



Estética da violência nos quadrinhos¹

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva²

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Resumo

Neste trabalho, foi utilizado um método histórico para estudar a estética agressiva característica dos quadrinhos. Inicialmente, foi estabelecido um domínio temporal significativo a ser trabalhado, começando na imprensa do século XIX até o presente; e foram verificadas tendências e seus encadeamentos, considerando influências e reflexos sociais, culturais e políticos, como a censura e a liberação dos costumes. Assim, ficaram visíveis diversos contrastes em diferentes níveis de violência de épocas distintas, porém, geralmente, em uma relação com o medo e o terror.

Palavras-chave

Histórias em quadrinhos, violência, terror, delinquência, política

Quadrinhos e violência

No momento atual, pode-se dizer que a violência nos quadrinhos e suas derivações estão relacionadas

“ao agenciamento do medo na sociedade de controle, pois servem como marcadores de perigo, sinalizando até onde podemos ir. Produzem códigos culturais que regulam o desejo sexual e outros meios de estancar anseios, fugas, ferocidades e tudo o mais que precisamos controlar para sermos considerados normais” (Cohen apud Gomes, 2003).

A imagem do terror e da violência ganhou força a partir de uma reserva de medo e dogma que surgiu na metade do século XIX quando se começou a relacionar os custos sociais da modernidade com a proliferação de novas formas de entretenimento popular, como melodramas em ficções populares e um jornalismo sensacionalista que tinham o crime e a violência como tema. A origem da violência nos quadrinhos está associada a esta vertente.

Na imprensa do final do século XIX, além dos acidentes com veículos, também eram retratados problemas com máquinas, aonde a tecnologia moderna era retratada como um ‘assalto monstruoso à vida’; perigos sobrenaturais nas mortes e acidentes sem explicação; e mortes por quedas geralmente associadas ao ambiente de trabalho. Antes da era moderna,

¹ Trabalho apresentado no NP Produção Editorial da Intercom

² Mestre em Design – PUC-Rio. funkstroke@yahoo.com



“formas de morte não naturais já eram fontes de medo, contudo, com as violências dos acidentes metropolitanos, este medo foi intensificado com uma atenção meticulosa aos detalhes físicos dos acidentes pareciam conduzir uma hiper-consciência da vulnerabilidade física no ambiente modernos” (Singer, 1995)

em uma crítica aguda e afiada endereçada à sociedade e aos costumes nas charges e artes sequenciais.

‘A cidade moderna parece que transformou a experiência subjetiva não apenas em termos visuais, mas também em tensões viscerais com cargas de ansiedade’ (Singer, 1995). ‘Então, de forma semelhante ao momento atual, as desordens percebidas do presente eram contrapostas a uma imagem idealizada do passado’. Estabeleceram tradições de uma representação que perdura até hoje através de ‘manifestações pessimistas da promessa de progresso da modernidade’, ‘visões monstruosas da ordem e respeitabilidade’, e comportamentos anti-sociais pouco-sóbrios e irracionais (Murdock, 2001).

No século XIX, era possível perceber em ‘Max und Moritz’, do alemão Wilhelm Busch, um comportamento violento associado à infância que refletiu em ‘Os sobrinhos do capitão’ (*The Katzenjammer Kids*), de Rudolph Dirks, no começo do século XX. Este trabalho soa como uma crítica à legislação do século XIX que, em diversos países, passou a humanizar diversas penas criminais impostas às crianças. No final do século XIX, passou a ser questionada a habilidade da família em exercer controle sobre as crianças, pois, com a necessidade de deslocamento dos pais para grandes centros urbanos e em volta das fábricas, muitas crianças eram abandonadas (Siegel & Welsh, 2003).

Questões relacionadas ao comportamento e relações violentas continuaram a ser retratadas no começo do século XX. Em *Krazy Kat*, existe uma relação entre a gata Krazy e o rato Ignatz em que o segundo sempre lança um tijolo na cabeça da primeira em quase todas as histórias, semelhante às comédias tipo pastelão do cinema mudo. Contudo, consistia também em uma relação de amor, pois a gata Krazy sempre esperava e gostava da tijolada na cabeça. Esta correspondência entre amor e dor foi explorada ao extremo muito tempo mais tarde em *Hellraiser* de Clive Barker. Nasio (2004) frisa o paradoxo do amor que nos constitui e nos deixa vulneráveis. ‘Enquanto elemento imperativo para a nossa condição humana, o amor é uma premissa do nosso sofrimento’



(Nasio, 2004). Também coloca que a pessoa amada representa uma barreira protetora contra uma satisfação excessiva que pode ser considerada perigosa e inacessível, e - pela sua presença real, imaginária e simbólica - a pessoa amada é uma exteriorização do que temos como representação mental da repressão.

Em função da crise econômica mundial na década de 1920 e dos diversos problemas que sucederam a Primeira Guerra Mundial, como greves, inflação, desemprego e redução dos salários, leitores, artistas e escritores passaram a se interessar por aspectos políticos mais globais. Assim, houve uma mudança de foco das histórias em quadrinhos de humor para aventura, um espaço discursivo mais adequado para a veiculação de uma ideologia e certos aspectos da cultura da guerra que foram convertidos para o contexto social. Nos trabalhos de Roy Crane e Milton Caniff desta época, temos uma violência expressa nos conflitos armados, e sugestões de conquista política e territorial. Estes trabalhos refletem o caráter imperialista que os Estados Unidos assumiram no século XIX com a expansão para diversas áreas vizinhas no território americano e nas intervenções políticas em outros países.

No final desta década, os novos quadrinhos de aventura que surgiram, como Buck Rogers e os trabalhos de Alex Raymond, passaram a ser construídos com base nos *pulps*, onde a violência era um ingrediente certo. Os *pulps* eram livros impressos em papel barato com histórias simples que não exigiam muito do leitor. Trouxeram para o grande público um gosto pelo fantástico, sádico e grotesco, e também serviram para popularizar as compilações de quadrinhos que, antes apenas publicadas em livros de capa dura em livrarias, no começo da década de 1930 passaram a se basear na maquinaria utilizada no processo produtivo dos *pulps* para a produção de revistas baratas a serem vendidas em bancas de jornal (Wright, 2001).

Em Flash Gordon, por exemplo, o personagem principal lida com o perigo em uma narrativa clássica, com uma ‘violência que surge como um dado natural da ação, não do pensamento’ (Bentes, 2003), que passou a caracterizar não só este tipo de trabalho, mas também grande parte dos super-heróis *mainstream* que surgiram mais tarde. Rahde (2003) discorda. Segundo ela, ‘a comunicação popular facilitada pelas histórias em quadrinhos sempre foi pautada pela autonomia, pela crítica aos sistemas estabelecidos, buscando reflexões criativas e críticas na conquista de seu espaço’, mesmo nestas



narrativas clássicas. Imbert (2001) também chama a atenção para a aura romântica destes trabalhos que tinha a função de esconder a violência e a crueldade em situações reais de guerra com valores sublimados de valentia, aventura e patriotismo.

Na década de 1930, surgiram as tiras policiais de Dick Tracy, O Sombra e no final da década os primeiros super-heróis, Super-homem e Batman. Nos confrontos armados com os bandidos temos, em todos estes exemplos, heróis implacáveis que, invariavelmente, matam sem piedade. O Sombra e o Batman, heróis com semelhanças explícitas, também tinham costumes peculiares, como amedrontar os bandidos com uma gargalhada sinistra no caso do Sombra e utilizar um visual sombrio em ambos os casos.

Mais tarde, com os quadrinhos de super-herói americanos na década de 1940, temos uma violência diretamente traçada contra o nazismo e o fascismo e a favor da implantação do Programa de Recuperação Européia proposto pelos EUA em 1947 para a reconstrução dos países aliados na Europa após a Segunda Guerra Mundial. Alemães, italianos e japoneses foram retratados e caricaturados de forma engraçada e racista. Assim, surgiram a Mulher Maravilha e o Capitão América como defensores da democracia americana. Kirby, a partir de seu trabalho em Capitão América, desenvolveu, segundo Buhle (2004), uma desordem lírica que ele se refere como ‘beleza na violência’ que tentava competir com a violência e ação do cinema mostrando situações físicas extremas. ‘Talvez o super-herói seja aquele que melhor representa nos quadrinhos a idealização da violência e inclusão da guerra, pois atuam ativamente contra as perversões sociais. Representa melhor do que os quadrinhos de aventura o ideal de supremacia utópica absoluta do bem sobre o mal’ (Imbert, 2001).

De acordo com Patati & Braga (2006), ficam claras aqui as diferenças entre os quadrinhos de aventura e o de super-herói, onde a sutileza do primeiro – até mesmo em termos políticos – foi substituída por ações diretas e desmedidas, como no caso dos ‘heróis com bandeira americana esmurrando Hitler na capa de seu gibi’.

Este universo dos super-heróis na cultura de massa norte-americana explorou “um infantilismo ideológico e criou pouco a pouco um ícone de superpoder americano cuja missão é salvar o mundo, privilegia as políticas de enfrentamento que se desenrolaram nos Estados Unidos após a Segunda Guerra. A agressividade é o núcleo dominante da política exterior norte-americana, tanto na área militar como econômica. Uma das explicações para o auge deste tipo de material está relacionada ao aumento da violência



cotidiana na sociedade contemporânea e nossa mórbida fascinação ante a sua espetacularidade” (Imbert, 2001).

No Brasil desta época, por influência do Fascismo italiano veiculado no âmbito da Igreja, tentou-se sem sucesso coibir a reprodução deste material (Junior, 2004). Contudo, na Itália, foram feitas cópias e adaptações de materiais americanos mais antigos antes da Segunda Guerra mundial.

Um outro tipo de quadrinhos, sobre a violência relacionada ao crime, passou a ser desenvolvido em paralelo também na década de 1940. ‘Crime does not pay’, a primeira revista com histórias em quadrinhos sobre crime, publicado pela Lev Gleason Publications a partir de 1942, foi um sucesso de vendas. A revista trazia histórias parcialmente baseadas em fatos reais sobre gangsteres e assassinos (Cassel, 2005). Existia um apresentador destas histórias chamado ‘Mr. Hat’, figura do interlocutor fantasmagórico com cartola que pode ter influenciado posteriormente o Crypt Keeper e os outros apresentadores da EC Comics. Antes disso, o sucesso deste novo gênero influenciou lançamentos de outras editoras na década de 1940 como ‘Headline Comics’ e ‘Real Clue’ de Jack Kirby e Joe Simon para a Hillman Periodicals (1947), Official True Crime Cases da editora Atlas (1947), Gang Busters da DC Comics (1947) e Crimes by Women da Fox Features Syndicate (1948).

Com o passar do tempo, o conteúdo moral dos quadrinhos de crime foi sendo colocado de lado em favor de uma violência sanguinária onde o protagonista das histórias passou a ser o fora-da-lei. Por coincidência ou não, de acordo com Harvey (1985), depois da guerra, nos Estados Unidos, houve um aumento grande de crimes cometidos por jovens e os quadrinhos serviram como ‘bode expiatório’ deste tipo de problemas.

No fim da década de 1940, começaram a surgir, aos poucos, um novo tipo de quadrinhos, onde percebe-se uma violência mais explícita com mutilações e uma ênfase em histórias de terror. Aqui, a indústria do entretenimento como um todo, incluindo os quadrinhos, passou a veicular temores, fantasias e desejos para constituir um repertório próprio que incluía ‘atos sangrentos, anormalidades radicais, todas as violações, mutilações e agressões que culminam na desintegração do corpo e na ausência da vida. É a plataforma do terror, do mal que não se vê todo dia em qualquer esquina’ (Gomes, 2003) que passou a ser retratado com muita propriedade nos quadrinhos.



A primeira revista em quadrinhos a trazer um conto de horror foi ‘Adventures into the Unknown’ da American Comic Group em 1948. Trazia histórias com eventos assustadores, fantasmas, demônios e outras criaturas sobrenaturais. Quando Bill Gaines e Al Fedstein lançaram suas histórias de horror em 1950, o mercado estava preparado para este gênero.

A editora EC era originariamente a Educational Comics de Max Gaines. Após a sua morte, seu filho William Gaines e Al Feldstein transformaram toda a linha de quadrinhos da Editora e mudaram seu nome para Entertainment Comics. Segundo Harvey (1985), estas mudanças refletiam o mercado que tentava encontrar novos formatos para substituir os super-heróis que, após a guerra, perderam a popularidade. Assim, o original International Comics de Max Gaines foi transformado em International Crime Patrol, depois em 1948 em Crime Patrol e em 1950 em The Crypt of Terror. A boa recepção do título fez com que eles lançassem na sequência The Vault of Horror e The Haunt of Fear.

Após estes lançamentos, surgiram tentativas veementes de censura nos quadrinhos, verdadeira ‘caça as bruxas’ encabeçada por Frederic Wertham que lança o livro ‘Sedução dos inocentes’. Em seu livro de 1954, Wertham transmitia uma mensagem clara e direta: ‘os quadrinhos de crime glorificam a vida no crime e os editores não deveriam permitir este tipo de publicação’ (Harvey, 1985), ensinando os adolescentes a roubar e matar.

Após o lançamento do livro de Wertham e os debates no governo e na imprensa contra os quadrinhos, em 1954, a indústria de quadrinhos viveu uma grande crise com a pressão de grupos civis, governo, vendedores e distribuidores. Assim, em setembro de 1954, a indústria anuncia a criação de uma associação de editores de quadrinhos, o CMAA (Comics Magazine Association of America), onde passou a ser impingido e administrado um ‘código com padrões para recuperar a confiança do público’, o CCA (Comics Code Authority). Este código, inicialmente, foi muito mais restritivo do que o código anterior de 1948 da Association of Comics Magazine Publishers. Proibia a apresentação de crimes de qualquer forma, elementos visuais relacionados ao horror bem como a palavra ‘horror’ e ‘terror’ de aparecer na capa de revistas, insultos ou ataques a qualquer grupo religioso, qualquer coisa ligada a sexo etc. (Wright, 2001). O



código, com o passar do tempo, foi ignorado em certas situações inclusive pelas grandes editoras e foi reavaliado e atualizado diversas vezes. Na década de 1960, nos quadrinhos underground, ele foi explicitamente banido e se mostrou desnecessário, pois nestes trabalhos tratava-se de temas específicos que o código proibia, o que também aconteceu nas décadas seguintes com as publicações direcionadas para o público adulto de todas as editoras. A partir do século XXI, as grandes editoras americanas romperam definitivamente com o código, contando apenas com seus próprios métodos de controle internos.

Na década de 1950, as crianças eram vistas exclusivamente como vítimas passivas da manipulação da mídia e a mídia como a causa da degradação moral. ‘De todo o material disponível para as crianças e adolescentes, a violência sempre foi o foco da preocupação dos adultos. A violência na mídia era enxergada como uma forma não de levá-los a praticar atos de violência, mas como uma forma de violência contra as crianças. Em relação aos adultos, as crianças eram consideradas pouco capazes intelectualmente, sem conhecimento e experiência, assim elas copiavam o que assistiam na mídia’ (Buckingham, 2001).

Seguindo a liberação da cultura e costumes da década de 1960, foram tomadas uma série de decisões que levaram à remoção de restrições culturais, exceto nos trabalhos destinados às crianças e adolescentes (Shattuck, 1996), onde se enquadram as histórias em quadrinhos. Assim, o Comics Code, apesar de ser cada vez mais ignorado, persisti até hoje.

Apesar da censura ter restringido as experimentações criativas anteriormente, na década de 1960, as publicações alternativas mostraram que era possível desenvolver trabalhos sem a necessidade de se adequar a padrões e bons costumes. Nos quadrinhos underground, a partir da década de 1960, percebe-se a possibilidade de criação com maior liberdade. Assim, surgem trabalhos de Spain Rodriguez, inicialmente em um tablóide exclusivamente com quadrinhos, o Zodiac Mindwarp. Seu personagem mais famoso, Trashman, agente da ‘Sixth International’, guerrilheiro urbano de um futuro próximo que luta contra policiais fascistas e soldados em um estado pós-guerra atômica conhecido como ‘Amerika’. No final da década de 1960, Trashman se tornou o super-homem da ‘Nova Esquerda’ (‘New Left’), idolatrado e admirado por uma geração de

jovens desiludidos com o colapso do sonho americano. Em sua análise dos pensamentos sócio-democráticos clássicos e conservadores tradicionais quanto a globalização e o sonho americano, Negri (2003) mostra posições semelhantes à ‘ficção’ apresentada por Spain. Ambas com visões pessimistas. Para a posição sócio-democrática clássica, ‘a globalização significa a expansão do imperialismo dos Estados Unidos e, culturalmente, do eurocentrismo’ (Jameson apud Negri, 2003). Para a posição do conservadorismo tradicionalista, ‘a ausência de controle por parte do estado-nação leva à anarquia e à instabilidade global; e a extensão global do sonho americano só pode ofender as identidades nacionais e esmagar a autodeterminação dos povos, provocando com isso maior instabilidade’ (Gray apud Negri, 2003).

No Brasil, nesta época, a violência esteve presente em títulos de terror lançados pela editora Outubro sob a direção de Jayme Cortez, quando foi criado um mercado específico para este gênero com contos e elementos religiosos da cultura afro-brasileira e humor.

A partir do final da década de 1960, também no Brasil, temos o trabalho de Henfil que, no âmbito do humor, assume uma postura radical, embora sutil, em suas tiras diárias como resposta à ditadura e à tortura. Seus problemas de saúde pessoais faziam com que ele ficasse mais sensível aos fatos, se transformando em um radar que capta e depois registra com seu humor afiado os problemas políticos nacionais ou internacionais, seja com a repressão da ditadura militar no Brasil ou nas novas terras invadidas pelos Estados Unidos. Ele se considerava um visionário. Para ele, o Fradinho previu o que veio a acontecer na década de 1980, ‘inclusive a mudança de atitude das oposições no Brasil, as táticas diferentes mais abertas para uma ação, vamos dizer, dialética ou mais contraditória, mais imprevisível, as oposições hoje no Brasil não têm mais aquela previsibilidade de antigamente e o Fradinho propunha isso dez anos atrás’ (Henfil, 2002). Outros personagens como a Graúna e o Bode Orelana tinham suas histórias retratadas no Nordeste, fora do ‘sul-maravilha’, e com uma postura anti-tecnológica.

Nesta mesma época, na Europa, diferente do Brasil, a tecnologia parecia comandar uma realidade menos ‘nua e crua’, porém com muito sangue. Na França, na década de 1970, Phillipe Druillet, que mais tarde fundaria a Metal Hurlant, apresentou uma nova estética baseada na ficção científica, guerra e violência extrema, onde um espetáculo de sangue

e luta se assemelha ao trabalho de Frank Miller '300', principalmente na adaptação da obra de Flaubert, Salammbô, e nos primeiros Lone Sloane. Em Yragaël, ele apresenta o conceito do 'mundo como reflexo da tragédia humana, de forma densa e deprimente no qual o personagem, também denominado Príncipe dos Homens, tornou-se a possível salvação de uma galáxia caótica'. A violência na obra de Druillet não está apenas na quantidade de sangue e carnificinas presentes, mas também no excesso de elementos gráficos disponíveis que aumenta o desespero por exigir do leitor momentos de atenção que interrompem o fluxo da narrativa (Rahde, 2004).

No final desta década, na Itália, surgiu Ranxerox, de Liberatori e Tamburini, criatura feita de peças 'Rank Xerox' que quebra e destroça partes do corpo de seus adversários ou promove uma destruição generalizada com onomatopéias que marcam seus atos. Neste trabalho, o sombreado das partes do corpo dos personagens é bem delineado, conferindo um realismo extra às cenas. É um 'personagem completamente amoral e anti-social que não se preocupa em justificar sua agressividade com idéias mais ou menos nobres, pois habita em um entorno em que a guerra de todos contra todos é a única norma em um espaço distópico de um futuro apocalíptico' (Imbert, 2001).

Ainda no final da década de 1980, na Espanha, surgiu a revista El Víbora, com um material underground espanhol da década de 1970, como Nazario, Max, Gallardo e Mediavilla, e Martí, construindo um panorama da violência urbana e se transformando na década de 1980 em leitura predileta da população carcerária da Espanha. Também retratou momentos políticos difíceis em edições especiais em quadrinhos, como a tentativa de golpe de estado pelos militares em 1981, o 23-F. Estes trabalhos europeus mais experimentais foram publicados no Brasil apenas uma década mais tarde na revista Animal.

Nos Estados Unidos, nesta mesma época, foram produzidas novas revistas de terror da Warren Comics, a Creepy, a Famous Monsters, a Eerie e a Vampirella. De forma semelhante à revista 'Crime does not pay' e das revistas da EC Comics, aqui foram utilizados apresentadores sobrenaturais como o Uncle Warren e o Cousin Eerie. Agora temos um realismo muito mais exacerbado do que na década de 1950. No rastro destas publicações também surgiu, com uma violência bárbara, outro personagem inspirado

nos *pulps*, o Conam, que se mantém a distância dos conflitos armados contemporâneos, adornando o herói com uma aura mística e caráter épico.

Ainda na década de 1970, os super-heróis americanos também passaram a retratar ansiedades, envolvimento com drogas e discórdia social, principalmente em quadrinhos da Marvel Comics como Homem-Aranha e Pantera Negra. Este último, herói negro, é rei de um país fictício da África, Wakanda, que participa dos conflitos políticos atuais da África, como as guerras civis no Sudão, criticando e combatendo o imperialismo. Por outro lado ao ‘dar uma lição nos líderes desorientados que invadem as terras alheias’ (Kirby, 1978), parece assumir a postura norte-americana de influir na vida política do resto do mundo. Além disso, enfrenta as forças da Ku Klux Klan, países do primeiro mundo que querem explorar as riquezas de seu país, gangues urbanas, milícias armadas etc. Pantera Negra é uma referência direta ao partido americano Black Panther, organização afro-americana criada para promover direitos civis e autodefesa no final da década de 1960 e década de 1970 que inicialmente sustentou uma disciplina que convocava uma resistência armada contra a opressão social no interesse da justiça para os Afro-Americanos (Jones, 1998).

Além disso, na década de 1970, também foram produzidas as aventuras de American Flagg!, onde pode ser percebida a força bárbara da imagem. Segundo Chaykin (apud Buhle, 2004) estes trabalhos atacavam o capitalismo corporativo. A estória se passa em um futuro onde o governo foi substituído por Plex, rede de comunicação do poder corporativo, que construiu shoppings, Plexmalls, para a população e programação ‘vid’. Reuben Flagg é uma ex-estrela ‘vid’ da Plex e agora um Plex Ranger. Flagg passa a controlar uma estação ‘vid’ privada para criar uma programação alternativa à programação da Plex, visando uma reestruturação moral e política.

De forma semelhante à visão de Baudrillard (1990) sobre a cultura como instrumento de dominação e manipulação, a mídia utilizada pela Plex é uma forma de controle social. Os tumultos urbanos são encorajados pela Plex por seu valor como entretenimento. Mesmo as ações anti-sociais dos desordeiros são calculadas nos interesses do racionalismo comercial à medida que a população é servida por uma realidade espetacular, o programa popular ‘Bob Violence’. Flagg percebe os comandos subliminais codificados nas imagens de ‘Bob Violence’ que incentiva o conflito entre as

gangues e força um estado de crise permanente (Bukatman, 1993). Segundo Brantlinger (apud Bukatman, 1993), a televisão é um aparato anticlássico utilizado para uma barbarização automática.

Diferente do trabalho de Wertham na década de 1950, Bruno Bettelheim em seu ‘The Uses of Enchantment’ de 1976 mostra com eloquência que histórias fantásticas ensinam não a imitar a crueldade e a destruição e sim como superá-las (Shattuck, 1996); e nas duas últimas décadas do século XX, as concepções passaram a ser questionadas com novas perspectivas que definem as crianças como espectadores ativos e capazes de interpretar as mensagens recebidas, processando conscientemente os estímulos, avaliando a informação e utilizando esquemas construídos em experiências anteriores. ‘Pesquisas enfatizaram as formas ativas e diversas nas quais crianças e jovens utilizam a mídia com propósitos distintos, incluindo uma forma de socialização que depende do relacionamento dos usuários com outras influências e dos significados variáveis que estas influências podem assumir’ (Buckingham, 2001).

Na década de 1980, os ingleses Frank Miller, Alan Moore e Grant Morrison introduzem nos quadrinhos americanos novos modelos de narrativa, graças a um controle editorial menor que permitiu a condução de cenas chocantes e uma violência explícita.

A violência presente nos trabalhos de Frank Miller tem um caráter contemplativo, resultado da influência dos quadrinhos japoneses. De forma semelhante a experiências no cinema, temos um ‘sobressalto de sensações criadas pela associação de imagens mais líricas e poéticas com imagens absolutamente violentas e inesperadas’ (Bentes, 2003). Em ‘300’, bem como em outros quadrinhos baseados em *pulps* como Conam, temos diversas cenas de confronto associadas ao ato de assistir ao ‘padecimento do corpo e sua degeneração, sentindo a crueldade sobre a vulnerabilidade da pele, ao se ver o sangue espirrando na brutalidade de um ato’, uma subjetividade entre ‘humanidade e bestialidade, civilização e barbárie’ (Gomes, 2003).

Em ‘V de Vendeta’, temos o Reino Unido retratado em um futuro distópico, onde um misterioso anarquista, ‘V’, tenta destruir o governo totalitário, nas mãos do partido fascista Norsefire, com uma campanha violenta. Esta situação política retratada é uma visão de Moore (1990) para um possível desfecho político após Margaret Thatcher ter

perdido as eleições em 1983, o que levaria a um conflito nuclear e à tomada do poder pelo fascismo. Existe uma referência ao modelo panóptico de Bentham apresentado por Foucault (1975) no tipo de prisão utilizado por ‘V’ para punir sua companheira. Temos também um incentivo à violência através da mídia para alcançar objetivos políticos específicos em uma prática que corresponde à definição de terrorismo de Chomsky (2001) como ‘o uso calculado ou a ameaça da violência para atingir objetivos políticos, religiosos ou ideológicos, através de uma intimidação ou coerção’.

No trabalho de Grant Morrison temos situações com violência extrema. Em seu trabalho na Patrulha Destino (*Doom Patrol*), temos um desfecho inusitado onde todos os personagens principais são mortos com requintes de crueldade em uma crítica aberta aos quadrinhos *mainstream* de super-heróis, onde ‘uma violência gratuita ainda excita os leitores’ (Pustz, 1999).

Nos quadrinhos de Clive Barker, a partir do final da década de 1980, temos um tipo de terror mais ousado que propõe uma quebra nos limites entre imaginário e real, e entre sensualidade e horror. A carne rasgada ou perfurada em esculturas ou decomposições da figura humana é apresentada, frisando a fragilidade da condição humana. Em *Hellraiser*, temos a violência, o terror e a monstruosidade ‘sempre a beira da irrupção, podendo surgir em qualquer lado, saindo de um canto qualquer, emergindo de dentro do chão, caindo sobre a terra, cruzando nosso caminho, nos encurralando’ (Cohen apud Gomes, 2003). Para Clive Barker, devemos ‘nos preparar para o que virá’. Estas visões apavorantes parecem materializar o domínio total do imaginário e dos processos de subjetivação na sociedade de controle.

Conclusão

A violência em artes sequenciais, charges e histórias em quadrinhos está relacionada, desde longa data, ao medo e ao terror. Foi materializada e intensificada através de imagens distópicas e pessimistas que surgiram com a industrialização e a produção em massa, e continuaram a ser aplicadas nos quadrinhos do final do século XX junto a uma profusão de elementos e um espetáculo de sangue. Contudo, nesta fase mais recente, ficaram mais claros os problemas resultantes da vida moderna, como a irracionalidade, a monstruosidade e a bestialidade muito mais presentes.



A partir da imprensa sensacionalista, temos a geração de histórias em quadrinhos muito interessadas no contexto social, mas que logo mais tarde passaram a refletir os conflitos mundiais e os problemas políticos associados. Leituras populares se somaram às práticas realizadas na imprensa com influências na construção de uma representação com estilos que variaram com o passar do tempo, mas mantiveram a violência como uma característica constante.

A violência passou a ser uma prática natural utilizada em críticas aos sistemas estabelecidos, práticas ideais em si mesmas ou propagandas de guerra. Considerando o radicalismo político, temos nos quadrinhos representações extremas com uma estética agressiva utilizada em frentes distintas, mas com grande concentração nos Estados Unidos.

Os quadrinhos de crime levaram ao surgimento dos quadrinhos de terror, onde um espetáculo de sangue conduziu cenas mais radicais de mutilações e assassinatos com os criminosos e monstros se tornando, após o final da Segunda Guerra Mundial, os grandes heróis em evidência. Com isso, uma forte censura se abateu sobre os quadrinhos, fazendo com que fosse interrompida momentaneamente toda uma escalada de violência que vinha se desenvolvendo, inclusive com a criação de uma censura interna.

Ao considerá-lo como produto destinado ao público infantil, foram endossadas as opiniões mais radicais contra os quadrinhos, o que resultou em uma crise na área. Contudo, a partir de estudos posteriores, houve uma mudança de concepção onde os jovens passaram a ser encarados como espectadores ativos capazes de discernir e filtrar as informações recebidas.

As manifestações culturais de extrema contestação à sociedade disciplinar e seus mecanismos de coibição que surgiram a partir da década de 1960 introduziram novas formas de representação da violência com um cunho político e sem nenhuma espécie de limite. Mesmo nos quadrinhos mais comerciais de super-heróis, passaram a ser incluídas ansiedades e conflitos sociais como crítica ou conformidade política. Assim, a crítica ao poder estabelecido ficou muito mais incisiva, exigindo a criação de novas formas de dominação e manipulação por parte do estado através da força de uma



imagem com representações de violências bárbaras para agenciar nossos limites e ferocidades interiores.

Nos quadrinhos, ficaram visíveis diversos contrastes, como os diferentes níveis de violência em épocas distintas; o sobressalto resultante entre associações contínuas entre o contemplativo e a violência inesperada; e as diferenças visíveis entre trabalhos realizados em uma sociedade disciplinar e de controle, onde as punições e coerções explícitas foram substituídas por ‘novas liberdades que passaram a integrar mecanismos de controle’ (Deleuze, 1990) com um domínio total e sem limites tanto do imaginário quanto do real.

Bibliografia

- Baudrillard, J., Mass Media Culture, In: **Revenge of the crystal**: selected writings on the modern object and its destiny, 1968-1983, Editado por Paul Foss e Julian Pefanis, Leichhardt: Pluto Press, 1990.
- Bentes, I., Estéticas da Violência no Cinema, In: **Revista de Estudos Interdisciplinares**, Rio de Janeiro, p. 217 - 237, 2003.
- Buckingham, D., **Electronic Child Abuse?** Rethinking the media's effects on children, In: *Ill Effects: The media/violence debate*, edited by Martin Barker and Julian Petley, London: Routledge, 2001.
- Buhle, P., **From the Lower East Side to Hollywood**: Jews in American Popular Culture, London: Verso, 2004.
- Bukatman, S., **Terminal identity**: the virtual subject in postmodern science fiction, Durham: Duke University Press, 1993.
- Cassel, D., **The Art of George Tuska**, Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2005.
- Chomsky, N., **9-11**, New York: Seven Stories Press, 2001.
- Deleuze, G., **Post-Scriptum sobre as sociedades de controle**, In: *Conversações*, Rio de Janeiro: Editora 34, 1992 (1990).
- Foucault, M., **Vigiar e punir**: nascimento da prisão, Petrópolis: Editora Vozes, 2005 (1975).
- Gomes, P., Trem fantasma. In: **26ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação**, Poços de Caldas: Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação, 2003.
- Harvey, R., **The Art of the Comic Book**: an Aesthetic History, Mississippi: University of Mississippi, 1995.
- Henfil, Pinheiro, N., Henfil, o orfeu das gerais, **Revista Caros Amigos**, Edição 59, São Paulo: Editora Casa Amarela, 2002.



- Kirby, J., **Black Panther** #10, New York: Marvel Comics, 1978.
- Imbert, G., Cultura de la violencia, conductas de riesgo y tentación de muerte en la sociedad Del espectáculo (nuevas formas y usos de la violencia), In: **Culturas de guerra: Medios de información y violencia simbólica**, org.: Contreras, F., Caballero, F., Madrid: Cátedra, 2001.
- Jones, C., **The Black Panther Party** (Reconsidered). Baltimore: Black Classic Press, 1998.
- Júnior, G., **A Guerra dos gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos (1933-64)**, São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- Moore, A., Introduction, In: **V for Vendetta**, New York: DC Comics, 1990.
- Murdock, G., **Reservoirs of Dogma: An archaeology of popular anxieties**, In: *Ill Effects: The media/violence debate*, edited by Martin Barker and Julian Petley, London: Routledge, 2001.
- Nasio, J., **The Book of Love and Pain: Thinking at the limit with Freud and Lacan**, Bolton: Suny Press, 2004.
- Negri, A., **5 lições sobre Império**, Rio de Janeiro: DP&A editora, 2003.
- Patati, C., Braga, F., **Almanaque dos quadrinhos**, Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- Pustz, M., **Comic Book Culture: Fanboys and True Believers**, Mississippi: University Press of Mississippi, 1999.
- Rahde, M., Cauduro, F., Phillipe Druillet e a pós-modernidade, **Revista Famecos**, nº24, Porto Alegre: Famecos, 2004.
- Shattuck, R., **Forbidden Knowledge: a landmark exploration of the dark side of human ingenuity and imagination**, Florida: Harvest Book, 1996.
- Siegel, L., Welsh, B., **Juvenile Delinquency: The core**, Belmont: Wadsworth Thompson, 2003.
- Singer, B., Modernity, Hyperstimulus and the rise of popular sensationalism, In: **Cinema and the invention of modern life**, edited by Leo Charney and Vanessa R. Schwartz, Berkeley: California Press, 1995.
- Wright, B., **Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America**, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.