

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO DE LETRAS

MURILO ARIEL DE ARAUJO QUEVEDO

**A JORNADA HEROICA EM PLANETA HULK: DE VÍTIMA SACRIFICIAL A  
QUEBRA-MUNDOS**

PORTO ALEGRE

2016

MURILO ARIEL DE ARAUJO QUEVEDO

**A JORNADA HEROICA EM PLANETA HULK: DE VÍTIMA SACRIFICIAL A  
QUEBRA-MUNDOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa –, pelo curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr. Antonio Barros de Brito Junior

Co-orientador: Me. Leonardo Pogleia Vidal

PORTO ALEGRE

2016

### CIP - Catalogação na Publicação

Quevedo, Murilo Ariel de Araujo  
A JORNADA HEROICA EM PLANETA HULK: DE VÍTIMA  
SACRIFICIAL A QUEBRA-MUNDOS / Murilo Ariel de Araujo  
Quevedo. -- 2016.  
62 f.

Orientador: Antonio Barros de Brito Junior.  
Coorientador: Leonardo Pogliá Vidal.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa  
e Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e  
Literaturas de Língua Inglesa, Porto Alegre, BR-RS,  
2016.

1. Quadrinhos. 2. Violência Sacrificial. 3.  
Jornada do Herói. 4. Planeta Hulk. 5. Marvel. I. de  
Brito Junior, Antonio Barros, orient. II. Vidal,  
Leonardo Pogliá, coorient. III. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

MURILO ARIEL DE ARAUJO QUEVEDO

**A JORNADA HEROICA EM PLANETA HULK: DE VÍTIMA SACRIFICIAL A  
QUEBRA-MUNDOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa; Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa –, pelo curso de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: Porto Alegre, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2016.

BANCA EXAMINADORA:

---

---

---

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente (...), agradeço a meus pais, por todo o apoio ao longo da minha trajetória na UFRGS: vocês são meus orientadores, minha agência de fomento e professores. Não chegaria aqui sem vocês. Eu vou ainda mais longe, garanto. Amo vocês!

Agradeço também aos meus orientadores propriamente ditos: Leandro Pinheiro, Sandra Maggio, Antonio Barros e Leonardo Vidal. Cada um de vocês me ajudou a ser o pesquisador que sou hoje. Aprendi muito com vocês.

Aos meus amigos, por tudo que passamos juntos – e que ainda vamos passar – e pela paciência em ter esses momentos reduzidos nessa loucura de TCC.

Cabe mencionar aqui o Patrimônio Intelectual da Árvore. Fran, obrigado por todos os materiais que tu emprestou! Não sobreviveria a Semântica sem vocês. Falando nela, estendo meu Muito Obrigado à professora Maria Cristina (Kitty) pela flexibilidade e disponibilidade ao longo desse semestre para com todos os formandos da turma: eu.

Pi, obrigado por ser minha companheira. Por ter lido e opinado durante todo o processo criativo. Por ter me ouvido reclamando. (Na real, nesse quesito, entra todo mundo e mais um pouco...). E por todas as séries que atrasamos.

Aos meus colegas do IsF, sobretudo àqueles que fazem a roda girar. É, monitores, nós somos top! Obrigado por fazerem parte do Esquadrão de Apreciação do TCC do Murilo, seja em Viamão, Canoas ou na Islândia.

Cella, obrigado pelas vezes que ficamos no Whatsapp até terminar a meta do dia. E desculpa pelas vezes que eu dormi. Tiele, obrigado por todas as cevas – especialmente a primeira – e por ter me deixado em casa quando bêbado – Gui, tu também. Dêner, obrigado por ser terapeuta (ou tentar). Isa e Jonathan: melhores duplas de estágio. A todos vocês que disseram: “tu não parece bem, quer conversar?”, seja na Europa, seja em terras Tupiniquins. A todos vocês que perguntaram a mesma coisa me oferecendo comida: vocês, sim, sabem das coisas!

A todos meus alunos de estágio, do Paulo da Gama, Marcírio ou CAp. Aprendi muito com todos e espero ter sido relevante na trajetória de vocês, como vocês foram pra mim. Vocês que não me deixaram desistir.

E a você que vai ler até o final este trabalho viril (entendedores), à procura de algum *easter-egg*. Não é porque é *Marvel* que vai ter cena pós-créditos... Ou, será que vai?

“Uma vez despertado, o desejo da violência produz certas mudanças corporais que preparam os homens para a luta.” - René Girard.

## RESUMO

Desde suas primeiras publicações, histórias em quadrinhos em geral retratam, em diferentes escalas, a realidade em que estão inseridas. Muito influenciadas pelos gêneros *pulp* ou ficção científica, a violência esteve presente nas primeiras publicações tanto quanto se faz presente na sociedade. Com o passar dos anos, os quadrinhos foram mudando, atendendo a demandas sociais, mas a violência se manteve presente, em maior ou menor intensidade. Porém, pouco ainda é estudado sobre quadrinhos e, mais especificamente, sobre a violência que eles apresentam. De sua criação até os dias de hoje, muitos super-heróis surgiram, cada um com características diferentes, códigos de moral diferentes. Um desses é o Hulk, que é o *alter ego* do cientista Bruce Banner. Inspirado em *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (LEE, 1975), a transformação do cientista em monstro se dá quando ele se enraivece. E em muitas situações, o herói lutou contra seus companheiros, causou destruição em cidades, cego pela raiva que o motiva. Por conta disso, em uma dessas situações, ele foi exilado por alguns de seus companheiros, com o intuito de evitar uma destruição ainda maior. Essa é a trama de *Planeta Hulk*, saga que nos propomos a analisar. Espera-se, com esse estudo, verificar como os elementos do mito e da violência sacrificial se configuram na história em quadrinhos sendo amplamente consumidos por um público que reprime a violência. A ideia de usar um bode expiatório para purgar a violência é explorada por Girard, em *A Violência e o Sagrado* (GIRARD, 1990). Além disso, super-heróis funcionam como mitos contemporâneos (REYNOLDS, 2008), portanto para melhor estudarmos esta obra, utilizamos da teoria Girardiana da violência, da jornada do herói proposta por Campbell (CAMPBELL, 2008) e analisamos também os recursos gráficos da obra que corroboram com elementos da teoria de Girard e de Campbell. Percebemos, com este estudo, que nos identificamos com a obra por ela se tratar de um mito moderno que nos propicia a compensação de um sentimento violento, que recalamos para melhor vivermos em sociedade.

Palavras-chave: Quadrinhos; Violência Sacrificial; Jornada do Herói; Planeta Hulk; Marvel.

## ABSTRACT

Since the first publications of the genre, comics generally portray, in different degrees, the reality of the context they are part of. Because they were heavily influenced by pulp or science fiction, comics portrayed violence since the beginning, just as violence was present in society as well. Due to social reasons, comics underwent several changes as years passed, but violence remained present in the stories in different degrees. Nevertheless, the subject of comics or, specifically, the violence they contain is not widely researched. Since its origins, comics originated many super-heroes, and each one of them has different characteristics and moral codes. Hulk is one of these super-heroes, the *alter ego* of the scientist Bruce Banner. Inspired by *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (LEE, 1975), the transformation of the scientist into a monster happens whenever the scientist gets angry. In various occasions, blinded by rage, he fought his own partners and destroyed entire cities. Because of this, Hulk was exiled to a distant planet by some of his comrades, in order to avoid even greater destruction. This is the plot of *Planet Hulk*, the story we analyze here. We intend to verify how elements of myth and sacrificial violence are used in the structure of comics, which are widely consumed by a public that tends to repress violence. Girard, in *Violence and the Sacred* (GIRARD, 1990), explores the idea of using a scapegoat to purge violence. Furthermore, super-heroes function as contemporary myths (REYNOLDS, 2008); therefore, for the analysis of the story, we use Girard's theory of violence and Campbell's theory of the hero's journey (CAMPBELL, 2008); also, we analyze graphic resources of the comics that support elements from Girard's and Campbell's theories. After the analysis, we argue that we can identify with the story because it is a modern myth that creates a mechanism of compensation for violent feelings that we tend to repress to preserve social harmony.

Key-words: Comics; Sacrificial Violence; Heroes' Journey; Planet Hulk; Marvel.



## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO .....	14
3 ENREDO.....	24
3.1 <i>Planeta Hulk</i> .....	24
3.2 <i>Hulk Contra o Mundo</i> .....	33
4 ANÁLISE.....	34
4.1 <i>O Hulk como sacrifício</i> .....	34
4.2 <i>A Jornada Heroica do Hulk enquanto sacrifício</i> .....	39
4.3 <i>O lugar da imagem na narrativa</i> .....	44
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	48
REFERÊNCIAS .....	51
ANEXOS.....	54

## 1 INTRODUÇÃO

Histórias em quadrinhos estão presentes no nosso cotidiano há relativamente pouco tempo, se compararmos com outras mídias. Porém, nós já usávamos de narrativas com imagens para nos expressarmos, seja com pictografias em cavernas, hieróglifos em pirâmides, seja com a tapeçaria de Bayeux, que narra os feitos de Guilherme, o Conquistador, em 1066. Scott McCloud (1993, pp.11-13) afirma que os exemplos citados podem ser considerados como quadrinhos, ou, pelo menos, precursores do que hoje entendemos como tal.

Foi no começo do século XX, no entanto, que a arte sequencial começou a tomar a forma que nós conhecemos, tanto na forma de charges, quanto de caricaturas, até se configurarem como as primeiras revistas de histórias em quadrinhos, no começo dos anos 30, com *Flash Gordon*, *Mandrake* ou *O Fantasma*. Estas surgiram sob influência das *Pulp Fictions*, gênero bastante consumido na época, de modo que seus protagonistas usavam máscaras e codinomes para proteger sua identidade e lutavam contra o crime empregando bastante violência. Do final da década de 30 para o início dos anos 40, o mundo se dividiu entre Aliados e Eixo, de modo que a literatura e o cinema foram influenciados pelos acontecimentos da II Guerra Mundial. Nos quadrinhos, surgem Capitão América, Super-Homem e Batman, estabelecendo a fundação do universo dos super-heróis que existe hoje. Se em Batman havia uma atmosfera *noir* que já aparecia em personagens anteriores, Super-Homem e Capitão América traziam nos seus uniformes a representação do patriotismo americano. Tanto que a primeira história em quadrinhos do último (*Captain America comics #1*, de 1941) mostra na capa o personagem atingindo Hitler com um soco, de maneira que o leitor possivelmente se sentisse *representado* por um herói, que levava a América no seu nome e vestia sua bandeira, esmurrando a figura mais odiada da década.

De uma maneira ou de outra, a violência sempre se fez 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. Foi assim até o começo da década de 50, quando Fredric Wertham, em seu livro

*Seduction of the Innocent*, elaborou um estudo dizendo que quadrinhos eram má influência para crianças, retardavam o aprendizado e incentivavam a violência e a delinquência juvenil<sup>1</sup>:

Certamente não é bom para a moralidade das crianças. Em adição ao seu efeito no crescimento ético das crianças, histórias em quadrinhos são um fator em uma gama de manifestações negativas de comportamento: sonhos e devaneios, jogos, pesadelos, atitudes gerais, reações a mulheres, professores, crianças mais novas e assim por diante. (WERTHAM, 1954. p. 105, tradução livre).

Tal trabalho fez com que histórias de teor mais sobrenatural ou “obscuras”, como eram chamadas, fossem gradativamente tendo sua produção diminuída pelas editoras, até o ponto em que elas somente continuaram sendo produzidas de forma clandestina. Foi instaurado o *Comics Code Authority*, que regulava o que as histórias poderiam ou não apresentar. Aprovada em revisão, a revista recebia um selo para então ser lançada. Inúmeras histórias em quadrinhos foram canceladas, sobretudo aquelas com teor sobrenatural. Nesse período, conhecido como Era de Prata, inúmeros dos heróis que hoje conhecemos foram criados e consolidados, como *Quarteto Fantástico*, *Demolidor*, *Vingadores*, entre outros.

Um desses heróis é o Hulk, um gigante selvagem que eclode sempre que seu alterego, o cientista Bruce Banner, se enraivece, inspirado por *O Médico e o Monstro* (LEE, 1974, p. 75). Sua primeira aparição foi na revista *The Incredible Hulk #1*, de 1962. Nela, nos deparamos com Bruce Banner, um cientista que pesquisa o uso de raios gama para o governo, realizando testes com uma bomba radioativa. No meio do processo, um garoto chamado Rick Jones estava perdido no meio do campo de testes. Banner corre então para retirá-lo de lá, salva a vida do jovem, mas acaba atingido pela radiação, transformando-se no Hulk na noite seguinte.

De sua criação para os dias de hoje, algumas características do personagem foram alteradas. De acordo com a *Marvel Database*, site oficial da editora, nas suas primeiras aparições o Hulk se transformava apenas durante a noite e sua coloração era acinzentada. Eventualmente, ele passou a se transformar no gigante esverdeado por conta de um surto de adrenalina, independentemente da hora do dia. A desproporção do personagem – mãos e pés enormes, cabeça pequena–, além de sua coloração, trazem significados próprios. Tanto que alguns traços do Hulk mudam conforme o artista ao longo do tempo (vide anexos nº 1 e 2, que comparamos o Hulk em sua primeira aparição e na saga). McCloud (2008, p. 26) afirma que

---

<sup>1</sup> No original: “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.”

pouco importa o estilo de imagem escolhido, pois “a função primária da imagem no quadrinho é comunicar-se com o leitor de maneira clara, rápida e envolvente”. Ele ainda afirma que a postura, expressões dos personagens podem transmitir ao leitor certas “emoções e atitudes” (MCCLLOUD, 2008, p. 29). Se levarmos as cores em consideração, no *Guia Completo da Cor* (FRASER; BANKS, 2007, p. 49), o autor aponta uma série de estudos que indicam que cada cor transmite emoções, tanto positivas quanto negativas. Se o verde é considerado como a cor da esperança em antítese ao vermelho, que seria a cor da raiva, temos no Hulk um herói que nem sempre traz a esperança que sua coloração passou a representar, mas tem sua motivação na raiva que o fortalece. Além disso, a coloração do ambiente, dos trajes, somados à dos personagens, impele o leitor a sentir a emoção desejada pelos autores ao ler a obra. Nas primeiras aparições do Hulk, ele era tido como uma ameaça, uma força irracional que precisava ser detida. Desse modo, na revista *Avengers #1* (LEE; KIRBY, 1963 *apud* LEE *et al* 2016), a irracionalidade do Hulk foi usada por Loki (um vilão baseado no Panteão nórdico) para instigar o monstro a destruir uma ponte, chamando assim a atenção dos Vingadores, distraíndo-os e deixando o caminho livre para derrotar Thor (irmão de Loki, como na mitologia nórdica). A partir dessa história, muitos outros roteiros foram criados para que, mesmo fazendo parte da equipe dos Vingadores, houvesse alguma luta para testar a força ou os limites do Gigante Esmeralda.

Com a queda do CCA nos anos 80, a violência de cada um desses embates se tornou mais explícita, mais *gore*, e, em algumas histórias, tínhamos um roteiro fraco e uma desculpa para ver personagens lutando. O que não pode deixar de ser dito é que, de uma maneira ou de outra, a violência sempre se faz presente na tradição das histórias em quadrinhos de super-heróis. As formas como a violência se apresenta na saga de cada herói revelam 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. 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 comunidade. 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. Podemos traçar um paralelo com o mito do herói, teorizado por Campbell. Em 1949, Joseph Campbell lançou o livro *O herói de mil faces*, e criou o conceito do monomito, ou a Jornada do Herói, um padrão, um mito que seria recorrente. Às vezes algumas características mudam, mas a essência da jornada seria a mesma:

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, 2007, p. 36).

São doze os passos dessa jornada, mesmo que nem todos eles sejam encenados em toda jornada. O essencial, porém, 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 ganhado uma recompensa. Ele volta o mestre de dois mundos, como diz Campbell: do mundo comum e do mundo sobrenatural.

Dentro dessa premissa, neste trabalho analisaremos um dos arcos recentes de histórias do 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*. Além disso, em *Hulk Contra o Mundo*, temos as consequências do arco principal, que também serão analisadas, ainda que brevemente, 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. Apontaremos também o trajeto realizado pelo Hulk em sua própria jornada heroica, dentro do conceito de Campbell, para apontar as diferenças entre o auto-sacrifício do Hulk e aquele que lhe foi infligido. Em se tratando de quadrinhos, devemos analisar tanto o texto quanto a imagem, porém, daremos mais enfoque às cores, para perceber a maneira que elas foram utilizadas na obra e como isso endossa a violência nela contida.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para analisarmos a violência contida na obra *Planeta Hulk*, acreditamos ser importante o uso de alguns lastros teóricos estabelecidos por René Girard, no que tange ao conceito de violência sacrificial, e por Joseph Campbell, para melhor entendermos o conceito da jornada do herói realizada pelo protagonista da saga. Também traremos Scott McCloud, David Reynolds e Will Eisner, para melhor tratarmos da história e da forma do meio dos quadrinhos, já que este é o formato de mídia utilizado na saga da Marvel.

Começando pela violência sacrificial, René Girard afirma que a violência é *intestinal* (GIRARD, 1990, p. 21), ou seja, está presente nas pequenas desavenças, como ciúmes, rivalidades, entre outros. Carregamos essas características desde tempos primitivos e isso vem sendo mostrado em diversas fábulas. Girard endossa que “é mais difícil apaziguar o desejo de violência, que desencadeá-lo” (GIRARD, 1990, p. 14), e que, portanto, seria mais prudente evitar que uma violência seja causada do que tentar consertar os danos por ela causados posteriormente (Id. Ibid.). Contudo, uma vez que a violência é tão intrínseca ao homem, outras soluções foram buscadas para, pelo menos, desviar o foco inicial da violência. É nesse contexto que somos apresentados à vítima alternativa.

A vítima alternativa funciona como um escape, um novo foco para a violência. Conforme Girard, mesmo nos contos de fadas os animais acabam por engolir uma grande pedra ao invés de sua vítima (GIRARD, 1990, p. 16), sendo, portanto, ludibriados. Isso se dá pela condição de cegueira causada pela “brutalidade de seus rompantes” (Id. Ibid.). No caráter de vítima alternativa, encontramos o sacrifício. Este funciona como um instrumento para desviar a violência, impedindo o outro de sofrê-la. Porém, é interessante notar que, ainda que evite a violência, o sacrifício também a causa.

Somos então apresentados ao caráter *ambivalente* do sacrifício. Girard aponta que o sacrifício apresenta-se simultaneamente de maneiras opostas, possuindo um caráter “legítimo e ilegítimo” (GIRARD, 1990, p. 13), mostrando-se como “algo muito sagrado e criminoso, público e quase furtivo” (Id. Ibid.). Em outras palavras, a diferença entre um sacrifício e um assassinato é bem tênue, e, por mais que o sacrifício seja usado para desviar a violência, um não existe sem o outro. O sacrifício é uma forma de violência, assim como uma forma de purgá-la. Ainda, 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, vindo daí o caráter público e quase furtivo a ele atribuído.

A vinculação do sacrifício com o sagrado como uma espécie de “mediação entre um sacrificador e uma divindade” (GIRARD, 1990, p. 19) não tardou a ocorrer. A *Bíblia* está repleta de referências a sacrifícios, como nas histórias de Caim e Abel (Caim recorre à violência, enciumado com o sacrifício de Abel), de Abraão e Isaac (Abraão tem sua fé testada ao ser ordenado o sacrifício de seu filho, Isaac), ou na própria referência a Cristo como o Cordeiro de Deus (cujo sacrifício tira os pecados do mundo). Essas passagens bíblicas fazem referência a um estágio civilizatório mais “sofisticado”, no qual os sacrifícios humanos originais passaram a ser substituídos por oferendas de frutos e animais, 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. Essa *pureza* da vítima sacrificial era necessária para distinguir do caráter *impuro* da violência: uma vítima pura supostamente conteria a violência e a purgaria.

Outra vinculação do sacrifício com a religião que cabe mencionar aqui diz respeito à prevenção. A melhor solução para a violência é evitá-la, preveni-la. Isso por que não há garantia de que um sacrifício funcionará corretamente e eliminará a violência. Aplica-se aqui o conceito que acabou por tornar-se um dito popular: “É melhor prevenir que remediar”. Girard afirma que “os males que a violência pode causar são tão grandes e os remédios tão aleatórios que a ênfase é colocada na prevenção. E o domínio do preventivo é primordialmente o domínio religioso” (GIRARD, 1990, p. 33). Basicamente, preveníamos-nos de sermos violentos com a religião, com regras que ditavam o que era moralmente aceito para sermos bem-vistos pelos deuses. E, claro, quando havia necessidade, sacrifícios eram feitos em nome de divindades para buscar o perdão diante dos olhos humanos e divinos, o que corrobora a afirmação de Girard “A violência e o sagrado são inseparáveis” (Id. *Ibid.*).

Independentemente de sua vinculação com o sagrado, a violência permanece. Tanto que Girard afirma que acaba por ser possível apenas opor-se a uma violência usando de outra violência para extingui-la, dando a ela um caráter mimético (GIRARD, 1990, p. 46). Repetimos continuamente atos ou rituais violentos que foram perpetuados com a intenção de eliminar a violência, sem levarmos em consideração que ela está presente em nossos atos. No fim, ela vai estar sempre presente. Mesmo que tentemos fazer com que o sagrado se espelhe por outros fenômenos naturais, desviando de nós mesmos o controle da violência,

confundindo-a com algo exterior ao homem, como uma punição divina, é inegável o caráter violento que esta possui. Nas palavras de Girard “é a violência que constitui o verdadeiro coração e a alma secreta do sagrado” (GIRARD, 1990, p. 47). É no mimetismo de ações violentas que alimentamos um ciclo, sacralizado em função de rituais que acabam nos cegando para a violência que estamos cometendo. O sangue da vítima expiatória torna-se sagrado, pois com ele limpamos a impureza da violência; contudo, foi necessária uma violência para extrair esse sangue. Se não houvesse, não seria sagrado e aqui remetemos, novamente, ao caráter ambivalente do sacrifício. Conforme Girard,

O sangue pode literalmente evidenciar o fato de que uma única substância é ao mesmo tempo aquilo que suja e que limpa, o que torna impuro e o que purifica, o que leva os homens ao furor, à demência e à morte e também aquilo que os apazigua e que os faz reviver. (GIRARD, 1990, p. 53).

Na nossa ancestralidade, desconhecíamos um sistema judiciário. Não havia leis complexas como as que regem nossa sociedade atual. E, na maioria das vezes, xamãs eram os mais instruídos e, portanto, aqueles que exerciam justiça para a tribo, mostrando mais uma vez o caráter religioso presente na violência. Contudo, quando a religiosidade não funcionava e a precaução dava lugar à remediação, era preciso que houvesse uma lei que coibisse atos violentos. A Lei de Talião foi precursora ao instaurar o “olho por olho” por escrito. E provavelmente ela foi feita tomando por base as leis rudimentares que já existiam em povos ancestrais. O conceito por trás da Lei de Talião baseia-se na vingança. Se uma tribo é atacada e perde um guerreiro valoroso, ela teria o “direito” de tomar a vida de um guerreiro de igual valor da tribo rival ou, numa situação igualmente provável, atacar a mesma tribo e causar mais derramamento de sangue. Tal premissa foi estudada por Robert Lowie em *Primitive Society* (apud GIRARD, 1990, p. 30). Segundo ele, existiam povos que entregavam um membro do grupo de igual valor para a tribo rival para acabar com o conflito, enquanto outros acabam optando por vingança e manter o ciclo de violência, reforçando o caráter mimético da mesma.

O mimetismo no sacrifício é tão importante que, mesmo nos casos em que um povo entregava um membro do grupo de igual valor para a tribo rival, percebemos a mimesis tanto no valor do guerreiro que deveria ser *igual*, quanto na morte que este sofreria, devendo ser também similar à infligida no rival, para que o ritual fosse justo e, portanto, legitimado aos olhos de ambas as tribos. O que também poderia ocorrer seria um exagero ou o uma falta no ritual, implicando um fracasso no sacrifício.



Tal fracasso culmina na crise sacrificial, quando o sacrifício não absorve e dissipa a violência, mas faz o contrário: a atrai e a faz transbordar, gerando um desastre ainda maior. Independentemente de ser fruto de exagero ou insuficiência, as consequências serão idênticas. Nas palavras de Girard, isso ocorre por que:

O sacrifício perde então seu caráter de violência santa, para se “misturar” à violência impura, tornando-se seu cúmplice escandaloso, seu reflexo ou até mesmo uma espécie de detonador. (GIRARD, 1990, p. 57-8)

O motivo pelo qual encontramos tão facilmente essas características em diferentes mitos e tragédias é esclarecido por Campbell, em *O herói de mil faces*, que diz que independentemente de onde tenhamos acesso à história, ou quem nos conte, ela será essencialmente a mesma:

Quer escutemos [...] a arenga de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos [...] sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse, quer decifremos o difícil argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história [...] que nos deparamos. (CAMPBELL, 2007, p. 15)

Não é surpreendente, portanto, nos depararmos com violência nas diversas mídias que somos expostos. A mimese ritualística que já mencionamos se encaixa também nas mais variadas literaturas, cujos universos diegéticos contêm traços da violência sacrificial proposta por Girard e cujas essências são praticamente as mesmas, de acordo com Campbell, chamando-se de “A jornada do herói”.

Essa jornada também é marcada pelos rituais, igualmente presentes nos sacrifícios estudados por Girard. Porém, a ritualística aqui envolve a trajetória do herói, como “um ritual de passagem: separação – iniciação – retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 2007, p. 36).

A jornada consiste em doze passos e, ainda que nem todos eles sejam encenados em toda narrativa, é importante chamar a atenção para a trajetória do herói: ele sai do mundo comum para viver uma aventura sobrenatural, passa por adversidades, vence-as e retorna para o mundo comum, de onde partira, portando uma recompensa. O protagonista retorna como mestre de dois mundos: o comum e o desconhecido.

Separamos alguns pontos importantes dessa jornada a serem trabalhados brevemente para entendermos a obra a ser analisada. Em primeiro lugar, o “chamado da aventura” (CAMPBELL, 2007, p. 66), que trata da maneira que o herói parte para sua jornada. De

acordo com Campbell, essa pode se dar por vontade própria ou não. O herói pode querer partir, ou toda a circunstância que o faz ter de começar sua jornada pode ser um erro. Ele pode ser induzido ou compelido a partir sendo “levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno” (Id. Ibid.) ou ainda, a aventura pode aparecer ante os olhos do herói, impelindo-o a realizá-la.

Independentemente da forma como a jornada inicia, o herói terá de passar pelo o que Campbell chama de “primeiro limiar” (CAMPBELL, 2007, p. 82). Este *portal* nada mais é do que uma metáfora para a transição do conhecido para o desconhecido. Ele pode funcionar como uma passagem literal, onde o protagonista se desloca para um novo mundo, e podemos encontrar vários exemplos na literatura como Jonas sendo engolido pela baleia (BÍBLIA, 2007, p. 992), Alice passando pela toca do coelho (CARROLL, 2009, p. 14) ou mesmo, no caso da nossa análise, o Hulk passando pelo buraco de minhoca (PAK; PAGULAYAN; LOPRESTI, 2014, pp. 1-2) (vide anexo 3). Campbell diz que “a ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero ou do ventre da baleia” (CAMPBELL, 2007, p. 91). O herói então “morre” no mundo em que ele pertencia e “renasce” no desconhecido, começando sua aventura.

Chegando ao desconhecido, o herói passa por inúmeras provações, torturas físicas ou psíquicas, desgastando-se e buscando impedi-lo de alcançar o objetivo de sua jornada. Para tanto, ele deve sobrepujar cada uma das dificuldades impostas a fim de alcançar seu objetivo. Então, é bem provável que ele receba alguma espécie de auxílio, sobrenatural ou não, para cumprir com seu objetivo. Este auxílio pode ser da ordem do divino ou não. No caso do auxílio divino ele encontra-se com Deus ou alguma entidade divina que lhe concede bênçãos que o ajudarão a sobrepujar as dificuldades. Ainda dentro dessa premissa, ele pode não se encontrar com um Deus, mas tornar-se um, no processo de *apoteose*. Nesse caso, o herói humano atinge tal condição ao “ultrapassar os últimos terrores da ignorância” (CAMPBELL, 2007, p. 145). Outra maneira de se encontrar apoio para sobrepujar as dificuldades é através de um casamento místico. Na ordem das provações que o herói tem de passar, essa é a última, pois de acordo com Campbell, a mulher pode acabar se tornando uma tentação para o herói. No entanto, é com o apoio e conhecimento da esposa que o herói consegue alcançar a totalidade: “Ela o atrai e o guia e lhe pede que rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder alcançar-lhe a importância, os dois [...] serão libertados de todas as limitações” (CAMPBELL, 2007, p. 117).

Após sagrar-se herói do mundo desconhecido, portando o prêmio que fora buscar, o herói deve voltar ao seu lugar de origem para encerrar o ciclo de sua jornada, pois a norma do monomito requer que isso ocorra. Todavia, uma vez que todas suas conquistas estão nesse novo mundo, é até corriqueiro que o herói recuse em voltar. De acordo com Campbell (2007, p. 195) são “igualmente numerosos os heróis que, segundo contam as fábulas, fixaram residência eterna na bendita ilha da sempre jovem Deusa do Ser Imortal”. E, mesmo que retorne, é pontual trazer aqui que o herói pode não querer voltar, sendo forçado pela sua própria moral ou por quaisquer outras circunstâncias para que volte e encerre o ciclo. O herói então pode retornar com auxílio externo, ou seja, o mundo vai ao encontro dele e o traz de volta. Quando isso acontece, a sociedade vai de encontro ao local em que o herói está, abrindo margem para duas possibilidades: a recusa do herói ou o resgate do mesmo; pode também retornar por meio da fuga mágica, onde ele recebe a benção para retornar portando o objeto que salvará o mundo, ou o rei ou alguma outra coisa.

O retorno do herói “é descrito como uma volta do além” (CAMPBELL, 2007, p. 213). O mundo do qual ele volta é fora do mundo que conhecemos, porém parte do mesmo mundo. Eles são duas partes de um mesmo mundo. A exploração da parte desconhecida deste que resume a façanha do herói. Ele então retorna sendo senhor de dois mundos, abrindo a possibilidade de livre trânsito entre eles.

Ainda de acordo com Campbell, o herói pode ser classificado de várias formas: herói-humano, guerreiro, amante, imperador/tirano, ou ainda redentor. No que tange a nossa análise, temos um herói-guerreiro que, após triunfar sobre seu rival, torna-se herói-imperador. Para Campbell, um herói-guerreiro é aquele que inspirou reis da antiguidade, que “encaravam seu trabalho à feição de matadores de monstros” (CAMPBELL, 2007, p. 328). Os dragões a serem mortos são como todo e qualquer inimigo que se coloca no caminho do herói, seja monstro, seja tirano, e é contra este último que o protagonista lutará, buscando o triunfo e o cumprimento da sua jornada, rompendo com a cristalização do momento. O herói representa, nesse caso, a vitória do criativo, do novo, sobre o conservadorismo tirânico, a grande figura do momento que existe para ser derrubada. (CAMPBELL, 2007, p. 324)

Se o herói-guerreiro usa de armas para romper com a figura do momento a ser derrubada, o herói-imperador (que pode vir a se tornar um herói-tirano) usa do livro da lei para então manter o que foi conquistado, dando “continuidade ao giro cosmológico”

(CAMPBELL, 2007, p. 331). Além disso, é um herói que usa da sua sabedoria além da força bruta. Ele busca uma mediação com o pai desconhecido, figura que pode representar uma divindade, para ser aquele que governa sobre dois mundos: o humano e o divino. É do divino que vêm as bênçãos para o mundo humano, do pai para o filho. E quando há a desvinculação com o pai, o foco do imperador torna-se apenas o plano humano e, portanto, ele sucumbe à tirania, dando início a um novo ciclo.

Essa dualidade do herói-imperador/tirano também está presente na perspectiva de violência sacrificial explorada por Girard. Como já foi mencionado anteriormente, o sacrifício possui um caráter ambivalente, sendo sagrado e violento, não podendo ser um sem ser o outro. Assim como o herói que retorna do desconhecido sagra-se senhor de dois mundos, que na verdade são um só, também o sacrifício une com sangue o plano místico e o plano humano, ligando o homem que quer limpar-se da violência com o divino que intercede por ele. Ainda dentro da análise da violência feita por Girard, temos a figura do duplo. De acordo com o autor, o duplo e o monstro são um só, ou seja, há uma dualidade no dragão enfrentado pelo herói-guerreiro. Essa dualidade se confirma quando o próprio herói passa de imperador para tirano. E esse duplo monstruoso de Girard – que são todos e ao mesmo tempo um – que é o objeto da violência unânime (GIRARD, 1990, p. 197). O autor pontua que, seja na mitologia, seja na psicologia, os monstros são todos semelhantes, ainda que aparentem ser diferentes entre si, reforçando a noção de Campbell de que os dragões a serem mortos pelo herói são uma metáfora para o antagonismo do mito (CAMPBELL, 2007, p. 324). A relação herói x vilão está presente na teoria de Campbell e também é pontuada por Girard. Segundo este último,

o mito, evidentemente, coloca em relevo um dos dois pólos, geralmente o monstruoso para dissimular o outro. Todos os monstros têm a tendência de se desdobrar e não há duplo sem uma monstruosidade secreta (GIRARD, 1990, p. 196).

Tomando a afirmação como verdadeira, o duplo é monstruoso e é nele que se encontra o meio termo entre identidade e diferença. É por essa característica que o duplo se torna indispensável à substituição sacrificial (GIRARD, 1990, p. 197). Dentro dessa perspectiva, o herói que analisaremos é o Hulk, que apresenta essa dualidade evidente. O Hulk é a contraparte monstruosa do cientista Bruce Banner: quando transformado, ele é o oposto do cientista, possuindo uma fúria incontrolável. Segundo Stan Lee, co-criador do Hulk, o

Gigante Esmeralda é inspirado tanto na figura do monstro de Frankenstein, quanto na figura dupla do Dr. Jekyll e Mr. Hyde:

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)

Chamamos atenção que o Hulk não é uma reprodução fiel desses personagens, tendo sido feita uma leitura bem parcial, apenas trazendo alguns elementos que remetessem a esses personagens. A fisionomia do Hulk era similar à representação cinematográfica da criatura de Frankenstein, em suas primeiras aparições (incluindo a cor cinzenta, original do personagem e que foi mudada para o verde por um problema com a colorização e mantida por Lee ao ver a edição). Soma-se a isso a anatomia exagerada: 2,43m (oito pés, de acordo com a página da Marvel Comics), musculatura hiperdesenvolvida, mãos e pés desproporcionais em contraste com a cabeça, pequena em relação ao corpo, que serve para dar visualmente ao personagem todas as características que este apresenta na diegese, sua força física em contraste com sua inteligência.

Para analisarmos este personagem, bem como a obra como um todo, nos valemos de um referencial que elucidasse a maneira de lermos quadrinhos. Will Eisner explicou que tanto a imagem quanto o texto são lidos e interpretados quando se trata de quadrinhos e que devemos, portanto, unir ambos para total compreensão da trama:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (perspectiva, simetria, pincelada) e as da literatura (enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 8)

É também importante acrescentar que, por mais que se complementem e formem uma mídia, imagem e escrita fazem parte de sistemas diversos, a constar o código iconográfico e o código linguístico, respectivamente. Ainda que enquanto entidades psíquicas ambas possuam um significado e um significante, a palavra “não conserva nenhuma semelhança com o objeto representado” (CAGNIN, 2014, p. 41). Já a imagem mantém essa relação de semelhança. Há, então, uma noção de complementaridade entre esses sistemas. De acordo com Cagnin:

O [sistema] verbal tem amplo poder de representação no campo das ideias e dos conceitos universais, a imagem está revestida da imensa riqueza da representação do real e nos traz o simulacro dos objetos físicos e até a sugestão de movimento. (CAGNIN, 2014, p. 42).

Ainda de acordo com o autor, tal característica do sistema imagético possibilita que muitos quadrinhos tenham uma narrativa sem o sistema verbal. Por mais que não seja o caso da obra que estamos analisando, temos ciência de que a imagem é parte fundamental de uma história em quadrinhos e, para tal, traremos alguns pontos importantes para o estudo das mesmas.

Primeiramente, devemos definir que é bem difícil definir estilos ou formas, já que cada obra tem a característica de seu artista. O mesmo se aplica para definir as cores. No caso do traço, é importante perceber o nível de semelhança com o mundo real, notar o instrumento utilizado pelo artista para a composição e os recursos expressivos utilizados (CAGNIN, 2014, p. 127). As expressões faciais de cada personagem servem para transmitir ao leitor os sentimentos, a identidade, as características dele. Somam-se a isso as expressões corporais de cada um deles e onde eles se situam, o cenário de cada quadro. Tomando o Hulk como exemplo, suas mãos e pés desproporcionais dão ao personagem estabilidade e firmeza (pés), passando também uma impressão de poder (mãos). Além de sua cabeça ser pequena em relação ao corpo, dando a noção de baixa capacidade intelectual, ou seja, um personagem fisicamente muito forte e com defasagem intelectual. Os traços que compõem sua anatomia revelam muito de suas características.

Nas palavras de Cagnin, “não é a imagem que significa o momento, mas o momento que faz a imagem” (CAGNIN, 2014, p. 114). Quanto à semelhança com o mundo real, ou o realismo da imagem, McCloud afirma que, quanto mais próximo do mundo real, mais específico o personagem. Quando o personagem é mais icônico, o leitor interpreta a imagem de forma mais subjetiva e se coloca no papel do protagonista (MCLOUD, 1993, p.41). Quando acontece o oposto, o leitor pode até se identificar menos com o personagem, mas sua leitura irá requerer níveis maiores de percepção da realidade, podendo-se inferir que, mesmo que se identifique menos com o subjetivo, o leitor se identificará mais com o objetivo, ou seja, ao invés de se identificar especificamente com o protagonista ou outro personagem, o leitor tenderá a se identificar com a obra como um todo, fazendo com que ela represente o mundo real.

No que tange às cores, McCloud afirma que, por vivermos em um mundo de cores, quadrinhos coloridos vão parecer mais reais do que os em preto e branco (MCLOUD, 1993, p. 192). Todos os efeitos e cores utilizados causam no leitor uma reação psicológica. Diversos autores estudaram o que viria a ser chamado de Teoria da Cor. Lüscher afirma que cada cor determina aspectos da personalidade do indivíduo. Wright acrescenta que seus quatro grupos de cores ligados a diferentes tipos de personalidade remetem a Aristóteles, Hipócrates e até mesmo Jung (FRASER; BANKS, 2007, p. 49). Cores como o vermelho, por exemplo, dão a noção de calor ou energia, como também podem dar a ideia de agressão, violência, cores essas que caracterizam o povo e o ambiente de Sakaar, para onde o Hulk foi enviado. Nota-se que não é apenas a cor dos próprios personagens, mas a combinação destes com o ambiente que causam determinados efeitos no leitor.

É a partir desse breve apanhado teórico que analisaremos a saga *Planeta Hulk*, de Greg Pak, Carlo Pagulayan e Aaron Lopresti. Traremos na próxima seção um detalhamento da obra como um todo e em que aspectos podemos perceber a teoria girardiana na trama, como se desenrola a jornada heroica realizada pelo Hulk e como a construção imagética, sobretudo no que tange as cores, complementam o enredo e dão a noção de violência sacrificial embutida na obra.

### 3 ENREDO

As obras que analisaremos sob a luz da teoria de Girard são duas sagas de histórias em quadrinhos publicadas entre os anos 2005 e 2008. Chamamos de sagas por serem compostas por vários volumes de histórias em quadrinhos de diferentes personagens da Marvel, que compõem uma história no todo. Estas histórias também poderão ser referidas ao longo do trabalho como *eventos* ou *arcos*, termo comum entre os leitores, uma vez que os acontecimentos da história em questão influenciam em histórias de outros personagens e suas consequências podem se estender por anos nas publicações da editora.

Poderíamos analisar apenas *Planeta Hulk*, porém, entendemos que *Hulk Contra o Mundo*, por ser uma continuação direta da primeira saga, poderia acrescentar outros elementos ao nosso estudo, os quais não teriam sido contemplados se nos ativéssemos apenas à primeira parte. Faremos, então, uma breve análise da segunda saga, que apresenta as consequências do ocorrido no prólogo.

#### 3.1 *Planeta Hulk*

O primeiro arco de histórias que analisaremos, *Planeta Hulk*, foi publicado em 2005 e 2006 e é dividido em 28 revistas, das quais três são do *Quarteto Fantástico*, uma dos *Novos Vingadores*, uma dos *Illuminatti* e dezoito são do *Hulk*. As cinco restantes se dividem em quatro revistas da Mulher-Hulk e uma edição especial “*O que aconteceria se...?*”, mas não serão levadas em consideração, por pouco acrescentarem ao estudo, já que trata de uma trama paralela, não diretamente relacionada à história principal.

A trama inicia nas edições 533, 534 e 535 de *Quarteto Fantástico*. Nelas, temos o Hulk investigando um artefato encontrado em uma caverna a 60 quilômetros de Las Vegas. Diferente de versões anteriores do personagem, aqui o Hulk mantém a consciência, mesmo transformado. Suspeitava-se que o objeto fosse um artefato da HYDRA que pudesse ter algum composto radioativo. Assim, se fazia necessária a força bruta do Hulk, aliada com a inteligência e experiência de Banner com radioatividade.

Ao chegar ao local, o detonador da bomba é ativado e ocorre uma explosão semelhante a que deu origem ao Hulk, de modo que a nova contaminação pela radiação amplifica os poderes do alterego de Banner. Por outro lado, sua consciência diminui



drasticamente após o novo contágio por radiação. O Hulk surge, então, maior, acinzentado, remetendo às suas primeiras aparições e com muita raiva acumulada. Ele parte descontrolado para as cidades mais próximas, indo em direção a Las Vegas. O exército tenta detê-lo em vão e o Quarteto Fantástico é acionado.

Reed e Sue Richards estavam lidando com o processo de guarda dos filhos quando ouvem a notícia de que uma bomba de radiação gama havia explodido em Nevada, que toda a equipe que conduziu o Hulk até lá estava morta e que Banner estava desaparecido. Então, Johnny Storm (o Tocha Humana) e Ben Grimm (o Coisa) rumam para Las Vegas para encontrar Banner, deixando o casal Fantástico lidando com seus problemas familiares. Além disso, o próprio Banner teria dito que poucos poderiam fazer frente ao Hulk, sendo o Coisa era um deles, de acordo com um dos especialistas que estava no local.

Ao encontrar o Hulk nesse estado mais primitivo, Grimm e Storm entram em combate contra Banner, mas não são páreo para ele nesse estado ensandecido. O Tocha Humana então aciona um aparelho sônico no *Fantasticarro*, projetado por Reed Richards para deter o Hulk em alguma necessidade. Aqui, apontamos o primeiro ponto a ser destacado no prólogo. Richards tinha uma arma projetada especialmente para o Hulk. Ainda que não tenha surtido o efeito desejado, pode-se notar certa desconfiança para com o Hulk, certo medo de que, talvez, a consciência que ele vinha demonstrando até então fosse suplantada pelo seu alterego.

O Hulk parte para Las Vegas, após vencer os dois membros do Quarteto; lá, tomado por memórias, desde a explosão que o transformou até o presente momento, ele desconta toda sua fúria em prédios e ruas, deixando vários feridos. O Tocha Humana trava outra luta com ele na cidade, até que o Coisa percebe que ele não está lutando com alguém específico, mas com suas próprias memórias. Nisso, o Hulk confronta o Coisa, confundindo-o com o Abominável. Apanhando mais do que em qualquer outra luta contra o Hulk, Ben acha que é o fim, quando o Tocha Humana entra em Supernova<sup>2</sup>. Após a explosão, o Hulk recobra a consciência e vai embora.

Horas mais tarde, o Coisa conta a Johnny Storm que Reed foi informado sobre a luta e que não tinham sido capazes de detê-lo. Aqui, apontamos o outro fato de relevância para a compreensão da história:

---

<sup>2</sup> Supernova, no contexto de Johnny Storm, é a liberação gerada pelo calor emanado pelo seu corpo enquanto Tocha Humana. Ele eleva sua temperatura a tal ponto que beira a de uma estrela entrando em supernova, daí o nome. Depois de concentrar toda essa energia, ele a libera como uma explosão.

- Daí tirei um barato e disse que o único jeito de proteger a Terra do Hulk era prender o cara num foguete e mandar pro espaço...Mandar a batata quente para a mão de outra pessoa.
- E ele riu?
- Por incrível que pareça...não.
- Hum. (STRACZYNSKI et al, 2005, p. 22)

Com esse diálogo entre o Tocha e o Coisa, fica evidenciada a premeditação do plano de exilar o Hulk, proposto pelo próprio Senhor Fantástico nas revistas *Novos Vingadores #1 e Illuminati #1* (vide anexo 4). Excetuando-se essa referência, nessas três edições de *Quarteto Fantástico*, não evidenciamos qualquer paralelo entre o enredo e a teoria girardiana.

A história dá um salto para *Illuminati #1* e *Os Novos Vingadores #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 são também conhecidos como “as maiores mentes da Terra” e 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. A primeira formação da equipe foi composta por Charles Xavier, representante dos X-Men, Dr. Estranho, representante dos Defensores, Homem de Ferro representante dos Vingadores, Namor, Rei dos Atlantes, Raio Negro, Rei dos Inumanos, Reed Richards, representante do Quarteto Fantástico e Pantera Negra, Rei de Wakanda (uma nação independente no meio do continente africano). Cada um deles, além de exercerem papel de liderança em suas respectivas equipes, ou nações, no caso de Namor e de T’Challa, também são conhecidos pela inteligência que beira a genialidade.

Já no primeiro encontro do grupo, o Pantera Negra manifestou-se contra a reunião de heróis. A ideia era que eles decidissem em nome de seus companheiros o melhor rumo para a solução de problemas imediatos, seja como lidar com o Hulk, seja com relação ao Ato de Registro de super-heróis. Cada uma das decisões tomadas nessas reuniões secretas acaba 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.

Não nos propusemos a analisar o arco *Guerra Civil*; contudo, é importante salientar que, desde sua origem, o grupo em questão dissolvia-se pouco a pouco, mostrando a falta de unanimidade na tomada de decisões, e a dissolução total ocorreu quando Tony Stark propôs que todos deveriam ser a favor do ato de registro de super-heróis. Anteriormente a isso, o grupo 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, “os males que a violência pode causar são tão grandes e os remédios tão aleatórios, que a ênfase é colocada na prevenção” (GIRARD, 1990, p. 33). Ainda que a prevenção descrita por Girard seja vinculada à religiosidade, ela se aplica também ao caso dos heróis aqui mencionados, tendo como base a afirmação de Reynolds, de que “[... O] super-herói age como figura mítica influente na cultura contemporânea” (REYNOLDS, 2008, p. 132, tradução livre)<sup>3</sup> além do paralelo traçado por Girard entre mito e religião, na forma de rito (GIRARD, 1990, p. 132). Porém, mesmo que os sacrifícios não sejam dedicados aos heróis, tanto a medida descrita por Girard, como a precaução empregada quanto ao Hulk apresentam um caráter violento, sacrificial, pois “o sacrifício é um instrumento de prevenção na luta contra a violência.” (GIRARD, 1990, p. 31).

As revistas 88 a 91 de *O Incrível Hulk* compuseram a minissérie em quatro edições *Peace in our Time (Paz em Nosso Tempo, tradução própria)* e serviram de introdução para o evento *Planeta Hulk*. Escritas por Daniel Way e ilustradas por Juan Santacruz e Keu Cha, a minissérie mostra Banner recluso no Alaska após o transcorrido em Las Vegas. Escondido da civilização, ele acaba sendo encontrado por Nick Fury após um incidente com alguns moradores da região. Fury solicita a ajuda do Hulk para desarmar um satélite montado pela HYDRA, grupo terrorista cujas origens remetem à Segunda Guerra Mundial. De acordo com Fury, o satélite era parte de um experimento de inteligência artificial que tinha por objetivo localizar e detonar armas nucleares ao redor do mundo.

Relutantemente, Dr. Banner concorda com o pedido e embarca em um foguete para interceptar esse satélite e destruí-lo de dentro para fora. Já no espaço, ao se aproximar do alvo, o Hulk percebe que foi enganado: o satélite, que era para ter sido de criação da HYDRA tinha um logo da S.H.I.E.L.D., organização de espionagem dirigida por Nick Fury. Não fica claro se o Hulk foi enganado para ser morto ou exilado, trama de *Planeta Hulk*, ou apenas para destruir uma invenção da S.H.I.E.L.D. que não funcionou, ambas as hipóteses bastante sensatas. O fato é que o protagonista foi absorvido pela estação espacial, cuja característica é a adaptação e mutação, e esta acabou absorvendo a radiação gama do Hulk, superenergizando-se e criando um androide com inteligência artificial que enfrenta o Hulk no último capítulo dessa minissérie.

---

<sup>3</sup> No original: “[...]superhero acts as an influential mythical figure in contemporary culture.”

É revelado que o satélite, chamado de “Olho de Deus” continuaria a absorver a radiação gama do Hulk e não conseguiria mantê-la, causando sua iminente autodestruição. Ao término da batalha, várias naves fazem o reconhecimento da área do conflito e uma delas captura o Hulk para trazê-lo de volta. A história termina com a nave desviando o caminho. Uma das agentes, consternada diz: “Senhor...a nave... E se.. e se ele voltar?” (WAY et al, 2006, p. 23) enquanto Fury dá as costas e se afasta dizendo apenas “Aí a gente se vira. É o nosso trabalho” (WAY et al, 2006, p. 24). Enquanto isso, o Hulk olha pela janela da nave com semblante irritado. Ao final, alguém entra em contato com Fury pedindo por informações e ele responde: “Missão cumprida” (WAY et al, 2006, p. 26), e aqui temos certeza de que a missão de Fury foi ajudar o grupo Illuminati desde o início, encoberto pelo objetivo secundário que era o satélite.

Nos números seguintes (92-105), Greg Pak assume o roteiro enquanto Carlo Pagulayan e Aaron Lopresti assumem a arte. É nesses números que a saga *Planeta Hulk* começa de fato. A história é dividida em quatro partes principais: o Exílio, Anarquia, Fidelidade e Armageddon. No seu primeiro número, há uma continuação direta do final da minissérie dos números anteriores. Os primeiros quadros trazem uma mensagem de Reed Richards, falando em nome dos Illuminati:

[Bruce, sentimos muito, mas você nos deixou pouca escolha<sup>4</sup>] 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)

O protagonista então cai em um planeta diferente do planejado, e lá é encontrado por nativos do planeta de uma raça insectóide (vide anexo 5). Após travar uma breve luta com esses nativos, o conflito é interrompido por guardas imperiais, semelhantes aos romanos em indumentária, mas com pele de coloração vermelha. Enquanto os nativos ajoelham-se perante os guardas, o Hulk entra em conflito com os soldados do Império, bradando não se ajoelhar para ninguém e é subjugado por um dispositivo elétrico, sedado levado a uma cidade, onde é vendido como escravo.

Ele é enjaulado e solto em uma arena onde estavam acontecendo lutas para entreter o público – que assistia ao evento tanto na plateia quanto por câmeras, como um evento esportivo televisionado – e o governante local, o Rei Vermelho, que estava sob a proteção de

<sup>4</sup> Fala do penúltimo quadro de *O incrível Hulk #91* (WAY et al, 2006, p. 24), que subentende-se ser o começo da fala de Reed Richards apresentada em *O incrível Hulk #92*, citada e referenciada em seguida.

uma guarda-costas, chamada apenas de Sombra Belígera. Após derrotar o monstro que estava na arena, Hulk reconhece no Rei Vermelho o seu real inimigo e salta em direção ao local onde este assistia ao “espetáculo”. Achando que poderia detê-lo, o Rei Vermelho veste sua armadura e inicia um combate contra o Hulk, sofre uma pancada e sua guarda intervém, distraindo o Hulk para que este recebesse um disparo nas costas e fosse enviado para a Goela.

A Goela é como um centro de treinamento de gladiadores problemáticos. Lá, eles correriam o risco de ser engolidos por um monstro gigantesco – o dono da goela. Se sobrevivessem ao monstro, seriam levados para lutar entre si até que sobrassem apenas o suficiente para uma equipe. É aí que Hulk conhece alguns gladiadores que o acompanhariam na sua trajetória nesse planeta desconhecido, chamado Sakaar.

Por mais que em situações normais ele pudesse ter escapado facilmente, um dispositivo alojado no seu peito causava uma dor excruciante ao ser acionada por um controle, que estava nas mãos de seus captores. Todos os gladiadores possuem esse aparato, não podendo tentar retirá-lo sem sofrer a mesma dor. A equipe que sobreviveu é forçada a formar uma aliança para manter-se viva até que chegasse o momento em que eles precisariam lutar um contra o outro.

Após passarem por diversas provações no campo de treinamento, Hulk e seus companheiros são “promovidos” a Gladiadores, recebendo equipamento para lutar. A cada luta que eles sobrevivem, eles ganham cuidados como comida, banho e descanso. Após um desses confrontos, o Hulk é surpreendido pela Insurreição Democrática de Sakaar, um grupo de nativos que quer destronar o Rei Vermelho e veem no Hulk um aliado. O grupo ataca o local onde os gladiadores estão, mas são surpreendidos pela Guarda Imperial. Os que não são mortos são levados cativos. E o Hulk recusa-se a participar e volta aos seus aposentos.

Há um pequeno salto no tempo e a equipe do Hulk é levada para a Grande Arena. É anunciado que o grupo que sobrevivesse a três assaltos ganharia a liberdade. Após vencê-los, o grupo acreditou que seria liberto até um encouraçado imperial bombardear a arena. O grupo consegue sobreviver, até ser subjugado pelos discos de obediência que cada gladiador tem implantado no peito.

Depois desse confronto, os gladiadores retornam à arena e o Hulk acaba lutando contra o Surfista Prateado, que foi levado cativo antes do Hulk chegar a Sakaar. O Surfista derrota a todos com facilidade, mas é detido pelo Hulk, que, com um golpe, quebra o aparelho que

controla o Surfista; tomado pela fúria, segue golpeando-o até quase matá-lo. A Guarda Imperial intervém novamente, mas o Surfista recobra a consciência e destrói os discos dos gladiadores. Vendo-se livres, os gladiadores destroem a arena e fogem. Por fim, o Surfista Prateado vai embora de Sakaar; liberado, oferece-se para levar o Hulk de volta à Terra, mas o Hulk decide ficar, aliando-se aos rebeldes e dando início a uma nova parte da trama.

Os próximos números compõem a *Anarquia*, quando o Hulk e seus aliados começam uma série de ações contra o tirânico governo do Rei Vermelho. O protagonista é visto como o personagem de uma profecia antiga, que diz respeito ao *Filho de Sakaar*, aquele que vem para salvar o povo. Essa mesma profecia fala do *Quebra-Mundos*, que vem para destruir. A figura do Filho de Sakaar é messiânica e há, inclusive, uma prece feita a ele:

Filho de Sakaar. Ouve meu clamor. Meus olhos estão em brasa, meu coração está gelada, minha noite está cheia de morte. Filho de Sakaar. Ouve meu clamor. Esfria meus olhos, aquece meu coração, deixa-me sonhar de novo (PAK et al, 2014, pp 92-3).

A figura do Hulk sendo associada a esse Messias é reforçada quando um nativo vê uma planta nascendo na arena, no exato local que o sangue do gladiador havia caído. Tal fato inspira o povo a apoiar a Insurreição, de modo que o Hulk acaba ganhando uma posição de destaque que ele não deseja e que só virá a aceitar momentos antes da batalha final contra o Rei Vermelho.

Ao mesmo tempo em que o Hulk marcha de vila em vila, libertando escravos e destruindo tropas imperiais, a Sombra Belígera do Rei Vermelho, que nos é apresentada pelo seu nome verdadeiro – Caiera –, gradativamente começa a criticar as ações daquele a quem ela serve. A cada investida do Hulk, o povo e também alguns membros da Guarda Imperial e do Alto Escalão vão reforçando a ideia de que ele é o Escolhido, aquele da profecia. E o Rei Vermelho não aprova nada disso, matando todos os que duvidam ser ele o verdadeiro Filho de Sakaar.

Por mais que tenha algumas dúvidas, Caiera parte para o campo de batalha para tentar deter o Hulk, num combate até a morte. Conhecemos então um pouco da história da personagem, que faz parte de uma raça de guerreiros que recebe treinamento específico para se tornar a Sombra do Rei. Era dito que ela possuía a força de seus ancestrais e que isso fazia dela a mais adequada para o posto. Contudo, sua vila foi atacada por seres chamados *Espinhos*. Estes atacam suas presas e tornam-nas parte de si, não podendo ser destruídos exceto pelo fogo. O então jovem Rei Vermelho aparece e resgata Caiera, a última

sobrevivente, e a transforma em sua Sombra (título dado a(o) encarregado(a) de proteger a vida do Rei), também chamada de *Fortaleza*.

Depois desse *flashback*, o combate é interrompido quando o próprio Rei, irado com a informação de que também ali o sangue do Hulk havia feito nascerem heras, o que reforçava a teoria de o Hulk seria o verdadeiro Filho de Sakaar, lança os Espinhos para o campo de batalha. Por outro lado, o protagonista abraça gradativamente seu papel como parte da profecia, porém, como o *Quebra-Mundos*, pois ele tem ciência de que sua raiva é o que o move contra o tirano, comportamento que fica mais explícito ao leitor quando o Hulk, prestes a derrotar o Rei Vermelho, tem de pular na fissura no solo causada pelo tirano numa medida desesperada para destruir o planeta.

O Hulk consegue lidar com os Espinhos e os direciona para uma vila próxima. O Rei então perde o controle e bombardeia a cidade, matando todos os civis e membros da sua guarda. Caiera é a única sobrevivente, mais uma vez. Desiludida, ela passa a apoiar a Insurgência. O evento inteiro foi transmitido para o público como nos espetáculos de arena, e o Hulk aproveita as câmeras para desafiar o tirano para o combate.

Após o desafio, inicia-se o terceiro ato da saga, *Fidelidade*. O povo que assistiu a tudo apoiou o Hulk, e o Rei Vermelho perdeu a legitimidade dada pelo apoio dos nativos. Poucos se mantiveram ao lado deste último, lutando contra os Insurgentes, enquanto o Hulk duelava contra seu rival. Nesta parte da saga, é interessante notar que ele consegue unir as tribos de Sakaar, todos apoiando o *Cicatriz Verde* – apelido que o Hulk recebeu dos nativos, que em inglês lembra o nome do Planeta: *scar*.

Quase derrotado e sem ninguém fiel a ele, o Rei Vermelho aciona um mecanismo que destruiria o planeta inteiro, do centro à superfície. O Hulk então interrompe sua luta e pula em uma fenda, aberta pela ação do Rei Vermelho. Segurando as placas tectônicas com suas mãos, começa a puxá-las de volta à sua posição original para deter a destruição do planeta (vide anexo 6):

Ele chama a si mesmo de *Quebra-Mundos* porque sabe que, um dia, sua raiva incendiará esse planeta. Hoje, porém, [...] o *planeta* o incendeia. Faz seus ossos queimarem. Mas ele não o abandonará. Hoje o *Quebra-Mundos* *conserta* seu mundo. (grifos do autor) (PAK et al. 2014. p. 60)

Saltando enraivecido do magma do planeta, Hulk golpeia o Rei Vermelho, arremessando-o longe e, conseqüentemente, matando-o – após o impacto, o Rei Vermelho foi arrastado para a lava por criaturas robóticas que viviam às margens da cidade. Com a morte

do tirano, todas as tribos se unem e coroam o Hulk como novo rei. Seu primeiro ato é promover a paz entre todas as tribos, alimentando os espinhos com sua própria energia e impedindo a vingança dos insectóides contra os remanescentes imperiais. Além disso, ele se casa com Caiera, e reina em paz.

No último ato da saga, o planeta floresce e a agricultura se torna marca desse recomeço. Em todos os lugares que o sangue do Hulk caiu, plantas nasceram. Caiera está grávida. A paz entre os povos está aos poucos sendo estabelecida.

Os Espinhos decidem que o melhor é partir para uma Lua que orbita Sakaar, libertar seus companheiros de espécie que lá estavam – aprisionados pelo Rei Vermelho – e, posteriormente, voltar para o espaço. Parte de sua espécie fora aprisionada lá pelo Rei Vermelho. Assim, Hulk parte junto de alguns de seus companheiros em uma nave para ajudar a libertá-los e, também, levar os que estavam em Sakaar para lá. Ao chegarem lá, Hulk salta da nave e destrói todos os módulos de contenção que aprisionavam os Espinhos. Seu grupo o observa, admirado, pela nave. Depois do transcorrido, Hulk não volta para a nave, mas cai de volta ao planeta, como um meteoro. Amparado por Caiera, que o encontra, eles voltam à Cidade da Coroa, onde a população o aguarda com festividades. A nave que o levava até lá foi transportada para um local público e crianças montaram um boneco seu saindo dela, como homenagem.

Ao manusearem a nave, elas acionaram-na – e o seu núcleo de dobra foi comprometido. A mensagem proferida por Reed Richards começa a ser reproduzida, e o aparato acaba explodindo. A explosão foi avassaladora. A nave com os companheiros de Hulk recém voltava ao planeta e resgatou os poucos que pode. A Cidade da Coroa foi destruída. A explosão abalou as frágeis estruturas do Planeta, que havia se mantido graças à força do Hulk. Erupções de magma tomaram Sakaar. E um Hulk desolado carregava o corpo sem vida de Caiera nos braços. Enraivecido, ele começa a esmurrar e arremessar tudo o que encontra, até ser contido por seus companheiros. Com os poucos sobreviventes, a história termina com um planeta destruído, o Hulk furioso e a seguinte frase: “Essa é a história do Cicatriz Verde. [...] E de como ele finalmente foi pra casa” (PAK et al. 2014 pp. 34-38).



### 3.2 *Hulk Contra o Mundo*

Os autores deixam em aberto o final da saga para continuá-la nos seis números seguintes com *Hulk Contra o Mundo*. Não traremos o escopo completo da obra aqui, apenas pontos importantes para melhor análise da saga usando do aporte teórico já apresentado.

A história continua diretamente do ponto onde *Planeta Hulk* terminou, com o protagonista enraivecido declarando guerra àqueles que o exilaram e destruíram seu novo mundo. Para o Hulk, a culpa de tudo o que ele sofreu era do grupo conhecido como *Os Illuminati*. Com sua armadura de gladiador, Hulk ataca, um por um, os responsáveis pelo ocorrido.

Hulk faz sua primeira parada na Lua, onde derrota o Rei dos Inumanos, Raio Negro, que é o herói mais poderoso dos *Illuminati*. Depois o arrasta para a Terra e desafia seus rivais, outrora aliados, que o fizeram de sacrifício. Enquanto cada um deles pensa em uma forma de lidar com o Cicatriz Verde e seus companheiros, outros heróis que não estavam diretamente relacionados com o ocorrido tentam, em vão detê-los.

Depois de derrotar todos os heróis do grupo dos *Illuminati*, e todos os outros que se puseram no seu caminho, Hulk os prende e os leva para uma arena improvisada no centro de Nova York. Lá, ele os força a lutarem entre si (tal qual ele, em Sakaar) e o sobrevivente entraria numa luta até a morte contra ele, na Arena.

O “espetáculo” só não ocorre graças à intervenção de outro super-herói, o Sentinela, que é considerado um dos personagens mais poderosos do Universo Marvel. Ele trava uma luta com o Hulk até ambos esgotarem seus poderes. Quando retornam à suas formas humanas (Robert Reynolds e Bruce Banner, respectivamente), ambos caem esgotados no centro da Arena, em uma Nova York devastada.

## 4 ANÁLISE

Após esse breve resumo da obra, tentaremos, à luz do referencial teórico já apresentado, analisaremos a saga *Planeta Hulk* identificando elementos da teoria de Girard e de Campbell na saga que nos auxiliem no seu entendimento. Além disso, buscaremos apontar os recursos de estilo utilizado pelos autores, sobretudo os desenhistas e coloristas, para reforçar a temática da violência contida em *Planeta Hulk*.

### 4.1 O Hulk como sacrifício

Tão logo começamos a leitura pelo prólogo, percebemos que, mais uma vez, o Hulk perdeu a consciência (PAK et al, 2006<sup>5</sup>) e causou danos materiais à cidade de Las Vegas, deixando inúmeros feridos. Subentende-se, pela fala do Coisa, que Reed Richards acha uma boa ideia exilar o Golias Esmeralda em outro planeta, fato confirmado em *Illuminati #1*, como já vimos.

Chamamos a atenção para o fato de que, diferentemente do sacrifício proposto por Girard, a ideia dos *Illuminati* envolve exílio ao invés de morte. Isso se dá por dois fatores: o dilema moral de matar um amigo e a quase impossibilidade de matar o Hulk. Ainda que a morte seja substituída por exílio, o caráter sacrificial violento não se perde. Girard afirma que o sacrifício é usado como forma de evitar uma violência maior (GIRARD, 1990, p. 31) e percebemos isso na fala, já citada, de Reed Richards: “Por repetidas vezes, sua raiva e poder ameaçaram o planeta inteiro. [...] Lá, ninguém poderá feri-lo. E você não poderá ferir ninguém” (PAK et al, 2014, p. 1).

Girard afirma que o sacrifício tem uma função real, que se estende a toda a comunidade e não a um ou outro indivíduo: “É a comunidade inteira que o sacrifício protege de *sua* própria violência” (GIRARD, 1990, p. 20, grifo do autor). Pode-se inferir, com isso, que, no caso de não ser um sacrifício animal, a vítima está *ciente* do seu papel como protetor da sociedade. E, ao percebermos o Hulk, enraivecido, destruindo sua nave e direcionando-a para o buraco de minhoca que o levou a Sakaar, temos certeza de que, não só ele desconhecia seu papel ali, como o recusava. A ilegitimidade do sacrifício que o Hulk sofre é notada na rejeição da ideia apresentada por Namor, que afirmara categoricamente ao grupo: “Vocês são

---

<sup>5</sup> Amazing Fantasy vol.2, de 2006. Nela, Amadeus Cho discute com Reed Richards sobre as vezes que Hulk perdeu o controle em Jericho, Hadleyville ou Nova York e compara com as situações em que ele salvou os companheiros, questionando seu exílio.

tolos, completamente tolos! Todos vocês! Banner voltará de onde quer que vocês o enviem e irá matar todos vocês. E estará certo!” (BENDIS et al, 2006 p. 27) (vide anexo 7). O personagem ainda acrescenta que tanto ele quanto T’Challa (Pantera Negra) discordaram do rumo que os companheiros estavam tomando, e anunciou a saída da equipe.

Nesse pequeno excerto de um dos volumes da história, é óbvia a falta de unanimidade do grupo. Todos votam, erguendo as mãos, exceto por Namor que discorda, chegando a discutir e lutar com o Homem de Ferro. Além dele, o Pantera Negra, que já havia anunciado sua saída da equipe, não esteve presente e não votou. Esse ponto é fundamental para esta análise porque, de acordo com Girard, a unanimidade é necessária para o bom funcionamento do sacrifício. Por representar um núcleo social, todos os membros da comunidade em questão devem estar de acordo para que o rito cumpra com sua função. Girard afirma que “A unanimidade é formal. A abstenção de um único membro já tornaria o sacrifício não só inútil, mas perigoso” (GIRARD, 1990, p. 128). O autor aponta que a falta do critério implica na falta de resolução do problema da comunidade; ao invés de ser unida, há a divisão desta, o que pode gerar mais violência ao invés de impedi-la. E é isso que percebemos quando Namor acaba discutindo com seus companheiros, culminando na luta entre ele e o Homem de Ferro, que resultaria na morte desse último se o Doutor Estranho não intervisse.

Além disso, o Hulk não poderia ser visto como um sacrifício adequado por outros motivos, entre os quais o fato dele não ter se voluntariado para tal. É evidente o descontentamento do Hulk que, ao receber a mensagem do grupo que o exilou na nave, acaba esmurrando-a com tanta força que faz com que a nave perca sua trajetória, sendo absorvida por um buraco de minhoca. A vítima sacrificial sofre uma experiência de transferência coletiva, na qual ela é oferecida para a comunidade por ela mesma e, por conta disso, é a ela que o sacrifício acaba protegendo da própria violência. Sem estar ciente de sua condição, o Hulk não poderia cumprir com o papel de salvador, o que torna o sacrifício inútil.

Há ainda, dentro dessa última premissa, a noção do sacrifício animal, a que Girard chamará de *Scapegoat* ou *Bode Expiatório*. Para muitas tribos, sacrificar um dos seus era uma grande negligência. Tanto que animais passaram a ser utilizados por esses grupos, a fim de eliminar a possibilidade de criar uma nova violência fundadora. Essa forma de violência nada mais é do que um ato primordial, uma violência primeira que desencadearia todas as outras. Para Girard, o sacrifício tem uma função catártica: a sociedade inteira transfere suas tensões internas, rancores, rivalidades e veleidades recíprocas de agressão (GIRARD, 1990, p. 20)

para a vítima sacrificial. Ela ainda não substitui um ou outro indivíduo particularmente ameaçado ou é oferecida a tal ou tal indivíduo sanguíneo, mas é para toda a comunidade por ela mesma.

Temos aqui uma diferença entre a vítima sacrificial sugerida por Girard e o Hulk. O autor pondera que a vítima, humana ou animal, deve ser o mais semelhante possível com uma categoria humana não sacrificável. No caso dos animais, era escolhido o mais puro, sem defeitos ou máculas. Já no caso dos humanos, a lista varia de escravos a reis, de criança e adolescentes a idosos. Prisioneiros de guerra e indivíduos defeituosos também figuram entre eles. Porém, em qual categoria encaixaríamos o Hulk? Certamente ele não é um animal e, entre os humanos, não é um escravo ou prisioneiro de guerra, não é uma criança ou adolescente e, a não ser que seja considerado defeituoso por seus companheiros, o Hulk não pertence a nenhuma categoria sacrificável. Se ele fosse uma vítima expiatória, o rito poderia ser legítimo, mas ele não tinha conhecimento de sua condição, o que fez dele uma vítima ritual. E uma vítima ritual sempre é externa à comunidade (GIRARD, 1990, p. 130).

Outro ponto que chama a atenção para o sacrifício realizado na obra é a mediação com uma divindade. Ainda que deuses estejam presentes no Universo Marvel (vide Thor e Odin), muitos heróis não acreditam em um Deus ou em uma divindade, especialmente os que possuem inteligência acima da média, como o Homem de Ferro. Essa genialidade caracteriza muitos dos heróis que fazem parte do grupo conhecido como *Illuminati*, o que nos sugere a falta de uma mediação divina no ato sacrificial. Girard ainda aponta que tanto o religioso pode vir a partir do sacrifício, como este último pode vir do primeiro (GIRARD, 1990, pp.115-17). E por mais que não tenha havido nenhuma manifestação religiosa no ato infligido ao Hulk, a chegada dele no Planeta Sakaar (cujo nome até lembra um pouco a palavra *sagrado* em sua origem latina, *sacer*) foi causada pelo rito e havia sido profetizada pelos antigos místicos do planeta, que contavam a chegada do Filho de Sakaar, aquele que salvaria o planeta, ou o Quebra-Mundos, aquele que viria para destruí-lo (PAK et al, 2014).

Essa ambivalência explícita na profecia de Sakaar ilustra o caráter ambivalente da vítima sacrificial, o qual Girard já havia mencionado. De acordo com o autor, a vítima é sempre pura, mas, ao sofrer a transferência coletiva da comunidade, ela acaba se tornando a representação de toda a violência intestina, que será morta e, portanto, purgada (GIRARD, 1990, p. 20). A ambivalência está presente no rito sacrificial, que torna a vítima sagrada por ser morta, ao mesmo tempo em que torna sua morte criminoso pelo caráter sagrado que ela

possui. No entanto, a vítima não seria sagrada se não fosse morta, o que legitima e deslegitima o sacrifício ritual (GIRARD, 1990, p. 13). Essa mesma ambivalência está presente no Hulk que é forte, primitivo, descontrolado, contrastando com Bruce Banner, inteligente, fraco e contido. A figura do duplo é explorada por Girard, quando afirma que o herói e seu rival são monstros, mudando apenas a ênfase dada à monstruosidade de um em detrimento da de outro (GIRARD, 1990, pp. 196-7). Porém, ambos podem ser monstros, assim como Campbell afirma que o herói pode ser imperador ou tirano, caso se deixe corromper pelo poder (CAMPBELL, 2007, pp. 331-33). Girard pontua em sua obra que a violência é de todos e está em todos (GIRARD, 1990, p. 11). Assim como a destruição causada pelo Hulk é violenta, sacrificá-lo também o é. Portanto, se ele é um monstro, os *Illuminati* também são. Isso é deixado bem claro por Girard, quando afirma: “Fazer violência ao violento é deixar-se contaminar por sua violência” (GIRARD, 1990, p. 41).

Há, talvez, uma justificativa para o exílio forçado do protagonista, além da que foi dada pelo grupo. Enquanto existir, o Hulk será sempre uma ameaça, pelo simples fato de ser uma força incontrolável. O medo de ele perder o controle novamente fez com que o grupo escolhesse por exilá-lo. No entanto, a sociedade representada nos quadrinhos é a nossa ou, pelo menos, algo muito próximo da que vivemos, o que implica que o Hulk poderia ser julgado pelos supostos crimes cometidos por ele. Chamamos a atenção para esse ponto porque Girard diz que as sociedades mais primitivas, ou, em outras palavras, aquelas que não possuem sistema judiciário, usavam do sacrifício como punição (GIRARD, 1990, p. 33). Hoje o mais próximo disso que temos é a pena de morte, mas não são todos os países que a praticam. Supomos a existência de um sistema judiciário no Universo Marvel, ou, de forma mais restrita, no Universo do Hulk, ao constatarmos que Jennifer Walters, a Mulher-Hulk, é uma advogada – além de prima de Banner – e que, então, a falta de um julgamento adequado se dá pelo fato de o Hulk ser *primitivo* se comparado com o mundo ao seu redor.

Se os sacrifícios humanos, conforme apontado por Girard, eram aplicados a prisioneiros de guerra, escravos ou inválidos (GIRARD, 1990, p. 25), e o Hulk foi inserido nesse mesmo grupo e, conseqüentemente, sacrificado, concluímos que ou ele era visto como um pária da sociedade – alguém que não poderia ter as leis aplicadas a si –, ou simplesmente alguém primitivo demais para a sociedade na qual se encontrava. Portanto, leis modernas não se aplicariam ao Hulk, e a solução seria utilizar de um meio mais primitivo: o sacrifício. Ainda, quando ele retorna de Sakaar para a Terra e busca vingança contra o grupo que causou

seu sofrimento, ele usa de violência e não de leis, ilustrando a ideia que Girard trouxe de “a vingança livre *substitui* o sistema judiciário” (GIRARD, 1990, p. 31, grifo do autor), o que reforça o caráter primitivo do protagonista.

Admitindo a justificativa utilizada pelos *Illuminati* como verdadeira, podemos supor o porquê do sacrifício ter apresentado tantas falhas, a constar a falta de unanimidade, a escolha de um companheiro como vítima ritual e o conseqüente excesso, de que ainda vamos tratar. Se a sociedade que compõe a diegese é análoga a nossa, ela seria, portanto, *moderna demais* para utilizar um recurso tão primitivo quanto o sacrifício. Por ritos como esses não serem mais utilizados, o procedimento nos é desconhecido, e podemos supor que tentar reproduzir algo que nos é estranho acabaria por gerar alguns erros. Isso, somado a todos os fatores já citados, contribui para o mau funcionamento do rito.

Cada um dos enganos cometidos no procedimento gerou a falha mais explícita no rito, que foi o excesso. Girard afirma que “pouco importa que o desnível ocorra no campo do *excesso* ou da *insuficiência*: no final das contas, ele acarretará conseqüências idênticas” (GIRARD, 1990, p. 57, grifo do autor). É importante que, para o bom funcionamento do rito, ele ocorra em conformidade com os costumes pré-determinados pela sociedade em que ele está inserido. Não há como mensurar o que seria um sacrifício adequado ao Hulk, se é que esta seria a melhor alternativa. A ira do Gigante Esmeralda foi o que desviou a nave de seu curso, fazendo com ela atravessasse um buraco de minhoca que o levaria a Sakaar.

O destino do Hulk havia sido escolhido com cuidado, para que ele sobrevivesse e não passasse por necessidades. Nas palavras de Reed Richards, do Quarteto Fantástico: “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). O sacrifício que o Hulk passaria já fugiria da norma, uma vez que ele não seria morto, mas exilado. Também pudera, não há uma forma de matar o Hulk; tentar fazê-lo o deixaria mais irritado, portanto mais forte. Ao descobrir o plano dos *Illuminati*, o Hulk se irritou, golpeou a nave que o transportava e a desviou de seu curso. Ao chegar a Sakaar, um ambiente hostil, passou por várias tribulações, desde ser vendido como escravo a liderar uma guerra civil. Quando tudo parecia se resolver para o personagem, a nave que o transportara explodiu e fez com que ele se irritasse ainda mais por ter perdido aquilo que conquistara com tanta luta. Isso desencadeou no personagem um desejo muito forte de vingança.

Portanto, o sacrifício sofrido pelo Hulk não foi capaz de cumprir com seu objetivo, de evitar uma destruição como a que ocorreu em Las Vegas ou em tantas outras ocasiões. Girard aponta que, quando isso acontece, “ele aumenta a torrente de violência impura que não consegue mais canalizar” (GIRARD, 1990, p. 59). Dessa forma, aqueles que deveriam ser protegidos pelo sacrifício tornam-se vítimas dele. Ao invés de eliminar essa violência impura, o rito funciona com um detonador, “a eliminação da violência não se produz, os conflitos multiplicam-se e o perigo das reações em cadeia multiplicam-se” (GIRARD, 1990, p. 57).

O Hulk retorna a Terra e vai atrás de cada um dos heróis que o exilou, a começar pelo Raio Negro. O alvo do Gigante Esmeralda eram apenas os heróis que lhe causaram sofrimento, mas vários outros interferiram na luta, seja para proteger seus companheiros, seja para tentar ganhar tempo para os *Illuminati* pensarem em uma estratégia para detê-lo. Após capturar todos os seus agressores e destruir metade da cidade com isso, o Hulk então ordena que eles lutem entre si para que o vencedor o enfrente num duelo até a morte. Percebemos então os efeitos miméticos da violência no procedimento adotado pelo Hulk: ele iria infligir no grupo o mesmo que ele sofrera em Sakaar.

Percebemos na saga que a temática girardiana da violência esteve presente de forma explícita, desde a concepção do rito e todas as falhas que este apresentou até ser posto em prática e tudo que o Hulk sofreu enquanto *scapegoat*, culminando no excesso que o faria clamar por vingança, o que foi previsto por Girard e se repetiu em outras obras literárias. Porém, ao ser consumado o ritual, o Hulk começa sua própria trajetória heroica, rumo ao desconhecido, e é dessa jornada que falaremos a seguir.

#### **4.2 A Jornada Heroica do Hulk enquanto sacrifício**

David Reynolds afirma que super-heróis atuam como figuras míticas influentes na cultura moderna (REYNOLDS 2008, p. 132). Analisá-los sob a ótica do mito de Campbell é quase inevitável, já que Reynolds também afirmou que o papel de educação moral que os quadrinhos de super-heróis provêm é semelhante aos mitos de Platão (Id. Ibid.). Se aceitarmos que a saga *Planeta Hulk* constitui um mito moderno, poderemos analisá-la sob a ótica da *Jornada do Herói*, de Joseph Campbell.

Ainda que a saga que trabalhamos lide com um mal fadado sacrifício e as consequências de sua falha ritualística, percebemos que muitos dos passos citados por

Campbell foram contemplados na obra. Assim, traremos os pontos que ficaram em maior evidência.

Já no prelúdio de *Planeta Hulk*, na minissérie *Paz em Nosso Tempo*, notamos Nick Fury no papel de um agente que traz o *Chamado da Aventura*. Campbell diz que “o herói pode agir por vontade própria na realização da aventura [ou] ser mandado ou enviado para longe por algum agente maligno ou benigno” (CAMPBELL, 2007, p. 66). Como já vimos na seção sobre o enredo, Fury contata Banner para pedir ajuda com um mau funcionamento de um satélite da HYDRA, que se tratava, na verdade, de um experimento da S.H.I.E.L.D. contra o qual o Hulk teve que lutar. Após o embate, o Hulk começa sua jornada ao ser enviado para longe em uma nave. Podemos perceber a recusa do chamado em dois pontos da narrativa: a relutância de Banner em aceitar o pedido de Fury, especialmente por ele deixar bem claro que era a ajuda do Hulk que ele precisava e não do cientista. Outro ponto que ilustra a resistência do personagem é, quando ele já descobriu a traição de Fury, o Hulk começa a esmurrar a nave que o encaminharia para o exílio – sua real aventura.

Percebemos que o Hulk nunca aceitou seu chamado para a aventura, talvez por que ela não tenha sido propriamente apresentada a ele. Para o protagonista, a aventura acabaria quando ele destruísse o satélite, quando, na verdade, ela começou no instante que ele entrou na nave de volta a Terra, tendo sua rota desviada e sendo encaminhado ao exílio. Por conta disso, não houve uma fada madrinha, ou um ancião, que servisse como figura protetora para guiá-lo ao aceite do chamado. Porém, a mensagem deixada na nave, gravada por Reed Richards e os demais *Illuminati*, é o mais próximo que temos de um auxílio sobrenatural, nos moldes de Campbell. Contudo, o autor diz que chega um momento que “uma série de indicações de força crescente se tornará visível até que [...] a convocação não possa mais ser recusada” (CAMPBELL, 2007, p. 64). A partir do momento que ele aceitou ajudar Fury, ele perdeu o controle da situação e não havia mais como voltar. Outra interpretação é que, ao invés de Nick Fury ser o agente que o envia para longe, os *Illuminati* cumpririam este papel, de modo que a aventura começasse já no momento em que a mensagem gravada começa a ser reproduzida e o Hulk se dirige ao buraco negro, o que desconsideraria o prelúdio da saga.

Depois de tanto esmurrar a nave, esta entra em pane e desvia sua rota, passando por um buraco negro. Aqui traçamos um paralelo com a passagem pelo primeiro limiar, que Campbell chamou de *a passagem pelo ventre da baleia*. Nesse ponto, o herói passa por um limiar mágico, por uma esfera de renascimento, que pode ser representada pelo útero materno



(CAMPBELL 2007, p. 91). Temos no começo de uma jornada heroica a passagem por um caminho que liga dois mundos distintos, como em *Alice no País das Maravilhas*, em que a menina passa pela toca do coelho (CARROLL, 2009, p. 14), ou, no nosso caso, do Hulk passando pelo buraco de minhoca que o levaria a Sakaar. Quando passa pelo limiar, o herói dá a impressão de que morreu, quando na verdade foi jogado no desconhecido, em um mundo novo aonde ele irá se aventurar. Campbell ainda acrescenta que a passagem pelo limiar constitui uma forma de auto-aniquilação. A entrada no desconhecido é como morrer no mundo comum para nascer de novo no desconhecido (CAMPBELL 2007, p. 92), daí vem a analogia com o útero materno. Ainda que o Hulk tenha sido enganado e exilado, a passagem pelo buraco de minhoca é de sua total responsabilidade. Foi por conta de um acesso de raiva que a nave teve seu computador de bordo danificado e desviou a rota pelo portal. Se não o fizesse, provavelmente acabaria indo para o ambiente previamente selecionado para ele. (PAK et al, 2014, p. 1), limitando sua aventura ao exílio. Sem o desvio de rota, não haveria aventura.

Porém, ao fazer com que sua nave perdesse o controle de navegação e rumasse ao buraco negro e, posteriormente, ao desconhecido, o Hulk ingressou de vez em sua aventura. Atravessando o buraco de minhoca, ele chegou a Sakaar, onde foi abordado por nativos e por imperiais que o subjugaram e acabaram vendendo-o como escravo. É nesse ponto que ele experimenta sua primeira mudança, sendo vendido para ser um gladiador. Ele faz novos inimigos, como o Rei Vermelho, e novos aliados, os outros gladiadores que formam o grupo. Este é o caminho de provas mencionado por Campbell. Segundo ele, “o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 2007, p. 102). De fato, a paisagem de Sakaar é diferente, possuindo um tom alaranjado – que trataremos na próxima seção – e percebemos a ambiguidade nos habitantes do planeta, que são divididos entre nativos insectóides e imperiais de pele mais rosada.

Quando o Hulk é levado para a Arena, ele consegue vencer com facilidade seus adversários, até o momento em que ele decide desafiar o Rei Vermelho. Ainda que este último não fosse um desafio apropriado para o Hulk, com o apoio de sua Sombra Belígera, e atacando o Gigante Esmeralda pelas costas, o Rei derrota o Hulk e o envia para a Goela. Como já mencionamos, este funciona como um centro de treinamento de novos gladiadores – em especial, aqueles que causam mais problemas. A maioria não sobrevive, sendo devorados

pelo monstro que lá vive (o dono da goela). Após a primeira noite que passa no local, o Hulk então se joga no fosso onde está o animal e salva um dos prisioneiros. Não fica claro se o herói venceu, pois logo os imperiais chegaram e o subjugaram, mas o simbolismo de seu salto para a Goela representa uma aproximação com a caverna profunda ou com a escuridão. É nesse momento que o herói se prepara para uma grande mudança, de acordo com Campbell, num “estágio de ‘purificação do eu’ ou [em outras palavras] um processo de dissolução, transcendência ou transmutação das imagens infantis do nosso passado” (CAMPBELL, 2007, p. 105). É na Goela que o Hulk treina e forma o time de gladiadores que o acompanha até o final da sua jornada.

Depois desse período na Goela, ele busca conseguir sua liberdade, passando por outras provações até conquistá-la. Como já vimos, o Hulk teria que vencer três lutas na Arena para ser libertado, mas não foi o que aconteceu. Ao ser enganado, o Hulk e seus seguidores atacaram a Arena e fugiram, instaurando uma guerra civil no planeta: de um lado os gladiadores, escravos e nativos; de outro, o Rei Vermelho e seus soldados. O período de provações que o Hulk passa vai desde seu treinamento na Goela, passa pelas lutas que realizou na Arena e se desenvolve em todas as batalhas contra os soldados do Rei Vermelho, até culminar na luta final. A provação, de acordo com o autor, “é um aprofundamento do problema do primeiro limiar” (CAMPBELL, 2007, p. 110). O Hulk conheceu o problema ao chegar a Sakaar e desafiar o Rei Vermelho e, agora, ele precisaria passar por todas as provações até derrotá-lo.

Nesse ínterim, a Sombra Belígera se aproxima do Hulk, trocando de lado na guerra. Ela, que nos é apresentada como Caiera, começa a admirar o Hulk pela sua força e sua moral. Ao mesmo tempo, ele vê nela uma mulher forte que pode lutar a seu lado. É nesse ponto que observamos o que Campbell chama de *O encontro com a Deusa*. Caiera representa o feminino na obra:

A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende. À medida que ele progride, na lenta iniciação que é a vida, a forma da deusa passa, aos seus olhos, por uma série de transfigurações: ela jamais pode ser maior que ele, embora seja sempre capaz de prometer mais do que ele é capaz de compreender. Ela o atrai e o guia e pede que lhe rompa os grilhões que o prendem. E se ele puder lhe alcançar a importância, os dois [...] serão libertados de todas as limitações. A mulher é o guia para o sublime auge da aventura sensual. Vista por olhos inferiores, é reduzida a condições inferiores [...] Mas é redimida pelos olhos da compreensão. O herói que puder considerá-la tal como ela é [...] traz em si o potencial do rei, do deus encarnado, do seu mundo criado. (CAMPBELL, 2007, p. 117).

Podemos perceber que Caiera traz ao Hulk todo o conhecimento sobre as raças de seu planeta, de como o Rei Vermelho ascendeu ao poder, e se põe a sua disposição para ajudar a derrotá-lo. Notamos que ela vai se transformando aos olhos do Hulk, de inimiga para aliada, de guerreira à esposa, ao mesmo tempo em que ele vai conhecendo mais do planeta onde está. Enquanto os companheiros do Hulk desconfiam que ela seja uma espiã, ou que ela vá traí-los, Hulk enxerga nela uma poderosa aliada, que vai ajudá-lo na solução dos problemas. Caiera, por outro lado, sabe que não é mais forte que o Hulk, tendo lutado com ele e comprovado tal fato, mas o guia para derrotar a tirania do Rei e, conseqüentemente, levá-lo a aceitar seu papel como o *Filho de Sakaar*.

Ao derrotar o Rei Vermelho, o Hulk é coroado como novo rei de Sakaar. Caiera é oferecida a ele como Sombra, mas ele recusa: ele a quer como esposa, não como protetora. Nesse ponto da história, ocorre o casamento místico, a união entre o herói e a deusa, que Campbell aponta como “o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a benção do amor” (CAMPBELL, 2007, p. 119). Caiera serve como a tentação que manteria o Hulk em Sakaar. O Hulk abraça sua condição de *Filho de Sakaar*, aquele da profecia e sofre a apoteose. Ele se torna, de fato, aquele que salvaria o planeta – e assim o fez, ao unir as tribos e derrotar o Rei Vermelho. Ele recebe a recompensa última que é a aceitação e admiração dos habitantes do planeta e sua coroação como rei.

O término da obra distancia-se um pouco da proposta de Campbell, ainda que possamos traçar alguns paralelos. O Hulk foi enviado para nunca mais voltar, então a recusa do retorno faria pouco sentido nesse contexto. Mesmo que ele estivesse feliz com sua esposa e seu reino e, por conta disso, se recusasse a voltar, o plano dos *Illuminati* foi exilá-lo para trazer a segurança para a Terra. Enquanto ele estivesse distante, o “elixir” que Campbell diz que o herói iria trazer para o mundo comum já estaria nele. Porém, a destruição de Sakaar e as lembranças do que o levou até ali fizeram com que o Hulk trouxesse para a Terra a vingança e não a paz almejada pelos *Illuminati*. O resgate do Hulk pelos seus companheiros, feito às vésperas da destruição do planeta, serve como uma ressurreição, um ponto em que o herói sai do mundo desconhecido – ou mundo dos mortos – de volta ao mundo comum, trazendo toda sua raiva como o elixir. Ou, em outra interpretação, a manifestação do elixir seria a posição do Hulk como Rei de Sakaar, encerrando a jornada heroica e conduzindo a narrativa de volta às conseqüências do sacrifício profano que ele sofreu.

Podemos ainda notar que o Hulk contempla dois tipos diferentes de herói conforme a noção de Campbell: o herói-guerreiro e o herói-imperador/tirano. Enquanto luta contra seus inimigos, especialmente o Rei Vermelho, o Hulk é o guerreiro, é aquele que derrotará o tirano e matará monstros para “realizar suas tarefas de adulto no mundo dos homens” (CAMPBELL, 2007, p. 322). E o “dragão a ser morto por ele é justamente o monstro da situação vigente” (CAMPBELL, 2007, p. 323). Porém, ao conhecer a profecia de Sakaar – a de que viria o filho de Sakaar e salvaria o povo ou o Quebra-Mundos, que destruiria a todos –, o Hulk se torna o herói-imperador/tirano, que, ao derrotar o Rei Vermelho, clama para si a posição de monarca e reina em paz no planeta. Mas a nave que o levou destrói o planeta e faz com ele deseje se vingar de todos aqueles que lhe causaram sofrimento. Ao retornar à Terra, Hulk segue os passos do tirano que ele derrotou em Sakaar, faz com que os *Illuminati* digladiem tal qual o Rei Vermelho fizera com os escravos em Sakaar, deixando “de ser o mediador de dois mundos” (CAMPBELL, 2007, p. 333), para “tornar-se o ogro tirano” (Id. Ibid).

#### **4.3. O lugar da imagem na narrativa**

Por estarmos analisando uma história em quadrinhos, não podemos desconsiderar o elemento gráfico na nossa análise. O diferencial desse formato é podermos analisar tanto o enredo quanto a imagem e perceber o quanto um complementa o outro na obra.

Em *Planeta Hulk*, as cores têm um papel muito importante para pontuar as emoções a serem transmitidas ao leitor. Todos os efeitos e cores utilizados causam no leitor uma reação psicológica. Diversos autores estudaram o que viria a ser chamado de Teoria da Cor. Fraser e Banks trazem o estudo de Max Lüscher, sobre a psicologia da cor, que afirma que cada uma delas determina aspectos da personalidade do indivíduo. Wright acrescenta que seus quatro grupos de cores ligados a diferentes tipos de personalidade remetem a Aristóteles, Hipócrates e até mesmo Jung (FRASER; BANKS, 2007, p. 49). Cores como o vermelho dão a noção de calor ou energia, como também podem dar a ideia de agressão, violência. O verde, cor predominante do nosso protagonista, traz as noções de equilíbrio, esperança ou até consciência ambiental, contra certa estagnação ou desinteresse (Id. Ibid.). Chamamos atenção para o fato de que essas características podem ser mais ou menos exploradas dependendo da obra e do artista. Nem sempre o Hulk vai representar esperança como acabou acontecendo em *Planeta Hulk*.

Cada personagem possui uma coloração que, dentro da análise das cores trazida por Fraser e Banks (2007), corresponde ao comportamento do personagem. O Rei Vermelho possui toda uma agressividade, instinto de sobrevivência e poder que a cor realça, além de vestir uma armadura dourada que traz o brilho do ouro da realeza em tons de amarelo que trazem a noção de autoestima elevada e confiança e impõe o medo. No espectro de cores, o vermelho se opõe ao verde, cor de nosso protagonista. Por mais que nem todas as emoções do Hulk sejam condizentes com a sugestão que sua coloração dá, afinal ele possui muitas das características do antagonista (tais quais força, coragem física, agressão), mas traz esperança ao povo, que vê nele um salvador. Ainda de acordo com Fraser e Banks, o verde tem a conotação negativa de desinteresse, que foi mostrado pelo Hulk ao ser exaltado como salvador. Ele não queria ser parte da profecia, mas ser livre. As circunstâncias foram o conduzindo na sua jornada, até ele adotar seu papel como o *Filho de Sakaar/Quebra-Mundos*. Por possuir essa agressividade, essa raiva que o motivou ao longo da saga, os coloristas muitas vezes deram uma tonalidade avermelhada ao Hulk, normalmente por influência do meio em que estava, mas que servia para mostrar a variedade de emoções que o Hulk sentiu ao longo de sua jornada (vide anexo 8). Sua agressividade foi enfatizada nos traços mais fortes, sobretudo nas feições, quando o quadro era de um close no rosto do personagem.

Os demais personagens também possuem cores que remetem um pouco à sua personalidade. Caiera é cinza, e em seu papel como protetora do Rei Vermelho, funciona como uma escolha acertada de quem transmite certa neutralidade, especialmente na parte psicológica. Ela é o escudo do Rei e não se posiciona, serve apenas ao propósito de defendê-lo. Ao se casar com o Hulk, mantém-se como uma sombra dele. É uma personagem forte, mas com pouco desenvolvimento emocional. O mesmo se pode dizer de Hiroim, um dos gladiadores. Pertencente à mesma raça que Caiera, Hiroim é calado, forte e segue o Hulk. Contudo, pouco conhecemos de seu *background*. O que sabemos sobre ele é que deveria estar na mesma posição que Caiera, mas por não saber controlar sua raiva, não foi aprovado no seu treinamento e, por conseguinte, recebeu a alcunha de “o humilhado” e foi vendido como escravo. Miek é um insectóide cinza com tons mais escuros, aproximando-se do preto. Diferente da neutralidade e falta de confiança que a cor cinza instiga no leitor, Miek traz mais elementos de ameaça e frieza. Por ser o último de sua espécie, luta sem se importar com seu destino ou o dos seus inimigos.

Elloe é da mesma raça que os imperiais, possuindo a mesma coloração rosa-avermelhada. Ela e seu pai descobriram a extensão do descaso do tirano para com seu povo e se juntaram ao movimento rebelde. Elloe é explosiva, quer vingança a todo o custo e é agressiva. Diferentemente dela, temos Korg. Este é constituído de sílica, tem cor de areia, mais amarelado. É mais contido e não tem rompantes de raiva, é um dos últimos de sua espécie, o que lhe dá um ar mais contemplativo da situação em que se encontra.

É importante ressaltar que todos os personagens que constituem a população de Sakaar foram apresentados nessa obra, à exceção, obviamente, do Hulk. Ou seja, no caso desse último, suas características básicas, como tamanho e cor foram mantidas. Não se pode dizer, por exemplo, que o colorista escolheu representar o Hulk com a cor verde para inspirar confiança aos nativos de Sakaar – e conseqüentemente ao público –, mas aproveitou essas características já estabelecidas no Universo Marvel para criar essa noção. Em outras palavras, o Hulk não é verde na história para causar certos efeitos, mas estes são reforçados pelas características que ele já possuía. Já os demais personagens foram apresentados nessa saga, de modo que suas características podem, sim, ter sido pensadas para induzir o público a interpretá-los de uma ou outra forma. Outro pensamento possível é que alguns dos personagens, como o Rei Vermelho, tenham sido criados levando em consideração as características que o Hulk possui para se relacionar com ele em oposição ou complementação. Se um já é verde, seu antagonista é vermelho para reforçar o quanto eles são diferentes. As cores destes dois personagens em específico endossam a relação herói x tirano trazida por Campbell, por serem opostas.

Os trajes de gladiador que alguns personagens vestem remetem àqueles utilizados pelos romanos, ilustrando o conceito do herói como guerreiro citado por Campbell. O ambiente de Sakaar é totalmente avermelhado, tanto o solo, quanto o céu, em tons quentes que transmitem tensão ao leitor. (vide anexos 5, 6, 8 e 9) Recria o impacto da violência presente na obra, do excesso que o protagonista está sofrendo. Fogo, calor e intensidade emocional fazem com que o leitor sinta a atmosfera de algo violento está acontecendo ou prestes a acontecer. As feições dos nativos instigam hostilidade, também pontuando o excesso no rito, na forma como o Hulk foi recebido no planeta.

É no código icônico que o desenhista encontra os meios necessários para transmitir certos efeitos, tais como emoções ou sentimentos. Nas palavras de Cagnin, “não é a imagem que significa o momento, mas o momento que faz a imagem” (CAGNIN, 2014, p. 114).

Quanto à semelhança com o mundo real, ou o realismo da imagem, McCloud (1993) afirma que, quanto mais próximo do mundo real, mais específico o personagem e, no que tange às cores, McCloud afirma que, por vivermos em um mundo de cores, quadinhos coloridos vão parecer mais reais do que os em preto e branco (MCCLOUD, 1993, p. 192). As cores empregadas pelos coloristas e o estilo escolhido pelos desenhistas da saga ilustram o caráter violento que a obra possui, permitindo que o leitor sinta a violência que o Hulk está passando e causando ao longo de sua jornada.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após rápida análise da trajetória do Hulk enquanto vítima sacrificial, podemos perceber o quanto o rito estava fadado ao fracasso. Não só careceu de unanimidade ao ser escolhido como sacrifício, fato tido como necessário por Girard como já mencionamos, como também pecou ao ser excessivo em sua violência. Além disso, o Hulk foi um companheiro de muitos daqueles heróis que o exilaram, tornando a violência fundadora muito mais grave do que seria se um *scapegoat* adequado fosse utilizado em seu lugar, o que corrobora as chances de fracasso.

Não há como postular o que aconteceria se não houvesse um desses fatores acima citados. Conforme Girard, o que podemos saber com certeza é que “as consequências seriam catastróficas” (GIRARD, 1990, p. 127), mas o modo como se desenrolaria ou a intensidade da vingança poderiam ser diferentes. Nota-se que o excesso de violência sofrido pelo protagonista no ritual é o catalisador da sua vingança: é por ter sido feito de gladiador em Sakaar que ele força os *Illuminati* a digladiarem entre si; é pela explosão do planeta que ele ameaça explodir Nova York e assim sucessivamente.

Pode parecer chocante que uma história em quadrinhos seja tão violenta, mostrando amigos lutando entre si e contando com o recurso gráfico para reforçar com traço e cores a violência, a raiva, o sangue. São essas imagens que dão um dos aspectos diferenciais para a obra, nos permitindo uma maior imersão. Porém, a sensação que temos ao ler *Planeta Hulk* é a de ler uma história conhecida. Se Umberto Eco diz que “toda história conta uma história já contada” (ECO, 1985, p. 40), Campbell reforça essa noção ao dizer que a mitologia é a mesma em todos os lugares, sob a variedade dos costumes (CAMPBELL, 2007, p. 15-6). Esses argumentos vão ao encontro da violência sacrificial contida na obra, o que nos permite interpretar a obra à luz da teoria de Girard segundo a qual os mitos e tragédias remetem ao ritual sacrificial.

As várias culturas que praticam o sacrifício possuem semelhanças entre seus ritos, de modo que Girard afirma que “o sacrifício aparece como a origem de todo o religioso” (GIRARD, 1990, pp. 115-6). Não é possível saber qual foi o ato fundador, ou o que levou o homem a repetir constantemente um processo cruel como tal, mas se pode inferir que seja algo bastante parecido com os sacrifícios como os conhecemos e que os ritos perpetuaram-se pelas formas culturais ou pela religião (GIRARD, 1990, p. 118). O autor afirma que a religião



está presente na origem de todas as sociedades humanas e que tem o exclusivo propósito de manter a violência fora da comunidade, em uma função catártica (GIRARD, 1990, p. 119). Podemos notar tal asserção em todos os mitos cuja origem possui uma criatura mítica que mata outra cuja morte influencia nos ditames da sociedade, como casamentos ou proibições e demais ritos, funcionando como uma religião.

Quando os heróis reproduzem esse ritual na obra, eles estão remetendo a um comportamento mais primitivo do que pensavam, numa mimesis do que nossos ancestrais fariam se quisessem purgar a violência. Ainda que não esteja explícito na fala dos personagens, a resolução do problema está na morte/exílio do Hulk, assim como a origem dos problemas é consequência desse mesmo fator, como a origem de um mito moderno, já que, como aponta Reynolds, super-heróis tem um papel como figura mítica contemporânea e suas narrativas funcionam como ferramentas de educação moral, bem como o mito entendido por Platão ou Malinowski (REYNOLDS, 2008, p. 132).

A falha do processo, o Hulk ficando irado na nave que o transporta e o consequente desvio de rota para Sakaar fazem com que dentro do sacrifício o Hulk comece sua jornada heroica. E durante sua trajetória em Sakaar, o povo recorda-se de uma antiga profecia de um *Filho de Sakaar* ou *Quebra-Mundos*, que viria para salvá-los ou destruí-los. O sacrifício que o Hulk sofre proporciona que a religiosidade dos habitantes de Sakaar seja resgatada, fazendo dele, se não o divino, o Messias alienígena, exemplificando na obra o que Girard havia postulado: o religioso/mito tem origem no sacrifício ou, ainda, o sacrifício tem origem no religioso/mito, se levarmos em consideração que a profecia de Sakaar já existia antes do sacrifício sofrido pelo Hulk, reforçando o caráter cíclico dessa relação.

Com base nessas afirmações, podemos entender o motivo pelo qual a história nos prende e nos identificamos com tanto com ela. As cores vívidas e em tons avermelhados nos ajudam a sentir as emoções, sobretudo a raiva constante que o personagem principal sente. Observamos em pouco mais de 300 páginas o desenrolar de um rito que um dia foi feito pelos nossos antepassados. Numa sociedade em que ritos como esses não são mais praticados e que novas religiões surgem baseadas em outras mais antigas e que carecem de um ritual próprio – muitas dessas são baseadas no sacrifício de Cristo –, desconhecemos o processo ritualístico primitivo, substituímos sangue por água e corpos por pães. A mais clara evidência desse desconhecimento está na própria obra, quando o processo ritualístico utilizado pelos heróis é falho, quando a já equivocada decisão de sacrificar um dos seus não foi unânime.

É isso que torna *Planeta Hulk* genial, num mais do mesmo mítico onde o herói faz sua jornada como todos os outros: apresenta ainda a temática primitiva do sacrifício como um dos motes principais da história, mas faz sentido ao leitor justamente por ser familiar e por lhe proporcionar satisfação. Girard afirma que “a violência fundadora era desconhecida, mas sua existência era confirmada. Nas interpretações modernas sua existência é negada” (GIRARD, 1990, p. 389). Pressupõe-se um recalçamento da violência fundadora, negamos sua existência, mas ela ainda existe e “continua a governar tudo” (Id. Ibid.). Com uma necessidade de fazer justiça e evitar a violência ao mesmo tempo em que buscamos reprimir nossos impulsos primitivos, compensamos com obras que apresentem esse teor, sejam livros e quadrinhos, sejam filmes e séries. Aplaudimos noticiários que mostram brutalidade tanto policial quanto da vítima que se vingam contra seu agressor ou mesmo repetimos frases como *bandido bom é bandido morto* por ainda acreditar na eficiência de um sacrifício como *pharmakós* para a violência ou, ainda, para tentar afirmar novamente a existência da violência fundadora.

## REFERÊNCIAS

- BENDIS, Brian Michael; DO, Jim Cheung. **The New Avengers: Illuminati**. New York: Marvel, 2008. 54 p.
- BÍBLIA. **Bíblia de Jerusalém**. Tradução de Euclides Martins Balancin et al. São Paulo: Paulus, 2007. 1592 p.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014. 287 p.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007. 414 p.
- CARROLL, Lewis. **Alice no País das maravilhas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. 159 p.
- ECO, Umberto. **Pós Escrito A O Nome da Rosa**. Tradução de Leticia Zini Antunes e Álvaro Lorencini. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985. 66 p.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005. 138 p.
- FELINTO, Erick. Obliscência: por uma teoria pós-moderna da memória e do esquecimento. In: **Revista Contracampo**, número 5. Niterói: IACS/UFF, 2002. p.21-32. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.20505/contracampo.v0i05.445>>. Acesso em: 05 fev. 2016.
- FRASER, Tom; BANKS, Adam. **O Guia Completo da Cor**. São Paulo: Senac São Paulo, 2007. 224 p.
- GIRARD, René. **A Violência e o Sagrado**. Tradução de Martha Conceição Gambini. São Paulo: Unesp, 1990. 410 p.
- GLADIADOR. Direção de Ridley Scott. Com Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen. Dreamworks/Universal Pictures. U.K./E.U.A. 155 min, Dolby Digital, cor, 2000.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. In: **História Imagem e Narrativas**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 5, p.119-128, set. 2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

LEE, Stan et al. **Captain America Comics #01**. New York: Timely Comics, 1941. 45 p.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. Incredible Hulk #1. In: LEE, Stan et al. **Marvel Origens: A década de 1960**. Tradução de Fernando Bertacchini. São Paulo: Salvat, 2016. p. 35-59.

LEE, Stan. **Origins of Marvel Comics**. New York: Simon & Schuster/Marvel Fireside Books, 1974. 247 p.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The invisible art**. New York: Harper Collins Publishers, 1993.

\_\_\_\_\_. **Desenhando Quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

PAK, Greg; PAGULAYAN, Carlo; LOPRESTI, Aaron. **O Incrível Hulk: Planeta Hulk Parte 1**. Tradução de Marcelo Soares e Fernando Lopes. São Paulo: Salvat, 2014. 237 p.

\_\_\_\_\_. **O Incrível Hulk: Planeta Hulk Parte 2**. Tradução de Marcelo Soares e Fernando Lopes. São Paulo: Salvat, 2014. 208 p.

PAK, Greg; ROMITA JUNIOR, John. **Hulk Contra o Mundo**. Tradução de Marcelo Soares e Paulo França. São Paulo: Salvat, 2014. 228 p.

REYNOLDS, David. **Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths**. Kindle Ed., 2011. 146 p.

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. **Frankenstein**. Norton Critical Editions: New York, 1996. 207 p.

STEVENSON, Robert Louis. **The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde**. London: Penguin Classics, 2002. 224 p.

STRACZYNSKI, J. Michael et al. **Fantastic Four #533**. New York: Marvel Comics, 2006. 22 p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/01](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/01)>. Acesso em: 10 jan. 2016.

\_\_\_\_\_. **Fantastic Four #534**. New York: Marvel Comics, 2006. 22 p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/2](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/2)>. Acesso em: 04 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. **Fantastic Four #535**. New York: Marvel Comics, 2006. 22 p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/03](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/03)>. Acesso em: 04 dez. 2016.

WAY, Daniel et al. **Incredible Hulk #88**. New York: Marvel Comics, 2006. 22.p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/06](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/06)> . Acesso em: 04 dez. 2016

\_\_\_\_\_. **Incredible Hulk #89**. New York: Marvel Comics, 2006. 22.p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/07](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/07)> . Acesso em: 04 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. **Incredible Hulk #90**. New York: Marvel Comics, 2006. 22.p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/08](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/08)> . Acesso em: 04 dez. 2016.

\_\_\_\_\_. **Incredible Hulk #91**. New York: Marvel Comics, 2006. 22.p. Disponível em: <[http://hqultimate.com/leitor/Planeta\\_Hulk/09](http://hqultimate.com/leitor/Planeta_Hulk/09)> . Acesso em: 04 dez. 2016.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. New York: Reinhart & Company, Inc, 1954. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/30827576/Seduction-of-the-Innocent-1954-2nd-Printing>>. Acesso em: 19/07/2016.

ANEXOS

Anexo 1 – Primeira aparição do Hulk – (LEE; KIRBY, 1962 *apud* LEE et al, p. 36)



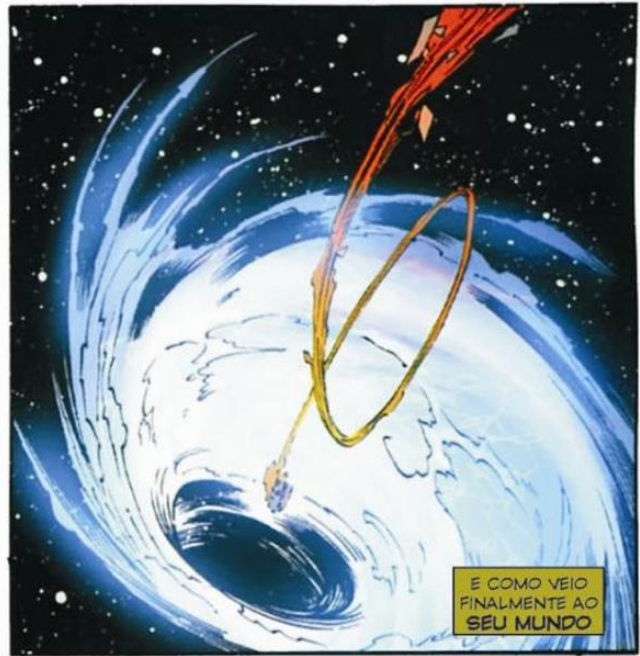


2 – Capa alternativa de *Planeta Hulk* #92(PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2014, capa).





**ANEXO 3 – Passagem pelo limiar, (PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2014, p.1).**





ANEXO 4 – Diálogo entre o Coisa e o Tocha Humana, (STRACZYNSKI et al, 2005. p. 22)



**ANEXO 5- Paisagem de Sakaar, (PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2014, pp. 3-4).**





**ANEXO 6 – Hulk e as placas tectônicas (PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2014, p. 59)**





ANEXO 7 – Namor e a falta de unanimidade (BENDIS et al, 2006, p. 22)





**ANEXO 8 – Hulk com tons avermelhados – capa alternativa *Planeta Hulk*  
#100 (PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2006, capa).**





Anexo 9 – Paisagem de Sakaar 2 (PAK; PAGULAYAN, LOPRESTI, 2006, p. 202)

