

Alberto Pessoa

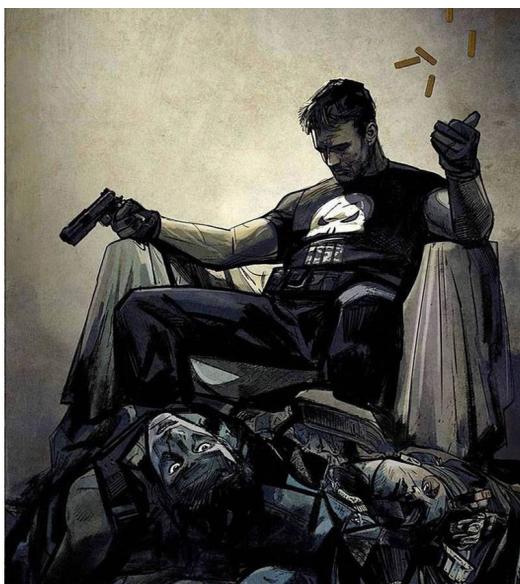
# O JUSTICEIRO DE GARTH ENNIS

e o mundo como graphic novel



Alberto Pessoa

# O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como graphic novel



Marca de Fantasia  
Paraíba, 2019

# O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como graphic novel

Alberto Pessoa

2019



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87/407  
João Pessoa, PB. 58045-180  
marcadefantasia@gmail.com  
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Editor/Designer: Henrique Magalhães

## Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;  
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;  
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;  
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;  
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nílton Milanez - UESB;  
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;  
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Capa: Alberto Pessoa

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

---

ISBN 978-65-5053-007-5

Dedicado ao professor e mentor

André Vieira Sonoda

## Sumário

---

- 6. Preâmbulo
- 7. Introdução
- 11. A desumanização do ser humano como processo de construção de sentido no anti-herói Justiceiro
- 24. O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como *graphic novel*
- 40. O suicídio no cotidiano e imaginário do personagem Justiceiro
- 58. Considerações
- 65. Referências



## Preâmbulo

---

O presente ensaio disserta acerca do processo de reconfiguração do anti-herói Justiceiro pelo escritor Garth Ennis e analisa os desdobramentos midiáticos que fizeram o personagem ser uma das marcas mais populares e consumidas na sociedade contemporânea. Justiceiro é um anti-herói que está à margem do conceito estereotipado do super-herói e vilão dos quadrinhos, uma vez que, por meio de uma violência desmedida prende, julga e executa seus inimigos dentro de um código próprio de Justiça.

Apesar de ter sido criado por Gerry Conway em 1974, é nos anos 2000 que Garth Ennis concebe uma concepção mitológica do anti-herói. Nossa hipótese consiste que Garth Ennis criou uma concepção de jornada própria, que definimos como a do anti-herói e que Justiceiro, diferente de um super-herói estereotipado e massificado criado no pós-Segunda Guerra, reflete questões presentes no cotidiano da sociedade contemporânea, o que resulta em consumo e popularidade do mesmo.

O percurso de pesquisa consiste na análise de três temas importantes no processo de reconfiguração do Justiceiro: a morte de Frank Castle e o nascimento do Justiceiro, o suicídio e o mundo como cenário de sua nova Guerra.

## Introdução

---

Conheci as histórias em quadrinhos em 1986, aos sete anos de idade. Meu primeiro gibi (acho um nome mais interessante que histórias em quadrinhos) foi Superman vs Homem-Aranha, publicado pela Editora Abril em tamanho formatinho. Aos meus 7 anos de idade conhecia o mito do super-herói: ele recebe um chamado, enfrenta os obstáculos, vence o inimigo, o prende ou deixa escapar e recomeça a sua jornada.

Em 1990 tive em mãos um trabalho que mudou a minha visão do personagem de quadrinhos: Corporação de Assassinos de Jo Duffy e Jorge Zaffino. Na história, um super-herói que recebe um chamado, enfrenta os obstáculos, mata os inimigos e recomeça sua jornada.

Matar inimigos era algo novo na minha leitura de super-heróis. Na verdade, minha leitura era feita de super-heróis com poderes, armaduras e armas eram as do Batman, como o *batranguê*.

Para minha surpresa, Justiceiro não usava máscara, mas tinha uma logomarca de caveira impressionante no peito. Ele é humano e sem poderes, ou seja, não era um super-herói e matava seus inimigos, o que o colocaria em um primeiro momento como vilão.

Aliás, com o tempo descobri que o mesmo fora criado como vilão do Homem-Aranha em 1974 pelas mãos de Gerry Conway e Ross

Andru, mas somente anos mais tarde começou a ter relevância e assumir aventuras solo.

Assim, busquei mais material e conheci duas obras primas do Justiceiro, ambas escritas por Steven Grant e desenhadas por Mike Zeck: O retorno ao Grande Nada (1991) e Círculo de Sangue (1985). Com base nessas leituras entendi que Justiceiro tinha um código de honra e executava apenas quem estava no caminho do crime, o que o definia como um anti-herói.

Justiceiro teve ao longo da década de 1990 séries irregulares e uma onda de personagens sombrios e com uma linha de ação semelhante ao de Justiceiro. O personagem acabou entrando em um ostracismo e como leitor de quadrinhos perdi o interesse por suas histórias.

Em 2000, O Justiceiro sofre uma reviravolta com o escritor Garth Ennis e o desenhista Steve Dillon. Justiceiro retorna revigorado com o todos os elementos de Gerry Conway, Steven Grant e Jo Duffy. Voltei a me interessar pelo personagem e desde então coleciono as principais obras do personagem que são escritas por Garth Ennis.

Em 2016, já como professor e pesquisador da Universidade Federal da Paraíba, reparei em algo que acredito que é o mote desta pesquisa: ao ir em um shopping, reparei que em uma loja de departamentos estava sendo vendida ao lado de camisetas de Batman e Superman, camisetas do Justiceiro. Nesse mesmo passeio vi um casal com um bebê vestido com uma peça preta e no peito estampado uma caveira do Justiceiro.

Ao investigar o fenômeno midiático que o Justiceiro se tornou, com filmes, séries e uma legião de fãs, reparei que todas as versões eram baseadas no Justiceiro de Garth Ennis.

A inspiração não é à toa. Garth Ennis foi o escritor que mais produziu material para o Justiceiro e ele fez mais: criou uma cronologia em torno do personagem e que culminou em seu fim, desta vez continuada e escrita por Jason Aaron.

Esse livro é um estudo analítico que começa em 2016 e que teve seu conteúdo publicado em revistas acadêmicas por meio de artigos. Este conteúdo foi revisado por meio dos feedbacks recebidos em apresentações de congressos, palestras e aulas acerca do tema. O livro é dividido da seguinte forma:

No primeiro capítulo analisamos o processo de construção do anti-herói Justiceiro a partir do processo de desumanização de seu alter ego Frank Castle, presente na história *The Punisher: born*, do escritor Garth Ennis.

A partir da construção de diálogo entre as obras que tratam de personagens de guerra de autores como Stanley Kubrick e Garth Ennis, iremos avaliar a digressão de Frank Castle durante a Guerra do Vietnã.

A trilha de morte e destruição o transformou num ser que não deseja o final da guerra, mas a manutenção da sua condição de soldado. A questão norteadora deste capítulo é analisar a sua concepção reconfigurada a partir do lugar comum da popularização dos heróis dos comics que é a guerra.

Se nos primórdios dos comics os seus autores relacionaram o super-herói ao estereótipo vencedor da guerra, Garth Ennis retrata o herói oriundo de uma guerra perdida.

Na segunda parte, analisamos a construção do anti-herói, Justiceiro e seu reflexo no cotidiano da sociedade contemporânea.

Personagem criado dentro da concepção do herói trágico grego, o Justiceiro é um personagem de consciência plena do que ele é e que emprega uma jornada contra o crime a partir de um código de guerra militar inserido na sociedade civil.

No terceiro capítulo, investigamos as marcas de discurso do Justiceiro e o diálogo que o mesmo estabelece acerca do suicídio. Justiceiro é um personagem que flerta com o suicídio, seja como testemunha ou como protagonista em suas histórias.

A hipótese é que o estereótipo do herói é encarar o suicídio como um sacrifício e assim torna-se um mártir, enquanto Justiceiro, entende que ele é parte do problema que terá de enfrentar a si quando o mesmo acabar com todos os inimigos.

O Justiceiro é um dos personagens mais populares da Marvel Comics e um dos poucos que toca numa temática importante, porém evitada por grande parte de empresas de licenciamento de personagens.

Com base em Rosenfeld, Xavier e Costa, a questão do artigo é criar um painel semântico entre o que recebemos de informação midiática e consolidarmos como discurso normativo entre heróis, o suicídio e o contraponto que Justiceiro apresenta.

## A desumanização do ser humano como processo de construção de sentido no anti-herói Justiceiro

---

A história é ambientada em outubro de 1971, na Guerra do Vietnã (1961-1975), na base Valley Force, divisa de Camboja, da qual é apresentado Frank Castle como fuzileiro e líder de um pelotão do exército americano que precisa protegê-los dos vietcongues e dos próprios soldados, enlouquecidos pelos horrores do conflito em seus últimos 4 dias de permanência na guerra. De acordo com Michael Chiment (2013, p. 207), “Os short-timers são soldados que já cumpriram seu dever e logo voltarão para casa”.

Garth Ennis, ao escrever a sinopse para *The Punisher: born*, descreve Frank Castle da seguinte forma:

(...) Um dos subordinados é o capitão de 22 anos Frank Castle, com seu olhar infernal e impressão de de estar em casa. (...) Frank gosta desse momento no Vietnã, em que Frank realmente pode realizar qualquer coisa. Ele gosta de ação, da adrenalina, e ele está começando a descobrir que gosta de matar (ENNIS, 2016, p. 97, tradução nossa).

Michael Herr, roteirista de *Nascido para Matar*, pondera acerca do imaginário da guerra e o efeito no ser humano em seu cotidiano.

A guerra é excitante, palpitante. Para quem a vive ela é uma prova, uma iniciação, algo horrível e detestável. (...) Penso que não há desculpa para que as pessoas matem umas às outras, mas ao mesmo tempo aceito o fato de que isso vai continuar, porque está em nós e temos de expressá-lo. Fazemos isso todos os dias nas ruas, através de pequenas agressões. E, quando as agressões são institucionalizadas, o resultado é a guerra (HERR, 2016, p. 97).

Ao longo da trama, Frank Castle apresenta, por meio de sua relação com os personagens, marcas de discurso próprios do Justiceiro, tais como a relação não emocional com o inimigo, o conceito distorcido de justiça, a empatia ao inocente, o alienado e a declaração de guerra a um inimigo que não pode derrotar.

Garth Ennis relata ao longo da história o completo processo de desumanização dos soldados e que tem o seu ápice de bestialização quando soldados vietcongues invadem o quartel general de Castle.

O que ocorre na sequência é um massacre deliberado de ambos os lados. Por fim, quem resta dessa chacina é Frank Castle, ou seu corpo. Sua humanidade se foi e o que ficou foi o Justiceiro. Garth Ennis descreve assim esse momento:

As tropas norte-americanas encontram Frank: ele está de pé, coberto de sangue, segurando um pedaço de metralhadora quebrada como um taco. Duas dúzias de mortos N.V.A. ao seu redor, cada homem brutalmente espancado até a morte (ENNIS, 2016, p. 98, tradução nossa).

Frank retorna para os Estados Unidos e reencontra sua família e entende que a mesma é o último elo entre o homem que foi ao Vietnã e o Justiceiro que volta da guerra. Um elo que será rompido com a morte de sua família.

Gerry Conway criou o personagem Justiceiro baseado em uma tendência cinematográfica da década de 1970 que consistiu na criação de personagens que alternava entre a legalidade e a marginalidade, acusando, julgando e executando pessoas no seu controverso conceito de Justiça.

Referências como Charles Bronson em *Desejo de matar* foram preponderantes para a construção psicológica do Justiceiro. Garth Ennis, responsável pela série analisada neste artigo, se aproxima de Stanley Kubrick para a construção de Castle na Guerra do Vietnã.

Trata-se de um conceito completamente inovador, uma vez que a maioria dos personagens clássicos tiveram suas origens relacionadas mais especificamente à Segunda Guerra Mundial. Personagens como Capitão América, Namor e Mulher Maravilha entre outros foram responsáveis por publicar e estabelecer a imagem do herói americano.

Os comics criaram personagens que são a Mitologia Americana. Se os Gregos tinham seus personagens idealizados e os judeus personagens representantes de seu povo direcionados pelo próprio Deus, os Estados Unidos agora tinham seus próprios heróis adaptados para uma mídia e consumidos, acima de tudo, por jovens e adolescentes em fase de formação intelectual. Coogan descreve como um personagem heroico com

(...) uma missão altruísta, pró-social; com superpoderes - capacidades extraordinárias, tecnologia avançada ou habilidades físicas, mentais ou místicas altamente desenvolvidas; que tem uma identidade de super-herói manifestada num codinome e trajes icônicos, os quais tipicamente expressam sua biografia, caráter, poderes ou origem (transformação de pessoa ordinária em super-herói); e que é genericamente distinto, ou seja, pode ser distinguido de personagens de gêneros re-

lacionados (fantasia, ficção científica, detetive etc.) por uma preponderância de convenções genéricas. Frequentemente super-heróis têm dupla identidade, sendo ordinária delas geralmente um segredo muito bem guardado (COOGAN, 2006, p. 30, tradução nossa).

O personagem é publicado em revistas formato comics e dentro da construção de sua fábula encontramos elementos que são alheios a uma realidade de guerra, mas aplicável ao ser mitológico americano.

Em um combate essencialmente bélico, o “Sentinela da liberdade” utiliza apenas um escudo como arma. Não há indícios de que Capitão América tenha matado alguém na Guerra e seu senso de justiça e honestidade são de natureza ilibada.

Esse herói foi referência e construção do imaginário do herói americano para jovens, adolescentes, famílias e sociedade americana em tempos de guerra, tanto que o mesmo cuida, protege e transforma em parceiro um jovem soldado denominado Bucky Barnes.

A origem de Capitão América permanece inalterada desde 1941, mesmo que a sociedade americana tenha experimentado novas guerras e uma nova ciência dos Capitão América é um dos principais exemplos de personagem americano mitológico.

Personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby, foi moldado especificamente para retratar e inspirar jovens a seguir o modelo de vida heteronormativo americano.

Steve Rogers era um jovem aspirante a soldado, com ideais patrióticos norte-americanos que foi recusado a ir para a Segunda Guerra Mundial devido sua condição física.

Convidado por um cientista para um experimento chamado “Projeto Supersoldado”, Steve Rogers se submete como cobaia e após

receber uma combinação de raios *Vita* e um soro, ele deixa de ser um rapaz franzino para um atleta.

Caracterizado com um uniforme baseado nas cores americanas ele vai para a Segunda Guerra sob a alcunha de Capitão América. Segundo Campbell,

um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Justiceiro acaba por ser um personagem desmistificado e mais próximo dos problemas contemporâneos dos quais vivem a nossa sociedade.

Garth Ennis reconfigura a origem do personagem Justiceiro estabelecendo um paralelo com os heróis desenvolvidos no período entre guerras, mas apontando outro ponto de vista, o do herói que perde a guerra, que se traumatiza com o que viu no dia a dia do combate e que se desumanizou a ponto de se tornar um ser frio, focado na destruição do inimigo.

De acordo com Michael Ciment:

No Vietnã, o senso do absurdo dominava, a opinião pública americana não apoiava realmente as tropas e estas já desorientadas, já não sabiam por que lutavam. Não é surpreendente, então, que as perdas por suicídio depois da volta da guerra tenham sido maiores do que as mortes em combate. O Vietnã foi também a primeira guerra que os Estados Unidos perderam e, além disso, em um clima de dúvida quanto à sua missão (CIMENT, 2013, p. 211).

Nos comics temos diversos exemplos de personagens que são feitos de traumas oriundos da guerra. Magneto era um garoto judeu que perdeu sua família nos campos de concentração nazista. Bazuca é um soldado oriundo de um projeto de criação de supersoldados, semelhante ao Capitão América, mas que lutou na Guerra do Vietnã. A guerra e os remédios que ele o soldado tomou o deixaram psicótico.

Comediante é um super-herói que apresentava uma personalidade dúbia desde antes da Guerra do Vietnã, entretanto é no momento em que ele é destacado para lutar no conflito que o seu processo de desumanização se completa. Uma vietcongue entra em um bar onde Comediante estava descansando e bebendo com soldados americanos.

Ela o inquire acerca de uma suposta responsabilidade sobre a paternidade da criança que a mesma está esperando. Comediante nega e a trata com desdém. Indignada ela o feriu com uma garrafa quebrada no rosto. Comediante então a espanca e desferiu tiros contra a garota, ceifando sua vida. Comediante ainda iria cometer genocídios em aldeias, matando soldados vietnamitas, homens, idosos, mulheres e crianças.

Mesmo personagens criados com o intuito de ser seres idealizados aplicaram processos questionáveis de justiça na guerra. O maior exemplo é a Mulher Maravilha que incentivou e participou de um linchamento coletivo de homens que violentaram camponesas.

Essas versões apresentadas possuem um ponto de convergência que são seus escritores. Alan Moore, Darwyn Cooke, Brian Singer e Garth Ennis são expoentes da década de 1980 e 1990, ou seja, pós-Guerra do Vietnã e não possuem compromisso com versões propagandistas americanas.

Em relação ao posicionamento político dos autores de histórias em quadrinhos das décadas de 1980 e 1990, Pinheiro destaca:

Ao longo das décadas e ainda hoje, muitos dos roteiristas e artistas da área têm, de fato, se posicionado politicamente como liberais (na acepção do termo no contexto norte-americano), boa parte deles formada por descendentes de judeus, italianos e hispânicos, no geral adeptos de uma visão cosmopolita e socialmente consciente dos EUA. Além disso, entre os autores mais renomados da indústria estão os britânicos Alan Moore, Mark Millar, Warren Ellis e Grant Morrison - oriundos da classe trabalhadora do Reino Unido e/ou simpatizantes do Partido Trabalhista do país, que construíram suas carreiras escrevendo roteiros iconoclastas e apologéticos a ideias e causas como anarquismo, liberdade de expressão, anti belicismo e ambientalismo (PINHEIRO, 2016, p. 45).

É importante frisar que dentre os personagens citados como heróis o único personagem que possui a guerra com núcleo formador e direcional de caráter é o Justiceiro, uma vez que Comediante já era um herói antes da Guerra do Vietnã, Magneto é retratado como um terrorista na maior parte de suas apresentações como personagem e a Mulher Maravilha possui esse capítulo como um evento isolado, oriundo da visão específica de um autor.

No caso do Justiceiro a versão de Ennis se sustenta e é desenvolvida pelos seus escritores posteriores como Jason Aaron, Becky Cloonan entre outros.

Garth Ennis apresenta de maneira progressiva ao longo da trama *The Punisher: born* as marcas de discurso que iremos encontrar na fábula do Justiceiro e que complementa a concepção original de Gerry Conway para o personagem.

Conway criou inicialmente um Frank Castle idealizado, sem traumas de guerra e que iria se transformar em Justiceiro após o assassinato de sua família. Steven Grant é o escritor que realizou as principais obras de referência pós Conway e manteve o mesmo tom idealizado de Frank, apesar de aprofundar a personalidade do Justiceiro a ponto de torná-lo o psicótico que vemos em Ennis, mas que deixa uma questão norteadora, que é a figura de Frank Castle.

O mérito de Garth Ennis é mostrar um Frank Castle que se desumaniza ao longo de um processo que se inicia com a crença de Castle nas instituições americanas, tais como o exército e termina com a descrença em qualquer processo civilizatório. O Justiceiro é um personagem anárquico em essência.

Garth Ennis começa o processo de desumanização de Frank Castle logo na primeira parte da *graphic novel* com a narrativa sob o ponto de vista de Stevie Goodwin, um soldado que representa o ideal norte-americano de bondade, patriotismo, homem romântico e herói do mundo.

Stevie descreve Frank Castle como homem que pode proteger e liderar o batalhão, mas que é nítido em suas ações que está deixando de ser um herói de guerra para se tornar uma máquina fria de combate.

Ennis realiza assim uma comparação entre o herói idealizado, que observamos em Stevie e o herói necessário, no caso Frank Castle. Ambos se encontram durante a história e se ajudam a entender um ao outro. De acordo com Garth Ennis,

Enquanto Frank pode representar a máquina de guerra sombria, o ideal Americano no pior sentido da palavra (outro ponto que eu não

pretendo trabalhar de forma demasiada), jovem Stevie é a América no seu melhor (ENNIS, 2016, p. 97, tradução nossa).

Outro elemento do qual Garth Ennis pondera é o fato dos soldados serem chamados por apelidos ou codinomes. A guerra tira sua identidade civil e entrega uma ficha com um número. No meio do conflito o soldado é novamente reconfigurado, dessa vez com apelidos.

Stanley Kubrick utilizou o mesmo artifício na construção de seus personagens em *Nascido para matar*. De acordo com Michael Ciment:

Antes de morrer baleados, os soldados serão privados de sua identidade e chamados por apelidos como Joker, Animal Mother, Eightball, Cowboy, Rafterman, Pyle (nome de um herói idiota de uma série de TV), Crazy Earl (CIMENT, 2013, p. 208).

Quem estabelece uma relação análoga a Frank Castle é o personagem negro Angel. Trata-se de um soldado que não tem ilusões acerca do seu fim naquele conflito e na descrença total nas instituições.

Assim como Castle ele também passa por um processo de desumanização, mas por meio do entorpecimento das drogas. Angel também estabelece uma relação complementar com Stevie, porém de cunho dependente, tendo Stevie como uma espécie de protetor e orientador. No final da história o quadro se inverte e quem acaba sendo orientado acerca do fim inevitável é Stevie.

Garth Ennis dialoga com Kubrick, ao transformar as armas em personagens, a ponto de desempenharem um papel de protagonista na trama. O exemplo maior é a arma de Castle que ele empunha quando a situação está desfavorável.

A sequência de traumas que resultam na bestialização humana ocorrem ao longo da narrativa. Soldados apostam acerca da possibilidade de um avião ser abatido ou não pelo inimigo.

Após os soldados de Castle emboscaram um grupo de vietcongues e os aniquilaram, comemoram o acerto de um fugitivo com uma granada. Nesse mesmo episódio é realizado pelos soldados rituais como a retirada do escalpo de vietcongues.

O racismo é apresentado durante toda a história, bem como variáveis de estupro, coletivo, individual, homossexual e heterossexual. As sucessivas mortes e os constantes testemunhos das mesmas a ponto de anular a comoção humana e a completa falta de empatia ao inimigo, que não tem rosto, nome ou história. Todos são chamados de Charlie. De acordo com Stanley Kubrick:

Eles não estavam culturalmente preparados para enfrentar a situação na qual se encontraram e saber que cada homem, cada mulher, cada criança podia ser um vietcongue não melhorava as coisas. As tropas sabiam que não havia esperança na guerra e que as pessoas em casa recebiam uma imagem falsa dela. A guerra era um mal, os soldados e civis eram suas vítimas (KUBRICK, 2013, p. 213).

Frank Castle não humaniza o inimigo em *The Punisher: born*. O exemplo mais emblemático é quando os soldados encontram uma garota vietcongue ferida e tentando se matar. Enquanto os soldados buscam violentar por meio de um estupro coletivo, retirando toda e qualquer noção de humanidade daquela mulher, descarregando o ódio e frustração por estar naquela guerra.

Frank Castle interfere na ação e a executa sem demonstrar qualquer sentimento. É apenas mais um inimigo que precisa ser eliminado. A mulher vietnamita de Garth Ennis é mais um personagem anônimo que estabelece um diálogo com a obra de Kubrick, na qual tem uma personagem em situação semelhante, entretanto quem a executa é um personagem com o ideal imaginário semelhante a Stevie Goodwin.

Alguns lampejos de humanidade são apresentados por Garth Ennis. Os diálogos mediados por Stevie, tanto com Frank quanto com o Angel os fazem lembrar que são muito mais que meros soldados ou números cravados em uma medalha de identificação.

Vale ressaltar que Ennis é breve nesses diálogos, como se quisesse estabelecer uma pausa ao leitor, ponderar o ponto de vista de cada personagem e depois recomeçar o ritmo frenético de guerra e matança. Um exemplo é o diálogo entre Castle e Stevie após a tentativa de estupro da vietnamita pelos soldados. Segundo Garth Ennis,

(...) De volta a Valley Forge, Frank revela a Stevie que sabe que ele o viu. Apesar de ter dificuldade em se expressar em palavras, ele fala de sentir a necessidade de punir o homem e corrigir as coisas. Ele não sente a necessidade de ameaçar Stevie, de alguma forma os dois homens sabem que nada mais será dito, O verdadeiro pesadelo para Stevie é sua crença de que atirar na mulher era de alguma forma a ideia de Frank de ajudá-la (ENNIS, 2016, p. 97, tradução nossa).

Um diálogo que estimula o imaginário e reforça a tese de que o Justiceiro nasce daquela Guerra é o que ele trava com uma voz, que o letrista reforça colocando as letras em branco sob um fundo preto.

O diálogo se assemelha a um demônio que procura barganhar com Frank Castle acerca da sua manutenção enquanto guerreiro dentro de uma guerra eterna.

O primeiro diálogo entre Frank e a voz se dá quando um militar condecorado vai visitar a base da qual Frank Castle é um dos responsáveis e ameaça fechar a base por desordem organizacional. Frank que teria sido destacado a realizar uma turnê com o militar o coloca de frente a um campo a céu aberto, tornando-se um alvo para os vietcongues e que resulta em sua morte.

Aqui é o primeiro indício que Frank não quer o fim da guerra e fará de tudo para se manter como um soldado, até mesmo seguir uma voz que parece ser um demônio.

Esse recurso que Garth Ennis utiliza em *The Punisher: born* é comum no nosso cotidiano, uma vez que a sociedade ocidental vive em configuração social forjada pelo Cristianismo agregado a sincretismos religiosos. Ennis se apropria de personagens psicóticos que alegam ter ouvido vozes para realizar um crime ou um atentado e direcionar isso não somente para um estado de loucura, mas um estado de possessão demoníaca. Ennis introduz esse elemento novo na fábula do Justiceiro e o aproxima do imaginário social de que há pessoas boas, más e até mesmo santificadas e demonizadas.

Esse diálogo vai se intensificando ao longo da trama e chega ao clímax na parte final com Frank aceitando a barganha e ao encontrar sua família a voz deixando claro que ele irá cobrar o acordo que Frank fez e que o ajudou a liquidar um pelotão de vietcongues sozinho, uma vez que seu exército estava totalmente liquidado. Nesse momento os personagens da trama também conhecem o seu final.

Angel, em um dos poucos momentos de lucidez confirma seu pessimismo frente a um realismo de morte e carnificina e Stevie Goodwin nos apresenta uma questão norteadora em relação ao herói norte-americano oriundo dos comics.

Partindo do pressuposto que ele, para Garth Ennis, representa esse ideal, Stevie foi um personagem alienado ao longo da história. Era um personagem que julgava e aconselhava os outros, mas que não tinha noção do que estava realmente acontecendo naquela guerra e de seu inevitável destino.

Sua alienação era tamanha que ele era capaz de escrever um destino imaginário num diário enquanto a companhia emboscou os vietcongues. Apesar de conviver com todas as mazelas da espécie humana contida na guerra, mantinha um discurso cristão normativo e até mesmo no momento de sua morte ele é poupado da realidade, ao morrer alucinado e imaginando um final idealizado, após um ataque de Napalm.

Assim como Stevie Goodwin, Capitão América é um personagem que aparenta ter saído ileso dos traumas da guerra, a ponto de muitas das suas aventuras sequer ter relação com o tema.

A alienação de Capitão América e de outros heróis com o mesmo imaginário social não vivenciaram a mesma guerra de Castle, que para o Justiceiro, ainda não terminou.

## O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como graphic novel

---

O presente estudo trata da obra *Bem-vindo de volta, Frank*, de Garth Ennis e ilustrada por Steve Dillon, com concepção gráfica do personagem feita por Timothy Bradstreet, que redefiniu os rumos do anti-herói Justiceiro e serviu de inspiração para a contextualização transmidiática do personagem.

A história passa-se nos Estados Unidos pós-11 de Setembro e é publicada no selo da Marvel Comics, chamado Max, do qual a premissa é a criação de conteúdo para um público adulto.

A história trata da volta de Frank Castle à Nova York e realiza uma guerra pessoal com a máfia italiana comandada pela família Gnucci. Durante a trama encontramos personagens coadjuvantes que reforçam a mitologia em torno do Justiceiro e abre para reflexões entre o personagem e temas do cotidiano, conforme alega o escritor,

O Justiceiro está de volta: de volta a Nova York, de volta às histórias de ação centradas no crime, de volta a fazer o que faz melhor. O que quero fazer é mudar sutilmente o status quo no qual suas histórias são ambientadas ao introduzir uma série de outros vigilantes – todos inspirados, de algum modo, nas ações do Justiceiro, mas cada um gozando de uma motivação própria. Isso ao lado da guerra sem fim do Justiceiro contra o crime (e o crime revidando com vários assassinos sendo enviados para o herói) vai aumentar a ação até um clímax po-

deroso, próximo do final da série – e também oferecer pano de fundo para histórias individuais, pequenas sub tramas a partir da narrativa principal (ENNIS, 2015, p. 150).

Logo no início da trama temos o estereótipo do bandido que não se regenera, mesmo sendo poupado pelo Justiceiro (o que depois é reconsiderado pelo herói), personagens marginais de uma grande cidade como os vizinhos de Castle: Joan, uma garota com síndrome de pânico, um rapaz com extrema baixa autoestima e que se auto-denomina Spacker Dave (numa tradução livre Dave Demente) e Sr. Bumpo, um homem com obesidade mórbida. Em relação à vida doméstica de Frank Castle, o autor explica,

(...) Também tenho uma ideia sarcástica para uma edição sobre a vida doméstica do Justiceiro, uma existência “leonina” solitária num apartamento 4B, em particular Joy, a garota nerd que vive ao seu lado. Incrivelmente tímida e reclusa Joy de algum modo obterá acesso enquanto o Justiceiro estiver fora e entrará no apartamento para ver se ele precisa de algo. Imagine a surpresa dela ao ver uma M60 sobre a mesa da cozinha, as caixas de granadas, fuzis de assalto, etc. Como o Justiceiro vai sair dessa? (ENNIS, 2015, p. 152).

Garth Ennis continua com apresentação de vilões com nomes e características estereotipadas, como o bandido Eddie Grudento (traficante), Irmão do Bobby (Sr. Estupro) e Carlo (filho da chefe da família mafiosa Gnucci).

O autor passa a apresentar outros personagens do cotidiano da violência em Nova York que são os policiais, que por meio de uma relação ambígua entre justiça e ética respeitam o Justiceiro, mas se

veem obrigados a caçar o anti-herói devido à pressão do prefeito, político corrupto que sofre chantagem da máfia.

Nesse momento, Garth Ennis apresenta personagens que são considerados honestos e de bom caráter; mas ao serem retratados pelo autor passam a impressão de serem perdedores e execrados no ambiente em que vivem, como o detetive Soap, um perdedor que fica encarregado de caçar o Justiceiro e prendê-lo.

A missão é dada a Soap, pois a polícia quer tudo, menos prender o Justiceiro e acaba por encarregar aquele que eles entendem como o menos preparado para tal tarefa.

Foi definido o perfil e papel do personagem à trama,

(...) quase sufocado pelas pilhas de arquivos que o departamento guarda do Justiceiro e com gargalhadas cruéis de seus superiores nos ouvidos, Soap confunde todos ao acertar a mão. (...) Embora nunca consiga pegar o Justiceiro de fato – a certa altura, nosso herói salvará a vida de Soap – ele apanha tantos bandidos na periferia dos casos do vigilante que se torna um herói da mídia. Ele é quase o faxineiro do Justiceiro – Frank detona uma refinaria de crack cheia de vermes, Soap entra e prende todos os sobreviventes, segue as pistas, recebe ovações (ENNIS, 2015, p. 151).

Soap tem dois parceiros na trama, um que é outro perdedor chamado Buddy Plug, um psicólogo que realiza uma análise comportamental em torno do personagem com viés acadêmico, o que Garth Ennis apresenta como um acadêmico que é envolto em teorias, mas que não possui a objetividade que Soap necessita para continuar o caso e que ao ter seu estudo criticado por Soap tem um final trágico.

A outra parceira de Soap é a Tenente Molly Von Richtoffen, uma mulher independente, que desafia os superiores e devido a isso é encarregada de se juntar ao perdedor Soap como uma espécie de castigo. É a única personagem da trama com caráter honesto, que é apresentada como alguém forte e resignada.

Garth Ennis propõe o debate entre ética e justiça com três personagens secundários, mas que aparecem durante toda a trama: Padre Redondo que se autodenomina Santo, escuta confissões de bandidos e os mata; um homicida fascista (Elite) que acredita no fim da criminalidade com a esterilização e morte dos pobres e qualquer um que subverta o comportamento social de uma sociedade elitizada e um sociopata (Senhor Troco), que acredita na justiça por meio do fim da desigualdade e morte de todo aquele que faz parte de corporações como bancos ou instituições econômicas.

O autor comenta sobre estes vigilantes e a relação com Justiceiro:

A última edição acaba com o Justiceiro enfrentando os outros vigilantes. Ele vem segundo as atividades deles, percebendo que os que os une é certo amorismo (...). De qualquer modo, o comportamento vigilante foi incrustado na cidade, com esses patetas inspirando todo o tipo de idiota aspirante a matador, disposto a explodir seu vizinho por fumar erva, esse tipo de coisa. Com isso em mente – e a alta contagem de corpos inocentes que esses caras mataram em suas incursões mal planejadas – o Justiceiro chama seus “fãs” para uma reunião. Eles percebem rapidamente que Castle não está impressionado. “Nos dê uma chance”, eles imploram. “Não”, ele diz, e massacra todos (ENNIS, 2015, p. 152).

Os principais vilões da trama são dois: um é a líder da família mafiosa, Mama Gnucci, que ao ser desafiada e ter seu filho morto pe-

las mãos de Frank Castle, transforma em obsessão a vingança contra o Justiceiro a ponto de mesmo perdendo tudo não desistir de matá-lo.

O outro vilão, que merece destaque é um meta-humano conhecido apenas como Russo. Um homem letal contratado para matar o Justiceiro.

Por fim, Garth Ennis remete o Justiceiro ao universo dos quadrinhos de super-herói ao introduzir um convidado especial à trama, o Demolidor. O autor comenta a questão de escrever sobre de um anti-herói em uma editora comercial de comics:

(...) Sobre super-heróis, eu preferiria não utilizá-los, mas sei como a Marvel funciona e entendo a equação venda/astros convidados. Assim, será fácil inserir um super-herói ocasional na história se e quando for pedido; como já disse, a trama dos vigilantes funciona tão bem como pano de fundo quanto trama principal (ENNIS, 2015, p. 152).

O que Garth Ennis nos apresenta como questão norteadora, com base nesses personagens, é qual o conceito de justiça e ética na nossa sociedade? O personagem Justiceiro pode ser considerado uma representação social de indivíduos e comunidades que visam fazer justiça com as próprias mãos? Nesse artigo iremos analisar como o autor Garth Ennis retrata esse indivíduo na reconfiguração do anti-herói Justiceiro.

A construção do personagem Justiceiro remete à temática trágica grega, da qual por meio da hibris, ou seja, do desequilíbrio de uma situação traumática resulta num momento catártico de transformação do personagem e uma nova jornada na vida desse indivíduo.

Steven Grant, um dos principais escritores do Justiceiro na década 1990 disserta acerca da jornada do personagem.

Quanto a ser herói, eu o vejo como um herói trágico. Ele sabe que não importa quanto criminosos mate, outros aparecerão para tomar o lugar. A implicação na série limitada é que ele sabe que não pode vencer a guerra, mas ainda vai lá e luta batalhas porque é a única maneira de viver consigo mesmo. Nesse sentido, ele é um herói, porque está lutando por uma causa perdida (GRANT, 2015, p. 144).

No caso de Frank Castle, o personagem é um veterano da Guerra do Vietnã, da qual retorna como herói e militar condecorado para os Estados Unidos. Frank é um militar que admira e exalta o grande ícone militar de seu país, Steve Rogers, vulgo Capitão América, mas diferente da sentinela esmeralda, que atuou de forma vitoriosa na Segunda Guerra Mundial, ele acaba sendo talhado nos horrores da Guerra do Vietnã, da qual sai derrotado.

Na carnificina e massacre entre pessoas que se odeiam por questões ideológicas e políticas de seus respectivos países, Frank descobre o pior do ser humano em si mesmo, ao lutar pela sua pátria com tudo aquilo que só uma guerra pode oferecer a um ser humano.

Essa origem da construção psicológica de Frank Castle o afasta do ideal heroico construído em torno do Capitão América nos moldes descritos por Joseph Campbell,

(...) um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Criado em 1974 por Gerry Conway, o personagem não é baseado na criação mítica de um Superman, nem obtém poderes por meio de um experimento ou tão pouco nasceu com algum tipo de poder. Frank Castle é um ser humano talhado nas agruras de sua história de vida. Conway sequer utilizou outro super-herói como referência criativa para o Justiceiro. De acordo com o autor,

(...) Eu era fascinado pelo personagem Executor, de Don Pendleton, que era bastante popular na época, e queria fazer algo inspirador na época, e queria fazer algo inspirado naquilo, ainda que não uma cópia. E, enquanto estava escrevendo a trama do Chacal, apareceu a oportunidade de um personagem que fosse usado pelo Chacal para tornar a vida do Homem-Aranha miserável. O justiceiro se encaixava (CONWAY, 2015, p. 143).

Ao compararmos com outro vigilante, o Batman, podemos compreender que ambos tiveram perdas semelhantes (Batman perdeu os pais ainda criança, vítima de um assalto). Mas a visão de mundo de Batman foi construída pela figura paterna do mordomo Alfred, o que faz com que o homem morcego ultrapasse linhas civis, mas não cause a morte de ninguém, inocente ou culpado.

No caso do Justiceiro, sua concepção de mundo não foi criada com compaixão ou amor romântico, é um homem que perdeu absolutamente tudo ao redor e entende que é um ser solitário numa guerra que ele não pode vencer.

O ponto de vista que o Justiceiro tem do mundo é simples: há pessoas boas e pessoas ruins, e as ruins têm de morrer. (...) Alguns de nós podem ter problemas com isso, reconhecendo que há tonalidades de cinza nessa área. Quase toda pessoa boa pode agir de modo

destrutivo às vezes, e até mesmo o pior verme pode possuir uma qualidade redentora. Mas acho que, na visão de mundo do Justiceiro, a redenção não existe. Acho que ele é um tipo calvinista (CONWAY, 2015, p. 143).

Pai de um casal e marido dedicado, Frank encontra na família uma chance de redenção e fuga da solidão e, assim, restabelecer a ordem que o trauma da guerra havia tirado do personagem. Porém, numa infeliz coincidência do destino, a família Castle se viu envolvida em um tiroteio entre grupos mafiosos em um piquenique no Central Park, que resultou em uma chacina, com duas crianças mortas e uma mulher, respectivos filhos e esposa de Frank.

Se a guerra apresenta uma situação traumática a Frank Castle, dentro de seu ideal patriótico norte-americano, podemos considerar que a legitimidade da qual Castle acreditava como soldado e a volta para casa restabeleceu a ordem, mas a chacina de sua família o coloca em uma situação de desordem que a única busca possível de redenção é a vingança.

Sozinho em seu cotidiano e sem a família para sustentar a possibilidade de afastá-lo do código de guerra, Frank Castle volta a fazer a única coisa que sabe fazer, que é entrar em guerra. Dessa vez por uma bandeira própria em forma de uma caveira, em solo Americano e com inimigos escolhidos, na sua maioria mafiosos italianos, terroristas e traficantes dos quais não há misericórdia ou prisioneiros. Frank é juiz e executor. Ele é o Justiceiro.

O Justiceiro é um anti-herói clássico e contemporâneo, cujo trauma é bastante semelhante ao de várias pessoas, vítimas da violência. Podemos citar como exemplo Masataka Ota, pai de Ives Ota, uma

criança de 8 anos, sequestrada e assassinada por três bandidos. A tragédia o transformou em um herói trágico da vida real. Masataka Ota tornou-se conhecido por ir à prisão, perdoar os assassinos do seu filho e ainda atua como político nas lutas sociais contra a violência.

A empatia com tragédias como a de Masataka Ota provoca na sociedade um momento de reflexão, revolta e indignação, o que encontramos nas marcas de discurso das histórias do Justiceiro, como pondera Kevin Worcester:

O caráter arquetípico do anti-herói - aquele que faz suas próprias regras e segue sua própria consciência - é uma figura familiar na cultura de massa, aparecendo no cinema, na televisão, nos videogames e nos quadrinhos. Esse personagem representa as frustrações de milhões de pessoas que se sentem impotentes e fantasiam em atacar seus inimigos, sejam eles reais ou imaginários (WORCESTER, 2012, p. 329 Tradução nossa).

Ao mesmo tempo, uma parcela significativa da sociedade entende que o perdão é demais para aquele que causa uma tragédia para o próximo.

Um exemplo foi o que ocorreu no Rio de Janeiro em 2014. Um jovem entre 16 e 18 anos praticava furtos na Av. Rui Barbosa, no Flamengo, Zona Sul da cidade e foi surpreendido por um grupo de três homens que se denominavam como Justiceiros de Moto. Antes de conseguir esboçar alguma reação o rapaz foi agredido com pauladas na cabeça, teve sua roupa rasgada e foi preso em um poste por uma barra de ferro no pescoço.

Garth Ennis flerta com diversos elementos universais da consciência humana por meio de seus personagens, dadas as limitações

de uma publicação impressa e mensal de histórias em quadrinhos, como foi o caso da obra *Bem-vindo de volta, Frank*, uma minissérie de 12 edições.

O autor aponta o discurso hipócrita do ser humano ao apresentar logo no início da trama um processo de chantagem que prefeito e comissário sofrem por serem um casal e o resultado dessa ação, o que apresenta consequências despercebidas ao leitor ao longo da trama, mas que resulta em finais inesperados.

O chefe dele não pode tocá-lo e perto do fim da história, esse perdedor inveterado terá levantado evidências suficientes de corrupção para dar um golpe e tanto nos poderosos. O resultado: o comissário Soap (ENNIS 2015, p. 151).

A trama desperta o humor negro por meio de cenas e situações escatológicas, como a do personagem Russo que mata um capanga somente ao abraçá-lo, desmedindo a própria força, traz à tona a alienação cotidiana que observamos na faxineira voluntária na igreja que confunde vinho com sangue e limpa todos os indícios de crime do padre de maneira inconsciente.

Garth Ennis realiza uma obra contemporânea ao xenofobismo e racismo norte-americano pós 11 de Setembro, ao apresentar somente vilões não americanos. Família Gnucci é de origem italiana, bem como Russo, padre Redondo (Santo) e Senhor Troco. Apenas Elite apresenta um estereótipo norte americano, mas a máscara não confirma essa informação e assim Elite não consegue ser identificado.

Garth Ennis identifica esse personagem da seguinte forma:

(...) Elite: um terrível esnobe do Upper East Side; um monstro aristocrata que odeia e teme os pobres, convencido de que são parasitas que querem roubar os ricos e baixá-los ao seu nível. Ele vaga por áreas desprivilegiadas, atirando nas pessoas pelos crimes mais inócuos – pichação, mendicância, organizar um sopão, etc. (ENNIS 2015, p. 151).

Por fim o autor questiona a ingenuidade do conceito do herói e da justiça por intermédio das instituições ao fazer com que Justiceiro coloque o herói Demolidor em conflito com a própria ideologia que defende.

O Justiceiro busca, por meio da empatia fazer com que Demolidor entenda a escolha que ele faz diariamente ao apertar o gatilho contra seus inimigos.

Esse tipo de reflexão o afasta do conceito original de Gerry Conway e aproxima da interpretação do personagem realizada por Steven Grant, que pondera acerca da evolução do Justiceiro em seus quadrinhos em relação a Conway:

Acho que nosso Justiceiro é bem parecido com o que ele pretendia, só que levado mais longe. Gerry tinha muitas restrições. Ele precisava usar coisas como tiros de misericórdia, porque pessoas não matavam pessoas. Heróis certamente não matavam pessoas nos quadrinhos. (...) A ideia do Justiceiro de um tiro de misericórdia é que ele dá na sua cabeça ao invés do estômago. O Justiceiro não acredita de fato em misericórdia (GRANT, 2015, p. 144).

Grant e Ennis são autores contemporâneos que surgem na geração de quadrinhos *mainstream* norte-americanos, nos anos 1990. Esses autores possuem marcas de discurso comuns, como afirma Dan Mazur e Alexander Danner:

As histórias em quadrinhos de super-heróis se transformaram profundamente após a publicação de *O cavaleiro das trevas* e de *Watchmen*; as histórias ficaram mais sombrias, os heróis mais violentos, o trabalho de arte mais chamativo; ao longo do caminho, o público envelheceu. Os anos 1990 viram os super-heróis explorando as profundezas de sua nova estética “cruel e ousada”, um aspecto resumido na expressão de Gail Simone “Mulheres em refrigeradores” (em 1994, após o assassinato da namorada do Lanterna Verde, cujo cadáver foi descoberto em um refrigerador) para refletir o tratamento de personagens femininos em vários títulos da época (MAZUR; DANNER, 2014, p. 215).

Axel Alonso, editor da Marvel, pondera que a relação entre Justiciero e outros personagens dos comics sempre será conflituosa, uma vez que, mesmo praticando o bem, será um ato de bondade dentro do viés de alguém psicótico e não como um ato do ponto de vista heroico.

(...) Quando Garth nos certificou que Frank não é um herói, mas sim um indivíduo extremamente perturbado, ele o redefiniu. (...) Frank não é o protótipo do machão. Ele não é Clint Eastwood. Não há um coração sob aqueles músculos, pronto para ser tocado. Ele não esconde um desejo por contato humano. Ele não tem amigos. Ele está sozinho e só tem sua missão. Suas necessidades - comida, abrigo, a ocasional rapidinha sem paixão - são apenas combustível para sua missão (ALONSO, 2016).

A ingenuidade é tratada por Ennis ao apresentar o romantismo nesse quadrinho. Soap sente que há uma química com Molly. Ambos brincam de nomes de filmes e adquirem intimidade um com o outro até que, na primeira abordagem de Soap, Molly o interrompe revelando a sua orientação sexual e frustrando-o. A ideia de amor romântico não cabe no universo do Justiceiro.

O Justiceiro é um ser oposto à sociedade que busca a felicidade explícita por meio de redes sociais, comunidades virtuais ou como a maioria das pessoas que se apresentam na sociedade. Justiceiro não é feliz e não faz questão de demonstrar felicidade.

Justiceiro é melancólico, sempre se veste de preto e usa uma caveira emblemática no peito para afirmar que vive em guerra e qual é o destino para os seus inimigos e para si mesmo como analisa Worcester:

As botas e luvas brancas que ele usava simbolizavam a natureza binária em preto e branco de seu pensamento e adicionavam uma nota um tanto implausível de contraste visual (WORCESTER, 2012, p. 332. Tradução nossa).

A consciência do que é o ser humano faz dele uma pessoa melancólica. Frank não se acha herói e possui uma autocrítica em um nível de consciência tão elevado que mesmo ao ouvir sobre o que ele é e qual o seu fim pelo Demolidor, Joan e Mama Gnucci, que em um primeiro momento são personagens completamente distintos em termos de caráter, não se sente afetado, pois ele tem clareza do que é e aceita o seu destino.

Worcester cita uma diferença primordial que afasta o Justiceiro de julgamentos morais feitos por outros personagens ao afirmar que

Ele não exige uma máscara ou uma identidade secreta, porque ele não tem família para proteger. Ele também não luta para reprimir seus demônios interiores, como Bruce Banner faz em relação ao Hulk. O Justiceiro ocasionalmente pensa em sua esposa morta (Maria) e em seus filhos mortos (Lisa e Frank Jr.), mas ele pensa principalmente em seu trabalho, que é matar pessoas (WORCESTER, 2012, p. 333. Tradução nossa).

Para os otimistas, Frank Castle considera que são ingênuos e que podem ser poupados, mas não deixa de apresentar a verdade da qual acredita. Isso fica explícito na obra através da conversa com Spacker Dave, Joan e Demolidor.

Garth Ennis trabalha em Justiceiro um tema recorrente na literatura marginal que é o ódio. O personagem não é movido por nenhum ato de heroísmo, apesar de ser gentil e ajudar aqueles que ele julga inocentes.

O Justiceiro age basicamente pelo ódio e repúdio contra os bandidos, sem clemência. Em muitos casos, o Justiceiro aplica o ódio com requintes de crueldade, como acontece na cena em que Mama Gnucci é morta pelo anti-herói.

Seu ódio é solitário e ele não aceita parceiros que possuem uma visão distorcida e diferente da dele, do que seja Justiça com as próprias mãos. Justiceiro não busca explicar seus atos ou influenciar outros a participar de sua guerra.

A noção de solidão do personagem é nítida, como podemos ver no diálogo e desfecho entre o Frank Castle e seus imitadores. Justiceiro é fiel a ele mesmo e por isso não se porta como um homem mentiroso.

A falta de diálogo de Justiceiro com a sociedade contemporânea reflete a constatação dura das certezas acerca da natureza humana que Frank adquiriu na Guerra e que cresceram de maneira exponencial ao ser transformado pelo trauma da perda da família.

O ato de não querer escutar o outro lado, de refletir sobre que seja justiça pelo viés social, o faz declarar guerra, não só aos bandidos, mas à sociedade e seu sistema legal.

Para o Justiceiro, o sistema jurídico é pouco mais que um inconveniente. Qualquer senso de lealdade à lei é como uma abstração que ele sentiu e foi superado por seu inabalável senso de moralidade e justiça, que ele mede com referência à raiva que está sentindo em qualquer movimento. Após o assassinato de sua família, a única lei que o Justiceiro mantém interesse ou compromisso é com a lei natural, como ele a define (WORCESTER, 2012, p. 349. Tradução nossa).

Nesse aspecto o escritor Garth Ennis ao apresentar essa obra que retrata um aspecto do cotidiano aproxima-se do imaginário do indivíduo radical, que adota um posicionamento político, religioso e social em que só a sua posição é correta como verdade.

Esse viés radical do Justiceiro concatena com a realidade de personagens do nosso cotidiano que entendem que podem fazer justiça com as próprias mãos em uma guerra, por exemplo, ou com o recrutamento de pessoas pelo Estado Islâmico no Brasil.

Em São Paulo um jovem buscou uma Mesquita para lutar pela causa do Estado Islâmico e foi orientado pelo Sheik da Mesquita a desistir dessa ideia, uma vez que o Islamismo não defende a violência. O jovem admitiu que quisesse participar de uma guerra para ser o justiceiro.

O que o motivou a ter essas iniciativas foram vídeos traduzidos para o português do chamado Estado Islâmico, recrutando jovens para serem seus soldados a partir de uma doutrina que defende uma verdade única e o fim do diálogo com qualquer posição diferente do que acreditam. Ou você é herói e está do nosso lado ou você é o inimigo. O justiceiro não mata inocentes, nem mesmo por acidente, como afirma Steven Grant:

Ele é psicótico. As pessoas podem ter a ideia errada se eu continuar a dizer isso, mas ele não mata gente inocente e também não mata policial. Ele sabe a diferença entre certo e errado. Mas também sente que é algo a ser feito (GRANT, 2015, p. 144).

Para o Justiceiro, o sistema legal é pouco mais que uma inconveniência. Qualquer sentimento de fidelidade à lei é como uma abstração que ele pode ter uma vez sentido em algum momento, mas foi superado por seu inabalável senso de moralidade e justiça, que ele mede com referência à raiva da qual está sentindo em determinado movimento.

Depois do assassinato de sua família, a única lei que o Justiceiro mantém qualquer interesse é com a lei natural, como ele define.

Assim consideramos o Justiceiro como um anti-herói, uma vez que mesmo em suas histórias ele atue como um soldado contra vilões identificados e estereotipados pela sociedade, mas que ao transferirmos essa lógica para realidade, há o risco iminente de essa guerra atingir pessoas inocentes dentro de uma lógica de julgamento arbitrária e distorcida, algo pouco tratado em uma obra de viés comercial.

## O suicídio no cotidiano e imaginário do personagem Justiceiro

---

**N**ova York, mais uma noite na vida de Frank Castle, conhecido como o anti-herói Justiceiro. Em um prédio abandonado Frank vive em um bunker que o protegeria de uma guerra nuclear. Sentado em uma cadeira ele observa uma fotografia de sua esposa e filhos, relembra do assassinato de sua família e fica depressivo.

Neste momento ele saca a sua arma, coloca na boca e destrava a arma. Ele cogita se matar. O silêncio invade a sala e Frank hesita. Ele trava a arma, veste sua roupa que tem um símbolo de caveira no peito e parte rumo a sua guerra sem fim.

A descrição acima é baseada na adaptação do filme *Punisher: war zone*, de 2008, dirigido por Lexi Alexander e com interpretação de Ray Stevenson como Justiceiro. A cena retrata um elemento comum na rotina de Justiceiro que é a ideia constante do suicídio, um tema que carece de estudos nas áreas de humanidades.

Segundo Ana Luísa Costa,

O suicídio é, segundo Durkheim, “todo o caso de morte que resulta, direta ou indiretamente, de um ato, positivo ou negativo, executado pela própria vítima, e que ela sabia que deveria produzir esse resultado”. Conforme o sociólogo, cada sociedade está predisposta a fornecer um contingente determinado de mortes voluntárias, e o que

interessa à sociologia sobre o suicídio é a análise de todo o processo social, dos fatores sociais que agem não sobre os indivíduos isolados, mas sobre o grupo, sobre o conjunto da sociedade. Cada sociedade possui, a cada momento da sua história, uma atitude definida em relação ao suicídio (COSTA, 2014, p. 4).

Por se tratar de um personagem trabalhado em um sistema industrial e comercial de produção, Justiceiro foi escrito e desenhado por diversos autores ao longo de sua existência, e sua essência foi mantida ao longo desse período, diferentemente de outros personagens que morreram, ressuscitaram, ficaram mais jovens, mudaram a etnia entre outras alterações.

Importante destacar, no entanto, que cada personagem de séries como o Justiceiro possui determinados elementos de construção do arquétipo que não são negociáveis, no intuito do personagem ser identificável com o público alvo. Para Adilson Xavier,

Histórias dão sentido à vida. Sustentam nossos valores básicos, as religiões, a ética, os costumes, as leis, os múltiplos aspectos culturais que nos cercam. Histórias nos dão segurança, estabilidade grupal, erguem celebridades, empresas e nações. Soa exagerado, mas até isso faz parte das histórias: acentuar os traços para impressionar o público e reforçar pontos de vista (XAVIER, 2015, p. 321).

Um exemplo é o Homem-Aranha, que possui diversas versões para acentuar as vendas de sua franquia, mas se mantém com o fato de ter seus poderes baseados em uma aranha e que vive sob o dilema que com “grandes poderes vem grandes responsabilidades”.

Justiceiro tem uma concepção diferente em relação aos demais personagens consagrados da Marvel Comics e DC Comics. De acordo com Adilson Xavier,

(...) todos surgiram na Golden Age dos quadrinhos, entre 1933 e 1963. Todos foram gerados em um momento de insegurança mundial, sob o impacto da Segunda Grande Guerra. E todos foram criados por judeus. Joe Shuster e Jerry Siegel nos deram o Super-Homem, que alguns analistas consideram uma referência a Moisés: o menino abandonado à própria sorte em uma terra estranha, salvo e adotado por acaso, que se descobre com poderes especiais, tornando-se responsável por livrar seu povo de vários perigos, e revelando-se um grande líder (XAVIER, 2015, p. 449).

Justiceiro é mais conservador em suas alterações e, diferentemente de outros personagens ele mantém um distanciamento em relação ao público jovem. Um exemplo disso é a sua representação gráfica, um homem que vai se envelhecendo e mantendo a coerência do fato de ser um veterano da Guerra do Vietnã, conflito que a cada dia se torna mais distante do imaginário e cotidiano do jovem leitor de histórias em quadrinhos.

Dessa forma, entendemos, que apesar de um personagem de quadrinhos tratar do tema suicídio ao público alvo que o jovem, o personagem não glorifica e não apresenta uma identificação com o mesmo.

Há um distanciamento, tanto em representação gráfica quanto à construção de personalidade e, portanto, de motivos que o Justiceiro suscita o suicídio. O suicídio no universo de heróis, dos quais Castle foi concebido por Gerry Conway na década de 70 é um assunto a ser evitado pela preocupação em não provocar uma apologia à práti-

ca, principalmente se levarmos em consideração o público leitor de comics, são autores pontuais que falam acerca do tema e na maior parte das vezes como um ato de heroísmo.

Segundo Anatol Rosenfeld,

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre, capaz de desdobrar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação (ROSENFELD, 2014, p. 48).

No universo dos comics de super-heróis um dos exemplos mais icônicos de suicídio é de Jean Grey, integrante da formação original do X-Men, grupo de heróis criado por Stan Lee na década de 1960.

Inicialmente conhecida como Garota Marvel, Jean começa a desenvolver seus poderes durante as aventuras da equipe, a ponto de tornar-se extremamente poderosa.

Dotada de um poder crescente que a consumia e alterava a sua personalidade para algo maligno, Jean Grey se autodenomina Fênix e passa a ser uma ameaça para o universo, chamando a atenção de um império conhecido intergaláctico como Shi'ar, publicados pela primeira vez em *Uncanny X-Men* #97 e criados por Chris Claremont e Dave Cockrum.

A sua Imperatriz, Lilandra Neramani entende que Jean Grey deve ser condenada à morte por consumir a energia de uma estrela e dizimar a população que dependia da energia vital do astro.

Jean Grey vai a julgamento e os X-Men conseguem exigir uma lei que permite que o grupo lute pela vida de sua companheira em uma espécie de torneio com a guarda imperial, a ser realizado na lua, um local neutro para ambas as equipes.

Em um conflito sangrento entre a guarda real deste império e a equipe dos X-Men, Jean Grey se descontrola ao ver seu namorado Ciclope ser abatido. Sua fúria a transforma novamente em Fênix e o mundo parece estar condenado, uma vez que a mesma derrota tanto guarda imperial como os X-Men com extrema facilidade.

Jean Grey, em um lampejo de consciência compreende que é uma força que não pode ser controlada e que precisa morrer. Ela, então, desenterra uma arma do império Shiar e se mata na frente de seu amado Ciclope. Ela dá a própria vida para salvar o mundo dela mesma.

Esse tipo de suicídio, visto como um sacrifício do herói, é o estereótipo mais comum entre heróis e suas aventuras e que possui aceitação entre leitores, mas quando direcionamos o tema para o Justiceiro, a temática ganha novos contornos comunicacionais que aproxima o personagem do cotidiano e que reconfigura o imaginário do super-herói.

(...) as personagens atingem a uma validade universal que em nada diminui a sua concreção individual; e mercê desse fato liga-se na experiência estética, à contemplação, a intensa participação emocional. Assim, o leitor contempla e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar, visto o desenvolvimento individual se caracterizar pela crescente redução de possibilidades (ROSENFELD, 2014, p. 46).

Apesar de ter sido criado na década de 1970, Justiceiro vai ter a sua origem contada de forma completa na década de 1990, com a história *Justiceiro ano Zero* (1994), escrita por Dan Abnett, Andy Lanning, Dale Eaglesham.

Na trama Frank Castle cogita o suicídio após perceber que a polícia arquivou o caso do massacre de sua família devido a corrupção entremeadada com policiais e mafiosos. Castle mira uma arma para a própria cabeça mas atira na contra a parede no momento derradeiro.

Em *Corporação de Assassinos* (1988), escrita por Jo Duffy e ilustrada por Jorge Zaffino temos o Justiceiro como coadjuvante de um ato de suicídio. Na trama Justiceiro desbaratina uma quadrilha que usa menores para cometerem crimes e ao mesmo tempo investiga uma família japonesa de assassinos de aluguel. Unidos no intuito de acabar com a quadrilha, Justiceiro junta forças com Reiko e seu discípulo, Masumi.

Após invadirem o prédio do líder da quadrilha, eles conseguem chegar ao líder, mas sofrem uma baixa de guerra. Masumi é ferido e feito prisioneiro.

O mesmo consegue escapar e mortalmente ferido. Justiceiro e Reiko não conseguem chegar perto do líder, Sr. Fletcher, que está prestes a fugir e se proteger com um vidro blindado. Eis que o discípulo agarra o líder e exige que o Justiceiro atire no líder, mesmo que isso resulte em sua morte.

Justiceiro hesita mas entende que o sacrifício do discípulo é por um bem maior e executa ambos. A autora Jo Duffy remete ao personagem de origem oriental um código de honra conhecido como *meifumadou* ou “caminho errante do mundo dos mortos”, do qual o

guerreiro é capaz de dar sua vida em nome de cumprir uma determinada missão, o que preservaria a sua própria honra.

Ao analisarmos o Justiceiro escrito por Garth Ennis o debate ganha novas relações de sentido, uma vez que o autor escreve histórias sobre Castle antes de se tornar Justiceiro, com desfechos possíveis para o anti-herói e a marca da enunciação do suicídio está presente na vida de Castle, seja como testemunha ou como protagonista da ação.

As histórias em quadrinhos de Justiceiro, principalmente as escritas por Garth Ennis, que desafiam as recomendações de especialistas sobre as formas de apresentar o suicídio, ainda mais quando o recorte é o público infanto-juvenil, apesar da publicação de Justiceiro ter advertência estampada na capa que é voltado para o público adulto.

Este aviso pode ser respeitado nos Estados Unidos, país de origem da publicação, mas no Brasil é perdido para o consumidor, uma vez que o foco de venda desse tipo de quadrinhos são as bancas de jornal, que colocam as revistas em quadrinhos, infantis, juvenis ou adultos, no mesmo local.

Este artigo visa analisar esse tema distante na vida de outros heróis, mas impregnado na jornada do anti-herói de Justiceiro.

Apesar de comics ser a denominação para qualquer tipo de história em quadrinhos produzidas no mercado americano, ela também é sinônimo de quadrinhos de super-heróis. É uma das primeiras fontes de leitura do público infanto-juvenil e o tema do suicídio foi abordado de maneira superficial pelos autores na maior parte da história dos comics com ênfase em super-heróis.

Isso se deve à própria concepção da criação e popularização dos comics americanos, que tem como premissa uma leitura superficial

e popular, com objetivo de venda massificada de quadrinhos, franquias de marcas e personagens e adaptação das histórias em quadrinhos para outros meios de comunicação.

É uma peça de ficção, ainda que evidentemente calcada em nós do cotidiano, e não há terreno mais adequado para discutir questões delicadas, não importa quais sejam, do que obras de arte ou peças da cultura popular.

(...) a grande obra de arte literária (ficcional) é o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar (exemplar também no sentido negativo) (ROSENFELD, 2014, p. 45).

Dito isso é compreensível que temas como o suicídio seja pouco explorado nos comics. Ao mesmo tempo ressalta a relevância de Justiceiro como fenômeno comunicacional, uma vez que o mesmo é um personagem que está entre os mais populares e vendáveis, sendo desde quadrinhos até camisetas com o logotipo da caveira estampado no peito.

O público alvo de consumo das histórias e produtos relacionados ao personagem precisa ser considerado dentro de nossa pesquisa. O processo de mimetização que o jovem pode acometer é conhecido por efeito Werther.

(...) A partir de 1774, a Europa romântica foi sacudida por uma onda de suicídios de jovens que se identificaram com o amor não correspondido do protagonista [...] a ponto de adotarem a mesma saída para seus próprios dramas: matar-se com um tiro de pistola. [...] Seja

como for, o efeito causado na opinião pública pelos casos de suicídio de leitores solidários a Werther que vieram à tona na ocasião [...], foi duradouro e exemplar (DAPIEVE, 2006, p. 12-13).

A expressão teve origem no romance *Os sofrimentos do Jovem Werther* do alemão Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), publicado em 1774, da qual jovens daquele tempo se vestiam como o protagonista da história e deixavam o livro na passagem culminante.

O tipo de suicídio mais comum envolvendo heróis é relacionado ao auto sacrifício por um bem maior. Mesmo entre vilões a premissa é a mesma: o fim por um bem maior, mesmo que numa concepção distorcida do que seja o bem nesse caso.

São raros os exemplos de suicídio vinculado a depressão.

Suicídio Altruísta: é aquele no qual o indivíduo sente-se no dever de fazê-lo para se desembaraçar de uma vida insuportável. É aquele em que o ego não o pertence, confunde-se com outra coisa que se situa fora de si mesmo, isto é, em um dos grupos a que o indivíduo pertence. Temos como exemplo os kamikazes japoneses, os muçulmanos que colidiram com o World Trade Center em Nova Iorque, em 2001 etc. (COSTA, 2014, p. 4).

A Organização Mundial da Saúde (OMS) tem orientações muito claras sobre como mostrar o suicídio nos meios de comunicação de massa. De acordo com a OMS,

A mídia desempenha um papel significativo na sociedade atual, ao proporcionar uma ampla gama de informações, através dos mais variados recursos. Influencia fortemente as atitudes, crenças e com-

portamentos da comunidade e ocupa um lugar central nas práticas políticas, econômicas e sociais (OMS, 2000, p. 3).

Os jovens enfrentam risco maior do que os adultos quando são expostos ao suicídio, seja na televisão, seja em jornais, seja em revistas e podem imitar o comportamento suicida.

Segundo a OMS,

COMO NOTICIAR O SUICÍDIO EM GERAL Os assuntos específicos que devem ser abordados na cobertura de um suicídio incluem os seguintes: as estatísticas devem ser interpretadas cuidadosamente e corretamente; fontes de informação confiáveis e autênticas devem ser usadas; comentários improvisados devem ser feitos cuidadosamente, a despeito das pressões de tempo; generalizações baseadas em fragmentos de situações requerem atenção particular; expressões como “epidemia de suicídio” e “o lugar com a mais alta taxa de suicídio do mundo” devem ser evitadas; deve-se abandonar teses que explicam o comportamento suicida como uma resposta às mudanças culturais ou à degradação da sociedade (OMS, 2000, p. 8).

É importante frisar que o manual não trata na área de comunicação, a questão da ficção, criação de narrativas audiovisuais que podem, eventualmente, tratar do suicídio.

Se por um lado preserva a liberdade de expressão e criatividade, por outro lado resulta no acesso por parte do adolescente a um produto que entra em conflito com que instituições como a OMS defende.

De acordo com a OMS, são as especificações em casos de suicídio:

COMO NOTICIAR CASOS ESPECÍFICOS DE SUICÍDIO. Os seguintes aspectos devem ser levados em consideração: a cobertura sensacionalista de um suicídio deve ser assiduamente evitada, particu-

larmente quando uma celebridade está envolvida. A cobertura deve ser minimizada até onde seja possível. Qualquer problema de saúde mental que a celebridade pudesse apresentar deve ser trazido à tona. Todos os esforços devem ser feitos para evitar exageros. Deve-se evitar fotografias do falecido, da cena do suicídio e do método utilizado. Manchetes de primeira página nunca são o local ideal para uma chamada de reportagem sobre suicídio. • Devem ser evitadas descrições detalhadas do método usado e de como ele foi obtido. As pesquisas mostraram que a cobertura dos suicídios pelos meios de comunicação tem impacto maior nos métodos de suicídio usados do que na frequência de suicídios. Alguns locais – pontes, penhascos, estradas de ferro, edifícios altos etc. – tradicionalmente associam-se com suicídios. Publicidade adicional acerca destes locais pode fazer com que mais pessoas os procurem com esta finalidade. • O suicídio não deve ser mostrado como inexplicável ou de uma maneira simplista. Ele nunca é o resultado de um evento ou fator único. Normalmente sua causa é uma interação complexa de vários fatores, como transtornos mentais e doenças físicas, abuso de substâncias, problemas familiares, conflitos interpessoais e situações de vida estressantes. O reconhecimento de que uma variedade de fatores contribuem para o suicídio pode ser útil. • O suicídio não deve ser mostrado como um método de lidar com problemas pessoais como falência financeira, reprovação em algum exame ou concurso ou abuso sexual. • As reportagens devem levar em consideração o impacto do suicídio nos familiares da vítima, e nos sobreviventes, em termos de estigma e sofrimento familiar. • A glorificação de vítimas de suicídio como mártires e objetos de adoração pública pode sugerir às pessoas suscetíveis que a sociedade honra o comportamento suicida. Ao contrário, a ênfase deve ser dada ao luto pela pessoa falecida. • A descrição das conseqüências físicas de tentativas de suicídio não fatais (dano cerebral, paralisia etc.), pode funcionar como um fator de dissuasão (OMS, 2000, p. 8).

É importante frisar, no entanto, que algumas marcas de discurso do que se entende por suicídio em nossa sociedade se mantiveram, mesmo entre esses autores. Um dos poucos personagens que comete suicídio por depressão é o anti-herói conhecido por Vigilante.

O personagem desenvolvido por Marv Wolfman, entra em uma espiral de violência desmedida que, se em um primeiro momento visa combater o crime, o mesmo passa a cometer atos de violência contra todo aquele que considera um mal à sociedade.

Com isso o anti-herói Vigilante lida com a depressão e a culpa, uma vez que outrora era um promotor de justiça que ao ter sua família assassinada se torna um Vigilante, assim como ocorreu com Frank Castle.

O ápice da depressão de Vigilante se dá quando ele mata por acidente um detetive da polícia. Sem hesitar ele chega em sua residência, vai até o banheiro e lá efetua um tiro na cabeça.

Para os casos de Jean Grey e Vigilante é importante refletir que esses personagens não possuem a questão norteadora do suicídio em sua construção ou jornada, diferentemente do Justiceiro. Mesmo o Vigilante com uma origem equivalente ao Justiceiro opta pelo suicídio em um capítulo derradeiro e, diferentemente do Justiceiro, o executa.

As marcas de suicídio em Justiceiro foram exploradas por diversos escritores que trabalharam com o personagem, entretanto Garth Ennis foi pioneiro em trabalhar o suicídio em diversos momentos da vida de Castle, a ponto de passar de um elemento imaginário para um ato presente no seu cotidiano.

(...) É precisamente a ficção que possibilita viver e contemplar tais possibilidades, graças ao modo de ser irreal de suas camadas profundas, graças aos quase-juízos que fingem referir-se a realidades sem realmente se referirem a seres reais e graças ao modo de aparecer concreto e quase-sensível deste mundo imaginário nas camadas exteriores (ROSENFELD, 2014, p. 46).

Garth Ennis escreveu toda a jornada do anti-herói, abordando desde sua infância até os últimos dias de Castle. É importante frisar que Garth não se preocupa em escrever um personagem alinhado com a cronologia de escritores antecessores e sim buscar conhecer a essência do personagem e o reconfigura a ponto de oferecer uma versão definitiva do personagem, utilizada em versões para quadrinhos e outras mídias.

O primeiro ato de suicídio que Justiceiro se depara é na infância, descrito na história *Tyger*, escrita por Garth Ennis e ilustrada por John Severin. Na trama temos o Justiceiro do alto de um prédio em tocaia, esperando um importante mafioso sair de um restaurante.

Durante essa espera, Justiceiro percebe que viveu naquela vizi-nhança e passa a recordar o jovem Frank Castle e as experiências que ajudou a moldar seu caráter. Dentre as lembranças Castle presenciou um ato de suicídio.

Andando na calçada com uma garota, Castle viu uma amiga em comum caminhando perdida no meio da rua, até um veículo atropelar e matar a moça.

Ao descrever o período de Castle na Guerra do Vietnã, em *Punisher: born*, Garth Ennis expõe o tema na trama de Castle. Seu superior comete suicídio ao saber da invasão de seu front pelos vietnamitas. Nes-

se caso Frank não testemunha o ato, mas se relaciona com personagens com tendências suicidas, como o próprio superior e soldados.

Ao trabalhar com o personagem Justiceiro em sua jornada contra o crime, Garth Ennis trabalha em diversos momentos a questão do suicídio. Na história *Bem Vindo de volta Frank Castle*, o escritor apresenta Justiceiro como alguém tolerado e aceito informalmente entre a polícia, mas que precisa ser detido pelos mesmos, ainda que de forma a dar satisfação à sociedade e ressaltar o imaginário coletivo da premissa que Justiceiros e Vigilantes são uma anarquia ao sistema.

Para tanto a polícia designa seu pior detetive para a tarefa, o policial Soup. Oferecem a ele as piores condições possíveis de trabalho e apenas um profissional para auxiliá-lo, o psicólogo Buddy Plugg.

Ele se considera profundo pesquisador da psique de Justiceiro e apresenta seus estudos a Soup, que critica o trabalho. O psicólogo se sente ofendido e humilhado a ponto de cometer suicídio.

Outro momento na jornada do anti-herói escrita por Garth Ennis e ilustrada por Lan Medina. Neste arco Garth apresenta uma personagem que busca vingança contra um grupo de mulheres, viúvas de criminosos mortos pelo Justiceiro.

Essa personagem se aproxima do Justiceiro a ponto de vestir a roupa dele e executa essas mulheres. A mulher tinha câncer terminal e ambos se aproximam em uma relação de paixão e vingança que culmina no suicídio da personagem na presença de Castle enquanto mantinham relações sexuais.

O imaginário coletivo acerca do suicídio é reforçado no nosso cotidiano por uma massiva mensagem do quanto é errado cometer esse ato.

Encontramos em doutrinas religiosas intolerância ao assunto, independente dos motivos que culminaram em tal ação. Na política há ausência de debate acerca do tema e mesmo no nosso cotidiano o assunto é tratado como um tabu. Assim a ficção ganha contornos de meio de discussão e reflexão.

Em outra vertente temos, a partir da cultura de conexão, indivíduos que produzem, compartilham e interagem nas redes sociais e criam nichos de conhecimento diversos. Dentre eles, temos comunidades voltadas para a disseminação da prática de suicídio.

Jovens filmam a própria morte em *lives* de internet, ou procuram em tempo real, informações de como executar tal ação.

No Brasil, o caso de maior impacto foi do jovem músico Vinícius, conhecido como Yoñlu. Dono de um talento raro, cometeu suicídio com apenas 16 anos, conectado até o fim na internet e debatendo com internautas de todo o mundo em como executar o ato.

Em 2006, Yoñlu usou a internet para descobrir maneiras efetivas de se suicidar. Com a ajuda de fóruns, aprendeu o método, pediu ajuda e foi até o fim, deixando para trás um HD cheio de fotos, desenhos, escritos e músicas. Dois anos depois, o caso repercutiu na mídia nacional quando seu pai decidiu tornar “imortal” o que restou de Vinícius, lançando o CD póstumo “A Society in Which no Tear is Shed is Inconceivably Mediocre” (em tradução livre: Uma sociedade que não derrama uma lágrima é inconcebivelmente medíocre) (FERREIRA e RAMALHO, 2013, p. 19).

Nesse caso específico, podemos considerar que apesar dos meios de comunicação, e fazemos aqui a inclusão das histórias em quadrinhos, o pudor e receio de tratar o tema, o que faz com que o leitor

obtenha poucas informações complementares a formar seu conceito acerca do tema.

No entanto, esse indivíduo pesquisa, por conta própria, onde buscar informações e pares, o que resulta em aconselhamentos, informações e ações que só complementam e incentivam a prática do suicídio.

A morte de Vinícius/Yoñlu não ocorreu sem causa aparente. Grande parte deve-se à depressão, mas a maior parte deve ser atribuída aos sites que freqüentava. O acesso ao histórico do computador do garoto revelou que ele era membro assíduo de um fórum americano de suicídio, e foi nele que postou suas últimas mensagens, dizendo que havia acendido duas grelhas no banheiro e como deveria proceder para desmaiar e morrer de forma pouco dolorosa. Em poucos minutos foi respondido (Um dos membros era ex bombeiro e informou-lhe que deveria enrolar-se em um pano molhado para suportar o calor até o momento da morte), e dali há pouco o ato havia se consumado (COSTA, 2014, p. 8).

Outro elemento de discussão midiática que envolve o tema é o suicídio assistido, do qual um paciente em estado terminal solicita a abreviação de seu sofrimento.

O exemplo midiático mais recente é da atleta paraolímpica Marieke Vervoort que possui, desde 2008, a documentação necessária para solicitar a eutanásia assistida.

Na área das narrativas audiovisuais, podemos citar a série 13 Reasons Why, adaptado da obra de Jay Asher de 2007, que possui como tema central o suicídio e é exibida na Netflix.

O lançamento da série foi realizado com amparo de instituições de apoio psicológico e psiquiátrico, justamente para reduzir ao mínimo o risco de contaminação da ideia de suicídio.

(...) “Sou eu ao vivo e em estéreo. Sem a promessa de retorno, sem bis e, desta vez, sem atender aos pedidos. Pegue um lanche. Acomode-se. Porque eu vou contar a história da minha vida. Mais especificamente, porque minha vida terminou”. Não é spoiler, não se trata de revelar o segredo antes mesmo de a trama mal começar. A jovem personagem começa anunciando que tirou a própria vida - e, com isso, a série deflagrou um debate difícil: deve-se tratar um suicídio com tanta abertura, sobretudo entre adolescentes? (VIDALE, CUMINALE E BOTELHO, 2017, p. 99).

A Netflix procurou o Centro de Valorização da Vida (CVV) no Brasil solicitando autorização para divulgar o número do serviço (141) no episódio final.

As narrativas audiovisuais possuem um debate midiático mais imediato que as histórias em quadrinhos, por ter uma curva de popularidade massificada maior e em um espaço temporal mais breve. Segundo o Psiquiatra Humberto Corrêa, citado por VIDALE, CUMINALE e BOTELHO,

13 Reasons Why é perigosa por romantizar o suicídio e simplificar o assunto ao apontar culpados. Nada do que se refira ao suicídio pode ser simples (VIDALE, CUMINALE E BOTELHO, 2017, p. 100).

Com esse cenário exposto, entendemos que Justiceiro é um dos poucos personagens que aborda a questão durante sua cronologia e que estabelece um debate acerca do tema com o público-alvo dos comics. Não devemos entender que Justiceiro faça apologia ao tema, pelo contrário.

O personagem possui marcas de discurso que o tornam uma pessoa impossível de ser referenciada ou admirada, como é um Superman ou Homem-Aranha, entretanto, considerando que o personagem atinge um público alvo com taxa de suicídio torna-se de extrema importância a exposição do tema e a proliferação de debate acerca do mesmo com responsabilidade de autores, editores e críticos de quadrinhos.

Por fim, é de suma importância que as empresas que licenciam personagens dessa natureza realizem parceria com centros e organizações que trabalham com a prevenção e conscientização desse ato entre jovens.

## Considerações

---

Gerry Conway criou um personagem com uma premissa que o humaniza perante o imaginário social. Realizar justiça com as próprias mãos após perder um ente querido de maneira brutal é algo compreendido, absorvido pelo nosso cotidiano e retratada pela mídia.

A justiça pelas próprias mãos é exposta para a sociedade por diversos veios. Há pessoas que criam caminhadas, organizações sem fins lucrativos, sites que buscam elementos judiciais que ajudam a investigação policial.

Há casos que a sociedade considera justiça, mas que são opostos às ações citadas acima, como pessoas que criam milícias, linchamentos e ações terroristas do ponto de vista social, que são justificadas por seus algozes como justiça pelas próprias mãos.

Justiceiro de Gerry Conway parte do homem que quer se vingar da morte de sua família, mas essa motivação não explica a guerra declarada do personagem em relação ao crime.

A sua vingança pessoal se transformou em uma guerra sem fim e Justiceiro percorre os limites do diálogo entre o que é justiça e terrorismo em suas histórias, o que faz com que a origem de Conway não provoque no público contemporâneo a relação de afeto que Conway obteve com os leitores oriundos da revista do Homem-Aranha.

Era preciso aprofundar as marcas de sentido na criação do personagem e que justifique a ode à guerra que Justiceiro alimenta em sua trajetória.

Garth Ennis realiza a estrutura comunicacional que o leitor contemporâneo precisa para considerar Justiceiro um personagem coerente, mesmo que para isso ele o tenha desumanizado a ponto de transformá-lo numa máquina de guerra.

O autor não busca soluções simples para tal construção, provocando discussões acerca do ideal americano na construção de seus heróis. Ennis apresenta a alienação cultural que significa um personagem como Stevie Goodwin e os horrores que um ser humano pode sofrer em uma guerra.

A origem de Conway é complementada por Ennis, colocando como base de conflito formador do Justiceiro a Guerra do Vietnã. De todos os embates americanos este é considerado o primeiro que o país acabou derrotado e o que a cultura norte-americana fez personagens distorcidos pela guerra.

Se na Segunda Guerra os personagens eram em sua grande parte alienados e propagandistas Garth Ennis aproxima Justiceiro de terroristas, genocidas e pessoas que em nome de guerras pessoais distorcem o conceito social de justiça, transformando-o assim num personagem contemporâneo e controverso, o que faz com que o mesmo obtenha audiência, popularidade e acima de tudo, permanência midiática.

A questão que o Justiceiro de Garth Ennis apresenta é a representação do homem contemporâneo descrente, sem amarras sociais, verdadeiro e radical em seu código de conduta e movido pelos senti-

mentos que restam dentro do seu ser, que são o ódio e o consequente prazer ao descarregar esse sentimento numa guerra que ele sabe, não irá vencer.

A natureza heroica dos comics comerciais do qual o personagem foi criado não tirou nesse trabalho o flerte com a sociedade e a concepção acerca do que seja justiça, seja como instituição ou como posicionamento anárquico.

Durante a construção psicológica do Justiceiro, Garth Ennis apresenta um homem que não tem medo da morte, mas da vida cotidiana. Isso fica claro ao mostrar que Frank decide sumir de sua vizinhança assim que começa a estabelecer relações de afeto.

Frank compreende que já tentou reatar esse laço com a sociedade, voltar para sua família, mas que perdeu sua chance e que seu destino é caminhar solitário rumo a uma guerra com o mundo e reafirmar seu questionamento acerca de seu papel no cotidiano e imaginário social.

O autoconhecimento do personagem o coloca como um ser que não se ofende, independentemente da opinião de outro personagem, vilão ou herói, pessoa comum ou um amigo.

É um personagem que conhece a si mesmo de maneira extremamente consciente e não busca subterfúgios para negar isso. É um autoconhecimento que conflita diretamente com uma sociedade de pessoas que postam freneticamente frases de autoajuda, conselhos, verdades absolutas, associada a uma foto, selfie ou meme, e que ao primeiro comentário negativo, o mesmo é deletado da sua rede social.

Justiceiro é um ser solitário. Vive uma guerra pessoal; é imperfeito e não interage com o mundo, a não ser numa espiral de ódio, matando

repetidas vezes o mesmo personagem, o inimigo que Frank conheceu no Vietnã e que se reflete no mafioso, no bandido e nos justiceiros.

O inocente nã é contemplado nessa guerra e é idolatrado por Castle na figura de sua família. Ao realizarmos um paralelo do personagem com o ser humano contemporâneo podemos verificar a mesma solidão e a busca por redenção, dependendo de sua história de vida e seus traumas.

Observamos desde pessoas que através de redes sociais buscam impor sua concepção de justiça até outros que passaram por traumas terríveis e buscaram na redenção a sua maneira de aplicar justiça.

Nessa sociedade complexa ainda encontramos pessoas que justificam grupos de extermínio como um modo de aplicar justiça onde os meios institucionais nã chegam.

Assim como o Justiceiro, somos narcisos solitários, com guerras pessoais e que nã escutam ninguém. Diferentemente do Justiceiro, porém, temos pouca ou quase nenhuma consciência de quem somos e nossa concepção de autoaceitação é bastante questionável.

A opinião, os conselhos, a aprovação de profissionais, familiares e estranhos é o que motiva a sociedade da cultura da conexão. A ideologia do “gostei”, do “joinha” ou do like faz parte do nosso cotidiano, preenche os nossos vazios existenciais e oferece um lampejo de esperança de algo diferente da nossa condição inata de seres solitários.

Justiceiro nã disfarça sua dor e se coloca como um indivíduo que busca mostrar quem é de verdade. A solidão da sua decisão o faz indiferente de qualquer crítica de pessoas que, aos olhos de Castle, nã sabem quem sã de fato. Na verdade, quando o criticam, apenas estã criticando a si mesmos.

Apesar de Frank interagir com diversos personagens na trama, o que Garth Ennis oferece ao leitor é um monólogo, do qual temos um personagem que atingiu sua plena consciência, óbvio em uma verdade estreita com uma pergunta básica ao leitor: o que você faria se perdesse tudo e o que restasse fosse apenas o Eu imperativo em um mundo doente?

Até mesmo a certeza da morte é diferente entre o Justiceiro e o ser humano da nossa sociedade. Apesar de ser algo certo e concreto, a sociedade tem dificuldade de lidar com esse fato. Castle flerta com a morte solitária e não foge de seu destino, encarando-o constantemente ao estampar uma caveira em seu peito.

Ao longo dos 43 anos de criação do anti-herói, Justiceiro fora retratado como um homem melancólico, depressivo e suicida em diversas esferas, seja na sua eterna guerra ao crime quanto na dor de sua perda pessoal.

A condição peculiar do personagem promove a não apologia ao suicídio, uma vez que se afasta do jovem comum, seja pela idade, por ser veterano de uma guerra que é distante do jovem contemporâneo e pela tragédia pessoal em sua construção, mas enquanto personagem de uma cultura de massa mídia estabelece o debate presente no cotidiano e imaginário acerca não apenas da violência urbana, mas da própria condição humana, com ênfase na depressão e na posição de querer acabar com a própria vida.

É importante ressaltar que em nenhuma história o Justiceiro demonstra que o suicídio é algo bom ou o mesmo estimula a prática, mas enquanto meio de comunicação e ficção cabe a ele cumprir com a responsabilidade de refletir assuntos que são presentes entre nós e

que ainda são considerados tabus devido aos nossos credos pessoais e sociais, responsáveis pela construção do nosso imaginário pessoal.

A narrativa ficcional permite que o indivíduo reflita sem o intermédio de outras pessoas, o que se faz importante no universo do jovem e adolescente, uma vez comprometido na cultura de conexão com uma miríade de grupos, comunidades e pessoas que não estão interessados em um bem-estar, mas de proliferar a prática do suicídio.

Esperar do comics ou de personagens heroicos um aprofundamento acerca do tema é algo inviável se analisarmos o atual cenário comercial e midiático dos personagens de quadrinhos, mas vale ressaltar que em outras escolas de arte sequencial como o comics underground o tema é discutido com bastante maturidade, mas sem o apelo midiático que o tema precisa.

Por se tratar de uma ficção, o autor não se sente obrigado a seguir as recomendações da Organização Mundial da Saúde acerca do tema, mas entendemos que o autor de quadrinhos pode, em suas pesquisas de criação de histórias, considerar as recomendações da OMS.

Isso complementa a ficção e estabelece um diálogo de auxílio ao jovem que busca em seus personagens de quadrinhos uma fonte de inspiração.

Justiceiro acaba por ser um meio importante de leitura, construção de sentido e temática diante do tema, seja pela qualidade das histórias e pelo seu alcance midiático, podendo ser utilizado como estratégia complementar de ensino e debate em sala de aula ou em outros ambientes educacionais.

O seu sucesso comercial acaba, por fim, abrindo espaço para outros autores abordar a temática com outros personagens, como já o fazem com temas sobre racismo, homossexualidade entre outros temas.

Justiceiro acaba por ser um dos pioneiros nessa temática difícil de ser tratada pela sociedade, mas com necessidade urgente de ser discutida no nosso cotidiano, e que a comunicação pode atuar no intuito de desconstrução de um imaginário preconceituoso religioso e se reconfigura para um entendimento crítico é acima de tudo empático com aquele que opta por esse fim.

## Referências

---

- ALONSO, Axel. Entrevista ao Newsrama. In: *Depois de oito anos, Garth Ennis deixa a HQ do Justiceiro*. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/depois-de-oito-anos-garth-ennis-deixaa-hq-do-justiceiro>. Acesso em: 29 de setembro de 2016.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CIMENT, Michel. *Conversas com Kubrick*. São Paulo: Cosac Naif, 2013
- CONWAY, Gerry. Origens. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. *Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank – Parte 1*. São Paulo: Salvat, 2015.
- COOGAN, Peter. *Superhero: the secret origin of a genre*. Austin: Monkebrain, 2006.
- COOKE, Darwyn. *DC - A nova fronteira*. São Paulo: Panini Comics. 2006
- COSTA, Ana Luísa. *A relação entre o suicídio e a internet: o fenômeno do 'suicídio.com'*. Artigo publicado no XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Vila Velha, ES. 22 a 24/05/2014 - INTERCOM. <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-0266-1.pdf>.
- ENNIS, Garth. A guerra vigilante. Manifesto Justiceiro de Garth Ennis. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. *Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank – Parte 2*. São Paulo: Salvat, 2015.
- ENNIS Garth; DILLON, Steve. *Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank – Parte 1*. São Paulo: Salvat, 2015.

ENNIS Garth; ROBERTSON, Darick. *The punisher: born*. New York: Marvel Worldwide, Inc. 2016

FERREIRA, Liz Mendes, RAMALHO, Alzimar Rodrigues. O suicídio como fato noticiável: análise da cobertura do caso Yoñlu. In: Revista *Iniacom*, Vol. 05, n. 01 – 2013. <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/viewArticle/1630>

GRANT, Steven. Origens. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. *Justiceiro: Bem-vindo de volta, Frank* – Parte 1. São Paulo: Salvat, 2015.

HERR, Michael. Entrevista com Michael Herr. In: CIMENT, Michel. *Conversas com Kubrick*. São Paulo: Cosac Naif, 2013

KIRBY, Jack. *Captain America comics* (1941) # 1. New York: Marvel Unlimeted. Disponível em: [http://marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](http://marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1) . Acesso:23/12/2016

KUBRICK, Stanley. Stanley Kubrick sobre nascido para matar. In: CIMENT, Michel. *Conversas com Kubrick*. São Paulo: Cosac Naif, 2013

KUBRICK, Stanley. *Nascido para Matar*. New York: Warner Bros. Entertainment Inc. 1987

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MILLER, Frank; MAZZUCHELLI. *Demolidor: a queda de Murdock*. São Paulo: Salvat, 2015.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Editora Abril, 1988.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. Prevenção do suicídio: um manual para os profissionais da mídia. Genebra: 2000. Disponível em:

[http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/67604/7/WHO\\_MNH\\_MBD\\_00.2\\_por.pdf](http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/67604/7/WHO_MNH_MBD_00.2_por.pdf). Acesso em 10/07/2017

PINHEIRO, Victor Souza. *Mito desmascarado: o super-herói americano em ex-machina*. João Pessoa, 2016. 161p. Dissertação (mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal da Paraíba, 2016.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antônio. *A personagem de ficção*. 13a edição. São Paulo: Perspectiva, 2014

VIDALE, Giulia, CUMINALE, Natalia e BOTELHO, Thaís. *A vida como ela não deveria ser*. In: *Veja*, edição 2527 - ano 50 - n. 17. São Paulo: Editora Abril. 2017

WORCESTER, Kent. *The punisher and the politics of retributive justice*. In: *Law Text Culture V. 16 - Justice Framed: Law in Comics and Graphic Novels*. Australia: 2012.

XAVIER, Adilson. *Storytelling: histórias que deixam marcas*. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.



## Alberto Pessoa

É Professor do Programa de Pós-Graduação em Artes e do Departamento de Mídias Digitais da UFPB. Coordenador do projeto Narrativas em Cordel e Doutor em Letras pela Universidade Mackenzie. É autor dos livros *Medo!*, *A Linguagem dos Quadrinhos*, *Amargo despertar* e *Primas*.

Alberto Pessoa

# O JUSTICEIRO DE GARTH ENNIS

e o mundo como graphic novel

