

# Violência sacrificial em *Planeta Hulk*

## Sacrificial violence in *Planet Hulk*

Sandra Sirangelo Maggio<sup>1</sup>  
ssmaggio@yahoo.com.br

Leonardo Poglia Vidal<sup>1</sup>  
leo.p.vidal@gmail.com

Murilo Ariel de Araujo Quevedo<sup>1</sup>  
muriloq.ufrgs@gmail.com

### RESUMO

Embora cada vez mais populares, as histórias em quadrinhos ainda são pouco estudadas, em especial quando se trata da violência nelas contida. Inicialmente violentas (até por conta da influência da *pulp fiction* que serviu como uma de suas grandes inspirações), muitos dos seus heróis faziam o que fosse preciso para alcançar seus objetivos. De lá para cá, muito aconteceu: desde o estabelecimento de um órgão regulador do que era publicado até a criação de diversos super-heróis, com diferentes códigos de moral. Um deles, inspirado em *O Médico e o Monstro* (Lee, 1974, p. 75), é o Hulk, um gigante selvagem que eclode sempre que seu *alter ego*, o cientista Bruce Banner, se enraivece. Desde sua criação, o Hulk atuou como herói, ainda que nem sempre ele tivesse controle de suas ações. Muitas vezes, acaba se envolvendo em conflitos contra outros heróis, de modo que, em uma de suas histórias, foi exilado da Terra. Essa é a trama da minissérie *Planeta Hulk*. Apropriando-se da teoria de René Girard, sobre a violência e o sagrado, busca-se checar como ela se encaixa na saga da Marvel *Planeta Hulk*, e também de que forma a violência é mostrada ao leitor. Entendendo as histórias em quadrinhos como uma representação da sociedade em que estão inseridas, espera-se verificar como essa questão se configura em uma expressão artística amplamente consumida por um público que, ao mesmo tempo em que a consome, reprime a violência.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos, Marvel Comics, *Planeta Hulk*, violência sacrificial, René Girard.

### ABSTRACT

In spite of their increasing popularity, comic books have not yet been sufficiently explored when it comes to academic studies about the violence they contain. Comics derive from pulp fiction, a kind of literature in which the protagonists usually do whatever it takes to reach their goals. The course of development of the genre comprises several phases, from the establishment of a regulatory body of censorship to the creation of different superheroes that follow different moral codes. One of them, Hulk – inspired in *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Lee, 1974, p. 75) –, is a wild giant that breaks out whenever his alter ego, scientist Bruce Banner, grows angry. Hulk has been accepted as a hero ever since his creation, although he is not able to control his own actions, and often gets involved in fights against other heroes. The aim of this work is to analyze *Planet Hulk*, a story in which Hulk is exiled from Earth, in order to check its relation to René Girard's ideas about sacrificial violence, and also to understand the ways in which violence is presented to the reader. Under the premise that comics can be taken as a representation of the society from which they derive, we hope to come to conclusions about the relation involving this kind of artistic expression and the reading public that consumes it so as to deal with, absorb, and repress the violence there contained.

**Keywords:** Comics, Marvel Comics, *Planet Hulk*, Sacrificial violence, René Girard.

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Av. Paulo Gama, 110, Farroupilha, Porto Alegre, RS, Brasil.

## Introdução

De uma maneira ou de outra, a violência sempre se faz presente na tradição das histórias em quadrinhos. Dependendo do tipo de publicação, variando de revista para revista, personagem para personagem, ela surge em diferentes escalas, de acordo com os costumes de cada época. As primeiras histórias lançadas, pertencentes ao período chamado de ‘Era de Ouro’ dos quadrinhos, apresentaram os primeiros super-heróis ao público. Personagens como ‘O Fantasma’ e ‘Mandrake’ surgiram englobando características da *Pulp Fiction*, onde protagonistas usavam máscaras e codinomes. Quase nos anos 40, Super-Homem, Batman e Capitão América surgem como uma consolidação do universo de super-heróis. Conforme David Reynolds, em seu livro *Superheroes: An Analysis of Modern Culture’s Popular Myths* (2011), a Era de Ouro iria de 1938 (primeira história do Superman) a 1961 (publicação de Quarteto Fantástico #1), e seria marcada por heróis coloridos e patrióticos, bem como pela censura e depressão do pós-guerra; a Era de Prata iria de 1961 a 1986 (publicação de *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*), e seria marcada pela contracultura, e a Era de Bronze, pós 1986, marcada pela desconstrução e pelo emprego de temas mais adultos e sombrios.

As formas como a violência se apresenta na saga de cada super-herói revela aspectos do paradigma ético em que cada obra ficção foi criada. Nas séries iniciais das aventuras de Batman, por exemplo, armas de fogo eram utilizadas com frequência. A primeira história em quadrinhos do Capitão América (*Captain America comics #1*, de 1941), lançada durante a Segunda Guerra Mundial, mostra já na capa o herói atingindo Hitler com um soco, de maneira que o leitor possivelmente se sinta *representado* por um herói que leva a América no seu nome esmurrando a figura mais odiada da década. Desde então, os protagonistas deste tipo de literatura começam sua jornada heroica, permeada por atos que representam uma tentativa de refrear vícios, salvar a comunidade local ou o mundo, ou de redenção pessoal.

A cada nova empreitada, algum sacrifício geralmente é feito em prol da humanidade. É comum nas mitologias de super-heróis a abnegação do protagonista tendo em vista um bem maior. Assim, nem sempre o herói obtém as recompensas esperadas, alcançando reconhecimento público ou se realizando material ou afetivamente. Um herói está acima disso, almeja vitórias maiores e coletivas, como salvar a humanidade ou o universo, não importando a que custo pessoal. Dentro dessa premissa,

neste trabalho analisaremos um arco de histórias de um dos super-heróis da Marvel Comics, o Hulk, no qual encontramos elementos do conceito de violência sacrificial, conforme proposto por René Girard em sua obra *A Violência e o Sagrado*. Para tanto, iniciaremos com uma breve explanação da teoria de Girard para, então, retomar parte do enredo de *Planeta Hulk*, apontando as conexões encontradas com a violência sacrificial girardiana para então entender até que ponto ela se faz presente na trama, e para qual finalidade.

## O Sacrifício, por Girard

Começamos por esclarecer que se trata de utilizarmos aqui certos pontos da teoria da violência proposta por René Girard que são úteis para nossa leitura do arco de Hulk. O recorte efetuado não dá conta de toda a complexidade do tema como abordado pelo teórico escolhido, não sendo, portanto, nossa intenção apresentar uma resenha completa do pensamento de Girard sobre o assunto. O primeiro ponto elencado por Girard é questão da ambivalência do sacrifício, que é “legítimo e ilegítimo, público e quase furtivo... É criminoso matar a vítima, pois ela é sagrada [ao passo que] ela não seria sagrada se não fosse morta” (Girard, 1990, p. 13). Isso aproxima o sacrifício com o assassinato, fato também pontuado pelo autor. O ato sacrificial deve ser público para ser legitimado por quem o assiste, mas não é, necessariamente, escolhido por esse mesmo público, o que pode torná-lo ilegítimo, ou um assassinato.

Ainda assim, é comum encontrar relatos de sacrifícios realizados ao longo da história humana. Na verdade, o fato que chamou a atenção do autor foi a falta de uma relação clara ter sido estabelecida entre a violência e o sacrifício propriamente dito. Girard pontua que o desejo de violência é inerente ao homem, e fácil de ser desencadeado. Uma vez que isso aconteça, é preciso apaziguar esse desejo, o que já é mais difícil, o que leva à procura por uma vítima, mesmo que alternativa, para saciar essa tensão.

Não tardou para que o sacrifício fosse vinculado ao sagrado, como uma espécie de “mediação entre um sacrificador e uma divindade” (Girard, 1990, p. 19). A *Bíblia* está repleta de referências a sacrifícios, como nas histórias de Caim e Abel, de Abraão e Isaac, ou na própria referência a Cristo como o Cordeiro de Deus. Essas referências bíblicas fazem referência a um estágio civilizatório mais sofisticado, no qual os sacrifícios humanos originais passaram a ser substituídos por oferendas de frutos e ani-

mais, os quais deveriam ser rigorosamente selecionados. Apenas os melhores eram dignos de serem dedicados a Deus em holocausto, nos rituais que relacionavam esses sacrifícios aos rituais religiosos da antiguidade.

Paralelamente a isso, Girard pondera que a violência é tão intrínseca, tão presente no ser humano que ela é ‘intestinal’: Está dentro de nós, arraigada aos nossos instintos mais primitivos. Tanto que, para purgarmos essa violência, sacrifícios se fizeram necessários em nossas práticas culturais. Estes se refletiam em prisioneiros de guerra ou em membros de grupos vizinhos que teriam conferido algum dano. Como Girard citou anteriormente, é fácil desencadear a violência, o difícil é apaziguá-la. Qualquer violência cometida contra um membro de uma tribo demandava em uma retaliação. A retaliação entre as tribos ocorreria pela influência dessa violência, que é intestinal, mas principalmente pelo excesso ou pela falta no momento do sacrifício. Por exemplo: se um membro de uma tribo A fosse morto pela tribo B, seria cobrado, se não o próprio assassino, alguém com a mesma função ou valor. Este deveria ser morto da mesma forma que o indivíduo do grupo que pedia por justiça. Porém, se houvesse um excesso, os papéis se inverteriam ou seria gerado um conflito entre os grupos devido ao fato de a violência ter sido exagerada. Se, no entanto, houvesse uma falta, e o preço pago não fosse considerado suficiente, fatalmente ocorreria um conflito entre ambas as partes.

Girard afirma assim que o rito deve ser proporcional, não se podendo errar a medida nem para mais, nem para menos, dado o caráter mimético da violência. Quando se configura um excesso – e isso acontece na trama de *Planeta Hulk* – o caráter preventivo do sacrifício se perde e a violência que ocorre a partir daí é idêntica, se não muito maior, como analisaremos a seguir.

## *Planeta Hulk*

A saga *Planeta Hulk* se constrói em vinte e oito capítulos, dos quais nove são um prelúdio para entendermos melhor o que provocou os acontecimentos da trama, catorze são a história propriamente dita e cinco oferecem informações complementares. A sequência dos capítulos não fica restrita a alguma revista específica para o personagem Hulk, ela se estende por publicações variadas: três do Quarteto Fantástico, uma dos Illuminati, uma dos Novos Vingadores, além de quatro da Mulher Hulk e uma edição de *What if?* Os cinco últimos são números extras e não serão levados em consideração para o escopo desse artigo, por pouco acrescentarem à análise proposta.

A partir de 2014, a Editora Salvat começou a publicação de várias histórias numa coleção de 60 volumes. Destes, dois são dedicados à minissérie *Planeta Hulk*. Contudo, apenas a história principal foi considerada nesses volumes, de modo que os *tie-ins* utilizados no escopo do trabalho não estão presentes nas edições e estão, portanto, devidamente acrescentados à bibliografia, bem como os dois fascículos da coleção.

Nas edições 533 a 535 de *Quarteto Fantástico*, o Hulk é atingido por uma nova bomba de radiação gama e a seguir enfrenta o Coisa e o Tocha Humana. A irracionalidade causada pela explosão, que o fizeram perder o controle, bem como a luta contra o Coisa e o Tocha Humana, fizeram com que o Hulk destruísse boa parte de Las Vegas. Em decorrência disso, um eventual exílio é dado a entender pelo Senhor Fantástico, líder do Quarteto, deixando em aberto para o leitor uma possível premeditação dos eventos que viriam a acontecer a seguir.

A história faz um salto para *Illuminati n° 1* e *Os novos vingadores n° 1*, que narram a origem da sociedade secreta conhecida como os Illuminati, uma pequena organização que conta com um representante de cada grupo de super-heróis, os quais conhecidos também como “as maiores mentes da Terra”. A primeira formação da equipe foi composta pelo mentor dos X-Men, Charles Xavier, Dr. Estranho (representando os Defensores), Homem de Ferro (Vingadores), Namor (Rei dos Atlantes), Raio Negro (Rei dos Inumanos), Reed Richards (Quarteto Fantástico) e Pantera Negra (Rei de Wakanda). A cada novo encontro dos Illuminati novos desentendimentos ocorrem, mas as decisões tomadas nessas reuniões secretas acabam por estabelecer o rumo dos eventos que aconteceriam nas histórias em quadrinhos futuramente. Um desses desdobramentos gerou o arco *Guerra Civil* e outro, o *Planeta Hulk*.

Este grupo, que na história funciona como um símile de “os políticos” ou do “governo” ou dos “grupos de poder” da nossa sociedade contemporânea e salienta o abismo entre as decisões tomadas pelo governo e como isso afeta a vida do indivíduo, chega à conclusão de que, para evitar uma catástrofe em níveis globais, compete a eles neutralizar a ameaça que o Dr. Bruce Banner, o Hulk, passa a representar – tendo em vista que eles (incluindo o próprio Dr. Banner) falharam em sua tentativa de achar a cura para o problema. De acordo com René Girard (1990, p. 33), “os males que a violência pode causar são tão grandes e os remédios tão aleatórios, que a ênfase é colocada na prevenção”. Ainda que a prevenção descrita por Girard seja vinculada à religiosidade, ela se aplica também ao

caso dos heróis aqui mencionados. Porém, mesmo que os sacrifícios não sejam dedicados aos heróis, tanto a medida descrita por Girard, como a precaução empregada quanto ao Dr. Banner apresentam um caráter violento, sacrificial, pois “o sacrifício é um instrumento de prevenção na luta contra a violência” (Girard, 1990, p. 31).

O plano posto em prática nas edições 88 a 91 de *O Incrível Hulk* não é fácil de ser executado pelos Illuminati. Ainda que seja o grupo das mentes mais brilhantes do Universo Marvel, eles enfrentam um dilema moral muito grande: precisam deter alguém que é parte de seu grupo, um amigo que tantas vezes lutou junto a eles, ajudando a salvar o planeta de várias ameaças. Sobrepujada essa limitação, esbarra-se em outro problema: como conter o Hulk, quando o próprio cientista Bruce Banner tentara cometer suicídio e não conseguira?

A conclusão a que chegam é que – uma vez que o Hulk se mostra praticamente indestrutível – o Gigante Esmeralda deveria ser exilado em algum planeta distante do Sistema Solar, onde poderia sobreviver por conta própria. Os encaminhamentos para a execução deste plano começam na edição 92 de *O Incrível Hulk* e se estendem até o final da saga. Nas palavras de Reed Richards, do Quarteto Fantástico:

*Por repetidas vezes, sua raiva e poder ameaçaram o planeta inteiro. Então quando soubemos que Fury o enviou para o espaço, resolvemos aproveitar a oportunidade. Escolhemos com cuidado seu destino. Um planeta pujante, cheio de vegetação e caça. Mas sem formas de vida inteligente. Lá, ninguém poderá feri-lo. E você não poderá ferir ninguém (Pak et al., 2014, p. 1).*

Pode-se tecer um paralelo entre o sacrifício teorizado por René Girard e o exílio do Hulk em *Planeta Hulk*, embora existam certas diferenças no contexto da história em quadrinhos. Girard afirma que o sacrifício está presente em sociedades que não possuem sistema judiciário, ao passo que em *Planeta Hulk* pressupõe-se a existência do mesmo, já que a sociedade retratada na obra é próxima daquela em que nós vivemos. Inclusive, Jennifer Walters, também conhecida como Mulher-Hulk, é advogada, o que legitima a teoria da existência desse sistema no universo principal da Marvel. No entanto, em nenhum momento é citada uma data para contextualização. O mais próximo disso se dá em expressões como “Atualmente” ou “Nos dias de hoje” e assemelhados, dando à história um caráter atemporal. Assim, é incorreto afirmar a inexistência de

um sistema judiciário aplicado a super-heróis, uma vez que acrescentamos nosso contexto de leitor à história lida, nos restando supor a ineficiência de um sistema como tal.

Além disso, Girard afirma que o sacrifício é veiculado ao religioso, em função do caráter sagrado que possui. O sacrifício, para Girard “sempre foi definido como uma mediação entre um sacrificador e uma ‘divindade’” (1990, p. 19, grifo do autor). Isso, contudo, não acontece em *Planeta Hulk*. Não só os sacrificadores não fazem uma intermediação homem – Deus, como também cabe salientar que divindades são recorrentes no universo Marvel como um todo (e aqui podemos apontar o panteão nórdico), mas eles não são sequer citados na saga.

Outra temática relevante é a da relação entre morte e exílio. A afirmação de que ‘super-heróis não matam’, que chega a ser senso-comum, tem origem num ato de censura baixado na década de 1950, pouco antes do início da Era de Prata dos quadrinhos. Este ato – CCA ou Comics Code Authority – regulamentou a publicação de quadrinhos e impediu a venda de vários volumes, especialmente os ligados ao sobrenatural. Isso de deu em virtude da publicação do estudo do psicólogo alemão Fredric Wertham, que afirmou que histórias em quadrinhos eram má influência para crianças, retardavam o aprendizado e os tornavam delinquentes, conforme citação a seguir:

*It is certainly not good for the morality of children. In addition to their effect on children's ethical growth, comic books are a factor in a host of negative behavior manifestations: dreams and daydreams, games, nightmares, general attitudes, reactions to women, to teachers, to younger children and so on (Wertham, 1954, p. 105).*

Anos depois, o estudo proposto por Wertham foi desmentido, uma vez que foi comprovada a adulteração de resultados além do fato de não haver referencial teórico suficiente para embasar sua tese. Ainda assim, o estudo acabou influenciando e corroborando para a censura das publicações, de modo que nessa época, as HQs ganharam um caráter mais moralista do que anteriormente. Esse desvio em direção à moral foi efeito da instituição da comissão CCA (Comics Code Authority), que aprovava as histórias de acordo com um conjunto de regras sobre o conteúdo. Vários títulos, sobretudo os que continham caráter sobrenatural foram cancelados. Por mais que vários outros super-heróis tenham sido criados - e muitos permanecem sendo lidos até hoje -, não havia mortes nas

aventuras, o bem vencia o mal, nunca falhava e as histórias apresentavam sempre uma moral, como nas fábulas.

Com o fim da Era de Prata, em 1986, isso mudou, mas deixou marcas, especialmente no leitor que, acostumado com o comportamento mais ‘enquadrado’ dos personagens no geral, choca-se com alguma morte um pouco mais violenta, ou mesmo com uma postura mais contundente em determinadas histórias. Porém, o caso de Hulk é diferente. É difícil nocauteá-lo; matar o Golias Verde é praticamente impossível. Somando-se a isso o dilema moral de matar um super-herói e um amigo, e levando em consideração que “super-heróis não matam”, a única solução possível é substituir a condenação de morte pela condenação ao exílio.

## A falha no plano

Reed Richards explica para Hulk que tudo foi pensado para o seu bem-estar e que ele sobreviveria tranquilamente sem ferir ou ser ferido. Mas não é bem isso o que acontece. A nave de Hulk é atraída por um portal dimensional que o leva para um planeta de nome Sakaar. Lá ele é vendido como escravo e subjugado como servo do tirano Rei Vermelho. Depois ele se torna um gladiador, tendo que lutar com as criaturas mais devastadoras do universo para tentar conquistar de volta sua liberdade. Sofre vários tipos de ferimentos em lutas contra esses seres. À medida que vai vencendo, ganha a admiração da população, que começa a venerá-lo e enxergar nele uma esperança para sair da tirania do então governante do planeta. O tempo passa e a cada nova conquista, Hulk é o Filho de Sakaar, um lendário salvador que outrora havia sido profetizado.

É interessante notar que a ambivalência sacrificial proposta por René Girard está presente também na profecia antiga do Planeta Sakaar: de que um dia, um guerreiro seria conhecido como o Filho de Sakaar ou como o Quebra-Mundos, aquele que traria esperança e/ou destruição ao mundo. Inspirados pela profecia, o povo inicia uma rebelião e Hulk se termina liderando essa revolução em Sakaar, que culmina com o Rei Vermelho sendo destronado após um embate com fortes influências das disputas de gladiadores. Hulk, após derrotar o tirano, assume o poder.

Após se consolidar como rei no planeta Sakaar, Hulk, ao lado de sua esposa Caiera, vive em paz e instaura essa paz na comunidade. Porém, um novo problema surge quando a nave que o levou até lá explode, próxima ao local onde travara sua batalha com o Rei Vermelho. Lá, uma

fissura nas placas tectônicas causadas pela luta, tornou o núcleo do planeta instável e, com a explosão da nave com motor nuclear, uma reação em cadeia se desencadeou. Praticamente toda população do planeta foi destruída, incluindo Caiera e o filho que ela carregava no ventre. Os poucos sobreviventes foram, além do Hulk, cerca de oito outros gladiadores que passaram por provações similares à do Golias Esmeralda. Jurando seguir o Hulk para onde quer que fosse, os sobreviventes rumam então para a Terra, buscando vingança.

René Girard afirma que “o funcionamento correto do sacrifício exige uma aparência de continuidade [...] que repousa sobre um equilíbrio necessariamente delicado” (Girard, 1990, p. 57). Qualquer desnível na prática, tanto no ‘excesso’ como na ‘insuficiência’ acarreta consequências – e é isso o que acontece ao final de *Planeta Hulk*. Após cair em um planeta que não o inicialmente planejado, ser feito de gladiador por um rei tirano e ter sua nave destruída pelo mau funcionamento de um reator, Hulk inadvertidamente provoca a morte de quase toda a população do planeta. Assim, o sacrifício que fora transformado em um exílio num planeta deserto é invalidado pelo excesso, provocando “uma violência impura, tornando-se [...] uma espécie de detonador” (Girard, 1990, p. 58).

Como já dito, os poucos sobreviventes da destruição de Sakaar rumam para a Terra, liderados pelo Hulk, buscando vingança, fato que serve de estopim para o evento subsequente da editora, *Hulk contra o mundo*, que não é explorado no presente artigo.

## Estrutura e paralelos

Se for verdade o que se diz, todas as histórias já foram contadas. Umberto Eco o disse no livro *Viagem na irrealidade cotidiana* (Eco, 1984) – mas a citação de Eco é imaterial neste contexto, até porque o pensamento apropriadamente, como as histórias de que este fala, já vinha de segunda mão. O próprio personagem é admitidamente inspirado em dois clássicos da Literatura Vitoriana, segundo Stan Lee, co-criador do Hulk (tradução própria):

*Sempre fui parcial em relação ao monstro de Frankenstein. Ninguém conseguiria me convencer de que ele era o vilão [...] Ele não queria ferir ninguém, simplesmente tateou seu caminho tortuoso pela nova vida tentando se defender, tentando encontrar uma maneira de lidar com aqueles que buscavam destruí-lo [...]. Decidi*

*também pegar emprestado de Dr. Jekyll e Mr. Hyde – nosso protagonista iria constantemente mudar de sua identidade normal para esse alter ego super-humano, e vice-versa (Lee, 1974, p. 75).*

Antes mesmo da bomba gama, o Hulk veio de duas obras bem conhecidas – *Frankenstein*, de Mary Wollstonecraft Shelley, e *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson. A própria fisionomia do monstro era bem mais similar à representação fílmica da criatura de Frankenstein, em suas primeiras aparições (incluindo a cor cinzenta, que era a original e foi mudada para o verde por um problema com a colorização de Stan Goldberg e mantida por Lee ao ver a edição). A anatomia excêntrica, com 2,43 m (de acordo com a página da Marvel Comics o Hulk verde tem 8 pés de altura), a musculatura hiperdesenvolvida e as mãos e pés desproporcionalmente grandes em contraste com a cabeça, pequena em relação ao corpo, embora seja de tamanho normal de acordo com o universo diegético, serve para dar visualmente ao personagem todas as características que este apresenta na diegese: sua marca principal é a força, que vem da raiva (geralmente justa, particularmente na história em questão), ao passo que o mundo intelectual é enfraquecido. Mãos e pés desproporcionais dão ao personagem estabilidade e firmeza (pés), passando também uma impressão de poder (mãos). Temos assim, a ideia de uma capacidade de inteligência limitada em um corpo poderoso – um personagem cuja própria anatomia é reveladora de suas características.

O veículo da trama são os quadrinhos. A história tem um andamento rápido, às vezes com saltos significativos de tempo entre duas edições (talvez necessários para o desenvolvimento da trama, que compreende um período de tempo mais extenso). Como é comum no tratamento do gênero, ênfase é dada a momentos visualmente impressionantes e feitos de força do protagonista. As cores são intensas e comumente empregadas para intensificar a experiência emocional da leitura. O estilo dos desenhos de Carlo Pagulayan e Gary Frank (lápiz) e Jeffrey Huet e John Sibal (nanquim) tem tons de simplificação e exagero que parecem dirigidos a ampliar as emoções dos personagens (exagero) sem se fixar em um estilo realista, menos revelador da intensidade das emoções. Há, no traço, influências perceptíveis de artistas como John Romita Jr. e, mais marcadamente, Rob Liefeld e Marc Silvestri (nomes da casa na década de 90, que influenciaram muitos desenhistas da geração subsequente).

A trama vivida pelo Hulk também pode ser entendida como derivativa. Particularmente no caso dos super-heróis, a fronteira entre inspiração e identidade é marcadamente borrada – há, em suas diatribes pelas edições que se estendem *ad infinitum*, uma tendência à reencenação, um ímpeto pelo mítico. Super ou não, estamos tratando de heróis, aqui, e reencenar é o que heróis fazem. Em 1949, Campbell lançou o livro *O herói de mil faces*, e criou o conceito do *monomito*, ou a Jornada do Herói. Campbell descobriu um padrão, um mito que seria recorrente. Às vezes algumas características mudam, mas a essência da jornada seria a mesma (tradução própria da edição de 2004):

*Um herói se aventura além do mundo cotidiano, para uma região de maravilhas sobrenaturais: forças fabulosas são encontradas nesse lugar e uma vitória decisiva é conquistada; o herói volta de sua aventura misteriosa com o poder de conceder dádivas a seus semelhantes (Campbell, 2004, p. 28).*

São doze os passos dessa jornada, mesmo que nem todos eles sejam encenados em toda jornada, mas o essencial é que o herói sai do mundo comum para viver uma aventura sobrenatural, enfrenta tribulações, vence essas tribulações e retorna para o mundo comum, tendo ganho uma recompensa. Ele volta o mestre de dois mundos, como diz Campbell: do mundo comum e do mundo sobrenatural.

A história em questão leva a ideia de ‘mestre de dois mundos’ um pouco além, já que Hulk literalmente vira mestre de Sakaar, e volta para a Terra como um conquistador em busca de vingança, mas o caminho é essencialmente o mesmo – quando se entende que o Hulk retorna mais poderoso do que antes. Não só, mas a trama vivida pelo Golias Verde tem ecos bastante familiares ao leitor. A história traz evidentes paralelos com o mito de Édipo, por exemplo: ouvindo do oráculo que seu filho o matará e tomará sua esposa, Laio o fere e o exila. Édipo prospera no exílio, e, ao encontrar o pai (sem reconhecê-lo), ele o mata. Ao decifrar o enigma da Esfinge, Édipo se torna rei, e desposa a rainha, cumprindo assim a profecia. Quando descobre sobre o seu exílio se dá o desfecho trágico, quando sua esposa/mãe se mata e ele próprio fura os olhos para expiar seu pecado. Na trama moderna, prevendo um futuro em que o Hulk perde o controle e causa destruição, os Illuminati o exilam. O Hulk prospera no exílio e se torna rei. Uma vez mais,

a condição de exilado influencia seu destino (a bomba que mata sua esposa em Sakaar) e então Hulk volta para cumprir a profecia. Mais: a trajetória de Hulk no planeta Sakaar, de escravo e gladiador a revolucionário e rei, tem tons bastante distintos de inspiração em Espártaco, o gladiador trácio que liderou uma revolta dos escravos em Roma em 73 AC – ou talvez em um dos filmes ou livros que a história inspirou, incluindo *Gladiator* (2000), de Ridley Scott. Outro paralelo que se pode acrescentar é que Édipo foi retratado como generoso e impulsivo, possuindo ao mesmo tempo nobre dignidade e cólera. A mesma dignidade que Hulk possui como novo governante de Sakaar. A mesma cólera ao perder tudo e lembrar-se das circunstâncias que o levaram a sofrer tudo o que sofreu.

Não se pode dizer que é uma história completamente original, portanto. Isso não quer dizer que não seja efetiva. A estrutura mítica traz para o universo diegético não apenas uma ligação com a tradição clássica, mas também a ideia do sagrado: a jornada empreendida ganha novos significados ao estabelecer paralelos com outras obras – como exemplo o uso do ‘rei vermelho’ (no caso, o soberano do planeta, cuja pele é vermelha como uma desastrosa referência ao personagem em *Alice no País das Maravilhas*).

Há também, no comportamento do protagonista em relação ao cenário em que corre a trama, uma transição marcante – de gladiador involuntário que busca não se envolver nos conflitos em torno de si, desiludido com tudo e com todos pela traição que sofreu e, em última instância, alheio à sorte daquele mundo, que lhe era estranho, até se tornar o governante altruísta, pronto a se sacrificar por seu povo, mesmo com gestos desnecessários como o de se deixar ser ferido propositalmente por seus aliados, no circo, como meio de resolver as disputas internas, como visto no final da saga.

A dicotomia entre as diferentes atitudes do Hulk em relação ao sacrifício serve para ampliar por contraste o caráter ‘impuro’ do sacrifício do personagem, uma vez que salienta que, na versão (‘dessacralizada’, porque involuntária, na perspectiva do personagem, e porque desproporcional, em seu caráter básico) do sacrifício imposto pelos *Illuminatti*, a saber, o exílio do Hulk, a reação do protagonista foi totalmente negativa. Mas, ao se envolver gradualmente com o mundo à sua volta, o Hulk se torna capaz de sacrifício. Não apenas capaz – ansioso para sacrificar-se, e o faz em qualquer momento em que a situação se apresente, mesmo já carregando o pesado fardo representado pela coroa (e a responsabilidade que esta traz consigo, como o mote criado por Stan Lee para

o Homem-Aranha sugere, de que “com grandes poderes vem grande responsabilidade”).

Sendo um contumaz promotor de violência (o Hulk é conhecido por perder o controle em situações de *stress*, por sua descomunal força e pelo poder destrutivo), a inversão de papéis é bastante inusitada para o personagem, pois ao se tornar rei deixa de ser a criatura violenta que se rebela contra aqueles que procuram contê-lo, e assume ele próprio o manto de autoridade, que deve se preocupar em conter as diversas ameaças de violência. A transição não é um ponto fraco da trama, há um sentido intrínseco nessa transformação peculiar, derivado do sentimento de comunidade – um sacrifício não tem sentido fora de uma estrutura tribal, alheio a uma ideia de um bem comum. Sendo um alienígena, sem laços ou nada a perder, a princípio não há nada que conecte o Hulk ao mundo de Sakaar. É, portanto, compreensível que esteja alheado, sem opinião nem ideias sobre aquilo que o cerca. Apenas luta, junto com seu grupo de gladiadores, encontrando um certo prazer no exercício da violência, talvez como forma de expiação de sua frustração com seu exílio. Entretanto, é ao passo que começa a desenvolver laços com seus companheiros que Hulk começa a compreender os conflitos do planeta. Ao ser exposto à injustiça perpetrada pelo Rei Vermelho, Hulk assume uma posição e passa a lutar para libertar o planeta das amarras do reino dos vermelhos, tendo conseguido fugir com a ajuda do Surfista Prateado. Hulk decide que aquele deve ser seu mundo, que vai lutar pelos oprimidos de Sakaar. E, assim, encontra seu lugar. Uma comunidade. Assim que o faz, ganha também um objetivo – deve defender esta comunidade da violência de seu opressor, mesmo que pereça na empreitada. O sacrifício retorna a seu molde original, e reganha o caráter sacro.

Em um outro link não muito discreto com textos clássicos, a chegada do guerreiro esmeralda, juntamente com seu sangue radiativo (que faz crescer as plantas em um mundo ameaçado pela esterilidade do solo) assume contornos messiânicos, devido a uma antiga profecia. Ele é o *Sakaarson*, o salvador – e resolve os conflitos tornando em aliados as diversas facções presentes no mundo. Os insetos, os humanóides vermelhos e cinzentos, bandos de oprimidos ou aliados desgostosos com a crueldade e os métodos do rei (inclusive sua amante, que era guarda-costas do rei), até mesmo os espinhos, uma raça alienígena ilhada no planeta por acidente. Hulk é um agregador, que reúne todos os oprimidos e os ajuda a erguer as mãos contra seu opressor. Quando o Rei Vermelho é derrotado, Hulk se torna rei.

Quando isso acontece, seu sacrifício pessoal em prol da comunidade torna-se um ponto central da trama. Como rei, Hulk assume ambos os papéis – sacrificador e sacrifício – e mantém a violência controlada sem onerar sua tribo com o sacrifício de outrem. Ele carrega o peso do mundo nos ombros (nada mais apropriado ao Hulk, talvez). Até ao ponto de armar um espetáculo onde representantes de várias facções devem lutar uns contra os outros, apenas para quebrar as próprias regras e inserir-se no meio, recebendo os golpes de todos e unindo os beligerantes em armas (os que lutam juntos, por costume do planeta, são irmãos de armas e consideram-se aliados) e obrigando-os a respeitarem uns aos outros, ficando perfurado como um almofada de alfinetes no processo – em vez de, por exemplo, ordenar que parem com os conflitos, uma vez que são todos súditos leais a ele. Ou no caso dos espinhos, que sugam sua energia todos os dias, enfraquecendo-o ao ponto de voltar a ser Banner, para evitar as mortes de outros (são alienígenas que sugam energia, e quando não a conseguem em forma consumível na atmosfera do planeta têm que contaminar e sugar seres vivos). Hulk, em uma comunidade, é a encarnação do sacrifício. Até que as consequências nefastas do sacrifício anterior se desenrolem (precisamente no momento em que os conflitos parecem acabar, e a promessa de uma vida pacífica se estabelece), e façam com que o monarca esmeralda busque uma maneira de retornar à Terra, em busca de vingança.

Estabelece-se assim, mais marcadamente, a diferença entre o resultado de um sacrifício apropriado e um sacrifício conspurcado, com erros processuais: o auto-sacrifício do Hulk é equilibrado, e tem como resultado o estabelecimento da paz no planeta de Sakaar. O perpetrado pelos *Illuminati* tem apenas o efeito de uma bola de neve – livram-se temporariamente do Hulk, mas, por conta de um excesso, um erro, o Hulk retorna mais forte, juntamente com um grupo de seguidores, cada qual quase tão forte quanto ele próprio. O contraste entre as duas formas ressalta o caráter sacro de um, e profano de outro. Talvez o fato mais saliente que diferencie os dois processos é o da vontade do herói. Hulk não se voluntaria para o sacrifício dos *Illuminati*, e, portanto, não o aceita. É um ponto moral de intensas consequências para a trama, e talvez seja crucial no entender a falha do sacrifício – talvez o desequilíbrio não seja apenas entre excesso e insuficiência, mas também moral, levando-se em conta o contexto de uma sociedade moderna. Ao conquistar um sentimento de comunidade, Hulk se torna capaz de sacrifício. Mas tendo sido descartado involuntariamente, não o é – e isso marca um processo corrupto já no momento em que é instaurado. Já como rei, Hulk assume um cará-

ter messiânico, em que assume por si mesmo o ônus do sacrifício, em prol de todos os demais – um verdadeiro herói no sentido clássico, cuja jornada traz de volta para a comunidade o prêmio que recebeu.

## Considerações finais

O sacrifício ao qual Hulk é condenado é mal sucedido em sua intenção de evitar uma destruição em grande escala. É possível identificar pelo menos duas razões para essa falha. A primeira é a ilegitimidade do ato sacrificial, pois o sacrifício precisa ser aceito e público para, portanto, ser validado. Namor, um dos membros dos *Illuminati*, nega-se a participar do esquema que exilaria o Gigante Esmeralda, chegando inclusive a profetizar: “Banner voltará de onde quer que vocês o enviem e irá matar todos vocês! E ele estará certo!” (Bendis, 2008, p. 22). Além da falta de unanimidade na decisão, apenas o grupo e a S.H.I.E.L.D. (acrônimo para Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão, uma instituição governamental de espionagem) aceitaram se envolver com o plano. Nem as famílias dos heróis souberam do planejado até que o plano fosse posto em prática. Observe-se que a sigla S.H.I.E.L.D., no original em inglês, é ‘*Strategic Hazard Intervention, Espionage and Logistics Directorate*’, o que poderia ser traduzido como ‘Quartel General de Divisão e Intervenção e Espionagem Internacional’ – mas as editoras nacionais Abril e Panini utilizaram a tradução empregada no corpo do texto.

Outro fator que influencia a falha do ritual foi o excesso. Ao invés de ser apenas exilado, Hulk foi torturado, escravizado, submetido a inúmeras provas físicas, terminando por perder tudo o que havia conquistado em sua nova vida. O fato de não ser um ritual válido, e de ser consequência do excesso apresentado no sacrifício proposto, tudo isso provocou o desejo legítimo de revanche manifestado por Hulk ao término da saga. Cabe mencionar também que, por mais que sirva como sacrifício, e que o ritual utilizado tenha sido adequado aos tempos modernos e às necessidades – uma vez que, como já citado, o Hulk é virtualmente imortal - não houve sangue, ou vinculação com divindade, o que faz com que esse não seja um sacrifício propriamente dito, mas uma aproximação com o ato sacrificial.

Com a queda do Comics Code Authority, que vigorava na Era de Prata, as histórias voltam a apresentar um teor mais violento, remetendo à Era de Ouro, quando os protagonistas faziam o que acreditavam ser certo e não importavam com os meios empregados para salvar o dia. Atualmente, a violência está presente mais uma vez nas HQ’s, mas de



uma forma mais ampla e com um viés crítico mais evidente. Tomemos como exemplo o selo *Max*, da Marvel Comics: as revistas com esse selo são proibidas para menores de 18 anos por conter violência explícita, como no caso da série *Alias*, que retrata a saga de Jessica Jones, uma investigadora, ex-heróina, que sofreu abuso sexual, psicológico e convive com o trauma causado pela agressão sofrida.

*Planeta Hulk* apresenta nuances de violência sacrificial, que remetem não só à sociedade atual como também a nossos impulsos primitivos. A identificação com algum personagem ou com uma situação é mais complexa do que a relação criada, por exemplo, quando lemos *Jessica Jones*. Uma situação de abuso é, infelizmente, mais próxima do mundo real do que um sacrifício para purgar a violência. E também fica mais fácil a identificação com a investigadora do que com o abusador.

Porém, ao lermos *Planeta Hulk* é no mínimo curioso notar o quanto é fácil relacionarmos Hulk com o sacrifício expiatório, se levarmos em consideração o quanto os conceitos de sacrifício, expiação ou purgação estão presentes em muitas das nossas crenças. Faz sentido também o desejo de vingança que o protagonista sente, tomando para si o senso de traição e dor. Temos aqui uma possibilidade de identificação com ambas as ideias mostradas na trama.

René Girard aponta ao final de *A violência e o sagrado*, que “as sociedades emergem do sagrado”, de modo que é possível estabelecer um paralelo entre a sociedade retratada nos quadrinhos e aquela em que vivemos, o que explica o porquê da possível identificação com ambas as posições tomadas (tanto a dos *Illuminati* quanto a de Hulk), por que essa problemática remete à nossa sociedade ao nosso ancestral costume de fazer sacrifícios em prol de um grupo maior. Podemos ter evoluído a ponto de já não cometermos tais atrocidades

com base nessa justificativa, conforme Girard estabelece: “[...] sociedades como as nossas que não possuem ritos sacrificiais passam muito bem sem eles” (Girard, 1990, p. 27). O autor, contudo, não explicita o que fizemos para substituir os ritos para “passarmos muito bem sem eles”. Isso parece indicar que ainda se faz necessário o consumo de uma mídia (seja quadrinhos, seja cinema) que mimetiza antigos costumes, já que não realizamos mais sacrifícios para abrandar nossa violência.

## Referências

- BENDIS, B.M.; DO, J.C. 2008. *The New Avengers: Illuminati*. 1ª ed. Nova York, Marvel, 54 p.
- CAMPBELL, J. 2004. *The Hero with a Thousand Faces*. 3ª ed., Princeton, Princeton University Press, 496 p.
- ECO, U. 1984. *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. 1ª ed., Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 353 p.
- GIRARD, R. 1990. *A Violência e o Sagrado*. 1ª ed., São Paulo, Unesp, 410 p.
- LEE, S. 1974. *Origins of Marvel Comics*. 1ª ed., New York, Simon & Schuster; Marvel Fireside Books, 247 p.
- PAK, G.; PAGULAYAN, C.; LOPRESTI, A. 2014. *O Incrível Hulk: Planeta Hulk Parte 1*. 1ª ed., São Paulo, Salvat, 237 p.
- PAK, G.; PAGULAYAN, C.; LOPRESTI, A. 2014. *O Incrível Hulk: Planeta Hulk Parte 2*. 1ª ed., São Paulo, Salvat, 208 p.
- REYNOLDS, D. 2011. *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. 1ª ed., Newfoundland, Kindle Ed., 146 p.
- WERTHAM, F. 1954. *Seduction of the innocent*. 2ª ed., New York, Reinhardt & Company, 400 p.

Submetido: 18/03/2017

Aceito: 23/04/2018