, de tal sorte que tanto a máxima de Wilson quanto a de Nietzsche façam sentido histórico e não biológico.

O percurso que escolhi sugere que o poder é uma invenção moderna e as migalhas de pão do caminho consistem numa perspectiva mitológica cuja concentração maior se dará sobre um processo bastante contemporâneo: a invasão dos quadrinhistas ingleses ao mercado norte americano a partir dos anos 1980.

O que é a mitologia?

Não é absolutamente uma história que confere sentido ao mundo de determinada cultura. Não é, tampouco, uma rede neural de coerências ou de convencimento. Nem é a gênese simbólica de um grupo social específico. É, antes de qualquer coisa, uma ferramentaria arqueológica e ideológica de usurpação do poder e, portanto, de sua



justificação. A mitologia grega serviu em seu resgate, oportunamente, para que os ferramenteiros florentinos tomassem o poder no século XV, XVI e mudassem a face do mundo. Maquiavel, um florentino, estava embebedado dela quando escreveu **O Príncipe** e alertou seus contemporâneos acerca dos primórdios ou do nascimento prematuro da modernidade.

Nesses quinhentos anos seguintes, os deuses brincaram com nossa sanidade, exatamente como faziam na Antiguidade grega e só mesmo alguém sem nenhum senso de humor duvidaria do parentesco que liga esses dois eventos por um arco de 2.500 anos.

Quando o ser humano começou a sentir o enfraquecimento dos laços que o ligavam na distância a esses deuses jocosos, sob a pele, insuspeitos, outros mitos começaram a emergir.

Contos de fadas e, depois, caprichosos heróis de papel. Com o super-homem, os humanos despojaram os deuses de seu voluntarismo e uma legião de mitologias forneceu o substrato ideológico necessário a que o homem superior legitimasse o seu poder e se distinguisse da massa informe dos mortais.

Mas chegaria o dia em que o homem comum também atingiria o poder e, para isso, ainda mais novas mitologias surgiriam no coração da cultura hegemônica e prestes a colonizar a terra toda.

Nesse tempo todo, os homens aprenderam o valor e os benefícios da mitologia e resolveram utilizá-la como arma poética a serviço do golpe.

Se a mitologia dos deuses fora convocada para que parissem grandes *colossus* como Estados e Nações, a mitologia dos heróis, por sua vez, fora necessária para a produção de holocaustos e democracias. Todavia, estava chegando o momento de forjar a mitologia dos homens humanos, capazes, talvez, de projetos mais mesquinhos e ordinários.

Zeus (a sincronicidade do resgate da mitologia grega com os projetos políticos para a centralização da Igreja no séc. XV e XVI conferiram ao Deus cristão uma iconografia muito similar ao Zeus grego), Super Homem e Luther Arkwright² (como para reforçar sua posição, Bryan Talbot (1992) desenharia depois a história de **The Nazz**, um homem que se transforma em super-homem) é a trilogia desse declínio, dessa descida ao solo, desse avatar moderno, em que o poder passa dos deuses aos heróis e destes aos

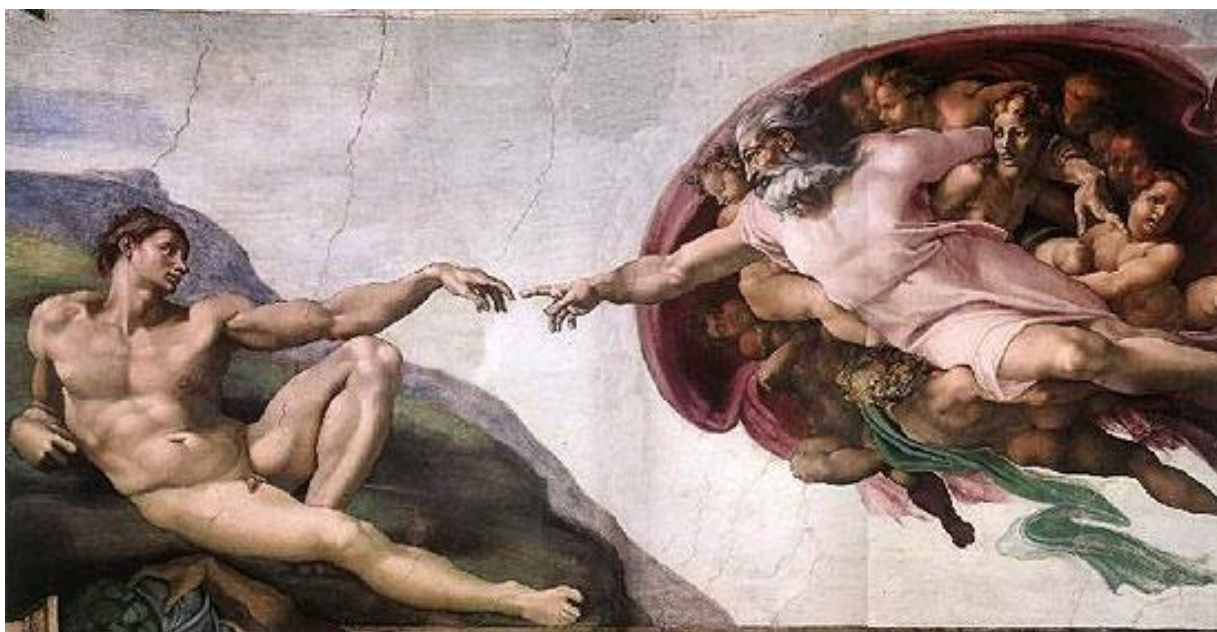
² Talbot, Bryan. **As aventuras de Luther Arkwright**. São Paulo, Via Lettera, 2000.



homens. Toda essa estrutura viconiana parecia conferir bastante sentido à plenitude histórica, como se alguém tivesse lido atentamente a **História Nuova**³.

Pouco importa as razões pelas quais os mitos são criados. O que realmente nos interessa são as razões de sua expansão e de sua permanência, como transformam-se ícones. Mas o mais importante em relação aos mitos, com o avançar da modernidade, é o fato de ampliarem sua capacidade de se alimentar de fatos reais e incorporar a própria realidade, abrigando-a em um contorno cada vez mais aceitável e convicto de sua própria maleabilidade. Iconograficamente, essa mitologia pode ser assim imaginada:

A imagem que supostamente representaria o deus judaico-cristão em afresco de Michelangelo no teto da Capela Sistina é baseada, na verdade, nas imagens do deus grego Zeus: **A criação de Adão**, de Michelangelo (1511):



A racionalidade iluminista criou três mitos organicamente integrados. As bruxas, os lobisomens e os vampiros. Nos três casos, os malefícios exemplares buscam erradicar formas históricas inadequadas aos seus propósitos e à sua ideologia.

A partir desse momento, a mitologia tangencia a terra, mas ainda mantém um forte vínculo com o sobrenatural. O poder toca os homens, mas sua forma é ainda volátil e

³ Vico, Giambattista. *Princípios de (uma) Ciência Nova: acerca da natureza comum das nações*. 3ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Os Pensadores)



diáfana. Esse poder está restrito a uma ordem maior e é usurpado, daí a necessidade de extirpá-lo com o fogo, com a prata e com a cruz.

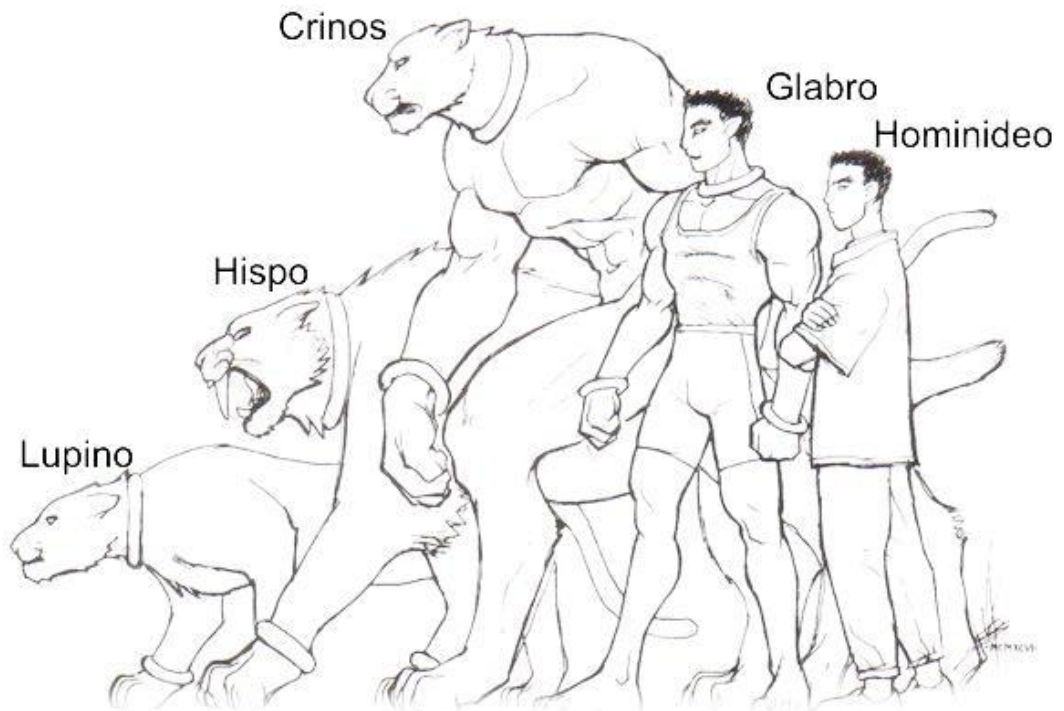
A ideologia que o sustenta é dinâmica e transita entre esferas de face dupla. É o Janus tentando fugir do encarceramento da moeda.

Bruxas, Lobisomens e Vampiros, mitos em processo de humanização

As bruxas são as mulheres da aldeia na Europa nos primórdios da modernidade. Lidavam com ervas e encantamentos, bênçãos e sortilégios, e deveriam ser erradicadas pela inquisição e depois taxadas de meras superstições pelo Iluminismo.



Os lobisomens são os homens pobres que no início da urbanização haviam sido expulsos do campo pelo processo de cercamento. Seu hibridismo é sintoma de sua inadequação. Perdidos para o campo, perdidos na cidade.



Os vampiros representam os ricos sugadores de sangue no início da industrialização. Para o espírito liberal esclarecido que nasce do iluminismo, o empresário ganancioso era tão nocivo quanto a luta de classes que provocava.





Na virada do século XIX para o XX, uma outra especificação da racionalidade ganha corporificação: é a racionalidade instrumental. A mitologia também sofrerá modificações significativas.

Uma forma singela de moralidade emergiu para conquistar uma ampla gama de leitores, especialmente os jovens. O bem o mal, tão claros como o dia e a noite, sem rugas ou anfractuosidades. Claro que isso facilitava a emergência de uma política persecutória como o Macarthismo.

Para que serve um super-herói?

Na quase totalidade do mito super-heroico apenas para se digladiar com sua contra parte maligna, o super-vilão, é basicamente e praticamente isso que mantém o status quo de super-herói.

O super-vilão apresenta-se como o "equilíbrio" entre o Bem e o Mal ou o Caos e a Ordem, Gênese e Nênese. Essa ideia é muito bem ilustrada na graphic novel **O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns, 1986)**, de Frank Miller, quando mostra um Coringa catatônico com o desaparecimento do homem-morcego, e pelo filme **Corpo Fechado (Unbreakable, 2000)**, de M. Night Shyamalan, que diz que se existe um super-herói é dever da realidade que também exista um super-vilão⁴.

O Super Homem, criado na década de 1930, vai sendo gradativamente envolvido com os compromissos com o Estado:



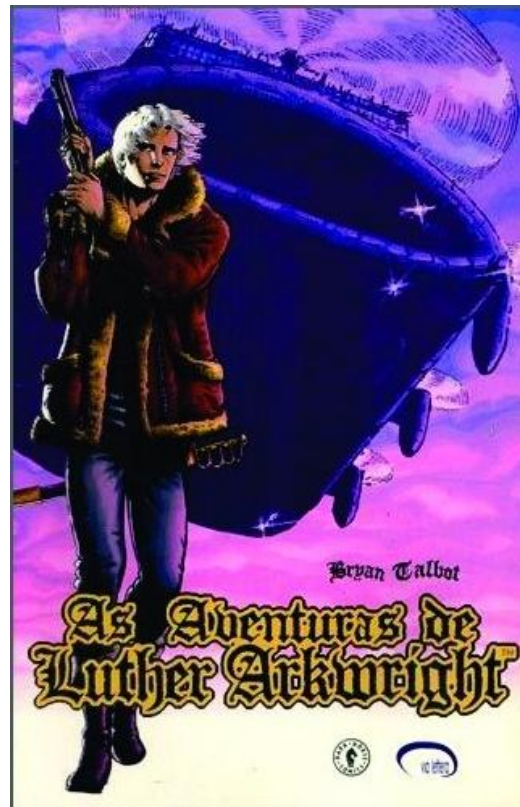
⁴ <http://andrezinhob5.blogspot.com.br/2009/03/fd-se-e-quer-um-mundo-melhor.html>



O Batman, por sua vez, responde a questões muito mais classistas:



Luther Arkwright é, todavia, um homem:



The nazz é de 1988 e saiu no Brasil em 92:

The Nazz é um Watchmen com explicação mística para os superpoderes do “super-homem (no caso de Watchmen, o único verdadeiro super-homem é o Dr. Manhattan, que tem origem num acidente de ficção científica). Michael Nazareth, um escritor com nietzschiana sede de poder, vai ao Oriente e passa por um processo sanguíneo de ascese. Quando volta, tendo adquirido poderes quase ilimitados, forma uma seita e acaba se tornando uma espécie de Anticristo cruel e obeso que almeja destruir o mundo⁵.

Diz o personagem em algum momento da história:

Realidade e visão são a mesma coisa ... porque a dor é a mesma. Como Mestre Yama disse: "É o mesmo pensamento." A mente do guerreiro luta para conseguir a liberdade ...A energia e o poder é seu para a tomada ... mas escavação, você tem a mão direita em torno de sua própria garganta, e uma faca cravada em seu coração. ... Tudo que fiz foi tirar a

⁵ http://andrezinhob5.blogspot.com.br/2009_03_01_archive.html



minha mão ... Peguei a faca ... O resto aconteceu como uma força da natureza⁶.

E mais adiante, como se reconhecesse a tragédia de todo poder, Michael Nazareth, o homem que se chama Nazz reconhece: “Eu entrei no reino da morte. Então compreendi o que sou. Eu sou o próprio poder”.

A relação de histórias em quadrinhos que escolhi é baseada numa leitura pessoal, randômica e que busca algum sentido teleológico que, de outra maneira, pode absolutamente não existir.

Essa busca aleatória, todavia, não deixa de reconhecer que outros caminhos poderão levar a outras conclusões.

De outro lado, por ser um universo muito autorreferente, as influências assumidas ou não compõem diagramas muito vastos e conexões difíceis de abarcar em qualquer texto.

A crítica ao super herói vinda desses ingleses será severa. Allan Moore, por exemplo, retrata o único super herói em watchmen como um ser insensível, indiferente, distante e entediado com o homem comum. Ele, que antes de um acidente nuclear, não era mais que um homem comum.

46

É uma visão ambígua. Reflete, da mesma forma, a posição de seu autor. Crítico de uma Inglaterra totalitária, ambiciona o poder das corporações que servirá com sua obra. Incapaz de tecer a análise do projeto de tomada de poder pelo grupo, vai choramingar pelo uso indevido que as grandes corporações fazem de autores como ele. Nesse sentido, Grant Morrison é muito mais visionário e entendeu perfeitamente a proposta de Talbot.

Allan Moore, que fez Watchmen numa das paralelas variantes históricas⁷ de Talbot, reclama:

A principal razão pela qual quadrinhos não funcionam no cinema é que praticamente todo mundo no comando da indústria de cinema é contador. Essa gente sabe somar e equilibrar o livro-caixa, mas para qualquer outra coisa são burros, incompetentes e não têm qualquer talento.

Tivemos um produtor de Hollywood particularmente obtuso que disse 'vocês nem têm que produzir o gibi, é só colocar o nome de vocês nessa

⁶ The Nazz, p.4.

⁷ Assim como em Watchmen os EUA não perderam a guerra do Vietnam, em Luther Arkwright o império britânico continua no topo do mundo exceto que a linhagem de Cromwell venceu a guerra e domina o império.



ideia e eu faço o filme e vocês ganham um monte de dinheiro - é... A Liga de Animais Extraordinários! Vai ser como o Gato de Botas!'. Eu só disse 'Não, não, não. Nunca mais mencione isso para mim!'

A gente precisa de mais filmes-porcaria no mundo? Já tivemos o bastante. E esses 100 milhões de dólares [orçamento de Watchmen: O Filme e de A Liga Extraordinária podiam acabar com a guerra civil no Haiti. Além disso, os quadrinhos originais são sempre melhores.

Na época em que escrevi Watchmen, eu ainda acreditava nos bastardos venenosos [os super-heróis], eu tinha uma opinião diferente sobre quadrinhos de super-herói norte-americanos e o que eles significavam (...). Os EUA têm uma afeição desmedida por lutas desleais. É por isso que armas são tão populares lá - porque você pode atacar de surpresa, atirar pelas costas, lutar de forma bastante covarde. O que lá chamam de fogo amigo, no resto do mundo a gente chama de fogo americano."

"Acredito que a grande verdade sobre os super-heróis é que os EUA não iam querer nenhum contra eles. Eles preferem não se envolver em uma briga se não tiverem poder de fogo maior, ou são invulneráveis porque vieram do planeta Krypton quando eram bebês. Acho que essa é a vergonha por trás de todo mito do super-herói norte-americano. É o único país em que esse gênero funcionou. Nós britânicos vamos ver filmes americanos de super-heróis assim como o resto do mundo, mas nunca criamos super-heróis nossos de verdade.⁸

47

Não deixa de ser irônico que o mesmo cara que protesta de uma injustiça próxima de si seja absolutamente insensível e, por vezes, cruel quando uma injustiça que lhe é distante e que, de alguma maneira o privilegia, cessa, ele proteste com mais veemência ainda, não para interrompê-la ou denunciá-la, mas ao contrário, para encontrar uma compensação.

Os pobres ingleses, por exemplo, acusam os golpes que a coroa provoca em sua dignidade, mas quando a exploração colonial subitamente declina, sentem esse recuo como uma perda. O que prova que mesmo a rebeldia pode conter um efetivo contraditório em sua manifestação.

Enfim, é sobre colonizações que quero tratar aqui: múltiplas colonizações: políticas, culturais e pessoais.

É mais que reconhecida a relação entre a indústria cultural, ou cultura de massas ou cultura pop, com o conceito algo abrangente de Império.

Depois do declínio do Império como ferramenta ostensiva de domínio, foi por meio da indústria cultural que seus tentáculos mantiveram sob estrita vigilância a esfera de sua influência.

⁸ <http://edicaoesspecialdeluxo.wordpress.com/tag/alan-moore/>



Nesse sentido, não parece haver dúvidas sobre qual império tem vitalizada essa influência nos dias de hoje. A indústria cultural norte-americana produz ondas sucessivas de padrões culturais que já não encontram mais resistência nos vários cantos do mundo.

Aparentemente, a exportação de seu maior benefício, a democracia, confunde-se com o consumismo cultural que a ela está permanentemente aderido.

Quando esse valor não se instala **naturalmente**, as forças militarizadas avançam sobre o terreno de outras culturas a impor diretrizes mínimas à realização desse destino manifesto.

Cinema, arte, tecnologia, literatura, jogos computadorizados, quadrinhos, são formas dessa indústria presentes em todo o mundo. Nesse texto, procuro estabelecer os vínculos que fazem das histórias em quadrinhos um manancial de produção de mitologias em que se agregam todos os fundamentos dos valores imperiais acessíveis quem quiser consumir, quase sem impedimentos de códigos a serem decifráveis.

O conceito de império, por sua vez, não é facilmente compreendido nessa dinâmica e precisa de certos aportes na área que estamos discutindo.

O super-homem, por exemplo, inaugura, nos EUA, essa vertente mitológica contemporânea. Não é por outra razão que o primeiro número em que aparece atinge preços exorbitantes em leilões atualmente:

Uma empresa especializada em leilões anunciou o arremate da primeira edição da saga do Super-Homem. Editada em junho de 1938, a HQ veio sendo conservada em perfeito estado, até ser leiloada pelas cifras de US\$ 2,6 milhões (R\$ 3,87 milhões).

Na história, nunca houve um valor tão alto oferecido por um exemplar raro de quadrinho – o recorde era de US\$ 2 milhões. O leilão teve início no último dia 11 de novembro de 2011, através do site Comic Connect. Os próprios analistas do evento esperavam que o arremate do primeiro número da série Action Comics chegasse, no máximo, a US\$ 1,5 mi.

A HQ havia sido roubada de uma colecionadora da Costa Oeste dos Estados Unidos em 2000. No ano passado, um colecionador da Califórnia entrou em contato com o organizador do leilão para vender algumas coisas. Nas caixas com os materiais, estava o exemplar que, até então, estava desaparecido⁹.

Esses marcos sucessivos de recordes de venda se devem ao fato de ser o Super homem o primeiro super-herói e inaugurar o estereótipo dessa mitologia no século XX.

⁹ <http://www.saraivaconteudo.com.br/Noticias/Post/42552>



Na mesma proporção que essa valorização acontecia, também o império corporativo das grandes editoras de quadrinhos americanas atingia proporções planetárias.

Mas, analisar as evidências do imperialismo embutida nesses produtos envolve questões muito mais complexas e interessantes do que a mera constatação da invasão promovida por seres super-fortes na alma de crianças do terceiro mundo, e do quarto, quinto...

Gostaria de apresentar os meandros de uma invasão no coração da metrópole planetária por sua antiga metrópole e de como um bando de punks geniais tomaram pra si o destino desse filão da indústria cultural norte americana.

Eu bem que poderia afirmar que tudo começou com os Beatles, mas isso não seria justo com a ousadia e determinação desse grupo infernal de criadores míticos. Uma vez que o que os uniu foi mesmo o movimento punk que nasceu na Inglaterra nos anos 1970 e cujo lema era “não está contente, faça você mesmo!”.

Hoje, as evidências dessa invasão são claras e muito bem definidas, sendo que um de seus representantes foi o responsável pela HQ mais importante de todos os tempos: Watchmen.

Mas a dinâmica desse movimento é infinitamente mais interessante do que o sucesso de um de seus membros e tudo começa numa obscura revista inglesa chamada *Near Myths*.

A *Near Myths* foi uma revista em quadrinhos de ficção científica e fantasia para adultos que durou apenas cinco edições, com a primeira sendo de 1978 e a última de 1980. Apesar de uma vida tão curta em relação a outras revistas, ela teve um papel relevante na indústria dos quadrinhos britânicos por ter dado destaque a artistas como Bryan Talbot e Graham Manley¹⁰.

E efetivamente, Bryan Talbot foi o gênio da lâmpada que pariu esse conjunto de autores/invasores que iriam, vinte anos depois, modificar completamente a indústria cultural de quadrinhos nos EUA.

Mas havia bebido numa fonte nutriz gigantesca chamada Michel Moorcock:

¹⁰ <http://nerdevils.wordpress.com/2011/10/23/entropias-grant-morrisianas-1-near-myths/>

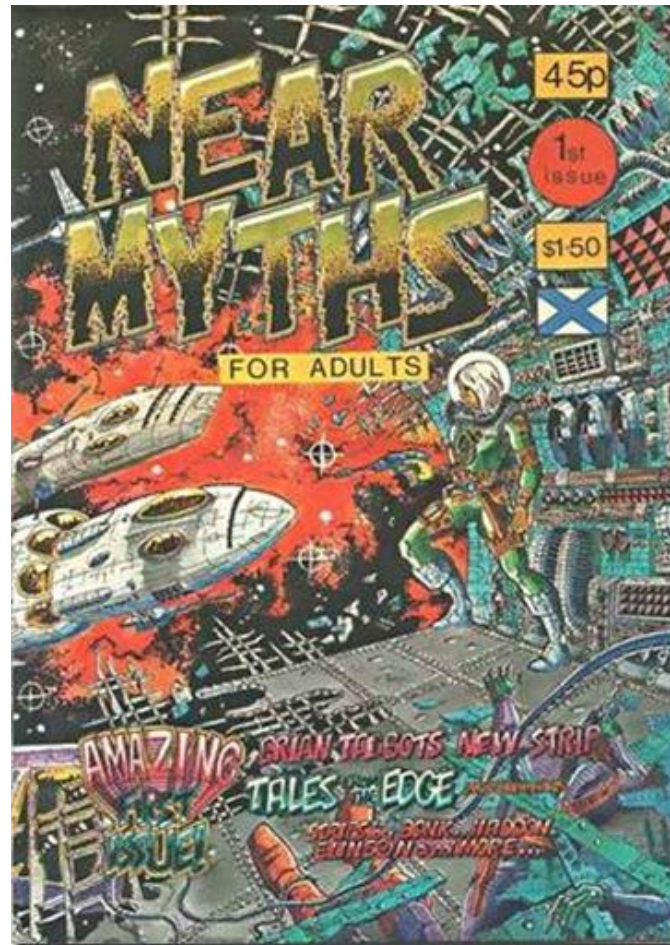


O mito do **Campeão Eterno** é uma criação fictícia do autor Michael Moorcock e é uma característica recorrente em muitas de suas obras. Provavelmente, a encarnação mais famosa do campeão eterno é Elric de Melniboné.

Na concepção de Moorcock, o Multiverso, que consiste em diversos universos, muitas camadas de dimensões, esferas, e mundos alternativos, é o lugar onde ocorre a eterna luta entre a Lei e o Caos (que, em outros ambientes ficcionais, como por exemplos os Universos Marvel ou DC Comics, são tratados como "Ordem e Caos"), as duas forças principais de mundos moorcockianos. Em todas estas dimensões e mundos, estas forças guerreiam constantemente pela supremacia. Mas a vitória da Lei ou do Caos seria desastrosa para a humanidade, pois a prevalescência de um sobre o outro significaria extinção para o lugar onde isto acontecesse. Daí que consequentemente o Destino necessita atuar para que se alcance o equilíbrio.

O Campeão Eterno, um herói que existe em todas as dimensões, tempos e mundos, é aquele escolhido pelo Destino para lutar pelo Equilíbrio - mas ele frequentemente não sabe de seu papel, ou, ainda pior, luta contra ele, nunca vencendo. Todas encarnações do Campeão eterno são faces de cada um reciprocamente, e o Campeão pode também encarnar como o Companheiro a outros de suas encarnações, ou como o Campeão para uma força oposta (não está absolutamente certo se alguns dos Consortes dos Campeões, têm sido eles mesmos encarnações do campeão). Algumas das encarnações do Campeão Eterno incluem: Jherek Carnelian, Jerry Cornelius, Corum Jhaelen Irsei (um anagrama de Jeremiah Cornelius, melhor conhecido como Jerry), Elric de Melniboné, Erekosë John Daker - , o aspecto do Campeão que se lembra de suas vidas passadas, Dorian Hawkmoon, Ulrich von Bek e alguns de seus descendentes, Gaynor O Maldito, Campeão do Caos (e especialmente de Xiombarg, Rainha das Almas).

Moorcock também já comentou que várias figuras míticas também seriam versões do Campeão Eterno, entre eles o Rei Arthur e o aventureiro grego Ulisses, Rei de Ítaca e herói da Guerra de Troia.



Mas quem é afinal Bryan Talbot?

Nascido em 1952, em Wigan, Inglaterra, começou nos quadrinhos underground no final dos anos 1960 e em 1978 começou a publicar sua mais importante HQ na revista Near Myths, **As Aventuras de Luther Arkwright**, na qual as bases conceituais que congregaria o grupo de invasores seriam estabelecidas.

Warren Ellis chama esta obra de provavelmente o trabalho experimental e romance gráfico mais influente já produzido na Grã-Bretanha até hoje.

Tudo ao mesmo tempo agora: As Aventuras de Luther Arkwright - vol.1
Érico Assis

13 de Novembro de 2000

Bryan Talbot tinha 14 anos no ano mágico de 1968, quando o mundo virou do avesso e os jovens mostraram sua força em vários países. Um dos resultados desta revolução foi a estranha década de 70, com seus rebeldes sem causa que queriam mudar o mundo, mesmo sem saber por onde começar.

Talbot frequentou a faculdade nessa época. Queria estudar Belas Artes, mas a arte abstrata (em voga como consequência da Guerra Fria) não o



interessava. Optou, então, pelo curso de Design, onde deu início a alguns trabalhos de quadrinhos. E leu bastante: desde detalhes da História da Arte até o anarquista russo Kropotkin bem como os livros de *sci-fi* do britânico Michael Moorcock.

Era tempo bom para se rebelar contra o "sistema". Família, igreja, governo, relações internacionais tudo deveria ser criticado pois a transformação parecia ser a única lei. É nesse clima efervescente que entra a HQ, As Aventuras de Luther Arkwright.

A história começou a ser serializada na antologia inglesa *Near Myths* em 1978. Não se passa numa única realidade, mas sim em várias dimensões paralelas. Em uma delas, a dinastia do ditador inglês Oliver Cromwell persiste até o século XX; em outra, a Alemanha venceu a II Guerra. E assim sucessivamente por infinitas alternativas. nessa miríade de universos, Luther Arkwright é o único ser que não tem contrapartes nas paralelas e que consegue andar livremente entre elas.

Ele utiliza sua habilidade especial para prestar serviços a uma equipe que age a partir da paralela 00.00.00. Desde seu recrutamento, ele está sempre em ação, incitando um armistício ali, liderando rebeldes lá e assassinando um ditador acolá. No entanto, tudo se complica ainda mais quando seus principais inimigos, os Dilaceradores, tomam posse da Opala Flamejante, um artefato que pode destruir todas as realidades de uma só vez. E pior: eles já a ativaram. Agora, cada paralela está ruindo internamente.

Em meio a esse terremoto pelos diversos continua, Luther tem de depor um governo-fantoches dos *Dilaceradores* nas ilhas britânicas da paralela 00.72.87, realidade a partir da qual pode ser implementado o projeto *Ragnarok*, um ataque decisivo contra a base dilaceradora.

Complicado. Então, adicione a esse *sci-fi* nem um pouco convencional, doses de humor, sexo, intrigas, misticismo e o propósito da vida. Imagine que, mesmo com todos esses elementos, Talbot consegue manter a narrativa limpa e coesa. E, por fim, tenha em mente que o trabalho precede as "grandes obras dos quadrinhos" dos anos 80.

Sobra espaço para a crítica à política inglesa e mundial, e algumas brincadeiras com a Igreja. A época, sem sombra de dúvidas, prestava-se para tanto no que diz respeito ao mundo e ao próprio autor. Não pense, porém, que estamos falando da inconsequência de Beavis & Butt-Head - Talbot solta seus comentários com clareza de visão, sem jamais esquecer a irreverência (anarquista, diria Alan Moore).

As Aventuras de Luther Arkwright é obra de referência para quem quer ver uma exploração primorosa da narrativa dos quadrinhos, e, de quebra, conhecer a força criativa de um dos quadrinhistas menos reconhecidos das últimas décadas.

Quer saber qual foi a inspiração de Grant Morrison quando começou a escrever HQs. Ou o que influenciou Warren Ellis, Neil Gaiman, Alan Moore e toda uma geração de criadores britânicos?¹¹

Alguns anos depois, Talbot iria desenhar uma outra história que, me parece, conferia muito mais realce em suas intenções com Luther. Trata-se de **The Nazz**. Em *The*

¹¹ <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/tudo-ao-mesmo-tempo-agora-as-aventuras-de-luther-arkwright-vol1/>



Nazz, um homem procura a perfeição munido apenas da força da vida. Com essa intenção, vai à Índia na busca dos segredos da Yoga e de rituais tântricos. Quando volta está completamente transformado.

Assim, à sua própria conta, esse homem comum ascende a uma ordem superior. Sem genes mutantes, sem poderes extraordinários nascidos com ele, sem ser deus. O poder, ou sua metáfora, reside no coração do homem. Ele aspira à divindade.

Ou seja, a HQ de Luther não somente preserva a extensão do império britânico em nosso tempo, como defende, de modo enviesado é bem verdade, as hegemônias contra as quais todos devemos lutar. E esse triunfalismo, diga-se de passagem, torna-se a visão de mundo que prevalece, embora sua postura seja crítica em relação ao império.

Nesse sentido, é a degradação do herói. Na continuação da saga de Luther, *No Coração do Império*, essa degradação há de ficar mais do que clara.

O enredo se torna mais complexo na medida em que o próprio herói está investido das características imperialistas, quando depõe um ditador, quando assassina um agente inconveniente, quando protege uma dimensão de usurpadores de plantão.

Mas não é esse mesmo o conceito de império? Ao tecer a realidade sob sua influência, bem ou mal, esta se confunde com o império e tudo fica danado de ser recusado, exceto com um anarquismo estéril, como são todos os anarquismos.

Pois a soberania do império faz dessas coisas com a gente: anula nossas ações, reduzindo enormemente nossa esfera de pensamento a um filamento de sua composição.

Longevidade do império britânico, realidades paralelas, sexo tântrico, belonaves gigantescas e um herói talhado para produzir identificações elegantes fazem dessas aventuras uma leitura ambígua e de difícil assimilação. Talvez por isso mesmo seus dois volumes, depois acrescidos por mais dois, sejam para leituras limitadas. Luther Arkwright se tornou uma HQ para autores e nunca chegou ao grande público.

Mas esses autores assumiram não somente seus fundamentos, mas agregaram toda sua filosofia e ideologia como um projeto de ocupação.

Herdeiros do declínio do Império, em grande medida esses autores eram, ao mesmo tempo, críticos de seus fundamentos e exilados de seus benefícios metropolitanos.

A Inglaterra dos anos 1970 fazia recair sobre sua juventude o peso dos excluídos. Seu encolhimento imperial havia correspondido a um crescente empobrecimento de sua população interna.



Talvez por isso parte da juventude excluída tenha se voltado para uma crítica estética dilacerante como o movimento punk.

O problema é que, pela natureza da indústria cultural, todo produto se transforma em política. Ou a política se transforma em produto. Desse modo, também o movimento foi exportado como um produto eminentemente britânico passara a ser vendido em boutiques. Aliás, a própria formação do Sex Pistols nos remete a essa cooptação, que é essencialmente a concessão a uma forma específica de **empoderamento**, portanto está muito longe de alienação.

Uma pessoa presente àquelas sessões do CBGB era o empresário do New York Dolls, Malcolm McLaren, que tentou passar o visual da banda de travestidos para comunistas sem sucesso. Malcolm ficou particularmente impressionado com a figura de Richard Hell, que sempre andava rasgado quando subia ao palco. Em 1976, os Ramones lançaram seu primeiro disco nos Estados Unidos, autointitulado, pela Sire Records. O disco tinha 14 músicas e 29 minutos de duração. As músicas e as letras eram simplíssimas, e a velocidade das músicas era apavorante para aquela época. O álbum recebeu poucas (porém boas) críticas e acabou não sendo grande sucesso de vendas por lá.

Na Inglaterra o álbum foi muito bem recebido pelos jovens, que acabou dando numa turnê em Julho de 1976. Também voltaria à ilha o empresário da boutique londrina Sex, Malcolm McLaren, trazendo as subversivas ideias do som e da imagem do punk, que seriam potencializadas por sua esposa Vivienne Westwood. Foi na Sex que ele conheceu os jovens integrantes do Sex Pistols. Da ideia ao fato foi um pequeno intervalo; e a visibilidade dos ultrajes do Sex Pistols deram margem à formação de diversas bandas por onde passavam. Dentre estas bandas estavam os The Damned, Buzzcocks e o The Clash, entre inúmeras outras. Mesmo o embrião do Joy Division foi formado após um show deles em Manchester.

1977 foi o ano mais marcante da história do punk rock. Saíram inúmeros compactos surgiam inúmeras bandas (principalmente na Inglaterra e na Irlanda). Também foi o ano em que saiu o primeiro disco do Clash (autointitulado), Damned, Damned, Damned do The Damned, Another Music in a Different Kitchen do Buzzcocks, Never Mind the Bollocks, Here's the Sex Pistols do Sex Pistols, Leave Home e Rocket to Russia dos Ramones (este último considerado por muitos o melhor disco dos Ramones, com a cover de Surfin Bird do Trashmen), Live Kicks (EP gravado ao vivo no The Roxy nightclub em 1977 e lançado em 1979) do U.K. Subs, Pink Flag do Wire, Rattus Norvegicus do Stranglers e vários outros discos marcantes na história do punk. Por seu caráter de explosão, em 1978 o punk estava "meio que saindo de moda"; mas isto não impediu em nada que ótimos álbuns fossem lançados e ótimas bandas surgissem. Deste ano são os clássicos Crossing the Red



Sea with The Adverts dos Adverts, White Music do XTC e Germ Free Adolescents do X-Ray Spex¹².

O império reduz as margens de manobra de seus críticos transformando-os em seus emissários. Mas mesmo assim, ainda existe na revolta um componente transformador que não pode ser negligenciado. É esse componente que pretendo explorar aqui. Embora essa transformação, como ainda veremos, seja sua marca maior e ocorra preferencialmente num movimento de internalização do poder. Enquanto transformam a realidade, seus agentes deverão ser reconhecidos como novos avatares e serão consagrados na pira da exaltação como os senhores mesmos a gestarem o mesmo império que execravam. É esta a maldição de Prometeu. Ao roubar o fogo aos deuses, em sua pedra de sacrifício se torna a pedra fundamental da nova construção imperial.

No primeiro volume das aventuras de Luther Arkwright é a seguinte referência que abre a obra:

O mito pode ser descrito como o manto diáfano da memória popular, recobrando os ossos desnudos da pré-história. Numa tentativa de compreendê-lo, é forçoso considerar a possibilidade de que o narrador primitivo, ao relatar tais eventos, não deva ser acusado de deliberadamente mal interpretá-los. Em verdade, dada a sua incapacidade de perceber a relação entre causa e efeito ou discernir entre fato e preconceito, temos diante de nós uma sequencia de lampejos da história como se esta fosse vista por meio de lentes distorcidas.

O arqueólogo deve labutar de modo diligente por meio de métodos lógicos para peneirar as evidências, perfurar o véu e, desta feita, acercar-se da verdade¹³.

A referência de Talbot ao mito não é absolutamente um desperdício. E nem mesmo essa definição de mito o é. Sua mente sabe apreender as ferramentas necessárias à abertura de um novo caminho. O que ele diz do mito casa perfeitamente com uma interpretação clássica nas ciências sociais de que a criação do mito, no âmbito da cultura, é a expressão, embora inadequada, de um fenômeno “natural” dos organismos sociais e não uma vontade expressa da mente seletiva cujo objetivo esteja devotado de antemão ao poder.

¹² http://pt.wikipedia.org/wiki/Punk_rock

¹³ J.R. Montpellier, Ensaio compilados, 1897.



Ao naturalizar o fenômeno mitológico, também sua tarefa adquire maior legitimidade e seu poder avança com menor resistência.

Retomemos, por instantes, o título da revista em que Luther foi primeiramente publicado: **Near Mits**.

A tradução é algo como *Próximos Mitos*. É um projeto. Uma revista que durou cinco números editada por Rob King e publicada na Inglaterra entre 1978 e 1980. Além de Bryan Talbot, também Grant Morrison publicou ali seus primeiros trabalhos.

Pensemos um pouco no título. Os próximos mitos. Diante do cenário decadente que as histórias em quadrinhos enfrentava tanto nos EUA quanto na Inglaterra, o que equivale a dizer que a mitologia dos heróis parecia se esgotar rapidamente, nessa revista procura-se estabelecer uma nova mitologia. Mas não somente nova. Também, pelo menos é essa a intenção, uma fonte capaz de alimentar o futuro das HQs com inovadoras mitologias.

E a grande saga de Talbot aponta o caminho: o herói modelo é que está em crise. A força, as habilidades sobre humanas, o intermediário entre os deuses e os homens, esse tipo de herói parece não atrair mais o interesse do público, consumidor das mitologias afinal.

Será preciso estabelecer novos parâmetros. E nesse sentido, Luther e as narrativas fluídicas em que se manifesta será a referência absoluta.

O que Talbot percebe é que a própria realidade é quem define o homem. Capta as modificações históricas advindas com os anos 60.

Essas modificações profundas na historicidade revelam o homem novo. A crise dos anos 50-60 cuja marca indelével é o fim da segunda guerra e o fim do que restara dos impérios fundamentados na ocupação, é uma crise de configuração na experiência do poder.

Desde o final da luta de classes quando termina a primeira guerra até esse momento, o Estado Burocrático que havia caracterizado a maioria dos estados totalitários europeus passava a assumir seu aspecto mais duradouro pelas mãos da social democracia e capitaneados por um novo tipo de império que soprava da América: os Estados de Bem Estar Social.

Para uma parte importante da juventude europeia, e principalmente a inglesa, foi um período de humilhação e desencanto. Jovens desempregados que viviam basicamente



da assistência pública sem nenhuma perspectiva de futuro não podiam encontrar nenhuma forma de sossego com o que a cultura totalitária dos heróis oferecia.

Talvez por isso seu envolvimento com a música tenha sido tão generalizado no grupo inglês que beberia na fonte de Talbot. O lema do punk era adequado à energia represada pela frustração e pelo abandono: “não está contente, faça você mesmo”.

Mas, ao mesmo tempo em que o modelo de estado oferecia suas migalhas para que essa juventude se acomodasse numa realidade sem muitas formas de dissipar energias, oferecia um sentimento de **empoderamento** que deve ter tomado de assalto uma boa parte dessa mesma juventude.

Exemplos de filmes em que podemos sentir a passagem da decadência para a violência são: **Sem Destino** e **Perdidos na Noite**, como os representantes do mundo que se fecha, muito especificamente nos EUA; e *2001, Uma Odisseia no Espaço* e **Laranja Mecânica**, como a expressão de uma nova forma de violência que tinha tudo a ver com esse tipo de **empoderamento** .

Nos primeiros dois filmes, uma velha ordem conduz a juventude à morte e a inanição. Nos dois últimos surge uma forma de violência que parece totalmente nova, sem razão, explosiva e eufórica. Num, motivada por um misterioso monólito. Noutro, impregnada na pele de jovens que a desfere a esmo, sem causa. É como se a realidade tivesse sido invadida subitamente por um miasma novo, contagiante e absolutamente despolitizado, ao contrário de 1968, o canto do cisne da juventude politicamente ativa.

Mas na mesma medida que tais sensações brotam, o mundo se expande com novíssimos atributos.

Em 15 de novembro de 1971, a Intel lança o primeiro microprocessador do mundo, o Intel 4004. Em janeiro de 1972 é lançado o Odyssey 100, primeiro videogame do mundo. Em 1975, a missão espacial Viking I explora o planeta Marte. A televisão em cores começa a se tornar popular no final dos anos 70. Em 11 de setembro de 1973 ocorre o golpe militar no Chile, liderado pelo general Augusto Pinochet, derruba o governo de Salvador Allende. Com derrota dos Estados Unidos, termina a Guerra do Vietnã. Em 25 de abril de 1974, a Revolução dos Cravos em Portugal acaba com o regime militar no país. Em Abril de 1975, começa a Guerra Civil no Líbano e em abril de 79 a revolução iraniana tem início. Em 9 de agosto de 1974, após o caso Watergate, Richard Nixon renuncia à presidência dos EUA. A crise mundial do petróleo emerge em 1973 e a OPEP



(Organização dos Países Exportadores de petróleo) aumenta o preço do barril em mais de 300%. Nesse mesmo ano tem início o projeto do Eurotúnel e lançamento do primeiro Airbus. O terrorismo ganha um rosto humano em Munich em 1972. Surge o movimento ecológico e os primeiros eco terroristas alimentados pelo livro de Edward Abbey, autor do hoje clássico *A gang da chave-inglesa*. Em Março de 1970, depois de muito sucesso, acaba a banda de rock Beatles e em 16 de agosto de 1977 morre o rei do rock, Elvis Presley. Outras bandas emergem no cenário mundial: Deep Purple, Black Sabbath, Rolling Stones, Led Zeppelin, Kiss, Aerosmith, AC/DC, Sex Pistols, The Clash, The Ramones, Bee Gees, Queen, Iron Maiden, The Police, Pink Floyd. Na televisão surgiam Hulk, Cyborg, As Panteras, Havai 5.0, Speed Racer, Pica-Pau, Pernalonga, Piu-Piu, Tom e Jerry, Gaguinho, Os Herculóides, Homem Pássaro, Popeye.

Na cultura de massa, no consumismo que lhe segue de perto os passos, o homem comum passa a servir não mais ao poder, mas aos objetos de desejo que o aprisionam. Seu novo patrão é a prestação do crediário e, em breve tempo, a prestação do cartão de crédito.

A trajetória do cartão de crédito pode ser uma revelação de como o poder foi migrando, simbolicamente, das mãos de uma classe reconhecidamente poderosa e que ditava os rumos do mundo para todos, cuja sensação passaria a ser não mais de submissão, mas de emulação:

O cartão de crédito surgiu na década de 1920, nos Estados Unidos. Inicialmente, os cartões de créditos eram dados somente aos clientes mais fiéis, que o dono do estabelecimento acreditava serem confiáveis por pagarem suas compras em dia. Mas foi na década de 1950, quando Frank MacNamara estava com executivos financeiros em um restaurante na cidade de Nova York e percebeu que tinha esquecido seu dinheiro e seu talão de cheques para pagar a conta, que teve a ideia de criar um cartão em que contivesse o nome do dono, e que após um tempo, o dono do cartão pudesse pagar a conta.

Então, naquele mesmo ano, ele criou o *Diners Club Card* que era feito de papel-cartão. O cartão era aceito em apenas 27 restaurantes e era usado apenas por pessoas importantes na época (aproximadamente 200 pessoas que eram amigos de Frank). Em 1952, o cartão começou a ganhar milhares de adeptos e já era aceito por vários estabelecimentos. E neste mesmo ano foi criado o primeiro cartão de crédito internacional. Em 1955, o cartão passou a ser feito de plástico.

Em 1958, foi a vez da *American Express* criar o seu cartão, mas foi em 1966 que o *Bank American Service Corporation*, criou o cartão *Bank Americard* com sucesso, já que era aceito em mais de 12 milhões de estabelecimentos e, pouco tempo depois, o cartão passou a se chamar o atual *Visa*. No mesmo ano, foi criado o *Master Charge* que originou a



bandeira *MasterCard*. Em 1975, a *Diners*, lançou o "*Corporate Card*", que se tratava do primeiro cartão de crédito corporativo do mundo e em 1981 a *Citicorp* (atual *Citibank*) comprou a *Diners Club* da *Continental Insurance Corporation*.

No Brasil, o empresário tcheco Hanus Tauber (precursor dos cartões no Brasil), em 1954, comprou nos Estados Unidos uma franquia da *Diners*, propondo sociedade no cartão com o empresário Horácio Klabin. Em 1956, o *Diners* chegou ao Brasil, sendo inicialmente um cartão de compra e não um cartão de crédito. Em 1968, foi lançado o primeiro cartão de crédito de banco, o *Credicard*, e em 1971 foi fundada no Rio de Janeiro a *Associação Brasileira das Empresas de Cartões de Crédito e Serviços - ABECS*. Posteriormente, em 1974, a sede da *ABECS* foi transferida para São Paulo. Em 1984, a *Credicard* comprou a *Diners Club* do Brasil, mas foi na década de 1990 que ocorreu o lançamento do cartão de crédito internacional e em 1994, com a chegada do Plano Real, ele só faz aumentar o crescimento do produto¹⁴.

Do outro lado da mesma moeda verificamos o aparecimento de formas instantâneas de comunicação a distancia, cujo objeto mais dramático e representativo é o telefone celular.

Heinrich Hertz, em 1888, foi pioneiro na transmissão de códigos pelo ar. A descoberta tornou-se indefectível à idealização de rádio-transmissores. Além disso, proporcionou a primeira ligação por telefonia entre continentes, ocorrida no ano de 1914.

A comunicação móvel era conhecida desde o começo do século XX. Desenvolvido inicialmente pela atriz hollywoodiana Hedwig Kiesler (Hedy Lammaar) e patenteado em 1940, o celular surge como um sistema de comunicação à distância que mudasse sempre de canal para que as frequências não fossem interceptadas. No ano de 1947, começou-se o desenvolvimento no laboratório Bell, nos EUA. No laboratório Bell, foi desenvolvido um sistema telefônico de alta capacidade interligado por diversas antenas, sendo que, cada antena, era considerada uma célula. Por isso o nome de "celular".

O primeiro celular foi desenvolvido pela Ericsson, em 1956, denominado Ericsson MTA (Mobile Telephony A). Ericsson MTA, pesava cerca de 40 quilos e foi desenvolvido para ser instalado em porta malas de carros. A empresa americana Motorola passou a desenvolver seu modelo de celular e no dia 3 de abril de 1973, em Nova York, apresentou o modelo Motorola Dynatac 8000X. Usando esse modelo ocorreu a histórica primeira ligação de um aparelho celular, realizada por Martin Cooper, diretor de sistemas de operações da empresa Motorola. O aparelho, muito prosaico, tinha 25 cm de comprimento e 7 cm de largura, além de pesar cerca de 1 quilo.

Em 1979, no Japão e na Suécia o telefone celular entrou em operação e em 1983 começou nos Estados Unidos.

¹⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Cart%C3%A3o_de_cr%C3%A9dito



Em 1989, existiam 4 milhões de assinantes do serviço móvel em todo o mundo. Em 2009 são 4,6 bilhões, a caminho de 6 bilhões antecipados para 2013. A União Internacional de Telecomunicações considera que "O telemóvel foi a tecnologia mais rapidamente adotada de toda história"¹⁵.

Nesses dois casos, todas as extensões físicas que aprisionavam o usuário no mundo burguês foram rompidas (o gerente do banco que autorizava o empréstimo e o fio do telefone que limitava o movimento). O tempo e o espaço estavam concomitantemente liberados e controlados para um indivíduo cada vez mais aprisionado dentro de si mesmo pela ambição. Essa a enorme contradição.

A sensação de poder que esses dois vetores de inventividade projetavam era o círculo de ferro dos novos deuses áridos da contemporaneidade.

Afinal de contas, qual a melhor forma de controle? Eu lhes digo: o empoderamento. Quem tem o poder não ambiciona o poder, conserva e expande. Quem tem o poder, não precisa lutar pelo poder, usufrui. Quem tem o poder, apesar de descobrir o vazio que ele oferece, se satisfaz unicamente na busca de preenchê-lo. O poder vicia como a carne sangrenta. E um viciado é, antes de tudo e apesar de tudo, um prisioneiro cuja dependência e sofrimento não tem fim.

60

Nesse sentido, Luther Arkwright é a expressão dessa passagem. O seu mundo é o multiverso, em que infinitas paralelas produziram expressões diferentes da nossa realidade e sua única habilidade é transitar entre essas paralelas. Mas transitar como homem, repleto de equívocos, num cenário político extremamente complexo.

A obra de Talbot é única. Com inúmeras camadas de leitura, com eventos ocorrendo simultaneamente em muitos mundos, com temporalidades distintas coexistindo no mesmo fluxo temporal, numa dinâmica de leitura que exige paciência e deslumbramento do leitor, o movimento é mais que um cenário: é um personagem importante na elaboração da trama.

Não é nenhuma surpresa que Luther Arkwright não tenha feito sucesso. Não é uma obra para leitores de quadrinhos. É uma obra para criadores. Da mesma forma que alguns músicos são conhecidos por outros músicos e lhes definem a trajetória, Bryan

¹⁵ http://pt.wikipedia.org/wiki/Telefone_celular



Talbot criou um vórtice. Uma obra extremamente complexa cuja apreciação é restrita a certos paladares, somente.

Como um vulcão expelindo magma fervente, dessa obra surgiram mundos ficcionais que refletiam tanto o passado quanto o futuro das histórias em quadrinhos.

Nos EUA, inspirou Marv Wolfman e os gestores da DC a reverem os caminhos de todos os heróis e avatares disponíveis. **Crise nas Infinitas Terras** recupera a ideia de Multiverso para “organizar” suas mitologias. Era 1985 e essa mudança não era um dado isolado.

A mesma fonte que inspirara Wolfman também inspirara alguns conterrâneos de Talbot que enfrentavam a decadência do império britânico.

Parece que Talbot pretende coabitar as experiências do papel e do leitor, exigindo cumplicidade, mais talvez, exigindo participação e atitude e valorizando extremamente o intelecto do leitor, como a lhe dizer: tu também tem esse poder!

Essa talvez seja a maior de todas as suas sacadas. Permitir que o leitor sinta o próprio poder num mundo que tinha no **empoderamento** sua marca maior. Era o início, é verdade, mas esse autor captou as sensações e traduziu o sentimento até o limite.

61

Seus seguidores iriam abusar e, em grande medida, incorporar essa estratégia sem o seu brilhantismo.

Tanto a técnica chamada em inglês de *Strayed*, algo como extraviar-se do texto principal em busca de informações e referências perdidas no meio da história e que fazem menção a outras histórias seria utilizado a exaustão, criando grupos de estudo pelo mundo afora. Assim como a metalinguagem faria presença no mundo das HQs daí em diante.

Tudo isso tem muito a ver com uma necessidade de compartilhamento com o mundo do leitor de tal sorte que esse mesmo leitor sintasse-se mais culto, mais inteligente, mais poderoso.

Essa estratégia criada por Talbot seria, até certo ponto, responsável pelo sucesso que seus seguidores aufeririam. Mas também seu tratamento do personagem principal praticamente ganharia ubiquidade alguns anos depois. A degradação do herói no homem comum foi uma contribuição generosa.

É bem verdade que esse movimento já vinha se insinuando, mas nunca com seu descaramento.



X-men e Homem-Aranha eram heróis razoavelmente humanizados, mas ainda assim heróis cujos poderes advinham ou de mutações ou de acidentes radioativos. Embora seus dilemas fossem bastante comuns.

Centremos foco, por instantes, nos X-men.

Tomemos dois momentos chave desses personagens criados por Stan Lee e Jack Kirby. Seu primeiro número surgiu em 1 de setembro de 1963. Via de regra, são mutantes, portanto com diferenças visíveis, que recebem, por isso mesmo, o desprezo do homem comum. Surgem numa circunstância que merece ser revisitada.

Na mesma época, os direitos civis dos negros nos Estados Unidos se expandiam em meio a enormes cargas de violência e preconceito. Ora, os criadores dos X-men propõem, então, uma metalinguagem, quase uma paródia, interessante.

Os quadrinhos, como toda produção de cultura, reflete o seu tempo. Os homens e mulheres que tinham na cor da pele a razão e a causa do apartheid e do preconceito e que tentavam lutar para serem reconhecidos no mundo da cidadania eminentemente branca dos EUA encontram nos X-men uma similaridade, um simulacro. Nesse sentido, Stan Lee contribuiu para que crianças, jovens e adultos vissem ali refletidos os dramas de um grupo social e o confronto entre Xavier e Magneto, por sua vez, também refletia, entre os estigmatizados, posições moralmente distintas. A luta pela aceitação ou o confronto direto puro e simples norteou a metáfora da realidade nos quadrinhos.

No início dos anos 2000, um dos seguidores de Talbot, Grant Morrison, assume o comando dos X-men e sua abordagem aponta todas as nuances que esses quarenta anos impuseram. Na saga dos novos X-men, os humanos construíram um ambiente chamado *Mundo* em que produzem experimentos de empoderamento humano tanto com base em manipulação genética quanto em produção de híbridos maquínicos para enfrentar o perigo mutante.

Claramente afirma um desses híbridos em algum momento da saga:

- Você foi a arma dez, Wolverine, eu fui a treze. Agora imagine a próxima geração e a seguinte, o produto de engenharia evolucionária acelerada, arma XV, projetada e aperfeiçoada para exterminar a espécie mutante¹⁶.

¹⁶ Morrison, Grant. *Novos Xmens*. Planeta X. São Paulo, Panini, 2012.



O Batman de Morrison, por sua vez, fundiu definitivamente suas duas personalidades quando assumiu um caráter corporativo. *Batman corporation* é a definitiva humanização do personagem ao multiplicar pelo mundo a franquia Batman.

O homem comum ascende a uma posição de poder extraordinário, mas estritamente mundano e não explicado por nenhum recurso exterior e não precisa mais de vigilância.

A diegese¹⁷ também fundiu elementos da trama e da realidade. Essa fusão entre os elementos narrativos e os vestígios intensos de realidade provoca uma série de indagações caprichosas e imprudentes e teve em seu desenvolvimento um estágio adequado:

O Kid Eternity de Morrison segue uma linha de heróis transformados em agentes de forças superiores, um grupo que conta com o Monstro Do Pântano, Nuclear, Deadman (ou Desafiador), Shade - O Homem Mutável, Sandman. E talvez a sua reformulação tenha sido uma das primeiras (senão a primeira) na linha "tudo o que você sabia era mentira"¹⁸.

Mas no fundo, essa etapa da humanização pareceu necessária a todos os integrantes do grupo invasor. Talbot havia radicalizado seu gesto e seus seguidores atenuaram o processo com uma etapa intermediária, que parecia se concluir com duas obras seminais de Warren Ellis: **The Authority** e, principalmente, **Planetary**. No primeiro, finalmente, o espírito do século XX mata Deus e encerra a discussão babélica.

Sobre essa passagem podemos ler o seguinte de um comentador:

Em Starman, já não era Ted Knight o responsável por ser o guardião de Opal City, mas sim um dos seus filhos: Jack Knight – o melhor de todos os Starman. A série foi, ao lado de Preacher de Garth Ennis e Bryan Hitch, The Authority de Warren Ellis e Bryan Hitch/Frank Quitely e, claro, Sandman de Neil Gaiman, as melhores HQ's da década de 1990. Engraçado é que muitos leitores e leitoras de HQ acham a década de 1990 uma “década perdida” e penso justamente o contrário: foi a década que melhor desenvolveu todos os conceitos e narrativas oriundos dos trabalhos de Alan Moore e Frank Miller na década de 1980.

¹⁷ Diegese é um conceito de narratologia, estudos literários, dramaturgicos e de cinema que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. A diegese é a realidade própria da narrativa ("mundo ficcional", "vida fictícia"), à parte da realidade externa de quem lê (o chamado "mundo real" ou "vida real"). O tempo diegético e o espaço diegético são, assim, o tempo e o espaço que decorrem ou existem dentro da trama, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor.

¹⁸ http://pt.wikipedia.org/wiki/Kid_Eternidade



Já nos anos 2000 assumiam integralmente a proposta e seus heróis, se é que podemos agora designá-los dessa forma, se humanizaram. Alguns anos mais tarde, Morrison mata o super-homem por saturação de poder em sua obra **All Star Superman**.

O ciclo viconiano completava-se. À era dos deuses seguira-se a era dos heróis e havia chegado a era dos homens. Depois viria o caos e depois os novos deuses.

Os signos do poder foram internalizados e sua luta, agora, não é mais contra aqueles que o oprimem, mas é contra qualquer possibilidade de redenção. Sem compaixão, sem humanidade alguma, esvaziado de crítica e de política, que na democracia foi totalmente delegada a outrem pelo voto, o homem comum oscila entre a ambição e a violência, exclusivamente. A ambição de ser deus e a violência necessária para conquistá-lo. É a realização do mito da torre de Babel. Ferir deus mortalmente e usurpar o seu lugar. Grant Morrison, nesse sentido afiado, escreve o livro **Novos Deuses, New Gods**.

Sobre os **Novos Deuses**, livro de 2011, talvez o reinício do ciclo viconiano, temos a seguinte análise de um comentador:

Morrison cita Pico della Mirandola, quando fala da hipótese do livre arbítrio do homem poder escolher como modelos de imitação seres angélicos superiores em todos os aspectos ao ser humano, e não deixarmos-nos cair pelas nossas vontades mais animais e passionais, recordando-nos ao mesmo tempo como esse pensador renascentista teve uma brevíssima presença em *All Star Superman*, com uma citação que torna esses modelos e vontade claríssimos.

O livro compõem-se de 26 capítulos (mais um) espalhados em 4 partes. A estrutura geral é cronológica, e os nomes das partes mostram de imediato um programa interpretativo da parte do autor face à história particular deste género: *The Golden Age*, *The Silver Age*, *The Dark Age* e *The Renaissance*.

Sendo um dos mentores criativos da DC, presentemente, a história da sua preferência pela DC em relação à Marvel, durante a sua infância e adolescência, torna-se problemática de aceitar sem reservas. Afinal, é ele o autor que brinca com “todos os brinquedos” da DC, para citar um artigo recente sobre a sua obra. Morrison tem um contrato exclusivo com a DC, e há pequenos indícios que aquele tipo de rivalidade existente entre ambas as companhias.

Há mesmo um momento (pgs. 218) em que ele explica que, no começo da sua carreira na DC, ele olhava para aquele universo diegético específico como algo real, tangível, que poderia ser visitado; conseqüentemente, na sua mente entendia que os escritores poderiam ser vistos como “missionários” e “antropólogos”. Os primeiros “tentavam impor os seus valores e preconceitos em culturas que consideravam inferiores - neste caso, a dos super-heróis. Os missionários gostavam de



humilhar os nativos apontando para as suas tradições sem sofisticação e as suas vestes tradicionais demasiado coloridas. Forçavam personagens ficcionais indefesas a usar casacos compridos de cabedal e a terem depressões e a abandonarem as suas anteriormente despreocupadas comunidades fictícias num estado de dúvida existencial esmagadora e incúria.

“Os antropólogos, por outro lado, deixavam-se mergulhar nas culturas estrangeiras. Não tinham medo de se ‘tornarem nativos’ ou de parecerem ridículos. Iam e voltavam com respeito e no interesse de uma compreensão mútua”. Este segundo é o papel que Morrison assumiria, literalmente, através do que chama de “fatos ficcionais”, isto é, a sua inscrição enquanto personagem para interagir no universo 2D de papel com as suas personagens (como faria no famoso “arco” de *Animal Man*, “Deus Ex Machina”)¹⁹.

Em uma entrevista de Morrison feita por Mike Maddox e publicada na revista **Amazing Heroes** nº 176 (**HQ**, revista especializada em quadrinhos, nº 3, 1991):

MM: o que você acha de “histórias adultas para leitores maduros”?

GM: acho que quanto Alan Moore fez o *miracleman*, ou qualquer outra coisa que tenha feito, não lembro mais, foi bom ter trazido esta “nova maturidade” aos quadrinhos. Mas você pode levar isto até certo ponto e a lógica se desintegra. Uma pessoa não pode voar, assim qual é a razão de dizer: “bem, esta é a maneira científica através da qual ela pode”, porque ela simplesmente não pode. Se você insistir em tornar isto literalmente, vai ficar realmente chato. Já disse isso antes, as minhas histórias de super-heróis favoritas são aquelas onde o flash se transforma num peso de papel, que parece mais perto da vida real.

Projeto de expansão do império britânico pela via da cultura pop, especialmente os quadrinhos, parecia finalmente sido completado.

Em *wachtmen* o grupo de heróis está saturado de poder, mas esse poder como que atingiu um estágio de decadência, de enjoo que transformou a todos em ruínas sociais, incapazes de qualquer relação.

Se é justo afirma com Campbell que “o mito é a religião dos outros”, então também o é afirmar que o cristianismo institucionalizado está fundamentado numa vasta rede mitológica que envolve a divindade e os rituais.

Portanto, essa rede pode ser fragmentada na busca de certos sentidos, digamos, certos percursos, identificando um cordão, um série de conexões que conduzam a imagem

¹⁹ <http://lerbd.blogspot.com.br/2011/07/supergods-grant-morrison-spiegel-grau.html>



de Deus pronunciada como a imagem de Zeus até as similaridades com a imagem do super-homem.

Nesse sentido, duas minisséries lançadas respectivamente pela DC e me Marvel parecem ratificar essa assertiva. São elas: **O reino do amanhã** e **Marvels**.

Produzidas depois de disparado o fenômeno do homem comum alçado à potencia de herói nas histórias em quadrinhos americanas, as duas obras, ainda que de modo meio enviesado, resgatam as identidades divinas dos heróis da era de ouro.

Parece ser uma reação algo tardia do avanço que a invasão inglesa produzira. Tomados de assalto pelos benefícios meramente econômicos que a invasão propiciara, os gestores não se deram conta de que havia, por baixo desse aspecto precário, uma potencia transformadora. Uma vez que as bases multisseriadas das novas mitologias criadas por Talbot e incorporadas pelos ingleses invasores se alastrassem pelos universos DC e Marvel, não haveria mais retorno.

Heróis clássicos como Super Homem e Batman da DC ou os X-men da Marvel tiveram como destino as hábeis mãos desses invasores que alteraram para sempre suas mitologias.

Inflados esses universos dos conceitos e mitologias que conferiam ao homem comum as artimanhas do uso do poder, seus criadores também assumiam o poder nas organizações que os convocara apenas como geradores de lucro.

Por um estranho mecanismo coetâneo, Stan Lee, o inventor de quase todos os super-heróis atuais passou a buscar entre os humanos aqueles que mais de adequavam a seu modelo de super humanos. Inaugurou na televisão americana um programa que não só não desumaniza o super-herói, mas que reconhece que entre os humanos existem muitos superseres.

Em contrapartida, quase todos os autores britânicos que promoveram a invasão cultural se transformaram em personagens, criando em torno de si toda uma mitologia que dá destaque à sua *persona* fictícia.

No final das contas, esses homens degenerados em sua peculiar contemporaneidade, saturados do poder imutável das concessões, êmulos pragmáticos sem nenhum pingo de energia transformadora vital caminham céleres para o precipício, apegados a inconvenientes doses de egoísmo e insanidade. É o caos, afinal.



Referências bibliográficas

MONTPELLIER J.R.. **Ensaio compilados**. 1897.

MORRISON, Grant. **Novos Xmens**. Planeta X. São Paulo, Panini, 2012

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**, prelúdio a uma filosofia do futuro (1886).

TALBOT, Bryan. **As aventuras de Luther Arkwright**. São Paulo, Via Lettera, 2000.

VEITCH, Tom. TALBOT, Bryan. **The Nazz**. São Paulo, Abril Cultural, 1992.

VICO, Giambattista. **Princípios de (uma) Ciência Nova**: acerca da natureza comum das nações. 3ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1984. (Os Pensadores)

WILSON, Colin. **The Outsider**. In:

[http://en.wikipedia.org/wiki/The_Outsider_\(Colin_Wilson\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Outsider_(Colin_Wilson))

Sites consultados

<http://andrezinhob5.blogspot.com.br/2009/03/fd-se-e-quero-um-mundo-melhor.html>

http://andrezinhob5.blogspot.com.br/2009_03_01_archive.html

<http://edicaoesspecialdeluxo.wordpress.com/tag/alan-moore/>

<http://www.saraivaconteudo.com.br/Noticias/Post/42552>

<http://nerdevils.wordpress.com/2011/10/23/entropias-grant-morrisianas-1-near-myths/>

<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/tudo-ao-mesmo-tempo-agora-as-aventuras-de-luther-arkwright-vol1/>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Punk_rock

http://pt.wikipedia.org/wiki/Cart%C3%A3o_de_cr%C3%A9dito

http://pt.wikipedia.org/wiki/Telefone_celular

http://pt.wikipedia.org/wiki/Kid_Eternidade<http://lerbd.blogspot.com.br/2011/07/supergods-grant-morrison-spiegel-grau.html>

