

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
FACULDADE DE LETRAS – FALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA E LITERATURA – PPGLL
MESTRADO EM ESTUDOS LITERÁRIOS

THAYRONE IBSEN GOMES SILVA

PUNHOS E PASSOS DO HOMEM VERMELHO:
Olhares sobre os heroísmos distópicos de *Daredevil*

MACEIÓ – AL

2020

THAYRONE IBSEN GOMES SILVA

**PUNHOS E PASSOS DO HOMEM VERMELHO:
Olhares sobre os heroísmos distópicos de *Daredevil***

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Vinicius Matias

MACEIÓ

2020

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

S586p Silva, Thayrone Ibsen Gomes.

Punhos e passos do homem vermelho : olhares sobre os heroísmos distópicos de *Daredevil* / Thayrone Ibsen Gomes Silva. – 2020.
87 f. : il.

Orientador: Marcus Vinicius Matias.

Dissertação (mestrado em Linguística e Literatura) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura. Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 82-85.

Apêndice: f. 86-87.

1. Daredevil (Personagem de histórias em quadrinhos). 2. Violência. 3. Urbanização. 4. Distopias. 5. Super-heróis. I. Título.

CDU: 82-1/-9



TERMO DE APROVAÇÃO

THAYRONE IBSEN GOMES DA SILVA

Título do trabalho: "PUNHOS E PASSOS DO HOMEM VERMELHO: OLHARES SOBRE OS HEROÍSMOS DISTÓPICOS DE DAREDEVIL"

Dissertação aprovada como requisito para obtenção do grau de MESTRE em LINGUÍSTICA, pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística e Literatura da Universidade Federal de Alagoas, pela seguinte banca examinadora:

Orientador:

Marcus Vinicius Matias
Prof. Dr. Marcus Vinicius Matias (PPGLL/Ufal)

Examinadores:

Gustavo Henrique de Souza Leão
Prof. Dr. Gustavo Henrique de Souza Leão (FAT)

Pedro Henrique Trindade Kalil Auad
Prof. Dr. Pedro Henrique Trindade Kalil Auad (PPGLL/Ufal)

Maceió, 21 de agosto de 2020.

AGRADECIMENTOS

À Capes, pelo fomento financeiro que tornou possível realizar este trabalho, e também pela posterior prorrogação, igualmente significativa,

À amiga professora Ildney Cavalcanti, a primeira a me incentivar a iniciar a pesquisa acadêmica, minha primeira mentora nesse caminho e uma pessoa a quem devo tanto de tantas maneiras que nem cabem aqui. Muito, muito obrigado por tudo.

Aos professores Marcus Matias e Jozefh Fernando, que alternaram na minha orientação e não apenas me ensinaram muito mas também tiveram uma enorme paciência.

Aos professores das bancas de qualificação e suplência, e também aqueles que por motivo ou outro acabaram por não participar: Fernando Ayres, Orlando Ramos, Elton Furlanetto, Amaro Braga e, claro, os presentes na banca final, Pedro Kalil e Gustavo Leão.

Aos amigos do grupo Literatura & Utopia, mais precisamente ao nosso “subgrupo” “Após Calipso”, que contava com nomes tão queridos. Ednelson, Ana e Minervino, muito obrigado por toda a força e o prazer da companhia nas aulas e reuniões. Deixo também um forte abraço ao Arnaldo, Arenato, Felipe, Richard e Ringo, pessoas que também nunca deixaram de me inspirar e apoiar.

À minha “companheira de estudos” Berlota Bertolda, a cachorrinha mais chata e linda deste mundo.

À minha amada avó, dona Zezé, que tanto fez por mim, mas tanto, tanto... E à minha mãe e Mana, parceiras na guerra. Não esquecendo, claro, meu amigo-irmão Eraldo.



(“hora de colocar as luvas”)

RESUMO

Esta dissertação, que oferece análises de momentos, ou vertentes, da obra *Daredevil*, história em quadrinhos publicada desde 1964 pela *Marvel Comics*, explora sua estrutura em três eixos analíticos. O primeiro objetiva inicialmente aprofundar um dos pontos fundamentais da proposta aqui apresentada, a multiplicidade de fatores e teores encontrados na obra e sua continuidade, que faz necessária uma leitura para além de uma concepção engessada do subgênero “super-herói”. Para tal recorro a teorias que consideram a noção de trágico, vindo elas do clássico aos ecos no moderno, incluindo fontes acadêmicas como Eagleton (2013) e Loraux (2007). O mesmo capítulo aponta para as derivações das considerações clássicas sobre personagens heroicos (CAMPBELL, 1953), finalmente trazendo tais noções, então adaptadas, para contextos contemporâneos à obra investigada, inclusive recorrendo a estudos sobre a estética do Absurdo, via Camus (2014) e Esslin (1973). O segundo capítulo apresenta reflexões acerca do caráter “demoníaco” imbuído na personalidade do protagonista, como também sobre a coloração vívida de sua vestimenta. Essa leitura tem seu cume analítico na observação da representação da violência no quadrinho; suportes teóricos para esse eixo incluem os textos de Chevalier & Gheerbrant (2003), Kaiser (1986), Pechman (2009) e Gomes (2012). Por fim, o estudo foca nas possíveis relações entre o enredo da história e as estéticas do gênero literário distópico, aqui com adaptações sobre suas repercussões na urbanidade atual a partir das teorias de Moylan (2013; 2016), Claeys (2013; 2017) e Tuan (2005). Quanto à análise da forma visual, elemento intrínseco do híbrido das histórias em quadrinhos, o estudo contou com teorias de Eisner (2005), McCloud (1995) Barbieri (2017) e Postema (2018).

Palavras-chave: Daredevil; violência; urbanidade; distopia; super-herói.

ABSTRACT

This thesis, which offers analyses of moments or of aspects of the narrative in the comic book *Daredevil*, published since 1964 by the company *Marvel Comics*, is structured in three analytical pivots. The first one initially aims at deepening one of the fundamental topics of the premise proposed here, the multiplicity of tones and factors found in the text and in its continuity, which claims for a reading beyond the plastered conception of the “superhero” subgenre. For such, I resort to works which look at the notion of the tragic, from classic contexts to its modern echoes, including academic sources such as Eagleton (2013) and Loraux (2007). That chapter also points towards the derivations of classic observations about heroic figures (CAMPBELL, 1953), finally bringing such notions, now adapted, to contemporary contexts, then even recurring to studies which regard the aesthetic of the Absurd, through the texts by Camus (2014) and Esslin (1973). The second chapter brings reflections about the “demonic” aspect of the protagonist, along with some about the vivid color of his outfit. This part reaches its analytical peak in the figuration of violence in the comic book; theoretical support for this segment include the texts by Chevalier & Gheerbrant (2003), Kaiser (1986), Pechman (2009) and Gomes (2012). Lastly, the focus is directed to the possible connections between the story plot and the aesthetics of the dystopic literary genre, here with adaptations regarding its repercussions in contemporary urbanity, stemming from the theories by Moylan (2013; 2016), Claeys (2013; 2017) and Tuan (2005). For the analytical process of the visual aspect, intrinsic element of the hybrid which are comic books, I chose as support the works by Eisner (2005), McCloud (1995) Barbieri (2017) and Postema (2018).

Keywords: Daredevil; violence; urbanity; dystopia; superhero.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: “HERE COMES DAREDEVIL”	11
 CAPÍTULO 1 - MÁCULA E GUARDIÃO	
1.1 Em cena, M.Murdock	17
1.2 Alguns esforços rubros	18
1.3 O herói da cozinha infernal: passos	21
1.4 Alogias diabólicas (heroicas?)	25
1.5 Interlúdio	32
 CAPÍTULO 2 - VICISSITUDES DEMONÍACAS	
2.1 Sequências escarlates iniciais	37
2.2 Imagem e postura do demônio guardião	38
2.3 Da criança assustada ao demônio intrépido	43
2.4 Sob e sobre esse manto irascível	47
2.5 (In)conclusões na cidade demoníaca	53
 CAPÍTULO 3 - TRILHAS E TROCAS NO CONCRETO AMARGO	
3.1 Considerações sobre os múltiplos urbanos	56
3.2 Através das portas da Cozinha	61
3.3 O “eu” e a Cidade Sombria	66
3.4 Finalidades na Trilha Distópica	74
 CONCLUSÃO, OU “RE CROSS”	76
 REFERÊNCIAS	82
 APÊNDICE	86

INTRODUÇÃO: “HERE COMES DAREDEVIL”

Matthew Murdock, cego na pré-adolescência durante uma tentativa de boa ação, posteriormente dotado da ampliação dos sentidos restantes que o permitiriam perceber o mundo de maneira no mínimo extravagante, no decorrer de sua vida adulta assume duas funções: advogado, durante o dia, e justiceiro mascarado sob a figura postiça de um demônio, na maioria das outras horas. Esse é o protagonista da homônima revista *Daredevil*, seu herói. Sua vida (suas histórias) é uma coleção sempre atualizada de conflitos e de tentativas frustradas em uma cruzada solitária pela segurança dos habitantes da Cozinha do Inferno que habita.

Há aproximadamente 14 anos acompanho as jornadas desse sujeito mascarado e vermelho¹ – primeiros contatos tendo sido nas páginas das extintas revistas brasileiras *Marvel '98* e *Superaventuras Marvel*, e também com o esforço cinematográfico de 2003. Dada a limitação (possivelmente inevitável) da tradução “Demolidor”², adotada no Brasil, usarei durante o trabalho o nome original desse alter-ego, Daredevil, ao fazer referência à personagem, e o mesmo termo em itálico, quando mencionar a revista. A obra, que teve sua primeira edição lançada em abril de 1964, conta atualmente com mais de 620 exemplares, divididos em 6 volumes – os mais extensos sendo o volume 1³, com as edições de número #1 a 380, concluído em 1998, e o volume 2, com 132 edições, que durou até 2010. No corpo formado por essas 512 edições, encontram-se os traços formadores e de certo modo definitivos desse protagonista – o primeiro volume oscilando bastante em termos de tom, como será discutido linhas à frente, e o segundo focado geralmente em uma abordagem mais realista (inclusive no visual) e muito dirigido à vida pessoal de Murdock.

A maioria dos estudos feitos sobre o personagem (aumentados consideravelmente após o surgimento da série de TV, em 2015) tendem a ter como objeto a sua religiosidade e sua profissão de advogado, além de elencarem como prioridade as histórias e autores mais conhecidos (de Frank Miller a Brian Bendis, talvez às vezes Kevin Smith, Ed Brubaker, Mark Waid ou Ann Nocenti⁴), principalmente privilegiando as leituras que isolam o personagem como “realista” e/ou apenas “urbano”. O presente estudo tem suas raízes em dois outros

¹ Em adição à muito clara coloridade do uniforme desse personagem, o termo “homem vermelho” (Redman) é usado aqui como referência a um epíteto recorrente do personagem nas revistas publicadas entre meados dos anos 1980 e início da década de 1990.

² “Daredevil” é uma expressão que denota um indivíduo ousado, destemido, intrépido, além de trazer em si uma óbvia referência a demônio (“devil”).

³ Abreviado no corpo do texto como “v1”, modelo a ser seguido pelos demais casos de menção a volumes. A própria revista será abreviada na forma “DD”.

⁴ Para mais informações sobre escritores/as e desenhistas mencionados/as no trabalho, conferir o Apêndice.

trabalhos: o texto “*Daredevil: fantasia urbana distópica nas ruas de Hell’s Kitchen*” (IBSEN; CAVALCANTI, 2018) – disponível na coletânea *Quadro a quadro: o que há por trás das narrativas gráficas* – e o trabalho de conclusão de curso intitulado *A experiência sensorial em Daredevil: espaços distópicos no exterior urbano e no interior humano*⁵. Nos capítulos que seguem observo o personagem sob lentes múltiplas, na tentativa de apontar e compreender os variados humores da obra, e sua organicidade “final”, inclusive dando espaço para canetas e lápis (escritores/as e desenhistas) pouco ou nada favorecidos pela grande maioria das pesquisas existentes⁶.

É impossível ou no mínimo inadequado apresentar este trabalho sem também empreender um esforço de apresentação do conjunto inicial das publicações da obra, o chamado volume 1. Trata-se de um grande aglomerado de edições (três décadas delas) que contém diversas variações em sua estética, desde as configurações de uniformes usados pelo protagonista além de seu tradicional vermelho (imagens 1, 2 e 3) a uma mudança radical em particular: a transição entre a primeira década de publicação e as tonalidades outras ampliadas consideravelmente pela chegada de Frank Miller.



Imagens 1, 2, e 3: artes interiores de *DD: Man Without Fear*#5, por John Romita Jr, *DD: Yellow* #1, por Tim Sale e *DD.v1*#321, por Scott McDaniel, respectivamente.

O quadro anterior à entrada de Miller no título – e também um pouco diferente das mudanças, então sutis e gradativas, inseridas pelos predecessores Marv Wolfman, Jim Shooter

⁵ Abro espaço para notar a existência e importância de outros trabalhos sobre quadrinhos, na interlocução dos grupos Literatura & Utopia e Quadro a Quadro, como os de Ayres (2015), Leão (2019) e Matias (2019).

⁶ Algumas delas incluem as de Morris (2005) e Caldas Filho (2019), sobre a religiosidade da personagem, as de Fontenele (2017) e de Rodrigues (2019), sobre as reformulações midiáticas na série de TV e as logo mencionadas reflexões de Young (2016) sobre a escrita de Miller no título.

e Roger McKenzie – é marcado pelo que pode ser entendido como um longo período de *indefinição*. Ao contrário de vários outros personagens criados na época, Daredevil só encontrou suas características e estilos mais notáveis depois de muito tempo. Na apropriada síntese feita por Paul Young, Daredevil, “tendo sido todo tipo de coisa em uma hora ou outra, era, ao fim dos anos 1970, nada em particular” (YOUNG, 2016, p. 35)⁷. Com essa afirmação, o autor se refere à completa indecisão sobre os temas e abordagens da revista, que passou uma boa década oscilando entre gêneros (ficção científica e aventura sendo alguns deles) e sem uma identidade discernível ou coerente. Além dessas tentativas de inserção do personagem em cenários vários sem algum objetivo editorial claro, sub-enredos “românticos” ou passagens bastante espirituosas eram grande parte do confuso sistema de histórias da revista – como podemos ver na imagem abaixo, pela mão de Gene Colan, na qual um apaixonado Daredevil atravessa a cidade cantarolando, para a surpresa dos cidadãos abaixo (o que acaba por valer como um comentário metatextual possivelmente não intencional); isso tudo combinado com a também característica pretensão ao drama, com títulos chamativos (“...e a morte veio a galope”) e curtas premissas espalhafatosas nas capas.

⁷ No original: “Daredevil, having been everything at one time or another, was by the end of the seventies nothing in particular”. Todas as traduções do inglês, inclusive das edições de *Daredevil*, são por minha responsabilidade, excetuando os casos em que os/as tradutores/as são referenciados/as ao final.

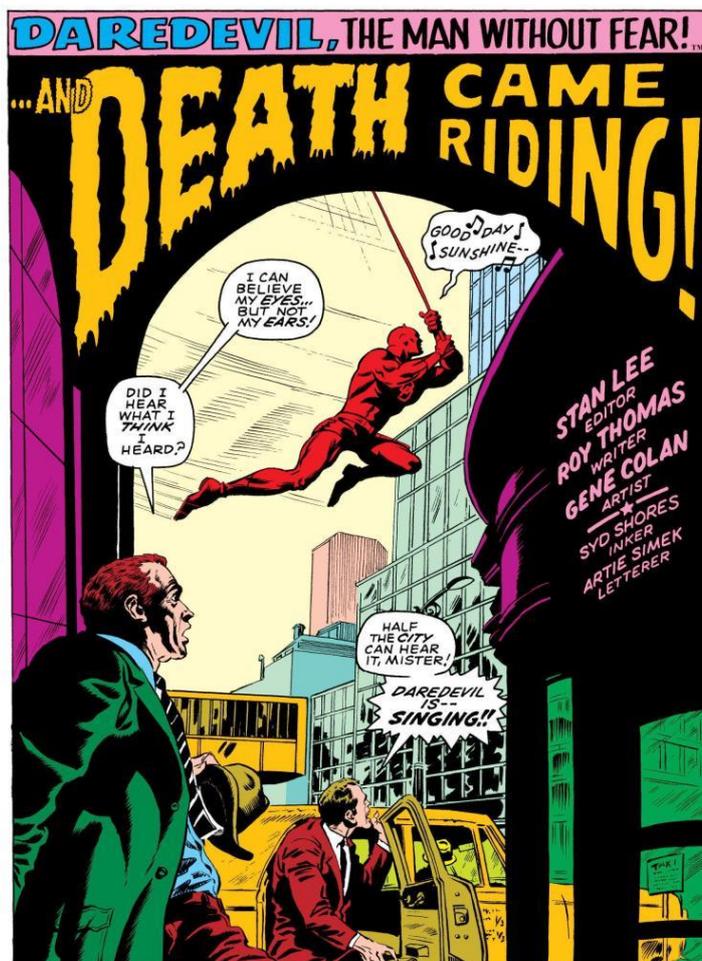


Imagem 4: arte interior⁸ de DD.v1 #56, por Gene Colan.

Sob a caneta de Miller, em época de lançamento apenas bimestral da revista (um passo dado em direção ao cancelamento da publicação), a obra passou a exibir um evidente abandono dessa assepsia melodramática comercial ao pior estilo *soap opera*⁹, levando o personagem para uma atmosfera mais séria, mais próxima ao urbano – o que não dispensou as possibilidades menos realistas das histórias –, ousando, de forma marcante para a época, exibir de maneira mais plausível o ocorrer e desenrolar dos conflitos naquele tipo de estética, se apresentando então como um quadrinho “onde o limite da violência física não é definido por perda de consciência ou por jogar um vilão na cadeia, mas sim pela mortalidade” (YOUNG, 2016, p. 40)¹⁰. Essas escolhas feitas por Miller, que incluem significativas reformulações e ampliações da origem do personagem, são influentes, em maior ou menor nível, nas abordagens ao

⁸ “Bom dia, luz do sol.../ Consigo acreditar nos meus olhos... Mas não nos meus ouvidos!/ Realmente ouvi o que acho que ouvi?!/ Metade da cidade consegue ouvir aquilo, meu senhor!/ Daredevil... está cantando!”

⁹ Novela televisiva.

¹⁰ No original: “where the limit of physical violence is defined not by losing consciousness or hauling a villain to jail but by mortality”.

personagem até os dias atuais.¹¹ Portanto, através de um processo de pesquisa bibliográfica, formei um recorte estrutural, recolhendo uma variedade de edições que reforçam essa unidade geral desse texto híbrido, a partir das reformulações iniciadas por Miller.

Assim, esta dissertação explora as conexões entre diversas linhas teóricas, na obra analisada, assim como o texto verbal-visual *Daredevil*, objetivando (re)avaliar as noções de heroísmo e anti-heroísmo nas histórias em quadrinhos do sub-gênero super-herói, escolhendo esse título como exemplo. Nesse esforço há também como alvo contribuir para as teorizações aqui expostas, propondo expansões que inclusive acabem por, excetuando suas restrições originais, abraçar formas outras como as das narrativas gráficas, chamando mais atenção analítica para essas obras, produções não-canônicas, principalmente para além do cuidado já bastante dado às chamadas *graphic novels*, que recebem esse título para criar certa separação entre obras seriais consideradas menos, digamos, maduras.

Tendo em vista todo esse *background* de passados e recorrências, o trabalho se debruça sobre a pluralidade de tons e fragmentos, e as oscilações entre os espectros heróico e anti-heróico em uma análise dividida em três seções. A primeira, um espaço de oposições e alianças, se refere aos ecos trágicos contemporâneos encontrados na obra, e para tais análises recorro ao suporte teórico de Terry Eagleton (2013) e Nicole Loraux (2007), assim como aos estudos sobre o legado de figurações míticas, agora com o texto clássico de Joseph Campbell (1953), ao olhar para os heroísmos “impuros” da personagem, que vive e atua sob condições de intensa confusão, flertando com camadas de absurdidade. Como referência para o último tópico, trago reflexões e estudos encontrados em textos de Albert Camus (2014) e Martin Esslin (1973), especialmente no tocante ao que, em adaptação, se encontra nessa obra serial.

A segunda seção destaca o caráter demoníaco e *vermelho*, cor essa que vai da tonalidade do uniforme aos detalhes das cenas de violência, praticamente tomando forma de grande tema, do início ao “fim” e dando maior força à imagem adotada por Matt Murdock. Ao tentar dar o devido destaque à cor, apelo a entradas encontradas no estudo de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (2003), e, ao encontrar nos tópicos elementais dessa seção repercussões nas temáticas da violência e do geral conflito, trago contribuições de Renato Cordeiro Gomes (2012) e Robert Pechman (2009), além de explorar, via Wolfgang Kaiser (1986), algumas concepções acerca da estética do grotesco.

¹¹ O volume 3, de Mark Waid, opta por mesclar algumas características pré-Miller com essas então novas temáticas, enquanto seu volume 4 traz essa combinação de maneira desequilibrada, na qual o sério e o cômico não coabitam tão harmoniosamente. O volume 5 me parece oscilar entre reciclagem não significativa e novidades incoerentes, enquanto o recente volume 6, ainda em andamento, carece de mais tempo para apreciação.

Finalmente, no terceiro momento analítico, o quadrinho é observado em sua pungente urbanidade, entendida como uma variação de realidade distópica, uma arena que abraça e condensa a miríade dos fatores que constituem o incompleto e persistente protagonista. Avaliando na obra esses aspectos peculiares, conto com as teorizações de Tom Moylan (2013; 2016), Gregory Claeys (2013; 2017), então chegando a noções mais específicas sobre um distopismo urbano, com os trabalhos de Yi-Fu Tuan (2005) e Gyan Prakash (2010).

1 - MÁCULA E GUARDIÃO

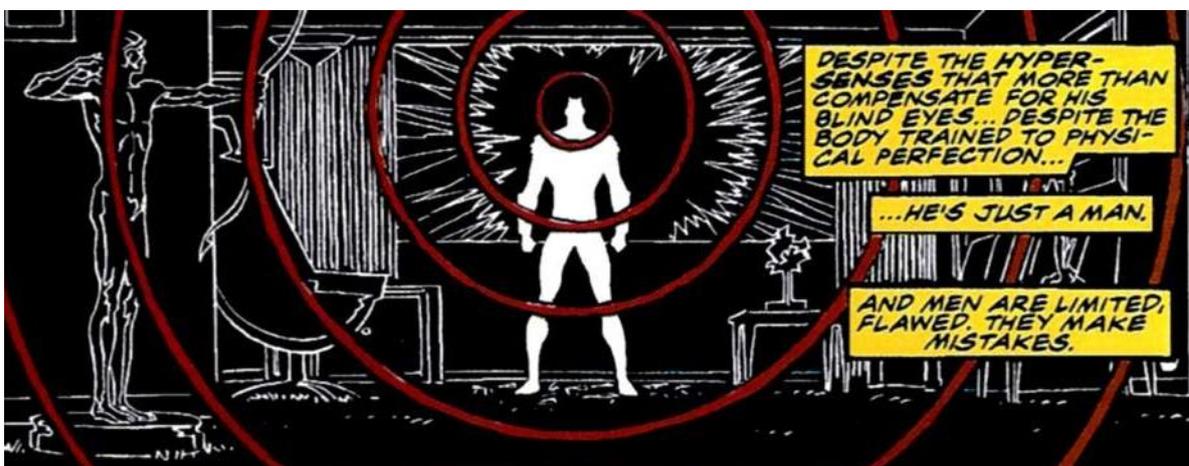


Imagem 5: arte interior de DD.v1#345¹², por Ron Wagner.

1.1 Em cena, M.Murdock

Afastando-se das visões muito específicas do que seria o trágico – em seus contextos originais –¹³, é possível perceber traços deveras significativos de desalinho, confusão, tensão, falha e dor, todos e outros germinados no contemporâneo, ainda dignos de referência como “trágicos”, se considerados seu peso e sua marca na pele muitíssimo real, em sua indiscutível relevância, do humano. Matt Murdock, muito próximo desse humano tanto em intenção quanto em consistência física, é um herói em seus próprios méritos, e essa aproximação é motivo válido para uma análise melhor de seu “heroísmo”.

Não sendo Murdock/Daredevil, certamente, uma personagem arquetípica como as das grandes peças clássicas – figuras nobres, de grandeza sempre passível à queda destinada a lições morais sobre o destino e o espírito humano “universal” – ou uma personagem mítica, que metodicamente atravessaria o labirinto de 12 estágios do Monomito de Campbell, esse protagonista se apresenta como parte de uma novidade pós-moderna, um híbrido que tem a permissão de ser indivíduo com personalidade fluida e de longa data, que tem a possibilidade de perceber em si (e até de escolher para si facetas de) heroísmos ou mitos para a construção de sua própria identidade (secreta ou não). Matt Murdock e seu adotado e prezado Demônio Guardiã podem lutar, e podem falhar, e podem continuar a viver mesmo em coleções de momentos nas quais tudo o que está disponível é “lamber as feridas”. Sua personalidade, como

¹² “A despeito de os hipersentidos mais que compensarem por seus olhos cegos... A despeito do corpo treinado à perfeição física.../... ele é apenas um homem./ E homens são limitados, falhos. Eles cometem erros” (DeMATTEIS, 1995).

¹³ Tendo como exemplo fundante a tragédia prescrita por Aristóteles, em sua *Poética*.

a do cidadão contemporâneo, não precisa ser definida por exemplos de grandes virtudes ou grandes eventos, ele pode se importar com o mundo e tentar diariamente torná-lo melhor. E luta e falha continuam.

É exatamente o conjunto formado por essa continuidade sem compromissos com ápices narrativos finalizadores e edificantes, por essa possibilidade de vários humores a direcionar trajetos e conflitos via grandes sentidos físicos e morais, e por essa frequente incerteza preocupada o que traz Daredevil para a égide do novo trágico que assola (ao menos em probabilidade) o cotidiano das massas, de grandes e pequenos. É certamente pertinente entender Daredevil como um personagem trágico, visto que em tempos de plena pós-modernidade é cada vez menos cabível diminuir ou negligenciar a dor do indivíduo, ainda mais quando tal indivíduo emprega esforços de inegável porte e duração – como é o caso do personagem aqui destacado. Nessa atmosfera nebulosa que sua, saliva e sangra subjetividade, Matt Murdock experimenta diariamente ou quase o amargo de sua própria tragicidade, seus ambientes visitados sendo por fim um coletivo palco, um lugar que torna apropriada a pulsão de um drama humano¹⁴.

1.2 Alguns esforços rubros

Parece-me digno agradecer as sofridas ações fora-da-lei de Matt Murdock com um pouco mais de especificidade. Vago como o termo “herói” pode ser, podendo variar, em sentido, entre “a pessoa que realiza grandes feitos”, ou “que ousa mais que outras”, ou simplesmente “aquela pessoa sobre a qual se conta a história”, uma mínima variação pode ser bem-vinda. O *anti-herói*, que, na utilíssima síntese feita por Cuddon (1990), é um personagem dotado de características como falta de sorte e incompetência, e é definido também, ainda na mesma entrada, como “[aquele] a quem é conferida a vocação de falhar”¹⁵. Entender o protagonista da obra em questão como alguém que faria provável parte desses grupos de seres impressionantes, porém baldos, é interessante para uma visão contemporânea do que é agir neste mundo, e de como grandes empresas individuais podem tropeçar, sem que o próximo passo seja inevitável ruína ou catástrofe ou imensa vergonha – em outras palavras, interessa que o protagonista possa falhar ao lutar contra um mundo falho, e que seu desenrolar sofrido posterior tenha ainda mais

¹⁴ Devo o uso dessa frase final ao empréstimo da bela expressão usada por Martins (2010, p. 79), em seu texto sobre a fatalidade do desejo.

¹⁵ O termo, certamente, tem recebido atribuições mais variadas dependendo de contexto histórico e estético. Para leituras complementares, conferir o *E-Dicionário de Termos Literários*, de Carlos Ceia: <http://edtl.fcsb.unl.pt/encyclopedia/anti-heroi/>. Acessado em 10 de junho de 2019.

peso, dada sua importância. Essa valorização pelo incompleto e não-nobre, pelo que há de trágico na vida rotineira, se trata de reverberação (quicá adaptação) da noção de “tragédia democrática”, tão defendida e estudada pelo teórico Terry Eagleton, em seu precioso *Doce Violência* (2013). No capítulo “Heróis”, da referida obra, Eagleton faz um impressionante panorama de tragédias que trazem sob seus holofotes os mais diversos indivíduos: dos grandes monarcas a pessoas miseráveis cuja ausência de escolha se caracteriza simplesmente por uma incapacidade de abandonar o mais banal dos sonhos. E assim, seguindo lógica semelhante, é para focar (e celebrar) ainda mais a imperfeição que opto por observar Daredevil sob o título variável de anti-herói, para que seus erros e consequências sejam seus – e não o diminuam, necessariamente –, e que seus méritos não precisem ser definidos (ou limitados) nem pelo mais nobre nem pelo divino. De qualquer forma, menções ainda serão feitas – havendo sido aceita a ressalva anti-heróica – nas quais a personagem será tratada simplesmente como “herói”, em virtude da permanência forte das características outras, para além das faltas.

Ademais, a personagem Daredevil contempla – a seu próprio modo, como já e a ser visto –, em diversos tempos (aqui, momentos), as três categorias do homem apresentado nas tragédias gregas clássicas¹⁶: *aner*, o homem como indivíduo viril, *heroico* (por sinal, seu próprio epíteto principal é “homem sem medo”); *anthropos*, o indivíduo que participa de relações éticas, que lida com o outro/próximo nesse caráter; e *brontos*, o indivíduo que encara sua mortalidade, principalmente em relação vertical com o divino. Embora o personagem possa ser entendido mais fortemente pela sua característica preocupação com seus semelhantes (com o humano, com os habitantes de sua cidade; atribuição de *anthropos*), como personagem a ser recebido sob o guarda-chuva que é a cultura do subgênero “super-herói”, seu caráter de guerreiro certamente é acentuado em muitas histórias – o que, pode-se argumentar, é inevitável, em seu caso explicado linhas acima. Também é interessante, nesta proposta de adaptação entre visões de heroísmos na estética, o peso de *brontos* no caráter (também físico) do personagem: por se tratar de um “superser” dotado de habilidades que, por sua irônica vez, o colocam bastante próximo do humano regular (tendo em vista os sentidos que amplificam também sua dor e a compreensão das várias corrupções ao redor), suas empreitadas físicas muitas vezes reverberam, trazem consequências marcantes, e essa mortalidade não é refletida na presença ou decisão de deuses. Corte e cicatriz são traços fixos desse protagonista, que é quase tão mortal quanto aqueles que ele busca defender. Em *Daredevil*, a tragédia testemunhada (em contínuo andamento) é de *Hell's Kitchen* e do protagonista. Na imagem 6, fragmento da minissérie

¹⁶ Para posterior estudo sobre essas terminologias, cf. Nicole Loraux, “A Tragédia Grega e o Humano” (2007).

Daredevil - Reborn (Demolidor – Renascido) temos um preciso exemplo de reflexão, por parte de Murdock, a respeito do caráter *brontos* de sua vida. Uma tradução do texto de Andy Diggle oferece:

Eu não morro pela perda de sangue nem pelo choque hidrostático. Eu não quebro o pescoço ao atingir a água. Eu não me afogo. Pequenos milagres. Poderes. Reflexos. Treinamento. Chame do que quiser... De alguma forma nada disso parece ser suficiente para explicar uma simples questão... Por quê ainda estou vivo? (DIGGLE, 2011, s/p)

No trecho em questão, em uma de suas “quedas da graça”, não apenas o protagonista exhibe, em seu monólogo interior, um certo desespero em relação à sua vida de protetor, ele também faz questionamentos sobre sua mortalidade, finalizados em sutil tom de sombria ironia. Os questionamentos físicos envolvem sua parcela de personagem *aner*, as proezas heroicas que impediram o fracasso fatal de seu corpo. E embora *anthropos* pareça estar de fora do momento de reflexão, é exatamente por causa de mais um período de queda (culminado na narrativa nessa minissérie) em suas tentativas de ajudar o próximo, de empregar efetivamente o que para ele passa por atitude ética sadia (no mínimo aceitável, segundo seu julgamento), que é gerado todo esse momento de desesperança e desilusão. Esse defensor é tocado por uma inexorável *mácula*, que, diferente do erro trágico clássico (*hamartia*), é constituída por toda uma série de impotências e imperfeições.

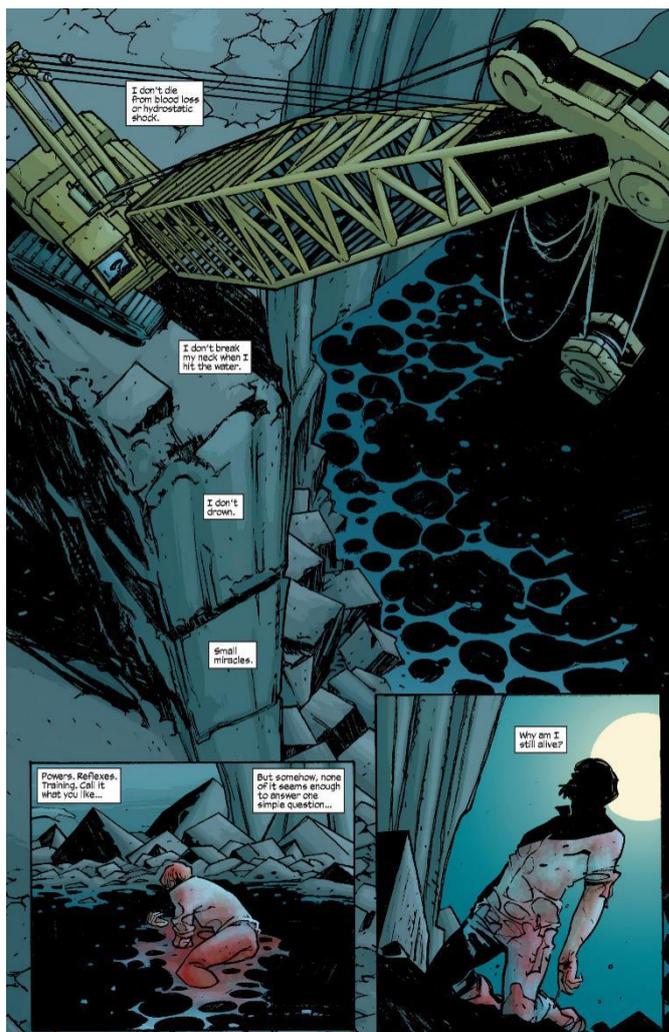


Imagem 6: arte interior de *DD - Reborn*, por Davide Gianfelice.

1.3 O herói da cozinha infernal: passos

Mesmo no interior dessa nuvem de dor trágica e falha heróica, ainda se faz possível encontrar distantes genes de heroísmos clássicos renovados (ou reorganizados) na figura do Demônio de *Hell's Kitchen*. Embora, como já dito anteriormente, o personagem seja predominantemente visto como um herói meramente soturno e vigilante, devido às plurais histórias em que enfrenta o crime em contextos urbanos e geralmente noturnos¹⁷, a longa bibliografia de Matt Murdock aponta para possibilidades bem maiores.

Falando em longevidade (e, logo, em *continuidade*) e coisas possíveis, cabe aqui pausa para abertura de certos espaços favoráveis. O artista e desenhista Scott McCloud, em seu

¹⁷ Para um trabalho dedicado a reafirmar essa visão limitada do perfil do personagem, mesmo ao trazer para a discussão das ações super-heróicas (incluindo outros personagens) as teorizações de Joseph Campbell e Claude Lévi-Strauss, conferir “Anjos e demônios modernos” (2018), de Marcelo Bolshaw Gomes.

impactante livro *Understanding Comics*¹⁸, elabora a teoria de “conclusão” (*closure*) que, em sua complexidade, lida com os espaços em branco entre os quadros das obras gráficas sequenciais, as chamadas “sarjetas” (*gutters*). Essa teoria aponta para o peculiar poder de comunicação e manutenção sequencial dos quadrinhos, podendo essas transições assumir várias formas diferentes¹⁹, nunca havendo de fato um *nada* entre os quadros e sim, como metaforiza o teórico, *sangue* que corre por toda a obra, que a liga e a mantém viva, que mantém significados “ocultos” que são compreendidos e até elaborados pelo público leitor, chegando até a impedir uma completa aleatoriedade entre um ou outro momento da narrativa gráfica.

Em se tratando de histórias em quadrinhos tão longevas, o trabalho pode ser um pouco diferente. Proponho primeiro que cada edição individual (e aqui faço, naturalmente, uso de *Daredevil* como exemplo), as popularmente chamadas *floppies*, no exterior, com suas aproximadas 20 a 22 páginas, seja lançada também nessa sarjeta; que centenas de edições sirvam como argamassa, não apenas os quadrinhos individuais que as habitam, para que assim, em segunda proposta, seja construído esse corpo que, embora caótico (visto que é impossível perfeita sincronia em mais de meio século de publicação), exibirá seus teores e forças preponderantes – “por mais diferentes que sejam, elas passam a pertencer a um único organismo”, defende McCloud (1995, p. 73), sobre as transições interiores dos quadrinhos.

Essa combinação – a noção e a proposta – ajuda a entender o fragmento e o imenso coletivo que compõem a história de Matt Murdock, trazendo para a arena mais facetas que não deveriam ser ignoradas quando em busca de diálogos no interior dessa acrópole de disputas que é a vida desse defensor demoníaco. E assim, em busca da próxima sarjeta, voltemos a pensar sobre esses complicados passos.

Certamente o vulgo demônio urbano não se aplica à figura semi-perfeita do heroísmo mítico estudado por Campbell em seu considerável *Herói de Mil Faces*. Desses indivíduos (arquetípicos), o autor disse, em ótima síntese, se tratar do “homem ou mulher que se mostrou capaz de ultrapassar suas limitações pessoais e históricas em direção às formas normalmente humanas e geralmente válidas” (CAMPBELL, 1953, p. 19-20). Esse ser exemplar, que “morre” para seu momento e ressurge como figura a caminhar em direção ao eterno e à redenção, ainda dispõe de eloquência que não advém da “sociedade e psique deteriorada” (idem)²⁰.

¹⁸ *Desvendando os Quadrinhos*, na edição brasileira traduzida por Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. Serão usadas as traduções dessa edição.

¹⁹ Para outras reflexões sobre *conclusão*, além das transições e possibilidades aqui mencionadas, conferir o estimulante capítulo 3 da referida obra.

²⁰ Antes de mais nada, é necessário ter em mente que o foco de Campbell ao se referir a heróis é, como já assinalado, a figura *mítica*, e que, realmente, o foco tanto da publicação quanto da diegese de *Daredevil* (como é também o caso da maioria das histórias desse arquétipo pós-moderno do super-herói) é dar um passo à frente, ou,

No (sub)mundo frequentemente sombrio de Murdock muito ou tudo desse otimismo acima é impossibilidade. No entanto, Daredevil é ser poliforme o suficiente para que ecoem em sua imagem e ação diversos caracteres de herança heróica mítica. E essas comunicações só acumulam mais traços à sua personalidade peculiar e de sua jornada em particular – que, de fato, inclui várias vezes a vida e visão pessoais da personagem que mesmo sacrificando sua saúde, não deixa de ser quem é nem se “normaliza”. A já visitada Cozinha do Inferno, por exemplo, se aproxima, em interessante adaptação, da noção de *detachment* (*destacamento*) – usada por Campbell em sua grande obra, a partir de ideia inicial de Toynbee –, um *microcosmo* no qual o herói inicialmente atua ou para o qual se retira, um espaço de imenso caráter psicológico (ambiente de enfrentamento de “demônios locais”), na teoria proposta, mas que é, para o herói deste texto, também inteiramente físico. Esse *destacamento*, no entanto, é, no que diz respeito aos heróis do mito, um passo anterior à jornada para o *macrocosmo*, preparação para uma escalada de elevação não suportada pelo intransigente anti-heroísmo da obra aqui estudada.

O manto (uniforme) de Murdock até mesmo é celebrado em edição cujos antagonistas são de procedência mágica. Em #244 (imagem 7), pedaço dessa vestimenta é usado em ritual – pela feiticeira chamada Mambo e seu servo morto-vivo, o Inominável –, para apropriação da coragem do homem que a usou, desse tal homem que teve seus dons cedidos por acidente urbano, por radiação manipulada por mãos humanas, e derramada por erros de igual natureza. Conforme apontado anteriormente, as interpretações sobre os heroísmos desse personagem são de multiplicidade demasiado possível ou, digamos, negociável – considerando sua constante não conformidade.

ao menos, diferente. É também necessário pontuar que o célebre autor não desvincula o mito da realidade, como deixa claro o último capítulo da obra aqui mencionada.



Imagem 7: arte interior²¹ de DD.v1#244, por Louis Williams.

Semelhante ao costume adotado por tribos caçadoras de milênios atrás e criadoras de animais também em tempos longínquos, Matt Murdock usa a imagem de uma poderosa “fera”, tanto em tentativa (ou acolhida) de compreensão de suas capacidades e feitos quanto para exercer algum tipo de “controle” sobre essa besta²². No entanto, essa comunicação entre forças – essa homenagem desvairada – se dá de maneira bastante conflituosa, bem distante do âmbito ritualístico, nas idas e vindas desse herói-em-tentativa que tem enorme porção de suas batalhas vivida no campo pessoal-psicológico: temos aqui um demônio heróico com lamentos reverberantes, em uma jornada sem destino certo, sem passos seguros pré-estabelecidos por qualquer fórmula infalível (ou discernível) de ação abrangente.



²¹ “Uma última coisa.../ Use as vestes de um homem corajoso.../ ... e você rouba sua coragem” (NOCENTI, 1987, s/n)

²² Campbell também traz preciosa apresentação dessa figura “meio-animal, meio-humana” no capítulo final de seu *Herói de Mil Faces*. Continuarei minhas considerações sobre esse manto no capítulo seguinte.

Imagem 8, arte interior de DD.v1#345, por Ron Wagner.

Tendo já há muito se decidido um guardião heróico, Murdock, no caso da experiência em #345 (imagem 8) é pego refletindo, via discurso indireto-livre, sobre o contraste entre capacidade e incapacidade, heroísmo e falta: “Não é justo. Ele deveria ter sido capaz de salvá-la. É por isso que ele veste o uniforme, não é? Porque é um herói? Porque pode ter sucesso quando outras pessoas não podem? Às vezes sim; mas não sempre” (DeMATTEIS, 1995, s/p).

Além da ideia mencionada no recorte acima, do herói como quem pode "chegar onde outros não chegam", há ainda eco simbiótico do sentimento escrito no visual: o vidro quebrado na janela parece espelhar seu "sentido de radar", ao redor, assim aproximando seu peculiar tipo de visão da realidade com a destruição, com o estilhaçamento. É a mácula que retorna uma vez mais, que marca até sensivelmente, quase indelével, fazendo com que o próprio personagem perceba internamente o conflito entre o que pode ser feito e o fracasso recorrente. Isso porque estamos dentro da experiência mista alimentada nessa obra, na qual traços de feitos e figuras grandiosos se chocam contra uma impassividade mais realista, dos efeitos aleatórios de uma realidade alicerçada sobre fragmentos e incertezas: um mundo mais próximo ao nosso, no qual o arquétipo passou a ter bem menos força que a pessoa individual e sua vida oscilante. Os arredores tornam-se então escuros e opacos, como promove a própria ilustração de Wagner.

Exílios de auto-procura, contato com magia, desafios inevitáveis, ida ao submundo²³, profecias. Todas essas etapas ou eventos fazem parte do histórico do personagem. Todas acabam por ser adaptadas à prisão predominantemente urbana dessas campanhas, mas são inegáveis em sua potência de fazer com que reapareçam vários pontos cruciais da jornada heróica, na descendência modernizada encontrada nas páginas de luta cega e vermelha, as buscas particulares de Matt Murdock.

1.4 Alogias diabólicas (heroicas?)

Embora viva em um mundo de “maravilhas”²⁴, Matt Murdock vive também, nesse mesmo mundo, uma ausência global de ordem permanente. Os grandes poderes do universo que habita muitas vezes acabam por colaborar com o que aquela versão da nossa Terra é: uma esfera de relações e eventos caóticos, desprovida de grande verdade superior que a salve ou

²³ Dedico uma seção de meu TCC ao tópico do subterrâneo, em análise que enfatiza a verticalidade dos espaços visitados pela personagem titular, com base na teorização de Gaston Bachelard em sua *Poética do Espaço*. Cf. Ibsen, 2018, p. 11 a 16.

²⁴ Em inglês, *marvels*, plural do nome da editora da obra.

sequer direcione apropriadamente. Apesar de estabelecido em suas histórias como católico, Murdock depende de seus próprios ideais sobre o que seria uma realidade mais justa, até mesmo menos *perigosa*. Depois de toda uma intensa sequência de dores na vida pessoal e daquelas percebidas ao seu redor pelos seus sentidos, o agente da lei formal recorre a seu próprio corpo como arma de resistência, a seus punhos bastante humanos como instrumentos mantenedores de algum nível de segurança.

Como que em uma queda de vertiginosa intensidade entre o trágico e o absurdo – que, em verdade, seria mais uma movimentação entre forças, um reconhecimento entre versões perceptivas dos mesmos problemas – a narrativa de *Daredevil* por vezes flui dos momentos do heroísmo sofrido a momentos de maior confusão (menor carga de racionalidade efetiva).

Postulado principalmente por Albert Camus, o Absurdo seria, grosso modo, aquilo que comumente governa a vida humana, uma série de fatores que aprisionam, que criam repetição e tédio, que privam de algum tipo de atitude em direção a algo verdadeiramente lúcido ou libertador. Para o autor, por exemplo, “[m]esmo este coração que é o meu ficar-me-á para sempre incompreensível. O fosso entre a certeza que tenho da minha existência e o conteúdo que tento dar a essa certeza, nunca estará cheio” (CAMUS, 2014, p. 31-32). Trata-se de extensa reflexão filosófica sobre a qual o atual trabalho não se debruçará, mas que serviu como inspiração para o coletivo estético conhecido como Teatro do Absurdo, que busca, em suas obras, propor olhares sobre o que seriam vidas que sofrem sob esse Absurdo em sua experiência. E enquanto a obra *Daredevil* nada seja representante de um trágico clássico, também nada é referencial de uma teatralidade, muito menos de uma que explore diretamente o complexo Absurdo; porém, fragmentos de mácula (aqui, falha dolorosa) desse guardião dialogam com sinais desse tipo de experiência.

Martin Esslin, em sua obra *O Teatro do Absurdo*, defende que “a natureza humana não é constante” (ESSLIN, 1971, p. 324). Também elenca, em seu capítulo “A Tradição do Absurdo”, algumas das principais temáticas dessa tradição: o brutal, o *nonsense*, o onírico, o mundano, o mágico, o desejo, a loucura e, claro, o exagero, que, não raro, se associa a todas as anteriores. A inconstância e boa parte das temáticas valorizadas nessa estética podem ser encontradas em *Daredevil*, embora geralmente a obra apresente uma narrativa que é, digamos, mais “realista” que a da maioria das peças mencionadas por Esslin: o que se encontra na obra em quadrinhos em questão são momentos de aparição de temas semelhantes de maneira mais *sutil* – embora todos façam parte, em um nível ou outro, dos “humores” do protagonista, do ardor de sua missão que é, repitamos, tanto quanto trágica.



Imagem 9: arte interior²⁵ de *DDv.1* #239, por Louis Williams.

Na imagem acima, após mais um confronto pelos contornos sujos da cidade, o corpo teso do herói abriga rápidas e preocupantes reflexões sobre a repetição das atividades ferrenhas, a contradição entre a luta pela salvação das pessoas da cidade e a surpreendente percepção do quão ininteligível é o conjunto dessas tentativas. No entanto, incapaz de abandonar os becos e telhados, o personagem decide que tais vislumbres são “perigosos”, e continua mais uma caçada.



²⁵ “O que estou fazendo?! Quantas pessoas preciso ferir.../ ... até ajudar alguém?! Não. É um pensamento perigoso. Eles não entendem./ O que importa é que aquele psicopata está à solta./ Certo, Rotgut, Daredevil está em seu encaixe” (NOCENTI, 1987, s/p).

Imagem 10: arte interior de *DD Noir*, por Tomm Coker.²⁶

Já no recorte da arte de Coker, um silencioso Murdock imerso no “barulho” de seus pensamentos, os olhos ali preenchidos pelo vermelho escuro de uma licença artística a aludir ao demônio dentro daquele corpo, imagina em sonho acordado um “gelo fino” a cobrir “águas profundas” – em comparação a uma beleza feminina misteriosa e impressionante – que guardariam descanso. Seu rosto e o muito evidente olho perturbado e atento se aproximam do quadro, como que em sequência temática ao domínio desses nados mentais sobre o personagem.



Imagem 11: arte interior de *DDv.1* #263, por John Romita Jr.²⁷

Em outra fase e escopo, exemplificados na imagem 11, algum tipo de inferno literal domina a Cozinha, e caos reina. Daredevil, até então se recuperando de sérios ferimentos

²⁶ “Gelo fino sobre águas muito profundas. Se eu pudesse chegar até o fundo, lá eu poderia descansar. Eu sonho com um lugar silencioso. Lar é uma prisão que carrego na mente.”

²⁷ “Ambos esperavam isso. Ambos esperavam o Hades/ Como o Rei do Crime, Daredevil não se surpreende./ Ao contrário do Rei.../ ...Daredevil se preparou a vida inteira para esse momento./ Ele ouve estrondo sobrenatural. O lamento que se arrasta de uma garganta metálica e profunda.../ Ele conhece a voz. Está na hora.”

sofridos em um de seus encontros mais letais com um grupo de antagonistas, parte para o novo conflito, até mesmo trajando uma porção limitadíssima de seu tradicional vermelho. Durante esse adicional momento de recuperação e retomada do “dever”, a voz narrativa revela que Murdock sempre esperou pelo Hades, e que não se surpreende. Estava pronto para isso, há anos, por toda sua vida. O herói ouve a chegada da epítome dessa invasão demoníaca – um trem personificado, rumo ao âmago da metrópole. “Ele conhece a voz. Está na hora” (NOCENTI, 1989, s/p).

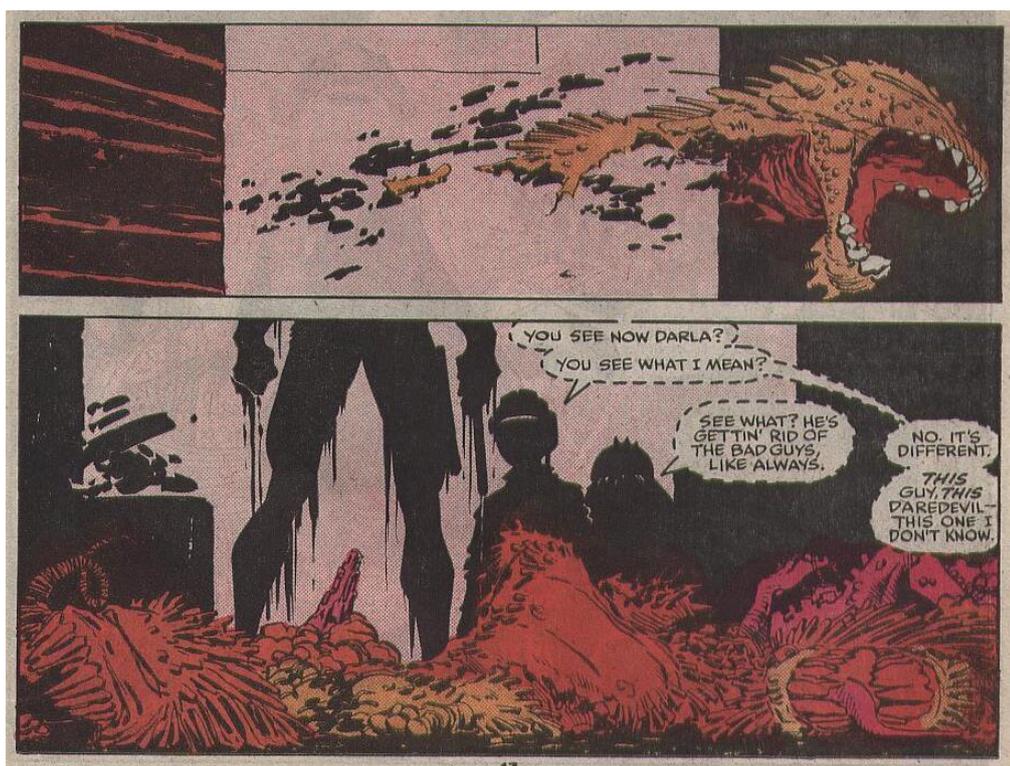


Imagem 12: arte interior de *DDv. I* #265, por John Romita Jr.²⁸

Após vencer de maneira gloriosa o titânico trem monstruoso (imagem 13, segundo recorte de #263, uma das imagens mais representantes desse conjunto talvez confuso de heroísmos), Murdock retorna para a superfície nova-iorquina, agora mais máquina bélica que homem consciente, no resquício do embate insano, golpeando, rasgando e destruindo. No que McCloud chamaria de transição “aspecto-pra-aspecto” – na qual é estabelecido “um *olho migratório* sobre diferentes *aspectos* de um lugar, ideia e atmosfera” (McCLOUD, 1995, p. 72, grifos do autor) – uma cena começa com uma cabeça grotesca sendo lançada longe, e o quadro seguinte exhibe parte escurecida da silhueta marcial de Daredevil, seu corpo deixando escorrer detritos dos oponentes que agora cobrem o chão.

²⁸ “Você está vendo agora, Darla? Tá vendo do que eu tava falando?/ Vendo o quê? Ele tá se livrando dos caras maus, como sempre./ Não. É diferente. Esse cara, esse Daredevil – esse aí eu não conheço”

Desde questionamentos aparentemente simples, como “o que estou fazendo?”, a uma reflexão quase onírica sobre paz e uma noção de lar, em um nível de momento, a uma guerra desatinada travada nas ruas de Nova Iorque contra objetos que ganham vida e os demônios *de facto* que concederam tal surpresa, muito da vida de Matt Murdock acaba sendo conflito: consigo mesmo, com suas ações, com seres que exageram os males que enfrenta, trazendo para maior destaque sua “prontidão” como ser de automatizada violência defensiva. São fragmentos, em porções variadas, de uma estética em quadrinhos que valoriza, em seu roteiro, a insatisfação e a ausência de sentido mais amplo; uma incorporação, em poucos ou mais quadros, de um fator *absurdo* (presente de maneira mais visível nos humores da escrita de Nocenti) que se mostra como o cúmulo das junções dramáticas de uma confusa vida de luta.

A já observada imagem de *Reborn* oferece também um comentário sobre o grande aborrecimento sufocante do Absurdo: a repetição ou continuidade da trajetória e seus ciclos acabam por cansar grandemente o personagem; ele não desfruta de elevação, nem mesmo de satisfação que permaneça um pouco mais. Um dos tropos mais apreciados na mitologia, o da ressurreição (aqui o ressurgir), é tido como fardo – mesmo na natureza sutil e não-literal da história escrita por Diggle.

Os exemplos das edições #263 e #265, por outro lado, trazem uma apresentação mais evidente de “ressurreição”, de uma volta do mundo dos mortos – tanto do leito hospitalar quanto do conflito de escala mítica que acontece sob a cidade. Interessante notar como essa “vitória sobre a morte”, descrita por palavras e traços com *grandeur*, acontece justamente em um fragmento da obra permeado por absurdez (durante as edições a população reage de maneiras incoerentes ou no mínimo estranhas, oscilando entre o típico terror e a apatia, por exemplo). Ao fim da contenda, o herói descansa por alguns momentos. Uma exaustão provavelmente bem-vinda, antes de mais sequência. Mesmo com suas transfigurações moderadas, a “dádiva” que Daredevil traz de volta para sua sociedade é tão somente (se realmente pouco) o retorno de seu corpo e vontade resilientes. A obra insiste fortemente na resistência à elevação permanente, priorizando a luta, o processo doloroso.

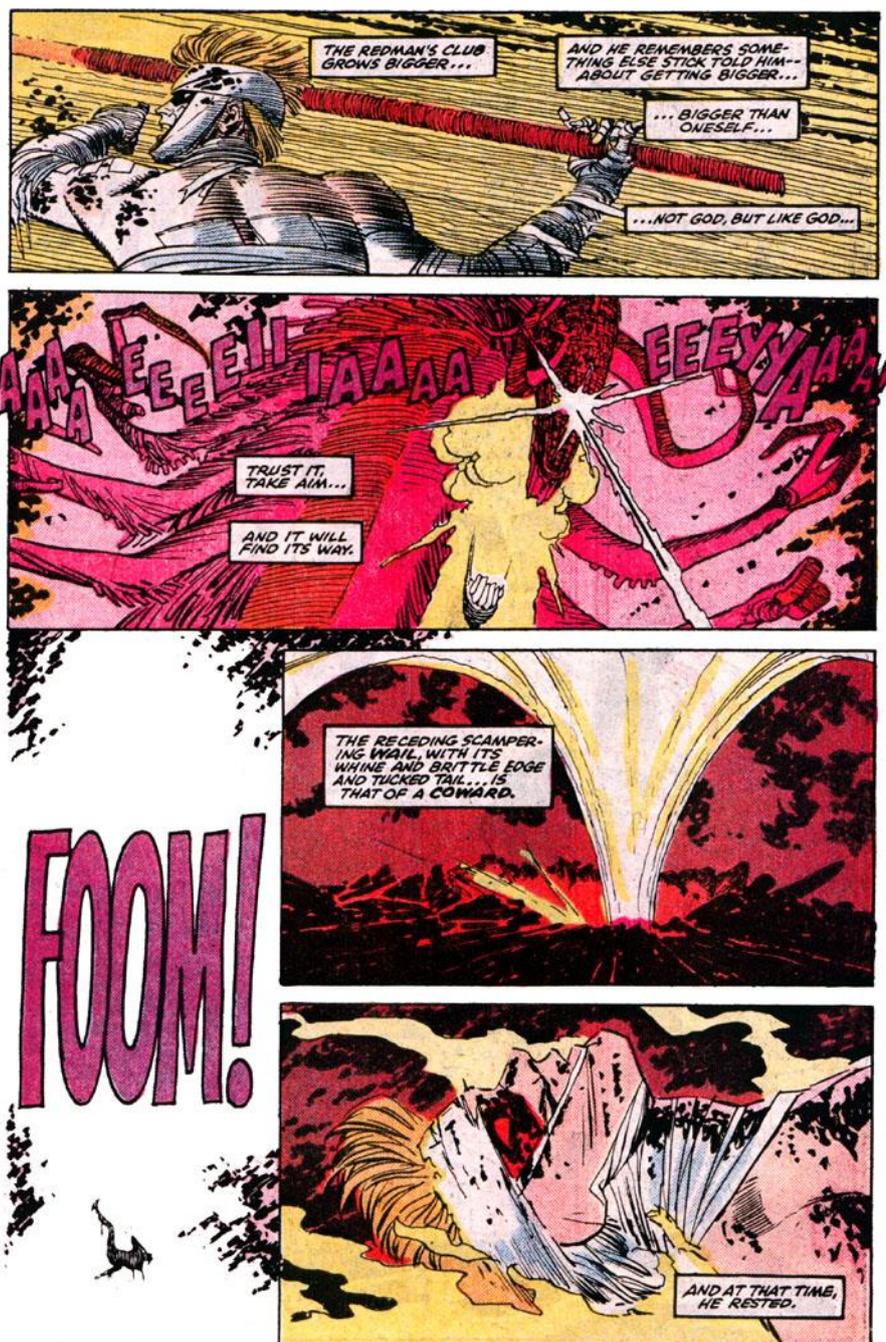


Imagem 13: arte interior²⁹ de *DDv.1* #263, por John Romita Jr.

Em *Daredevil* é lido um protagonista marcado por uma diversidade de constante tensão e oscilação. Nessa via/vida dupla, faz-se inevitável um *pathos* incompleto – embora carregado de verdadeira, até extrema dor –, que traz em si um conhecimento limítrofe, descobertas insuficientes e uma confusa (porém, para o protagonista, necessária) continuidade de suas

²⁹ “O bastão do Homem Vermelho ganha tamanho.../ E ele se lembra de mais uma coisa que Stick lhe contou... Sobre tornar-se maior.../ Maior que si mesmo.../ Não Deus, mas semelhante a Deus.../ Confie [no bastão]. Mire.../ E ele encontrará seu caminho./ O gemido vazante e fugidio, com seu tom lamurioso e quebradiço, junto com a cauda recolhida... é o de um covarde./ E naquele momento, ele descansou.”

ações. Lemos em suas milhares de páginas um herói "híbrido": nem (inteiramente) pertencente aos reinos da magia, nem basicamente humano. Um indivíduo tocado por uma parcela bastante limitada de "divindade", fator esse que contribui para a tragicidade de sua jornada. É inclusive por não ter possibilidades de seguir normas ou eventos tão rígidos e exatos como os da tragédia clássica que Murdock/Daredevil oscila tanto para o lado do anti-heroico: imperfeito, falho, com escassez de opções de progresso e salvação. A modernidade impõe o "anti" ao herói, ela requer o prefixo. A lassidão – nos termos de Camus – da vida do Homem Vermelho, essa sua versão do destrutivo e sufocante tédio diário, se dá em suas (des)venturas, em seu dançar guiado por punhos, em sua coleção de ações inconclusivas. Talvez, por falso fim, nessa que muitas vezes se prova uma tragédia do *não poder*, não conseguir, a coisa mais impressionante em *Daredevil* não seja como Matt Murdock conclui as coisas, mas como prossegue com algumas delas... Ademais, sem dúvida, essa série de heroísmos falhos ("anti-heroísmos") é um dos maiores tons a preencher as lacunas da longa obra *Daredevil*.

1.5 Interlúdio

Para figuras heróicas no geral, inspirações e aspirações podem ser reconhecidas em comunicação com o grande ser valente postulado por Campbell – principalmente no caso dos seres super-heróicos, que muito trazem em semelhança com as personagens míticas, em devida proporção, por conta (muito óbvia) de seus atributos superiores aos do humano comum. No entanto, cabe reiterar, o propósito que guia as reflexões aqui distribuídas não é o de esquematizar encaixes de criações contemporâneas com todo e qualquer aspecto do Herói de Mil Faces – o que seria tarefa improdutiva. Muito mais pertinente e interessante, creio, é observar as nuances, as heranças, os jogos entre semelhanças e derivações que levam a veredas novas e, de fato, dignas do número ligado às possibilidades já vistas no caso do herói clássico, hoje multiplicado.

Proposta que me é cara é trazer esse ser, com suas potências extras, “para baixo”, para a realidade terrena que suas histórias apresentam, sem, no entanto, abdicar de observações acerca da inegável descendência mítica que sua natureza “super” carrega, valorizando o hibridismo e as metamorfoses, ao invés de determinações, de posturas fixas e limitadoras.

Em sua obra *Apocalípticos e integrados*, Umberto Eco dedica boa porção de suas páginas a análises de personagens super-heróicos, tendo como exemplo o basilar Superman. Em parte de seu texto que pontua a relação desses seres com o âmbito do mítico, o autor aponta que

A personagem do mito clássico [...] tornava-se inconsumível justamente porque pertencia à própria essência da parábola mitológica o fato de ter-se já consumido em alguma ação exemplar; ou então lhe era igualmente essencial a possibilidade de um renascimento contínuo, no caso de simbolizar algum ciclo vegetativo, ou mesmo certa circularidade dos eventos e da própria vida (ECO, 2006, p. 253).

No caso do corpus deste estudo, a personagem Daredevil, uma das claras rupturas com o modelo mítico clássico é exatamente a não existência de uma “ação exemplar” definitiva, tampouco a narrativa pretende apresentar uma significação simbólica para a vida universal, na forma de parábola. Sua regeneração e longevidade tanto são resultado de atributos apresentados no campo da diegese como espelham sua determinação e incapacidade/inconformidade com o fim de jornada, do confronto. Ainda sobre a personagem escolhida para suas análises, e defendendo que surge em um momento histórico que exigiria uma produção em moldes de certo modo romanescos, Eco procede:

A personagem do mito encarna uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode reservar-nos surpresas; a personagem do romance [...] quer ser gente como todos nós, e o que lhe poderá acontecer é tão imprevisível quanto o que nos poderia acontecer. Assim, a personagem assumirá o que chamaremos de uma “personalidade estética”, espécie de co-participabilidade, uma capacidade de tornar-se termo de referência para comportamentos e sentimentos que também pertencem a todos nós, mas não assume a universalidade própria do mito, não se torna o hieróglifo, o emblema de uma realidade sobrenatural, que é o resultado da universalização de um acontecimento particular (ECO, 2006, p. 250, grifo do autor).

Nesse processo que, segundo Eco, seria uma “mitificabilidade’ menor da personagem”, encontramos a criatura mítica que inspira o heroísmo híbrido de Matt Murdock: o demônio, um dos maiores exponenciais do imaginário ocidental. Em interessante paralelo, o próprio diabo já passa, há séculos, por uma reformulação gradual de sua carga mítica, que tem sido diminuída, filtrada e/ou submetida às mais diversas variações. Antonio Carlos de Melo Magalhães e Eli Brandão (2012), por exemplo, discorrem a respeito de como tal ícone seria “rapidamente relativizado”:

a figura do Diabo [...] mesmo dentro de um mesmo contexto [...] apresenta ambiguidades, numa riqueza polissêmica que transita entre o sério e o cômico, o espanto e a admiração, o belo e o grotesco, o oficial e o popular, o sacro e o profano, o bem e o mal, exemplarmente (MAGALHÃES; BRANDÃO, 2012, n.p.).

Como apontam os pesquisadores citados logo acima, “o que era coisa do diabo passa a ser cada vez mais coisa do humano” (MAGALHÃES; BRANDÃO, 2012, n.p.). Como parte integrante e fortalecedora dessa cadeia ferrenha de derivações, combinações e transformações,

é possível identificar na obra *Daredevil* uma força motriz que proponho chamar de *fator pungente*. A escolha desse termo tem sua origem na necessidade sentida por mim de, ao menos provisoriamente, quebrar associações indevidas, de evitar a simples e rápida menção a algo “trágico” (caminho aqui já percorrido, via tentativas de adaptação e consideração eficientes) ou “dramático”, em momentos em que meramente se quer fazer referência ao caráter doloroso, sofrido ou de perda ruínosa na temática prevalecente de uma obra – posto que um sem-número de textos os mais variados, no campo do pós-moderno (e de seus predecessores), trazem tais ingredientes como fundamentais em suas veias. No texto verbal-visual analisado neste estudo, o corpo desse fator que abarca cenas/situações de afecção, pesar e violência é aquele tomado emprestado do monstro. Afinal, MONSTRVM, do latim³⁰, designa não apenas o tão conhecido desafeto monstruoso como também o *prodígio*. E aqui, creio, encontramos ao menos o começo da conciliação desejada entre os aparentemente sempre oponentes herói e anti-herói.

Na continuação do esforço de facilitar uma ponte entre as inseguranças de termos, de diminuir suas diferenças aparentemente tão necessárias (mesmo quando não o são), abro espaço para os estudos de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant que, em seu *Dicionário de Símbolos*, consideram que “em numerosos casos, o monstro não é, na verdade, mais do que a imagem de um certo eu, esse eu que é preciso vencer para desenvolver um eu superior (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, p. 615).

Em minha leitura, ao menos no que diz respeito à personagem Matt Murdock/Daredevil, o tão isolável anti-herói (novamente, como termo) serve mais como algo a ser considerável aspecto frequente, ao invés de condição permanente, de inescapável restrição. Ou, via alternativa, uma metade tão aceitável quanto a heróica, posto que, a meu ver, não é compreensível como é cabível, em pleno século XXI, a existência da necessidade forçosa de catalogar tão fixamente o caráter de uma personagem. Muito mais aprazível que ela permaneça fluida e oscilatória – na zona cinza, ou, no caso deste protagonista, na zona parcialmente cega –, que suas ações sejam refletidas nos mais diversos momentos, e que os excertos possam valer mais do que uma suposta caracterização final.

Na edição de número 177 (dezembro de 1981), intitulada “Where angels fear to tread”³¹, na definidora primeira etapa de escrita de Frank Miller no título, Matt Murdock, precisando reaver um de seus poderes (o “sentido de radar”), precisa vencer o que aparentemente é uma alucinação na forma de um demônio de aparência atroz (“em algum lugar na mente de Matt Murdock”). A aparição, dotada de múltiplos olhos, espinha dorsal exposta e pés caprinos,

³⁰ Cf. REZENDE, 1999, p. 161.

³¹ “Por onde os anjos temem caminhar”.

provoca e ameaça Murdock, a quem se refere simples e repetidamente como “advogado”: “eu vou te comer vivo, advogado. Tá com medo? Isso, isso, sabia que podia contar com você pra bater primeiro. Você tá com muita raiva de mim, não tá, advogado?”³²”

A criatura horrenda, que também chama o protagonista pelo diminutivo infantil “Mattie”, afirma ter se fortalecido pela ira acumulada (e oriunda de infortúnios) de Murdock, e agradece por isso, dizendo então que procederá a matá-lo, repetindo a pergunta “tá com medo?”. Nesse confronto, fica clara uma relação de simbiose, na qual tanto é reconhecida a existência de mais de uma identidade em jogo (vide as alcunhas que o ser agressivo usa para designar o outro) quanto a dinâmica cruel entre esses aspectos. Quando finalmente Matt afirma não estar com medo, e não estar mais com raiva, ele vence o conflito e retoma seu poder. Esse momento também é interessante porque embora o protagonista seja primariamente um lutador, os seus poderes são baseados em *precisão* (de sentidos, de locais, de consistências); inicialmente, o teste para a recuperação do dom perdido era basicamente atingir um alvo de madeira com uma flecha, e é com esse objeto que ele atinge a criatura hostil. O anti-herói em Murdock permite a ocorrência de um ser destruidor em sua mente, que na verdade não é outro senão também ele mesmo; o herói em Murdock permite a calma e subsequente vitória até contra parte intrínseca de si.

Ainda sobre as considerações de Eco, o teórico aponta o que ele chama de “esquema iterativo”, uma estrutura que produz (e mantém) continuidade e até mesmo redundância em obras sequenciais; segundo essa noção, quanto mais desenvolvimento houver da narrativa e de suas personagens, mais facilmente ela será consumida, será *fungível*. Indo por essa vereda, defendo que as histórias de Matt Murdock se encontram em um ponto quase (ou talvez nem “quase”) contraditório, genuinamente conflituoso, entre as noções apresentadas acima. Faço essa afirmação porque o que se tem, majoritariamente, de edições de *Daredevil*, é um aglomerado que se completa, mesmo não ignorando o desenvolvimento geral da obra, continuamente se retomando e dando passos à frente. A luta, o esforço, esses elementos básicos do texto aqui estudado formam um *continuum*, que merece o que o autor chama de “autêntica condição de poesia, como que uma ininterrupta elegia” (ECO, 2006, p. 285), que, ademais, “não funciona tomada isoladamente, mas só adquire todo o seu sabor na sequência contínua e teimosa que se desenrola” (ECO, 2006, p. 285).

Por fim, neste interlúdio, aponto que, como compreende Martins (2000), relendo Kierkegaard, uma poderosa distinção entre o trágico clássico e o moderno é que naquele “a dor

³² No original: “I’m gonna eat you alive, lawyer man. Scared?/ Good, good, I knew I could count on you to hit first./ You’re real angry at me, aren’t you, lawyer man?”

é mais profunda e menor o sofrimento” enquanto no posterior “o sofrimento é mais agudo e menos intensa a dor” (MARTINS, 2000, 83). Esse elemento muito encontrado em ficções modernas e contemporâneas é muito presente em *Daredevil*, se trata do que acima propus chamar de um fator pungente, completamente ligado à natureza temática da obra, na forma de um sofrimento que perpassa a sua sequencialidade, ao invés de propor nela um ponto final.

A este ponto do estudo, Murdock já consta inevitável e irreversivelmente exposto como um certo tipo de demônio e também como um prodígio ao sê-lo. Continuemos observando seus passos.

2 - VICISSITUDES DEMONÍACAS

2.1 Sequências escarlates iniciais

Uma imensa recorrência na cultura de apresentação de super-heróis é o simbolismo exibido não apenas em suas ações literárias e gráficas, mas principalmente nos signos visuais que tais seres adotam para cobrir seus corpos, revestir suas identidades secretas: animais, cores icônicas, objetos e armamentos celebrados são apenas alguns dos exemplos de ornamentos presentes nos trajes. Matthew Murdock, quando vê sobre (e dentro de) si profunda necessidade de se tornar um desses agentes super-humanos, adota, como símbolo de resistência e determinação (sem mencionar de ameaça), uma suposta imagem de demônio e, sob essa forma incompleta, se torna parte do imaginário da cidade, espalhando *vermelho* por suas ruas.

Como um suporte inspirador para esse corpo de discussões, temos uma das mais preciosas peças de teoria de Daniele Barbieri, em seu livro *As Linguagens dos Quadrinhos* (2017): a analogia feita entre música (“polifonia”) e a arte gráfica sequencial, uma proposta que defende que as “harmonias” e os “ritmos” encontrados nos quadrinhos se dispõem e se comunicam a fim de estabelecer, com suas contribuições (poderíamos chamá-las de “notas”) distintas, um todo que por fim adquiriria forma de organismo inteligível, como uma requintada (ou ao menos *funcional*) sinfonia. A aparição de elementos repetitivos também contribuiria para esse efeito final, sendo que as imagens ecoadas teriam funções como, por exemplo, guiar a leitura para um determinado ponto decisivo ou relevante, assim como funcionaria para acentuar elementos agora diferentes, únicos.

O teorista prossegue, nessa discussão sobre o fenômeno que ele intitula “repetição modulada”, argumentando que isso pode ser encontrado tanto nas tiras quanto, em porções, “em todo lugar”; e propondo que o que identifica uma obra em quadrinhos está contido “[n]essa recorrência dos mesmos temas, enquanto sua graça deriva da modulação, da ligeira variação que se realiza a cada vez” (BARBIERI, 2017, p. 175). Tendo em vista essa formulação teórica e percepções obtidas em meu histórico de leitura da obra *Daredevil*, sugiro que, ao menos no que diz respeito à produção do quadrinho desde meados dos anos 1970, há uma série de tons, humores, fragmentos e *vicissitudes* que compõem o cerne geral dessa obra, e são trazidos de volta para ela – principalmente para os exemplares da radical reformulação feita por Frank Miller em suas primeiras 24 edições –, em relevante e precisa repetição. Assim, seguem alguns deles.

2.2 Imagem e postura do demônio guardião

O visual de Daredevil, tanto no que tange ao traje quanto no quesito postura corporal, foge de imediato das noções básicas de Will Eisner (2005) sobre as "imagens estereotipadas" e os "padrões de referência". Esse visual chega a compactuar de maneira breve com o que o autor tem a dizer sobre o simbolismo: "o traje, e a maneira como ele é usado, é uma poderosa ferramenta na narrativa gráfica" (EISNER, 2005, p. 25). No entanto, ainda assim extrapola essa noção: o uniforme semi-diabólico de Matt Murdock não se trata de vestimenta com claros (instantâneos) sinais do que é "a força, o caráter, a ocupação e a intenção" (idem) de seu usuário.

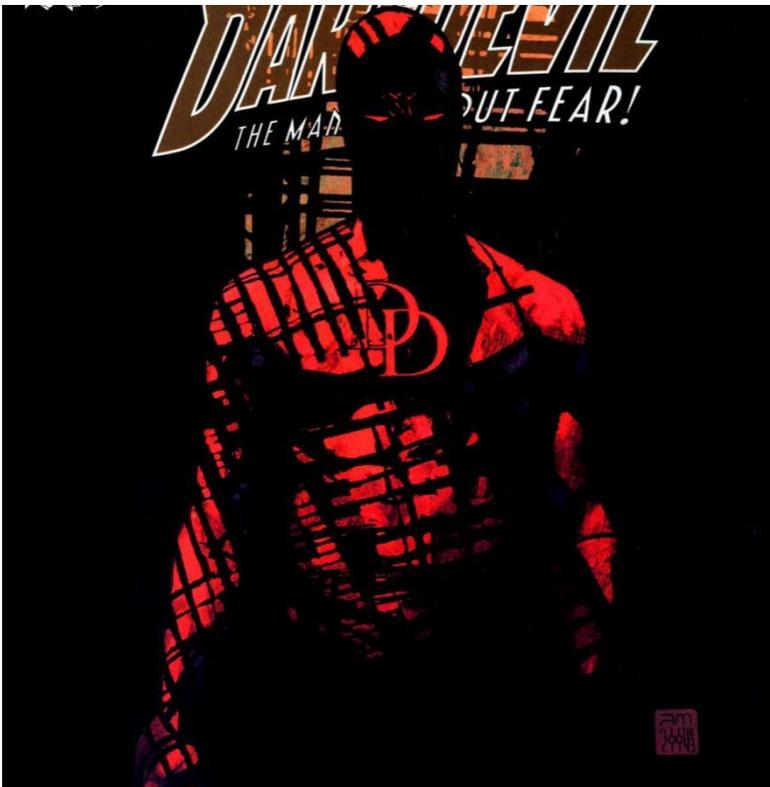


Imagem 14: capa de *DD* v.2 #60, por Alex Maleev.

O veterano artista afirma que tal precisão na apresentação visual de personagens se dá pela necessidade de rapidez, para que a história funcione claramente; no entanto, há de se convir que publicações de longa data não precisam se preocupar com esse pouco tempo/espço, e mesmo histórias curtas podem apresentar complexidade em suas personagens, desenvolvê-las sem que se faça necessário tamanho apelo por estereótipos gráficos. Analisando a imagem 14, por exemplo, vemos uma figura que, em uma ou duas olhadelas, não nos disponibilizaria suas reais intenções ou capacidades, ou simplesmente nos pareceria uma criatura “má”, mesmo contando com a limitação encontrada (nos campos da diegese e da forma gráfica) na tentativa

de aparentar possuir propriedades demoníacas. Trata-se de segmento de um momento histórico em que os quadrinhos, inclusive – quiçá principalmente, via hipérbole – os de super-heróis, não seguem mais a “continuidade estética que associaria em um primeiro momento o bem com o belo e o mal com o feio” (VILLORDO, 2019, p. 202)³³.

Passado o momento em que o maniqueísmo visual era via de regra, outras técnicas, como a caricatura, passaram a ser mais perceptíveis nos jogos de apresentação das personagens, mesmo do herói da história, que agora não está mais imune ao uso de efeitos múltiplos empregados em mostrar quem ele é. De acordo com Barbieri, “a *caricatura* é esse modo de representar personagens e objetos que destaca certas características, *deformando-os*” (BARBIERI, 2017, p. 67, grifos do autor). Em *Daredevil*, a “feiura” ou o enigma tanto de seu visual quanto de sua personalidade por vezes passam por esse processo de seleção exagerada de fatores.



Imagem 15, arte interior de *Daredevil* vol. 1 #357, por Shawn MacManus.

Na imagem 15, por exemplo, temos o protagonista, aqui em seu uniforme, caracterizado como um brutamontes vermelho. Trata-se de uma entre as várias histórias nas quais Matt Murdock reflete sobre o dualismo de sua vida. No recorte, lê-se o seguinte monólogo interno, da caneta de John Rozum: “Leve. Invencível. Vivo./ Quase tonto com aquele entusiasmo que

³³ No original: “una línea de continuidad estética que emparejaría en un primer momento el bien con lo bello y el mal con lo feo.”

veio na primeira vez em que desbravei a noite como Daredevil, anos atrás. Mas sem nada daquele medo”. O exagero caricatural do corpo do herói serve aqui para evidenciar a persona que ele adota em suas jornadas noturnas, e o tipo de ser violento e temível que muitos veem, enquanto a fala interna mostra uma criatura consciente, sensível e suscetível a reflexões sobre sua própria jornada – que até inclui certa “leveza” ironicamente não presente no corpo maciço apresentado por MacManus, podendo estar, então, em sua mente, em sua convicção.

Vale notar também que nem todo grotesco se trata exatamente de caricatura ou de configuração do cômico; Barbieri defende que alguns de seus usos incluem também “situações de pesadelo, de alucinação, exageros expressivos” (BARBIERI, 2017, p. 67). Hellspawn, um antagonista pouco conhecido, é uma réplica (um *doppelganger*, um duplo) de Murdock, criado através de magia. Como uma espécie de reflexo inverso exato do protagonista, a criatura tem feições “devidamente” demoníacas, assim como seu comportamento.



Imagem 16, detalhe da capa de *DD* v.1 #321, por Scott McDaniel.

Além de ameaça física considerável, Hellspawn ainda impõe zombarias de teor filosófico a Murdock. Na edição #321, assinada por D. G. Chichester, o monstro dispara dizeres da seguinte classe: “nós partilhamos da mesma escuridão. Mas para você, ela é uma armadilha. Para mim, é o lugar de onde ataco”³⁴. Visual e ontologicamente, a criatura de origem mística é muito mais “demônio” do que Murdock é e pretende, em realidade, ser. Talvez possa ser considerada um caso de caricatura, em nível conceitual e intradieético: sendo essa personagem a extração personificada dos talentos, instintos e símbolo de *Daredevil*, um ser que carrega

³⁴ No original: “We share dee same darkness. But to you, it be a trap. For me, dee place from where I strike!”.

intrínseca desumanidade – “e quem falou aqui em humanidade? Fracos e desesperados, vocês são... mas quentes e doces na língua³⁵” – ele serve, dentro da narrativa, como espelho a pontuar tanto o que Matt Murdock é, em termos de sua fachada, quanto também o que ele não é.

A criatura Hellspawn é, ainda, "invisível" para o sentido de radar do vigilante.

Isso, ligado às provocações que ele faz sobre a natureza humana de Matt – além dos exemplos dados acima, o duplo pondera que o herói “diz a si mesmo que é importante, o que ele faz em sua pele e chifres falsos”³⁶ –, suas limitações, é como simbólico do caráter demoníaco (pelo menos ângulos desse aspecto) que Murdock ignora, ou simplesmente acaba por não perceber.

Em nível um tanto mais sutil, porém ainda de grande relevância, temos o estado de caricatura apresentado na imagem seguinte, a 17, pela mão do artista Mazzucchelli. Nela o exagero se encontra no desenho dos olhos (mascarados) do personagem. Arregalados e mantendo a cor forte do uniforme, os globos transmitem em sua inadequação física uma mistura de emoção e noção de consciência, criando com a especificidade visual do traje (a parte posta na cabeça) uma dúbia referência à cegueira não completamente cega do personagem.



Imagem 17: arte interior³⁷ de DD.v1#217, por David Mazzucchelli.

³⁵ No original: “An’ who said anyt’ing about humanity? Weak an’ desperate, you are... but warm an’ sweet on dee tongue!”

³⁶ No original: “He tell himself what he do in his fake red-skin an’ horns is important.”

³⁷ “Acontece, então./ Não havia propósito em ficar martelando aquilo. Ele nunca consegue qualquer coisa nesse martelar./ Mas quando está pronto para entender, ele entende./ Ele está pronto.”

Ademais, pode-se afirmar que Daredevil, o demônio construído e fortalecido por Murdock, é uma figura bastante irônica. A autora Beth Brait já concedia que "... a ironia não é necessariamente cômica" (BRAIT, 2008, p. 73). Da mesma forma que Brait menciona "atos indiretos da linguagem" (idem, p. 103), pode-se pensar em algo plural que poderíamos chamar de atos *indiretos da verdade*, nas ações desse sujeito vigilante. Com essa afirmação, o propósito é apontar para a zona cinza na qual tal comportamento se localiza: enquanto a teórica afirma uma ausência de um "sentido literal verdadeiro", assim não havendo um exato oposto para aquilo dito no irônico, o aspecto "demônio" no ser de Murdock não faz dele, por exemplo, um completo mentiroso, visto que suas ações são extensão de seus propósitos, de seus ideais. Assim, da mesma forma que acontece com a linguagem afetada pelo advento da ironia, a figura maligna apresentada na pele falsa de Matt Murdock é fruto, em realidade, de uma *oscilação* ou *desvio* da verdade (em relação à sua persona civil de advogado cego): é uma "verdade" complexa apresentada em sentido outro, definitivamente não o oposto do que ele é.

Por fim (sempre provisório, naturalmente), acrescido a essa reflexão sobre a ironia da conduta de Murdock, há o interessante eco feito por Jean Delumeau³⁸ das opiniões escolásticas de Suárez (1548 – 1617) de que “cada homem é provavelmente duplicado, desde o momento de sua animação, por um demônio especialmente encarregado de tentá-lo durante toda sua vida” (DELUMEAU, 2009, p. 383). Esse posicionamento, embora diretamente ligado à imagem judaico-cristã da figura demoníaca, serve como meio a mais de explorar esse aspecto inexorável do personagem, uma maneira interessante de sorver as contradições desse grotesco moderno, desse herói-monstro, de metamorfose parcial afetada por tentação. Em pensamentos conflituosos exibidos no número #118 (segundo volume, edição escrita por Ed Brubaker), as palavras são: “o advogado em mim diz que estou pondo a culpa em todas as pessoas erradas. Mas o demônio em mim não quer nem mesmo ouvir sobre isso”³⁹. Os quadros brancos de pensamento permanecem na paisagem urbana, exterior de um apartamento, lugar logo antes visitado por Murdock; seus próprios sussurros mentais deixados tanto para trás quanto continuados em seu presente e no lugar (não) passado, tempo e espaço habitados por uma influência demoníaca bastante particular.

³⁸ Em seu clássico estudo intitulado *História do Medo no Ocidente*.

³⁹ No original: “The lawyer inside me says I’m blaming all the wrong people... But the devil inside me... Well, he just doesn’t want to hear it.”

2.3 Da criança assustada ao demônio intrépido

Para além das curtas e pouco intensas primeiras 22 páginas lançadas em 1964 pela caneta de Stan Lee e lápis de Bill Everett, Frank Miller promove uma jornada mais longa que leva o jovem Matt à sua definitiva alcunha de justiceiro sombrio, em uma minissérie que muito deve à tradição dos romances de formação (*Bildungsromane*). A célebre minissérie *Man Without Fear* (*Homem sem Medo*), de Miller e John Romita Jr (1993-1994) conta como um jovem homem sem medo se tornou um demônio -- o "diabo da guarda" do bairro Cozinha do Inferno. Como defende Flanagan, as histórias em quadrinhos têm “[...] potencial de aproveitar-se de um grande repertório de imagens em torno da adolescência, do crescer e do assumir responsabilidades” (FLANAGAN apud GORDON, 2016, p. 8). Na narrativa em questão, Matt Murdock assume inclusive sua identidade, de maneira mais decisiva.

Man Without Fear, que carrega em seu sucinto título a mais forte das alcunhas do vigilante, acompanha o jovem residente de *Hell's Kitchen* desde a sua sofrida infância, que inclusive introduz via *bullying* escolar (ver imagem 18) a expressão “*Daredevil*”, ali usada como humilhante deboche, até o início de sua fase adulta (imagens 19 a 22) – processo que inclui o abandono da mãe, o acidente que lhe conferiu peculiar cegueira, a perda fatal do pai, e suas primeiras aventuras e desventuras (sob o uso de rudimentares máscaras) como combatente do crime. Através do uso dos seguintes recortes da obra em questão, partes de uma longa e importante jornada (algumas de suas rotas), pretendo a oferta de um efeito parcial de experiência.

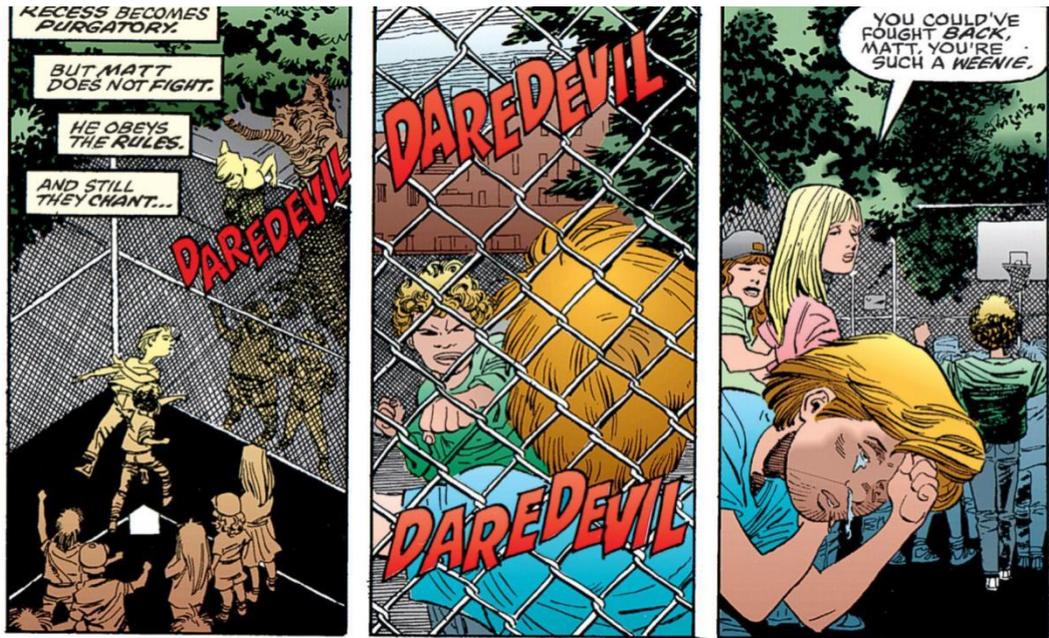


Imagem 18: arte interior⁴⁰ de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.

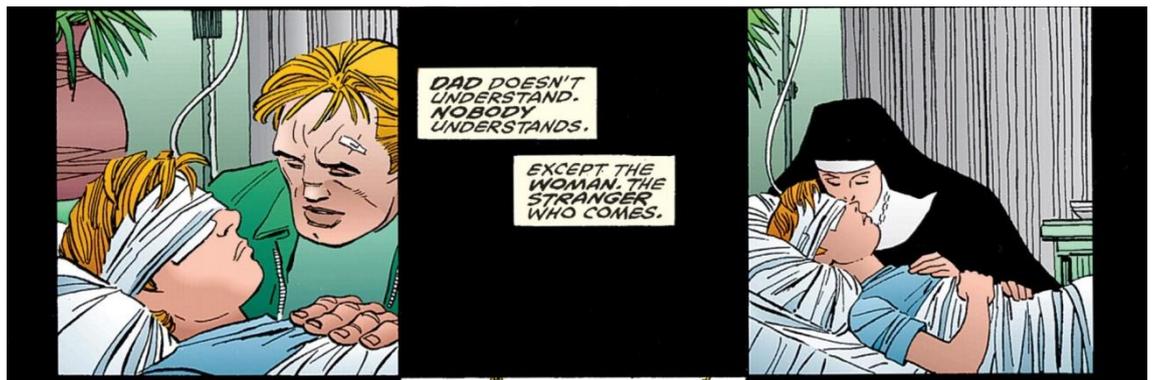


Imagem 19: arte interior de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.



⁴⁰ “O recreio se transforma em purgatório./ Mas Matt não briga./ Ele obedece às regras./ E eles ainda cantam.../ Daredevil!!/ Daredevil!!/ Daredevil!!/ Você podia ter reagido, Matt. Que molenga que você é.”

Imagem 20: arte interior⁴¹ de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.

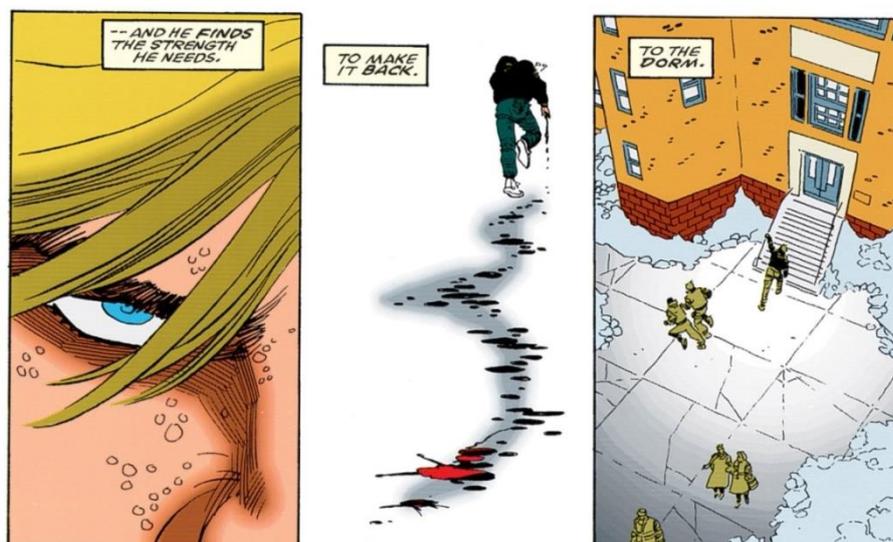


Imagem 21: arte interior⁴² de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.



Imagem 22: arte interior⁴³ de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.

⁴¹ “Tão fácil rastrear o motor da limosine e a tosse incontrolável do Fixer./ Tão fácil. Stick ensinou-lhe bem./ Stick./ Ele vai me odiar por isso, Matt pensa./ E por um momento, Matt se importa com isso./ E então a parte fria dele o domina novamente.”

⁴² “...e ele encontra a força necessária./ Para voltar./ Para o dormitório.”

⁴³ “Ouça música e não dá pra prever o que lhe vai escapar”.

Dada e disposta a observação inicial de parcelas dessa jornada, faz-se cabível a inserção de comentários sobre alguns de seus elementos. Na primeira parte do recorte (imagem 18), o termo "Daredevil" às vezes recebe um contorno visual maior, exibindo assim o volume do grito dos agressores, "canto" de tamanha infâmia, e também ecoando a palavra que se fincaria na cabeça de Matt, e o que ela significaria para seu futuro como vigilante – formalmente, esses ecos são apresentados pela saída da palavra gritada dos balões: estão agora em todo lugar.

Um quadro escuro é colocado entre as personagens que visitam o jovem Matt no hospital, pós acidente, na imagem 19. A transição gráfica (de um quadro completo), favorece, em sua cor predominante, ideias sobre ponderações feitas pelo protagonista ("o pai não entende. Ninguém entende. Exceto a mulher. A estranha que vem") e a solidão sentida dentro do campo da cegueira.

A imagem 20, colaborando mais para o lado temático do momento, apresenta em suas ilustrações algumas das primeiras atividades em que o conturbado garoto faz uso de proezas físicas para adentrar a noite em busca de justiça, quando "a parte fria dele o domina novamente". E na imagem posterior, em *flashforward*, temos acesso a um trio de verticalidades, no centro do qual há uma ausência de enquadramento indicando processo, uma árdua ida algures (no caso, o dormitório universitário), com a maior parte do não-quadro sendo definida e direcionada pelo forte vermelho venal e seu escuro rastro.

Por fim, na imagem 22, o último recorte feito da minissérie traz o contraste entre corpos derrubados pelo justiceiro iniciante (vestido em rudimentar preto) e o que deveria ser um sutil estourar de goma de mascar, um som aqui *aumentado* para trazer à tona o caráter ampliado dos sentidos de Murdock, através de onomatopeia gráfica. Ademais, o quadro amplo, que contempla corpos derrotados, corpos ativos, cidade e nuvens sombrias, também colabora para a apresentação da prontidão e nível sensorial do personagem.

Discorrendo sobre o legado dos *Bildungsromane* continuado na forma de artes sequenciais, Gordon afirma que "[o] entendimento da maturidade que se ganha [...] vem não só da experiência, mas da reflexão sobre esta experiência" (GORDON, 2016, p. 11). Daí uma das importâncias da chamada para a imagem 23, que já exhibe o pré-demônio sobre os tetos de sua cidade natal, imerso em seus pensamentos, percebendo inevitavelmente que "o garoto de Hell's Kitchen voltou para casa".

A *graphic novel* conclui com uma longa imagem que ilustra "ecos" de algumas das personas visíveis de Murdock até o momento em que este adota os chifres vermelhos. Em monólogo interno, o recente herói brinca consigo mesmo, comentando sobre o uniforme que ele próprio criara: "só Deus sabe como ele se parece". Tal humor também pode ser extrapolado

para uma possível incerteza, alguma forma de empolgação incontida e considerada, em relação a uma vida de conflitos psicológicos e físicos sob a pele inventada de um demônio.



Imagem 23: arte interior⁴⁴ de *Man Without Fear*, por John Romita Jr.

2.4 Sob e sobre esse manto irascível

O vermelho na obra *Daredevil* não se apresenta “apenas” como plural de matizes contendo em seu interior vida obstinada, mas também como extensão orgânica da presença frequente da temática violenta. Com tal afirmação, desejo indicar uma proposta de trazer para o contato o rubro da violência e a coloração vestida como mais uma continuidade, mais uma conexão.

No já contemplado *Dicionário de Símbolos*, Chevalier e Gheerbrant escrevem que “o vermelho vivo, diurno, solar, centrífugo, incita à ação; ele é a imagem de ardor e de beleza, de força impulsiva e generosa, de juventude, de saúde” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2003, p. 945), também acentuando que essa mesma cor carrega uma forte “simbólica guerreira, [na qual] parece que o vermelho perpetuamente é o lugar da batalha – ou da dialética – entre céu e inferno, fogo ctônico e fogo uraniano” (p. 945)

⁴⁴ Matt Murdock senta e ri, na chuva./ Seu dia começou com um telefone tocando e uma voz brava./ Era o seu chefe. De Boston. Dizendo que ele estava despedido./ Foi aí que Matt começou a rir. Isso deixou seu chefe tão furioso que ele desligou na sua cara. Mas nem aí Matt conseguiu parar de rir./ Boston./ Matt não conseguiria deixar Nova Iorque agora nem se quisesse./ O garoto da Cozinha do Inferno chegou em casa.”

Levando em consideração essa numerosa sequência de atributos do rubro – que, vale notar, também acrescenta muito em noções heróicas, em conotações de ser conflituoso excepcional – torna-se ainda mais próxima uma compreensão da criatura Murdock. Tendo como símbolo um ser abissal e uma das mais marcantes cores do fogo, esse protagonista exala essa coloração mesmo sem o uso de seu uniforme, constantemente apresentando ações de caráter ferrenho e ígneo, provocadoras de sangue e erupção emocional, desde as já vistas crônicas de sua juventude: já constava ali o nome *Daredevil*, e as implicações deste, mesmo nos momentos em que o corpo era coberto por vestimentas civis ou pela tentativa inicial de cobrir a identidade e adentrar as sombras da cidade, em preto básico. Não é à toa que, na série de TV (2015 – 2018), aproximadamente dois terços da ação vigilante de Matt Murdock seja sob o uniforme rudimentar inicial, posto que os fatores demoníacos e vermelhos vêm também (e principalmente) de dentro para fora. O uniforme padrão é, então, a *epítome* da personalidade e desejo de seu usuário; mesmo quando a luz o toca, tornando-o “diurno e solar” (heróico e energético), ou quando é, mais comumente, permeado pelas trevas, tornando-o assim mais carne, mais “ctônico” (soturno e fantástico), o vermelho é peça essencial, pois onipresente, na caracterização de Murdock e sua proposta de ação.

Quando os autores do supracitado dicionário apontam que “pela obra em vermelho, se opera a digestão, o amadurecimento, a geração ou regeneração do homem ou da obra” (p. 944), observo nesses sentidos simbólicos mais fatores fundamentais da empreitada incerta de Murdock: ela é alicerçada sempre sobre dínamo, e o sujeito que a emprega está sempre próximo do orgânico, do corpóreo, do terreno, todos esses aspectos sempre vibrando em cor viva que não poderia deixar de ser a que é – e é nessa circunstância fixa que reina, apesar dos heroísmos e dos ocasionais flertes com uma transcendência positiva, a face demoníaca enquanto máscara do homem que experimenta o mundo com os requintes das feras.

Em seu texto intitulado “Por um realismo brutal e cruel”, Renato Cordeiro Gomes analisa essas duas poderosas características (listadas no título de seu texto) encontradas em obras do que se convencionou chamar de “novos realismos”⁴⁵. Apresentando o grande interesse desse coletivo por tópicos cruciais como a violência urbana, o autor maximiza os tratos essenciais dos fazeres de tais textos – que, segundo ele, dialogam em certa medida com o chamado Teatro da Crueldade –, afirmando que tal estética tem como pedra angular o reconhecimento de “uma crueldade ontológica, ligada ao sofrimento de existir e à miséria do corpo humano” (GOMES, 2012, p. 76). Para além dessa concisa apresentação da coisa bruta

⁴⁵ Para uma leitura mais dedicada a discussões sobre novos realismos e algumas possíveis presenças de seus estilos em obras como *Daredevil*, cf. Ibsen, 2018.

como parte fundamental desse estilo, que certamente não se prende em meras visualizações do cruel e do violento, o autor ainda defende que um *paroxismo* esteticizado presta grande suporte a essa coleção numerosa de imagens sobre determinadas realidades, “via redundância, repetição, via séries, via exagero” (idem, p. 77).

Parece-me deveras valioso como as considerações de Gomes sobre as linhas brutais de segmentos dos novos realismos podem ser apreciadas em diálogo com a estética de *Daredevil*, tanto no que tange às temáticas, quanto no quesito de caráter formal – atenção à continuidade, repetição, exagero, vistos aqui como constantes no maior histórico de publicação da revista e até de suas adaptações audiovisuais.⁴⁶ Na obra em questão, uma realidade cruel é tecida no insistente dia-a-dia diegético, sufocante ao nível de uma cegueira cuja escuridão permite e requer o domínio quase onipresente de cor pugnaz.

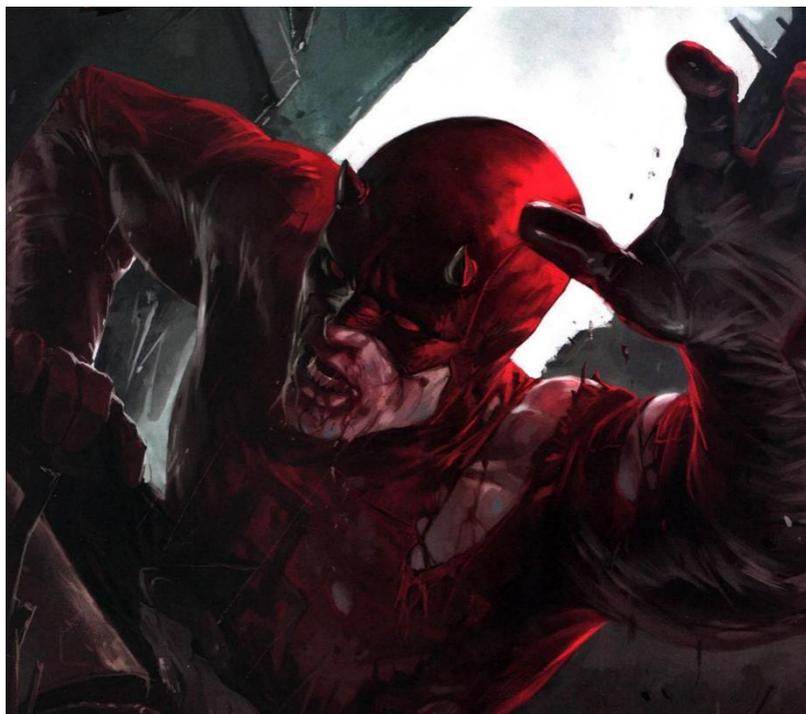


Imagem 24: detalhe da capa de DD.v2 #101, por Marco Djurdjevic.

A sofrida feição na imagem 24, rendida pelo preciosismo fotorrealístico de Djurdjevic, além de ser mais uma representação que escapa aos *status* gloriosos dos heróis de quadrinhos, dá um passo adiante ao recorrer a um tema mais recente e provável, aquele que exhibe as quedas, a dor, a quebra e o rastejar. Essa escolha mais extrema (não apenas formal, repito), nascida com

⁴⁶ Adaptações essas que não fazem parte da análise atual – embora elogios mereçam ser feitos aos esforços da série televisiva.

mais força do veio menos otimista que tal subgênero quadrinístico viu crescer nos anos 1990, é bastante presente nas edições do volume 2 de *Daredevil*, que aproxima mais ainda o conceito de super-herói aos cortantes traços dos objetos *crus*. Para usar as veementes palavras de Clément Rosset, grande mestre das teorias sobre a crueldade, trata-se visivelmente do apelo imagético referente à “carne escorchada e ensanguentada: ou seja, a coisa mesma privada de seus ornamentos ou acompanhamentos ordinários” (ROSSET, 1989, p. 17).

Em *Daredevil* número #243 (imagem 25), com a história intitulada “Don’t Touch Me” (“Não me toque”), uma visão monstruosa das ações de Murdock é evidenciada pela fala de sua então companheira, Karen Page⁴⁷, que passa a repelir seus toques. Trechos dessa queixa, no característico exagero prosaico de Nocenti, oferecem: “você não pode tirar esse horrível uniforme? Nessas luvas vermelhas... suas mãos não passam de punhos!” Trata-se de um em vários momentos em que a confusa vestimenta – vermelho com minúsculos chifres – de Murdock aparece, na diegese, como efetivo símbolo de violência, de malignidade.



Imagem 25: arte interior⁴⁸ de DD.v1#243, por Louis Williams.

⁴⁷ Em menção à personagem Karen Page, ainda mais neste capítulo rubro, cabe referir a uma tradição negativa na obra (embora não limitada a ela) dos destinos fatais cedidos às emanadas do protagonista, uma herança muito aproximada ao romantismo tardio de Edgar Allan Poe, um estilo que traz a recorrência da morte da mulher. A escritora de quadrinhos Gail Simone, contando com a ajuda de parceiros/as como o artista Daniel Goodbrey, criou o movimento “Women in the Refrigerators” [Mulheres nas Geladeiras], baseado em um assassinato brutal apresentado nas páginas da personagem Lanterna Verde, da DC Comics, nos anos 1990. O site inicial para o polêmico movimento pode ser encontrado através do seguinte link: <https://lby3.com/wir>.

⁴⁸ “Ah, querida, eu estava apenas brincando.../ Me largue! Eu odeio violência! Você é o Daredevil, você bate de verdade nas pessoas!/ Não dá pra tirar esse horrível uniforme?! Nessas luvas vermelhas... Suas mãos não passam de punhos!”

Mais à frente, após séria derrota física do protagonista, uma de suas luvas é disposta pendurada no apartamento do casal, dela vazando líquido muito provável como consequência para as atividades empregadas por seu usuário, e de cor bastante familiar, uma espécie de unísono grotesco, formado pelo dueto tecido-biologia morta e acompanhado por onomatopeias crescentes em sua repetição, a seguir o ritmo. Essa expressiva colaboração entre cor e “som” (no exemplo, naturalmente em forma de outro elemento visual) parecem implicar em constatação admonitória de um provável resultado final (brutal e horrendo) para as desventuras de Murdock, ou para a extensão suspensa dessa perigosa possibilidade, dada a recorrência de suas ações, insistentes e crescentes como os *drips* (gotejos) dispostos na página.



Imagem 26: arte interior de DD.v1#243, por Louis Williams.

Anos depois, sob a autoria da mesma caneta aliada ao lápis de Romita Jr, na edição #281, a ironia se repete quando o demônio de Hell's Kitchen é forçado a enfrentar seres de uma espécie de submundo, “versões menores” – porém mais propensas à violência gratuita – desse alter-ego belicoso. A descrição de parcela do embate é mais que sugestiva: “São demônios. Com chifres e dentes afiados. / E devo lutar contra eles. / Violência sem fim. / Por quê? É esse o meu destino? / Morrer como vivi? / Preciso continuar” (NOCENTI, 1990, s/p).



Imagem 27: arte interior de DD.v1#281, por John Romita Jr.

Com a escritora exibindo intensamente um retrato da violência que faz parte mais que razoável das vidas desses seres super-heróicos, e seu colega quadrinista oferecendo rajadas de gosma sangrenta e pequenos pedaços corporais lançados pelos ares, a história como produto final traz um questionamento amplificado sobre a consciência das ações desses (supostos?) defensores, simultaneamente mostrando vislumbres significativos de como essas garoas de vermelhidão afetam seus corpos e mentes.

Essa espécie exacerbada de inferno visitada por Murdock em sua outra pele não é certamente paisagem única a servir de palco para essas danças macabras pontuadas por punhos, mas certamente funciona como propícia imagem *elevada*, uma situação a ampliar os momentos arquetípicos de uma vida mais que acirrada. Eleva-se o demônio, o vermelho e sua companhia (quicá cria) definitiva, o sangue. Logo vem à mente um belo termo rossetiano, o caráter *inelutável* da vida, em sua suprema, indiscutível crueldade – ainda mais, imaginemos, deste tipo específico em questão.

Concedo que nem sempre é presente uma brutalidade dotada de violência gráfica absurdamente visceral nas páginas de *Daredevil*, mas fato já bem conhecido é que dor e sofrimento não ocupam lugares apenas em pele, carne ou osso: na obra, muito do que há de lancinante habita a psique do protagonista, moradia encarnada tanto interior quanto exterior, possivelmente em maior frequência naquele "campo" que neste.

Neste fim (sem fim) de considerações sobre essas ações, condições e cor, volta a soar com maestria uma outra contribuição de Gomes, que, ainda sobre os realismos novos e sua brutalidade, que defendo servir muito bem para os fazeres de uma multitude de quadrinhos, define parcialmente aquele conjunto de estéticas da seguinte forma que ousarei pegar emprestada: ele “abdicar, estrategicamente, da síntese” (GOMES, 2012, p. 78). A repetição, como já vimos, de temas, conflitos, pedaços, cortes, fluidos, cores e outros, faz parte do universo imenso dos quadrinhos, atua sobremaneira em subgêneros como este aqui analisado,

e incorpora procedimentos do incompleto, do sempre em construção, do parcial compreensível, do cruel a ser enfrentado.

2.5 (In)conclusões na cidade demoníaca

Em seu abrangente estudo sobre o fenômeno do grotesco, Wolfgang Kaiser elenca uma impressionante galeria de características que essa categoria estética inclui em suas figurações. Dentre elas, o teórico aponta “a mistura do animalesco e do humano, o monstruoso como a característica mais importante do grotesco” (KAISER, 1986, p. 24). No subgênero super-heróico é muito comum haver essa aparição da mescla de atributos ou imagens como aspecto fundamental da criação de suas personas a serem apresentadas ao mundo exterior – bastante semelhante ao já mencionado caso de indivíduos que acoplavam características fora do humano à sua postura e atividade, estudado por Campbell. O *Daredevil* de Matt Murdock não foge a essa tendência, ao adotar uma vermelhidão sombria como sua identidade alternativa, e essa escolha certamente implica em mais que apenas conotações visuais, como já visto – o próprio ardor aparente em sua frágil armadura serve como eficiente semelhança à sua cegueira particular. Entre o reino humano (ou ligeiramente alterado nisso), no qual busca justiça e alguma porção de ordem e retribuição, e o campo do residual no qual o instinto acaba por aparecer e o descontrole frequentemente traz à tona a sombra de diabo, esse protagonista exhibe em cor e ato um hibridismo que, em tanto lutar e experimentar seu ambiente irresistível, atinge variadas inconclusões, em sua rotina baseada na camada total de suas misturas.

Outra consideração de Kaiser sobre esse tão presente fator trazido pelo grotesco inclui o que é “não apenas algo lúdico e alegre, leve e fantasioso, mas, concomitantemente, algo angustiante e sinistro em face de um mundo em que as ordenações de nossa realidade estavam suspensas” (p. 20). É interessante observar como essa noção que traz uma queda para o caricatural visto como algo divertido e inocentemente colorido pode provocar uma comunicação com a proposta incompleta de *Daredevil* lá em seus primeiros anos – primeiro na forma do amarelo de brilho atlético, em referência aos tempos pugilistas do pai de Murdock, e posteriormente, mesmo no já adotado vermelho, em tempos de publicação nos quais a existência de uma tentativa humorística sequer tentava um caráter aniquilador. A figura desse herói falho e multifacetado, em tempos mais formadores, realmente irrompe nas zonas urbanas como criatura revoltosa que traz seu próprio inquietamento como resposta ao caos sempre resultante do contexto urbano.

Muitos dos momentos que mais trazem à tona o espectro “demônio” de Murdock são, compreensivelmente, aqueles em que há desequilíbrio mental, alta confusão. “O encontro com a loucura é como umas das percepções primogêneas do grotesco”, diz também Kaiser (p. 159).

Na pós-modernidade, uma problemática gama de mesclas entre o subjetivo e seu lar ou lugares de convívio torna-se praticamente inevitável. A probabilidade torna-se ainda mais fatal e tátil para um personagem que experimenta o mundo ao seu redor com exacerbados sentidos, excluindo apenas a visão. É fato que, com ou sem exageros sensoriais, o indivíduo sente o pulsar de sua vida no pulsar do ambiente ao seu redor, e, claro, considerando o típico “por bem ou por mal”. Robert Moses Pechman, em seu ensaio “Nove cenas, algumas obs-cenas, da rua” (2009), contribui com reflexões valiosas sobre o que significa trazer os tremores do subjetivo para o labirinto do urbano:

De poros abertos a cidade produz encontros que se traduzem, seja em convivialidades, seja em eróticas. Mas quando esses poros se fecham é a violência e o silêncio que se impõem, pois se o sujeito não pode exprimir seu direito à vida urbana, se o indivíduo não pode colocar em cena seu desejo e é obrigado a cancelar suas paixões, ele vai extrair seu direito à cidade sem o efeito narcotizante de qualquer anestesia. E isso, com certeza, vai doer muito na cidade. (PECHMAN, 2009, p. 352)

É bem semelhante a esse tipo de reflexão o modo como se dá a violência do atormentado Murdock: ele se torna um “demônio” deveras necessário ao ser privado da paz desejada e “cancela suas paixões”, estas aqui entendidas como sua vida pessoal, “normal”. Sua paixão (o ardor de seu âmago) passa a ser sua longa trajetória de confrontos, de tentativas perigosas.

E sobre essa vivacidade voraz da(s) criatura(s) dentro do composto urbano, Pechman prossegue dizendo que “a cidade se deixa contaminar pelos afetos e estes se deixam invadir pelo espírito da urbe” (PECHMAN, 2009, p. 352). Foi exatamente esse tipo de troca entre influências que, sob a forma de sussurros noturnos, tirou Matt Murdock do conforto aquecido de sua cama, ainda em sua juventude, e incitou ainda mais seu demônio interior. Com o tempo, a cidade se mostra inferno, em tons, em fragmentos. E um demônio se sente à vontade para andar por ela, entregando sua espécie desesperada de justiça.

Isso porque há um clima de pesadelo na coisa que é a cidade. Há já algo orgânico que parece suscitar ativamente desejos e fracassos. São signos de pesadelo que percorrem os poros do então chamado *homem sem medo*, e fazem de sua identidade dupla e de limitado caráter diabólico morada simbiótica a arder e tremer com impulsos, prosseguindo com punhos e passos que, ao formarem uma trajetória violenta, através de imagens/ações nutridas por febris sentimentos, fazem rotineiro processo e progresso (talvez não positivo) entre o corpo coberto

de vermelho e o obscuro, porém perceptível, lado de fora. E a culminância e consagração das falhas demoníacas se dão, por fim, na cidade distópica.

3 TRILHAS E TROCAS NO CONCRETO AMARGO

3.1 Considerações sobre os múltiplos urbanos

Os centros urbanos, muitas vezes vistos como um cenário engendrado pelo caos e pela violência, nem sempre foram tão ameaçadores. De acordo com Walter Benjamin (1989, p. 33), ao descrever o *flâneur*, no início de seu desenvolvimento como cidades os centros urbanos foram sinônimo de esperança e desejo por uma nova forma de organização espacial, edificados pela lógica e pela segurança no convívio social em oposição às inconstâncias da natureza selvagem. Com uma proposta pragmática, mas igualmente utópica, a concepção dos centros urbanos, principalmente a partir da modernidade, é responsável pelo surgimento de novos modos de relações/negociações sociais e sua consequente representação literária, na qual o indivíduo e o meio se transformaram em um único corpo mutante.

No entanto, em grande parte das produções literárias que se concretizaram ao longo dos tempos, às cidades couberam, não raro, um papel secundário, um pano de fundo frente ao qual se desenrolam as grandes narrativas. É pensando em seu mérito como parte importante na representação de uma dada realidade, mais do que apenas um cenário, que volto o olhar analítico para a construção desse espaço tão intrigante e rico em possibilidades interpretativas: o papel do contexto urbano nas narrativas ficcionais. Com essa perspectiva, é aqui desenvolvida uma discussão sobre os utopismos e o imaginário da cidade, aproximando esse fenômeno a uma forma particular de perceber a cidade, sendo esta por meio dos sentidos apurados de Matthew Murdock. As buscas existenciais do advogado-vigilante têm como contexto o bairro Cozinha do Inferno, cuja trama de becos e esquinas compõe um tecido narrativo que ora encobre ora desvela a atmosfera distópica dessas histórias ao ponto de se confundir com o drama do próprio personagem.

Por conta da tensão utópica/distópica perceptível nas narrativas de *Daredevil* situada em um contexto urbano, o presente momento analítico tem seu início com uma breve conceituação sobre os utopismos e suas relações com o advento das cidades, com a intenção de pavimentar caminhos entre a obra sequencial e os utopismos urbanos. Ao utilizar o termo “utopismo”, a referência que se faz não é apenas ao pensamento utópico, mas também a pelo menos duas outras vertentes que o compõem: a distopia e a anti-utopia. Assim como ocorre com conceitos complexos, definir utopia e distingui-la dos seus desdobramentos distópicos e anti-utópicos é mais do que uma tentativa de colocá-la em oposição a essas duas outras concepções de

realidades imaginadas. É preciso observar suas abordagens críticas, suas sutilezas e seus efeitos sobre o imaginário ao interagirem com o pensamento e com a percepção de uma dada realidade.

Desde o seu surgimento na obra de Thomas Morus, em 1516, a palavra “utopia” foi adotando novas definições à medida que os séculos avançavam junto com as experiências de convívio social, urbano e transformações ideológicas. Originariamente com seu significado transitando entre a ideia de um bom-lugar e de um lugar nenhum (que não existe), o sentido de utopia foi se desdobrando em concepções mais críticas que tanto serviam ao pensamento filosófico quanto à literatura. Por ser exatamente aquilo que é tão desejado e sonhado, mas impossível de ser alcançado, tal ideal se situa portanto no exercício do pensamento e na dimensão do imaginário como incentivo a ações de mudança. Se fôssemos atribuir alguma função a essa ambiguidade, a mais próxima seria talvez a de nos manter na esperança de atingir o ideal desejado, desenvolvendo, nessa busca, o aprimoramento humano e relações mais igualitárias com o outro.

Apesar de o termo utopia ter surgido na obra de Morus, o pensamento que configura as qualidades utópicas definidas nessa obra já havia aparecido em obras anteriores a esta, como em *A República*, de Platão, escrita no século IV a.C., ou nos poemas da *Cocanha*, obras da tradição oral com sua origem datada a partir do século XIII⁴⁹ d.C. Ambas são produções que lidam com a idealização de um lugar perfeito ou uma fantasia imaginada em oposição a uma realidade indesejada. Nesses exemplos a organização espacial/geográfica desempenha uma função importante na elaboração desses *topoi* imaginários, o que vai se ampliando tematicamente também para relações temporais, com o passar dos tempos.

Lyman Tower Sargent, de forma mais crítica, define a utopia como uma sociedade imaginária, rica em detalhes, localizada no mesmo período que a realidade de seu público leitor e em espaço distinto a este, mas apresentada como melhor do que a sociedade que este público leitor vive (SARGENT, 2001, p. 222). No entanto, aquela ilha descrita na *Utopia* de Morus como exemplo de sociedade ideal a ser alcançada não é necessariamente uma sociedade perfeita, porque ainda há nela fortes traços de escravidão e segregação da mulher a atividades de cunho doméstico; assim como a cidade descrita por Platão, em *A República*, algumas características que são boas para uns, não o são para outros; ou quando o ócio e o marasmo da

⁴⁹ A Cocanha é um país mitológico, figurado em poemas e imagens durante a Idade Média, cuja dimensão utópica é estudada por Hilário Franco Jr. (1999). Nesta terra mitológica, não havia trabalho e o alimento era abundante, lojas ofereciam seus produtos de graça, casas eram feitas de doces, sexo podia ser obtido livremente, o clima sempre era agradável, o vinho nunca terminava e todos permaneciam jovens para sempre. Viviam-se entre os rios de vinho e leite, as colinas de queijo (queijo chovia do céu) e leitões assados que ostentavam uma faca espetada no lombo.

Cocanha comprometem a manutenção de uma vida saudável. É essa limitação do ideal, ou ambiguidade do bom lugar, que nos remete ao conceito de “distopia crítica” (MOYLAN, 2016).

A definição de distopia aqui adotada vai na contramão do senso comum, o qual a considera simplesmente como o oposto a utopia, ou seja, o que era melhor em uma dada realidade torna-se pior em outra. A distopia, seguindo a concepção de Moylan (2016), assume um caráter movente, negociando um espaço intermediário entre a utopia e a anti-utopia, ora pendendo mais para uma, ora para outra, em um movimento que vem se mostrando constantemente dinâmico ao longo das décadas. Basta pensarmos que o que é utópico para uns, pode não ser para outros; ou que em toda situação de decrepitude e miséria, pode haver a esperança de um dia as coisas melhorarem. A respeito das características dessa categoria que criou, Moylan explana: “elas mergulham fundo na tradição distópica a fim de trazer tendências utópicas e distópicas que exercem influência em suas exposições do momento presente, bem como suas explorações de novas formas de agenciamento de oposição (MOYLAN, 2016, p. 159)”.

Sargent apresenta mais uma característica marcante das distopias críticas – o alerta de um futuro trágico, catastrófico. Muitas narrativas distópicas apresentam sociedades futurísticas ou contemporâneas, nas quais os problemas do tempo histórico do autor ou da autora são projetados de forma exagerada, como se observados através de uma lente de aumento. Ou seja, há sempre uma crítica sutil aos tempos atuais, funcionando como um modo de especular acerca de onde chegará determinada sociedade, no futuro, caso determinados problemas do presente não sejam resolvidos. Nesse sentido, a anti-utopia surge como resultado da total ausência de uma melhora para tal futuro, se diferenciando, portanto, da “flexibilidade” do pensamento negativo distópico.

Há um outro termo importante para nossa discussão que também se refere à questão do lugar (*topos*) e que é facilmente confundido com o utopismo, mas que não necessariamente faz parte dele porque não se trata de um lugar imaginado: me refiro ao conceito de heterotopia. Ao contrário dos utopismos, esse conceito abriga questões referentes a lugares reais e de múltiplas camadas de significados, mas que são limitados por uma interdição ou por formas de controle homogeneizador. Trata-se de um controle que em busca do uno, do universal e do mesmo, afasta o outro, a diferença, a multiplicidade, em especial a *heterotopia de desvio* e a *heterotopia de crise* (FOUCAULT, 2019). Em uma crítica a tal prática, Foucault elabora um paradigma filosófico de resgate do espaço do outro, que antes havia sido suprimido através do exercício do poder e pela racionalidade ocidental para efeito de isolamento de indivíduos com comportamentos indesejados a uma dada sociedade. Este filósofo questiona o espaço como uma

forma de relação de posições, onde a vida é comandada por *topoi* sacralizados, como as acima mencionadas heterotopias de crise e de desvio.

Ainda segundo Foucault, a sociedade produz heterotopias, classificando as interdições topográficas com a denominação de heterotopia de desvio, ou seja, aqueles espaços que abrigam comportamentos que estão fora do que a sociedade aceita e impõe como condutas. São nestes espaços que, para Foucault, estão contidos os conflitos e tensões que se exercem pelas relações de poder de uma determinada sociedade. Em *Daredevil*, por exemplo, não é difícil encontrar no bairro Cozinha do Inferno exemplos de heterotopias de desvio: locais habitados por marginais ou mesmo cidadãos excluídos da sociedade de consumo.

Tendo sido apresentadas algumas bases conceituais sobre as quais serão edificadas posteriores discussões, adentremos então os portais da cidade para ver como as narrativas múltiplas desses quadrinhos, e especificamente o contexto urbano que participa dessa trama, podem ser lidos em diálogo com esses conceitos. Visto a princípio como uma forma de resolver as ameaças vindas da incontrolável ação da natureza sobre os assentamentos humanos (as vilas), as cidades ocuparam no imaginário social, pelo menos a partir do século XVIII, uma posição de lugar ideal por conta de sua organização e controle do espaço no convívio diário, sendo portanto sinônimo de segurança.

Em uma visão romântica e utópica, Walter Benjamin (1989) apresenta um dos habitantes mais ilustres das cidades: o *flâneur*. Descrevendo o modo de vida desse andarilho urbano, podemos perceber como o encantamento pelo espaço social inspirava a adoração e a esperança de tempos melhores nesse que passou a ser um lugar mais emocionante e seguro, ao mesmo tempo privado e público, que se engendrava na malha urbana.

A rua se torna moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes. Para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivantina onde apoia o bloco de apontamentos [...]. (BENJAMIN, 1989, p. 35)

Nas cidades francesas dos séculos XVII e XVIII a visão de um lugar tranquilo em muito se devia à tentativa de transmitir uma ilusão de cidade acolhedora e pacífica, de inofensividade, que era muito conveniente para esse andarilho urbano e para a necessidade de adaptação das pessoas ao novo ambiente congestionado de pessoas e barulhos incessantes, cujas maneiras também variavam de acordo com os tipos e o frenesi da cidade. Era o desejo de um lugar ideal (utópico) se mesclando a uma realidade caótica, barulhenta e suja (distópica).

Por uma perspectiva mais geopolítica, o filósofo Henry Lefebvre (2008), em sua obra *A revolução urbana*, também traça um interessante percurso histórico sobre o desenvolvimento das cidades, o qual provoca a seguinte pergunta: o que leva ao surgimento dos grandes centros urbanos? Seguindo a transformação dos tradicionais agrupamentos humanos (as aldeias) em centros de produção e de consumo industrial é possível perceber que são precisamente os meios mecânicos de produção os responsáveis pelas significativas mudanças geopolíticas das formações urbanas. Com a industrialização, o tecido urbano prolifera, estende-se, corrói os resíduos de vida agrária e transforma as relações econômicas e de convívio mútuo: uma segunda residência, uma rodovia, um supermercado em pleno campo, passam a fazer parte desse tecido urbano.

No entanto, no rumo da industrialização e/ou urbanização, a grande cidade explode, dando lugar a um cenário distópico: subúrbios, conjuntos residenciais ou complexos industriais. Ou seja, em ambos os lados percebemos, por meio dessas ilhotas de pobreza camponesa ao lado de ilhotas de pobreza urbana, as marcas distópicas de um desenvolvimento urbano descontrolado. É diante desse cenário de mudança que surge a necessidade de o pensarmos, a partir de agora, como um lugar ainda possível de transformação mais consciente.

Essa é uma perspectiva curiosa, porque confronta dois polos que andam em paralelo: a visão utópica e a visão anti-utópica, pois esse é um olhar ao mesmo tempo ideal e realista – ou seja, do pensamento e do poder – um olhar que se situa na dimensão vertical, a do conhecimento e da razão, para dominar e constituir uma totalidade: a cidade. Paralelamente, e em semelhante composição, o protagonista de *Daredevil* assume uma postura em conflito: seu senso de justiça (razão) mantém uma relação tensa com seus questionamentos existenciais (idealização do eu) em busca de seu próprio desenvolvimento humano.

De modo geral, nesse movimento de transformação da cidade e do eu, a realidade urbana, ao mesmo tempo amplificada e estilizada, perde os traços que a época anterior lhe atribuía: totalidade orgânica, sentido de pertencer, imagem enaltecida, espaço demarcado e dominado pelos esplendores monumentais. Ela torna-se estipulação, ordem repressiva, e se povoa com os signos do urbano na dissolução da urbanidade. Ela se lê ora como um rascunho, ora como uma mensagem autoritária.

A cidade industrial percebe-se em meio a um cenário distópico e anuncia a zona crítica. O crescimento de sua população superpõe-se ao crescimento das trocas comerciais e as multiplica. Esse crescimento vai do escambo ao mercado mundial, da troca simples entre os indivíduos até a troca dos produtos, das obras, dos pensamentos, dos seres humanos. A compra

e a venda, a mercadoria e o mercado, o dinheiro e o capital parecem varrer os obstáculos. O espaço e a política do espaço “exprimem” as relações sociais, mas reagem sobre elas.

Esses questionamentos nos trazem ao agora, a mais uma transformação na cidade, a cidade pós-industrial, preferivelmente pensada como distópica, considerados os vislumbres de uma esperança disputada no meio do caos e das incertezas dessa nova transformação.

3.2 Através das portas da Cozinha

A influência do cerne distópico, cada vez mais popular na arte e abrangente em sua disposição de múltiplo pesadelo, percorre as cidades e adentra, de maneira crescentemente visível, o sentimento dos indivíduos. Na obra em foco, Matt Murdock é dotado de exacerbados sentidos que frequentemente oscilam entre dádiva e maldição, tendo em vista o nível de alcance e controle do medonho e do imundo na cidade que ama e protege. A combinação entre uma quase totalidade sensorial e um senso de dever para com seu contexto urbano definem inevitavelmente o vigilante e seu manto escolhido. Na edição de número 304 de *Daredevil*, a dupla D. G. Chichester (roteiro) e Ron Garney (arte visual) oferecem a história “34 hours” (“34 horas”), apresentando uma série de acontecimentos nos quais o sujeito mascarado se envolve durante o período mencionado no título. O seguinte fragmento, recortado na imagem 28, exhibe precioso exemplo dessa constante amálgama entre prontidão moral e ciência sensorial:

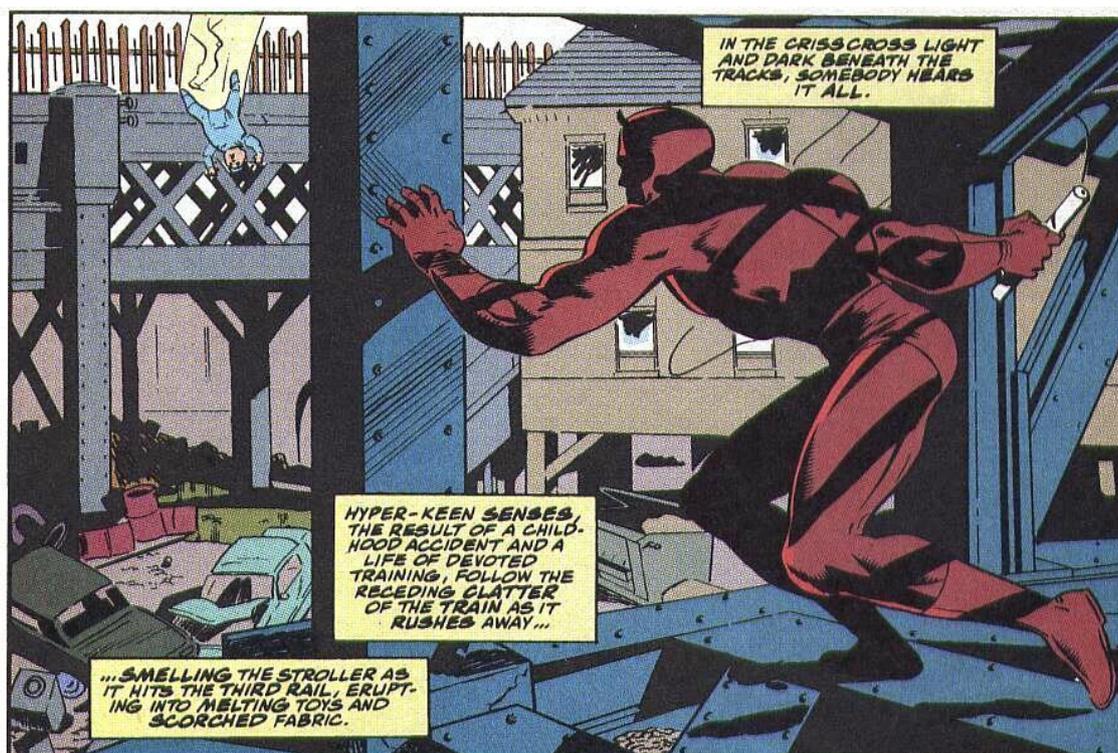


Imagem 28: arte interior⁵⁰ de DD.v1#304, por Ron Garney.

Da mesma forma que a narrativa no quadrinho em destaque faz menção a um hibridismo entre “luz e escuridão” em parte da cidade, movimento parecido se dá no interior do protagonista, quase sempre tão profundamente conectado aos mais ruidosos e banais fatores e fatos de sua cidade – esse quase-ser-vivo que simultaneamente é tão eloquente e cacófono, uma grande massa concreta de vida e feiura, que “pode ser percebida por *fragmentos* de imagens refletidas em objetivas, olhos ou recantos envidraçados” (LIMA, 2000, p. 9, grifo meu).

Esse metafórico poder de palavra detido pela urbe é percebido em suas pobres sutilezas e ricos berros pelos ouvidos e pelo resto do corpo do guardião cego de *Hell's Kitchen*. Como que num dever carcerário apontado para um só cidadão da grande besta urbana, os chamados e os queixumes dos habitantes e do próprio lar são incansáveis e imperdoáveis. A narrativa pessoal de Murdock passa a ser a sua história própria inexoravelmente combinada com a multidão que grita mesmo em silêncio. Em trecho ilustrativo, retirado de *Daredevil: Noir* (imagem 29), minissérie alternativa que imagina Murdock nos anos 1930, temos exemplo preciso desse constante contato com o sinestésico ruído da cidade:

⁵⁰ “Na mescla de luz e escuridão sob os trilhos, alguém ouve tudo./ Sentidos hiperagudos, resultado de um acidente na infância e uma vida de treinamento devotado, seguem o ruído minguante do trem que acelera .../ farejando o carrinho, que atinge a terceira linha, numa erupção de brinquedos derretidos e tecido abrasado.”



Imagem 29: arte interior⁵¹ de DD Noir, por Tomm Coker.

Em um quadro tão repleto de signos que chega a beirar o confuso, Matt Murdock e seu amigo Foggy Nelson mal têm destaque, figurando como meros transeuntes na cidade cinza. O roteiro de Alexander Irvine invade a imagem sufocante e nos apresenta as percepções e dificuldades experimentadas pelo protagonista em meio a tanta informação espacial, e o caráter visual dos quadros brancos contendo as numerosas reflexões ajuda na apresentação do conflito interior silencioso provocado pela natureza gritante do exterior.

No livro *Estrutura narrativa dos quadrinhos*, Barbara Postema defende o seguinte:

As linguagens dos quadrinhos geram um significado ao estabelecer um código de economia em que certos detalhes são deixados de lado para que outros se tornem mais importantes. E, dessa maneira, a lacuna entra na imagem dos quadrinhos. O plano representativo é fragmentado, deixando de fora todo tipo de detalhe (POSTEMA, 2018, p. 29).

⁵¹ “Às vezes a cidade me sobrecarrega./ Eu consigo identificar cada carburador que precisa de ajuste./ Cada peixe um dia mais velho do que alegado pelo vendedor./ Eu consigo sentir a IRT [companhia de metrô nova-iorquina] sob meus pés como se fosse um monstro subindo com suas garras pelas minhas tíbias. Cada chiado de freio é como uma agulha nos meus tímpanos, um som tão intenso que tem cores./ Eu me lembro de cores.”

Embora tais afirmações possam ser perfeitamente entendidas em inúmeras obras de quadrinhos, principalmente no caso das tirinhas, em *Daredevil* muito ou todo do oposto é o que funciona. Exatamente por se tratar da série de histórias de um protagonista a todo momento consciente dos seus arredores, sempre “contatado” pelo menor dos detalhes da confusa criatura gigantesca que é o centro urbano, essa obra valoriza grandemente os pormenores, o panorama amplo, às vezes até na diminuição de visibilidade da figura de Matt Murdock. Nesse exemplar de arte sequencial a lacuna e o fragmento existem e possuem potência sem a necessidade da redução de detalhes: muito ao contrário, a obra é fortalecida por estes, que, frequentemente, prestam grande contribuição, tendo função no enredo e até na caracterização do personagem titular. A autora até chega a defender, posteriormente (p. 32), que imagens “bagunçadas” trazem então excesso de detalhes que são “potencialmente significantes”; no caso do personagem aqui estudado, no entanto, esse critério não se encaixa necessariamente na apresentação de imagens mais abarrotadas, pois tal detalhamento reflete a percepção quase completa de Murdock, para a qual não há, em primeiro plano, a escolha de qual fator externo é realmente significativa: o caótico – a formulação concreta da cidade – é recebido por ele de imediato, e as imagens trabalham para corroborar essa característica da narrativa.

Esse excesso de caráter sensual (aqui palavra aliada a “sensorial”) é apresentado como algum tipo perverso de um dos traços da cocanha⁵² – *perverso* porquanto nada ou pouquíssimo do deleite característico desse gênero é encontrado na experiência do protagonista da obra, apenas mais do assédio de vozes exteriores e um proveniente e irônico estupor mental. A Cozinha do Inferno, logo, não é centro urbano de prazeres para o indivíduo que age como seu guardião. Ao invés disso, a cidade se converte em *locus* epítome de pesadelos.

Contribuindo para as colocações já feitas no começo deste capítulo sobre o idealismo na construção do grande fenômeno cidade, é válido considerar o que Yi-Fu Tuan, em seu *Paisagens do Medo* (2005) apresenta sobre esse projeto inicial e de concretude sempre incompleta:

A cidade representa a maior aspiração da humanidade em relação a uma ordem perfeita e harmônica, tanto em sua estrutura arquitetônica como nos laços sociais. Em todo lugar que o urbanismo apareceu de forma independente, descobrimos que suas raízes assentam-se em um centro cerimonial prestigioso em vez de um lugarejo (TUAN, 2005, p. 231).

⁵² Vale aqui referenciar o termo “cocanha às avessas”, cunhado pelo colega de pesquisa Arenato Santos em sua dissertação (2018); no texto, o autor menciona essa expressão oposta, negativa aos sentidos originais da cocanha, analisando esse caráter distópico em obras poéticas alagoanas.

Esse modelo inicial, racional e harmonioso, certamente encontra em seus resultados, imagens-experiências outras, como bem é sabido. Continuando com seus argumentos, no capítulo que intitula “Medo na cidade”, Tuan afirma que:

Por mais que a cidade tenha mudado com o correr do tempo, o conflito persiste entre o desejo por uma ordem socioestética imposta e a realidade das massas vivendo em um mundo dinâmico, mas confuso. É uma profunda ironia que frequentemente a cidade possa parecer um lugar assustador. Construída para corrigir a aparente confusão e o caos da natureza, a cidade em si mesma se transforma em um meio ambiente físico desorientador. [...] Apesar de cada rua e prédio – e na verdade todos os seus tijolos e blocos de pedra – serem sem dúvida os produtos de planejamento e reflexão, o resultado final pode ser um imenso labirinto desordenado (TUAN, 2005, p. 233, 234).

Um exemplo bastante vibrante do maquinário pulsante e indesejável das dinâmicas dessa tal metrópole, extrapolada na obra sequencial *Daredevil*, é o arco “Fall from grace⁵³”, que exhibe uma série de conflitos e uma estranha cruzada, empregados por indivíduos em busca de uma promessa tecnológica de grande e misterioso potencial, ora exibida aos olhos do cidadão comum, em seu nível de solo urbano, ora realizada nos mais escuros becos, nos mausoléus em forma de casas decaídas e nos sempre vivos subterrâneos. No arco, uma corruptela pós-moderna de Santo Graal na forma do vírus intitulado *About Face*, promete mudanças definitivas e almeçadas na constituição física de quem o possuir – desejo esse compartilhado por uma variedade de personagens, de sem-tetos desconhecidos a super-seres belicosos.

A busca por esse vírus “pensante” (protótipo criado pelo governo), no qual foram inseridos neurônios de uma telepata assassinada, transforma a cidade em um campo de batalha, terreno para os estratégias das mais variadas figuras nefastas – incluindo a já conhecida criatura Hellspawn, que tem nesta sua terceira e última história, ao finalmente escapar dos grilhões místicos que o perseguiam, ironicamente morrendo em pele humana idêntica à de Matt Murdock, o humano do qual era duplo.

A não tão estimada “Fall from grace” acaba por ser interessante ao, mesmo com seus exageros (ou, talvez, principalmente através deles), exhibir uma saga super-heróica que abrange o escopo maior da cidade, revelando-a como palco assustador, de alcance distópico, de maneira mais generalizante. A história amplia de maneira bastante hiperbólica a questão do ruído

⁵³ Escrita por D.G. Chichester e desenhada por Scott McDaniel, publicada entre 1993 e 1994 (DD.v1 #319 – 325), a história não figura entre as mais queridas do título, por causa de seu roteiro inflado de personagens destinadas a manter a ação e o clima bombástico esperados dos “grandes eventos” comuns nos anos 1990. A dupla então no comando do título havia produzido 18 edições no modelo de curtas histórias, com duas ou três partes, inclusive contando com alguns antagonistas criados por eles, sem reaparecimento futuro, e “Fall from Grace” foi, muito provavelmente, incentivo/requisito por parte do editorial. No entanto, apesar de suas falhas (semelhantes ao que aconteceu em 2010 com o arco “Shadowland”), a narrativa traz alguns elementos dignos de nota, mesmo com os inseparáveis desejos comerciais da época. Na tradução feita pela Editora Abril, o nome da história consta como “Caindo em desgraça” e o do vírus mote dessa narrativa como “Vira casaca”.

urbano, sobre o qual fala também Tuan, continuando a temática dos fatores que provocam a perturbação e o medo na cidade:

O ruído na cidade é outra coisa. Para os recém-chegados, a cacofonia urbana pode, inicialmente, ser a experiência mais desorientadora e assustadora. O ruído é o caos auditivo, e a maioria das pessoas é mais capaz de tolerar a desordem visual do que a auditiva, porque o som tende a afetar emoções mais básicas do que a visão. Com o tempo a pessoa aprende a tolerar o ruído, que deixa de assustá-la. Porém, o ruído continua a criar tensão e ansiedade – passando a nos lembrar o caos (TUAN, 2005, p. 234).

A história termina com o protagonista empoleirado em um ponto alto, observando a cidade pós-conflito. Ele percebe que, “focado em conter a violência [...], nunca parou para pensar sobre o que o vírus poderia ter feito por ele”, enquanto é acompanhado, em relativa calma, pelos estímulos sensoriais enquadrados nas caixas de descrição de Chichester⁵⁴:

Vapor é liberado da parte alta da cidade e a umidade espessa lambe seu pescoço. Ele cora ao ouvir amantes sussurrarem segredos no prédio abaixo. Sabores de uma dezena de restaurantes tentam sua língua. Seu corpo tensiona com o cheiro de pólvora a seis blocos dali (DD.v1 #325, n/p).

Também não pode passar despercebido o mais que detalhe presente no título desse arco e na sua capa inicial: a queda do homem, e, nesse caso, também do demônio, da “graça”, esse momento ruinoso tão conhecido através dos ecos bíblicos. A capa de *Daredevil* #319 exhibe o protagonista em descida vertiginosa deixando o topo de um dos mais altos edifícios nova-iorquinos. A cidade consegue novamente oferecer a si mesma como palco de eventos desastrosos...

3.3 O “eu” e a Cidade Sombria

Grande elemento confuso – quimérico – da existência humana, a cidade. Tentativa contínua de obter segurança e razão, seus becos e ruas, no entanto, são estadias das mais propícias para os males que seus criadores pretendem não desejar ou fingem não existir. Para muitos indivíduos ainda pode ser absurdo conceber sequer inicialmente que os centros urbanos possam ser menos que promissores ou, em seu corolário, mais que monótono cinza. Sob a visão holística do homem cego chamado Matt Murdock, tanto o belo quanto o monstruoso se destacam (embora não igualmente) em sua cidade.

⁵⁴ No original: “Focused on holding back the violence around ‘About Face’.../ He’d never stopped to reflect on what the virus could’ve done for him./ Steam vents uptown and dank moisture licks his neck./ He blushes as lovers whisper secrets in the building below./ Flavors from a dozen restaurants tempt his tongue./ His body tenses at the scent of gunpowder six blocks away.”



Imagem 30: arte interior de DD.v3#1, por Marcos Martin.

Como pode ser visto na colorida página de *Daredevil* (volume 3) #1, na imagem 30, para além dos suplícios mais pesados que a cidade comanda em sua mente e corpo, Murdock também procura equilíbrio em suas percepções do mundo ao seu redor. E é principalmente quando a cena diurna da urbe não está imersa em caos generalizado e grande conflito que seu principal espectador-ator consegue captar os *detalhes*, as coisas mais singelas ou prosaicas – não só a celeuma, os detalhes menores também fazem grande parte desse demônio. Na página dupla acima temos as figuras de Matt Murdock e seu melhor amigo Foggy Nelson fazendo um trajeto por Nova Iorque. O criativo Marcos Martin, com seus traços dinâmicos, repete tais figuras para indicar suas direções e, a fim de proporcionar ao público leitor alguma noção dos sentidos de Murdock, realça alguns elementos presentes na cena em quadros particulares: uma das asas do pombo, trecho da fala de um homem ao telefone, uma pequena porção de excremento canino logo à frente de Foggy, o som das buzinas de um carro, algumas notas musicais sendo reproduzidas em um fone de ouvido, o cabelo esvoaçante de uma ciclista, etc. Tudo isso é colocado nas páginas pelo desenhista (talvez a pedido do roteirista) não só para exibir a extensão dos poderes sensoriais do protagonista mas para mostrar também, nesse passeio durante o dia, Matt Murdock tendo toda sorte de estímulos, não apenas os negativos – o motivo maior sendo as tentativas de Murdock, durante o começo desse terceiro volume, de retomar um contato mais pacífico com seus arredores e interior próprio.

Em contrapartida frequente, a existência desse protetor oscila demasiadamente, inclusive pelo fato de que todo esse conjunto misto de “aparições” do que é a cidade e as sérias desavenças de sua alcunha vigilante afetam fortemente seu estado mental. No bastante onírico *Elektra Lives Again (Elektra Vive)*, o protagonista logo retoma a percepção da cidade como lugar de assombro, de loucura. De pesadelo.



Imagem 31: arte interior de *Elektra Lives Again*, por Frank Miller.

Em forte contraste em relação à imagem anterior (com suas cores vivas, alegres), exibindo esse estranho poder de mudança de tons do centro urbano, agora “a cidade inteira está em chamas. E ninguém está gritando. A cidade inteira está em chamas”, como informa o texto verbal na imagem 31, acima. É assim que Miller opta por apresentar o pânico de seu Murdock, nessa alucinação que, no entanto, não deixa de falar muito sobre a violenta instabilidade da Cozinha. Miller traça o herói de maneira crua e visualmente imersa em pavor, trazendo o indivíduo para aquém de seu manto escarlate e fazendo com que confronte mais uma vez sua cidade disposta em ardente polvorosa. Da distopia exterior para a percepção, para o âmago sensível do sujeito: o sentimento de medo e opressão distópica, reitero, parte de seus contornos clássicos para fluir como sangue envenenado, espalhando em níveis outros suas desconfianças temíveis para com os construtos do humano, promovendo medo nas leituras de becos e na

respiração que toca a janela, ao observar o urbano lá fora. Afinal, de acordo com a valiosa síntese de Gregory Claeys (2013), a distopia implica também em “visões negativas da humanidade em geral”.

Sintomas de tal “contaminação” distópica incluem a opressão do sujeito, uma diminuição drástica em sua constituição, uma redução via dor física direta ou confusão psicológica (quando não uma combinação de ambas). Personagem distinto, seja em sua postura heroica como ser sobre-humano ou sua alcunha civil de advogado dotado de grande senso de responsabilidade social, Matt Murdock sofre frequentes ataques à sua identidade, como resultado da duradoura luta em ambas as frentes de suas funções.

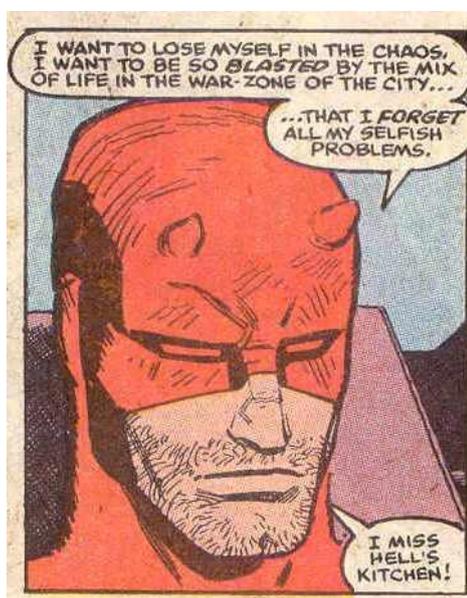


Imagem 32: arte interior de *DD.v1#278*, por John Romita Jr.

Na edição #278 da revista, Ann Nocenti oferece o seguinte argumento, da boca de Murdock/Daredevil: “Eu quero me perder no caos, quero sentir tão forte a explosão da mistura de vidas na zona de guerra da cidade... a ponto de esquecer todos os meus problemas egoístas./ Sinto falta de *Hell's Kitchen*”. Os únicos momentos em que Murdock se permite questões ("problemas") pessoais são convertidos, por ele mesmo, em "egoísmo". Trata-se de uma tendência recorrente na obra, a atividade vigilante do demônio vermelho tomando posse completa da identidade: a violência e o grito sujo da cidade impelindo o indivíduo a agir apenas e diretamente em resposta a eles.

Em níveis variados, é comum encontrar no artístico (e, certamente, no real) essa sensação de incômodo latente entre o indivíduo e os contextos urbanos – um grande incômodo que vaga entre apagar identidades ou marcá-las com amargura. É o ponto cimo da contradição

visível no momento pós-sonho de estruturação razoável entre e sobre os contornos da cidade. E é em lúcida reflexão sobre essas problemáticas que Rogério Lima avalia “esse imaginário do espaço urbano como lugar de dissolução do sujeito e de toda a humanidade que nele possa existir, que se materializa no mal-estar” (LIMA, 2000, p. 13). A salivante Cozinha do Inferno funciona como foco exagerado desse mal-estar, e seus numerosos habitantes sofrem dele, das mais diversas formas.

O segundo volume de *Daredevil* (1998 - 2010) emprega uma guinada muito interessante ao reduzir as histórias "super-heróicas" (ao menos no padrão mor "mocinho contra vilão da semana") e trazer para o holofote narrativo mais e mais do sentimento próprio de Matt Murdock, a sua vida pessoal e as consequências de sua "outra" vida – cada vez mais mescladas, a face usada no momento acentuando aquela que é a alternativa, ou seja, a dialética entre o ser sob a máscara e o cidadão que a usa em segredo. Um dos grandes eventos desse volume – também um dos maiores expoentes dessa decisão temática – é o arco "*Out*"⁵⁵, no qual a identidade secreta de Murdock é retirada do conforto questionável do manto vermelho e disposta em matéria de jornal. Quase que metatextual, esse arco pilar desenvolvido pela dupla Brian Michael Bendis e Alex Maleev oferece, em acontecimentos e diálogos, comentários carregados de reflexão sobre a problemática fusão cidadão-criatura heróica, sobre a dinâmica das ações e reações presentes nesse contexto. Herança a ser resgatada pelos volumes posteriores (já havendo um tanto quanto nascido nas experiências feitas por Miller e seus seguidores), a dicotomia e simbiose expressa na equação Matt Murdock-Daredevil perdura como ponto-chave da obra: não mais apenas uma "história de super-herói", mas a narrativa de um conjunto de facetas desse complexo ser.

Esse é um momento nessa poética super-heróica no qual se flagra em considerável peso uma falha na tentativa de manter uma comunhão com a cidade.

Grande parte desta, mesmo que possivelmente composta por uma população relativamente grata aos esforços ferrenhos do alter-ego de Murdock (ou em dívida com os tais) quer agora devorar-lhe aos pedaços sua vida para além (ou para abaixo) da máscara, aqui visando a produção rentável de escândalos via recursos midiáticos.

Essa icônica situação na narrativa de *Daredevil* entra em diálogo bastante irônico com o que Jean-Paul Lacaze comenta sobre o individualismo no contexto urbano:

A cidade, e sobretudo a grande cidade, dá em compensação a possibilidade de gozar de uma liberdade individual muito maior. Ela oferece com efeito a possibilidade de

⁵⁵ DD.v2 #32 - #37; no Brasil recebeu a tradução "Revelado".

anonimato face ao controle social permanente que se sofre na aldeia ou na vila onde toda a gente se conhece (LACAZE, 1995, p.23).

No caso da obra em quadrinhos, Matt Murdock simultaneamente protege sua identidade e a arrisca ao usar o uniforme de chifres acoplados. Ao mesmo tempo em que se promove como uma figura misteriosa e de considerável poder, em desejada posição de protetor, transforma a si mesmo em uma atração a ser desmascarada para a satisfação da curiosidade do público e da fome da enorme rede de informação e entretenimento. O sentimento de parte desse momento de aflição se encontra bem apresentado no seguinte recorte visual e na conseguinte tradução das tumultuadas reflexões do protagonista:



Imagem 33: arte interior de *DD.v2 #29*, por Alex Maleev

Sinto o cheiro do medo e tenho vontade de vomitar./ A fumaça aferroa meus pulmões e todo mundo aqui está bem perto de um ataque cardíaco. Cervos sob o farol de um carro... Ovelhas./ Alguém aqui sabe de alguma coisa. Alguém aqui sabe por que minha vida virou uma merda!/ Eles apenas ficam aqui, dia após dia... Noite após noite, inebriando seus corpos e mentes./ Todos eles tentando se entorpecer para esquecerem seus sonhos destruídos e suas oportunidades desperdiçadas./ Eu poderia bater em todos aqui e eles nem saberiam o que aconteceu./ E aposto que cada um aqui mereceria./ Eu bem que poderia./ Sou apenas um cara em um uniforme. Eles não me conhecem. O que me impediria?

O desconforto das relações conflituosas da cidade acaba por criar a sensação de não pertencer, de contínuo e rotineiro amargor, de uma cidade cinzenta, sem amparo, o que por sua vez repercute nas trocas de contato bastante negativas – nessa obra certamente potencializadas

–, como apontava o texto de Pechman, já visitado aqui. O livro organizado por Gyan Prakash, *Noir Urbanisms – Dystopic Images of the Modern City* [Urbanismos Noir – Imagens Distópicas da Cidade Moderna] toca bem nesse ponto, sob várias perspectivas. Na introdução da obra, Prakash comenta como “a experiência de imersão na multidão produzia [na cidade moderna] sensações de afastamento e atomização” (PRAKASH, 2010, p. 3)⁵⁶, e que “o ritmo da vida urbana cotidiana pode sugerir uma sinfonia, mas também soletrava o tédio da rotinização” (PRAKASH, 2010, p. 3)⁵⁷, considerações essas que continuam verdadeiras para os contextos da vida contemporânea e são bastante expostas, de maneiras deveras extrapoladas, na obra *Daredevil*, inclusive trazendo o caráter distópico para um âmbito mais amplo, o da sociedade, aqui ficcionalizada, e seus confrontos no campo urbano. No caso do quadrinho analisado, esses “desencontros” não falham em causar até mesmo aversão por parte do herói titular, em contatos com alguns dos lugares que pretende proteger.

É válido também fazer menção a um arco anterior, intitulado *Lone Stranger* [Estrangeiro Solitário] (2010), pela já apreciada dupla Nocenti/Romita Jr., no qual Murdock vaga desejando apenas o que seu monólogo interior chama de “detalhes”. Apelando frequentemente a esse novo apego aos pormenores das áreas que visita, como forma de obter foco, de fazer a mente escapar dos inúmeros conflitos que a habitam – resguardando-a após mais uma experiência quase fatal – em tentativa não apenas de manter um estado de vida mas também de eventualmente retomar alguma comunhão com o que o cerca. Na obra a cidade se apresenta como lugar no qual se perde a alma, mas também a encontra.

Ainda neste tópico, há inclusive um exemplo extra. Sob a toska e simplória alcunha de Rotgut⁵⁸, um personagem muito pertinente durou apenas duas edições de *Daredevil* (#239 e #240). Elaborada por Nocenti e Louis Williams, a perturbada criatura servia como um perfeito *foil*⁵⁹ para o protagonista. Feio, fraco e maníaco, Rotgut (ou “Gutrot”, como alterna certa vez) tem uma percepção extremamente pessimista (quicá naturalista) da cidade e de seu “encanamento” (mecanismos e sentimentos internos). A descrição do ambiente e a fala da personagem, dispostas em sua inteireza excessiva no quadro abaixo, colaboram para uma melhor noção (“sensação”) do seu frenético comportamento e pensamento em relação aos seus arredores urbanos/humanos.

⁵⁶ No original: “The experience of immersion in the crowd produced feelings of estrangement and atomization.”

⁵⁷ No original: “The rhythm of daily urban life might suggest a symphony, but it also spelled the boredom of routinization.”

⁵⁸ Cujo equivalente, em minha tradução, pode ser “tripa podre”, ou “cano podre”; o título de sua história de origem é “Bad Plumbing”, “encanamento ruim”.

⁵⁹ Personagem que apresenta traços característicos diretamente contrários aos do protagonista, podendo ser seu antagonista ou não.

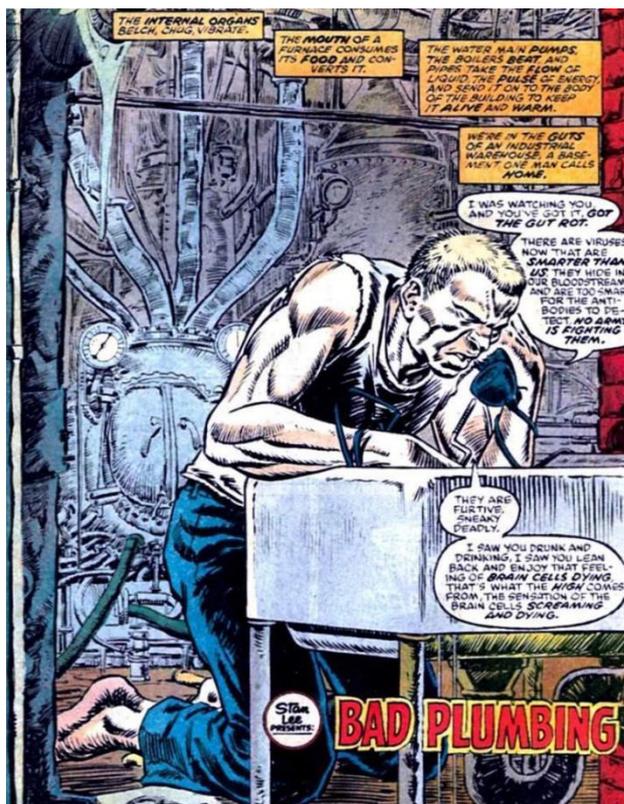


Imagem 34: arte interior⁶⁰ de DD.v1 #239, por Louis Williams.

Sem as habilidades sensoriais do personagem titular, mas sim uma grande compulsão por limpeza física e moral, o antagonista de vida curta (em diegese e publicação) vigia as vidas ao seu redor, buscando apontar o que ele enxerga como defeituoso e até mesmo exercer punição, segundo sua visão deturpada – ele mesmo toma como nome a expressão que usa para designar tudo que lhe incomoda no mundo. Em extremos, Rotgut vê quase tudo como defeituoso e perigoso, mesmo sem a miríade de estímulos inevitáveis que Murdock enfrenta; trata-se de uma entre muitas crias doentes de um mundo falho e já lívido, cria essa incapaz de enxergar saúde, razão ou beleza no malgrado lar urbano.

⁶⁰ “Os órgãos internos arrotam, emborcam, vibram./ A boca do forno consome sua comida e a converte./ A conduta d’água bombeia, as caldeiras palpitam, e os canos conduzem o fluxo de líquido, o pulso da energia, e os enviam para o corpo do prédio, para mantê-lo vivo e aquecido./ Estamos nas tripas de um armazém industrial, um porão que um homem chama de casa.”/ “Eu estava observando você. E você a tem, tem a tripa podre. Há vírus agora que são mais espertos que nós. Eles se escondem em nossas correntes sanguíneas e são espertos demais pros anticorpos detectarem. Nenhum exército está enfrentando eles./ Eles são furtivos, insidiosos, mortais. Eu te vi bêbada e bebendo, te vi se recostar e aproveitar a sensação da morte das células cerebrais. É daí que vem o barato, a sensação dessas células gritando e morrendo.”

3.4 Finalidades na Trilha Distópica

"O nome do mundo é distopia", já afirmou Tom Moylan (2013), especialista no assunto. Em *Daredevil*, a imagem da cidade, sua palpável corrupção, distribui com eficácia extra as notas e compassos (então ruídos) de uma onipresente melodia de prantos. São tons de mundo ruim, de mundo amargo. E parecem gritar provocações estimulantes à ação caótica e feia.

Como Moylan defende, as distopias críticas "não vão facilmente em direção ao mundo melhor. Em vez disso, elas se deixam demorar nos terrores do presente ao mesmo tempo em que exemplificam o que é necessário para transformá-lo" (MOYLAN, 2016, p. 159). E Claeys, em sua obra *Dystopia: A Natural History* [Distopia: Uma História Natural] (2017) expande o escopo da questão ao propor um tipo de "distopia ontológica", observando as repercussões dessas visões de mundos terríveis ao levar em consideração as heranças até mesmo primitivas desses terrores, abordando por exemplo a teratologia, as imagens de monstruosidade que remetem aos mitos mais antigos⁶¹.

O que há de distopia evidenciado em *Daredevil* não é já o passo extremo do pessimismo e da feiura no horizonte, mas um exagero de males no presente (ou semelhante), o gérmen da corrupção em atuação mais imediata, ainda mais próxima ao tato – mesmo em um universo ficcional populado por maravilhas. É uma realidade que ensaia passo a passo em direção ao distópico, o que não deixa de trazer um caráter admonitório, nem um protagonista desajustado (para usar os termos de Moylan [2016]) em busca de um mundo melhor. Temos então caminhado pelas ruas-linhas-gravuras de uma obra que, embora não apresente futuros de pesadelo nem completos governos totalitários, exhibe uma série dolorida da perfídia infiltrada no mundo, muitas vezes camuflada sob muitas faces, e inteiramente imersa no outrora sonho que é o ambiente urbano.

Embora Matt Murdock seja um personagem muito reconhecido por seu catolicismo, é bastante válido observar que onde se pode perceber imensa devoção à deidade judaico-cristã, é também simplesmente perceptível grande lamentação, uma sofrida preocupação em relação ao enorme número visível e (pois) tátil dos detalhes decadentes dos mais diversos convívios humanos. A Cozinha do Inferno se revela como parcela de mundo sombrio, pecaminoso e violento, do qual o suposto "diabo" seria "príncipe" aleivoso.

Mesmo com todas as devidas distâncias nas realidades, no que diz respeito ao pesadelo, à dor e ao inferno, conexões têm seus caminhos. Difícil e desnecessário, dentre a pluralidade

⁶¹ Cf. o segundo capítulo da obra, p. 58-78.

destes argumentos, negligenciar a região intitulada de Vale de Hinom, localizada a sudoeste da antiga Jerusalém⁶², onde eram mantidos locais para sacrifícios, e que esses locais, tempos depois, passaram a ser usados como lixão a ser permanentemente incinerado – essa imagem possivelmente deu origem ao lugar de tormento *geena*, região sombria que por vezes se confunde com a do tão temido inferno.

Entre lixo, fogo, dor e odor, a fictícia *Hell's Kitchen* da obra *Daredevil* é lugar de caráter infernal localizado, e Matt Murdock tenta diária e ardentemente ser um demônio justo e de alguma forma efetiva naquelas ruas de obscuridade humana. Punhos e passos por entre esse lugar violento e mesquinho podem não ser suficientes para uma efetiva – e utópica, em sua escala – mudança, mas o personagem continua sendo uma presença de desvio (“satânico”) naquele caos urbano há muito instalado, da mesma forma que a imaginação distópica faz desvios, na forma de desalinhos, entre reflexões e momentos, flertando sempre com realidades ruins e necessidades (às vezes desesperadas) de luta ou de grito. Enquanto humano, Murdock falhará até em ser o diabo, mas lutará até onde puder, posto que importa que o demônio lute, com fôlego utópico e pesar distópico.

⁶² Ver Champlin (2002), para maiores detalhes sobre o assunto.

CONCLUSÃO, OU “RECROSS”

Herói, demônio e cidade são os três grandes fatores que geram a mescla massiva da obra *Daredevil*, uma fórmula incerta na qual cada um de seus componentes afeta consideravelmente o outro, a todo tempo, mantendo essa peculiar simbiose amarga, amálgama carregada de fator pungente – cria de uma estética do acirrado, do sofrimento. Dentro desse composto, o resultado (ou o conjunto de seus recortes) é repleto de vicissitudes, de frações, de humores, muito apropriados para uma longa história em quadrinhos, para a arte sequencial, enfim: nele há, em miríade, uma sensação de experiência de fragmentos, como no contínuo folhear (ordenado ou desordenado, de traz para frente ou vice-versa) típico desse gênero há muito popular e que fervilha em potencial.

Minha proposta, por fim reitero, é que enquanto houver manutenção geral (satisfatória) dos tons da narrativa, a transição entre autores/as (estilos) pode ser entendida como algo a ser lido na diegese da obra: como transições entre momentos, atitudes e humores, excertos típicos da enredada vida do protagonista – os diferentes tons e discursos do texto híbrido fortalecem a noção de realidade fragmentada nesse longo percurso de tentativas heróicas. Mesmo via extensão de *non sequitur*, a ocorrência na arte sequencial em que um quadro solitário parece não pertencer àquela sequência, mas é finalmente absorvido por ela como parte integrante. Essa manutenção, conforme já apontado, tem sua fonte na descendência maior iniciada por Frank Miller no começo dos anos 1980, na qual houve maior inserção do contato com o urbano, suas sujeiras e concupiscências, elementos de misticismo então trazidos retroativamente para a origem da personagem, a recorrência de uma irrefreável violência antisséptica e pouco épica como atributo realístico de uma vida de confrontos, várias nuances na personalidade do protagonista, estas envolvendo seu manto de inevitável escarlate e seu título carregado de heroísmos complexos.

Essa transitoriedade característica dá conta de afetar enredo e aspecto visual: às vezes *Daredevil* é apresentado com corpos e posturas bem diferentes, ora tendo uma estrutura física bem próxima à do humano comum, ora tendo uma estatura de grande e imponente herói, ou ser quase monstruoso. Faz muito sentido, visto que o demoníaco também é aquele ou aquilo que foge às regras ou conformes – para além do feio, do violento, do cruel.

Na edição #262 do primeiro volume, pela já apresentada dupla Nocenti-Romita Jr., um quebrantado Matt Murdock ouve de seu falecido mentor Stick que ele deve "matar o dragão". Leio isso como referência não (ou não apenas) ao clichê medieval do herói que derrota a fera-serpente, mas a uma das facetas demoníacas na identidade *Daredevil*; por o diabo ter associação

simbólica com o dragão, Matt então venceria um caráter diabólico indesejável em si mesmo, o lado meramente destrutivo ou destruído do demônio, trocado pela disciplina e força do cavaleiro, do guerreiro, um impulso radical de vida em frente à adversidade – e outro icônico encontro com uma de suas facetas de *monstro*. Esse momento se dá em uma de suas épocas de ruína, e é seguido pela vitória em meio ao caos urbano tocado pelo místico, visto no primeiro capítulo deste estudo.

Para esta seção – não inteiramente conclusiva, devido à natureza da obra estudada e até às próprias reflexões sobre ela tecidas – ofereço a análise de uma edição individual do volume 1, a de número 343 (1995), escrita por Warren Ellis e ilustrada por Keith Pollard e Arvell M. Jones. Pouco conhecida, a história intitulada “Recross”⁶³ serve como exemplo de uma porção-intervalo (por assim dizer) do corpo macro; tendo já feito considerações acerca da organicidade geral da obra, trago essa *floppy* em particular pois ela apresenta em seu eficiente status *micro* fortes características desse todo abordado.

A história se passa durante o período em que o protagonista ensaia uma considerável transição de identidades: aposenta temporariamente a persona de Matt Murdock após os eventos de “Fall from grace” e mantém o uniforme-armadura (imagem 3) que durou algumas edições. Sua série de conflitos interiores é o destaque do fascículo, no qual Murdock (nessas páginas, em nenhum momento vestindo o uniforme) sofre recorrentes lapsos de memória e desmaios após contrair uma concussão advinda de uma luta corporal. Esse dia esquisito começa com os dizeres mórbidos “ficarei surpreso se não me matar hoje. Ficarei surpreso se não matar alguém hoje”⁶⁴, em quadros de pensamento sobrepostos sobre gravuras da cidade. Para ampliar qualquer banalidade, a movimentação inicial de Murdock (agora “Jack Batlin”, nome do falecido pai) nesse dia é em direção à lavanderia – na edição, o personagem confronta a insatisfação com o uniforme ilegal com suas roupas civis sujas⁶⁵. Os momentos de perda de consciência são marcados por quadros pretos emoldurados em vermelho. Elementos visuais como pedaços de objetos, partes do corpo ou espaço para falas internas são inseridos, interrompendo a união preto-vermelho para dar a noção de despertar (imagens 35 e 36).

⁶³ Referência à linguagem jurídica, poderia ser traduzida como “reexame” ou “reinquirição”. Optaria também por “acareação” ou “recapitulação”, por conta dos sentidos envolvidos no texto analisado.

⁶⁴ No original: “I’ll be surprised if I don’t kill myself tonight./ I’ll be surprised if I don’t kill somebody else tonight”.

⁶⁵ “Normalmente coloco o uniforme sob as roupas, mas... Não. Parece errado. Como se não bastasse estar usando o terno, minhas outras roupas estão prontas para se levantar e caminhar até a lavanderia por conta própria.” No original: “Normally, I put the costume on under my clothes but... No. It feels wrong. Bad enough I’m wearing the suit, but my other clothes are ready to stand up and walk to the laundromat on their own”.

A edição gira em torno de um fio condutor duplo: Murdock acorda em situações de conflito (um confronto com um policial abusivo nas ruas, outro com um grupo em um salão de bilhar, uma perseguição a um ladrão sobre tetos e, por fim, a captura de um assassino) e ouve uma voz na cabeça, que é a sua, a da persona de advogado, retomando as informações sobre sua vida errática.

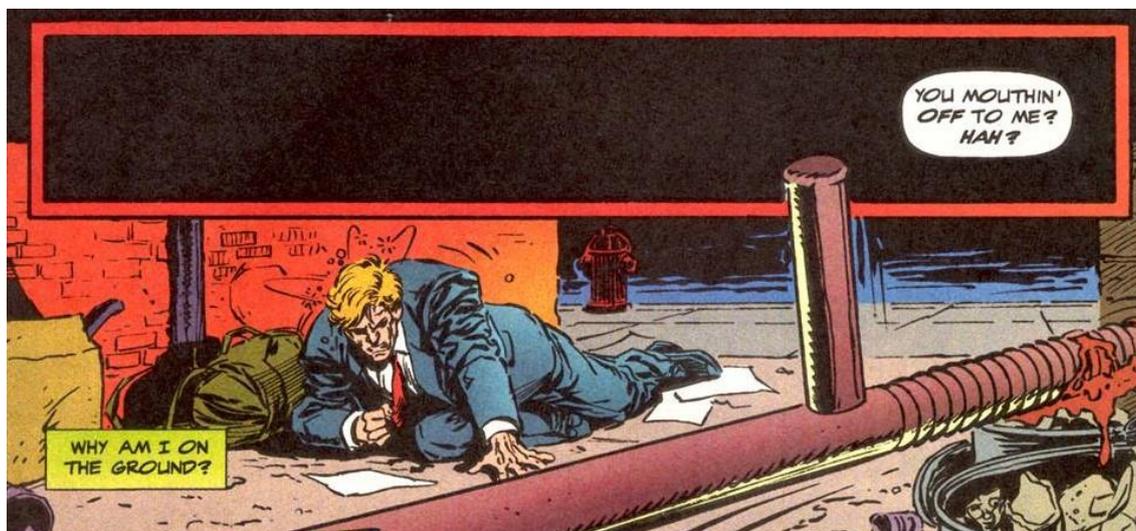


Imagem 35: arte interior⁶⁶ de DD.v1 #343, por Keith Pollard e Arvell M. Jones.



Imagem 36: arte interior⁶⁷ de DD.v1 #343, por Keith Pollard e Arvell M. Jones.

Especificamente, o mote dessa narrativa é o abandono do nome e profissão reais, mas no fim das contas nada realmente impede que a temática aborde a problemática toda do fenômeno híbrido criado e mantido por Murdock.

Essa edição violenta – tanto em termos de figurações do físico quanto do psicológico – apresenta em sua grande confusão a maior parte dos teores e temáticas que nutrem a obra maior: o excruciante contato com o mais que imperfeito contexto urbano, crises entre as identidades da personagem, continuação ferrenha dos atos confusos de justiça e dos esforços de sobrevivência de um ser danificado, todas dispostas em maiores ou menores momentos, a única

⁶⁶ “Tá tagarelando pra mim? É?/ Por quê estou no chão?”

“Mouth off” também poderia ser traduzido como “responder”, no sentido de confrontar a autoridade de alguém ao retomar o ato de fala.

⁶⁷ “Estou sentado novamente”

constância sendo o fragmento. O “caminho heróico” de Matt Murdock é bem apresentado nessa edição, mesmo com as ressalvas oferecidas pelo enredo: acordar e estar vivo é já o suficiente para a continuação da jornada entre as ruas e sobre os tetos, na caça aos perigos que ele jamais pode deixar de ouvir ou mesmo sentir.

As constatações negativas do “julgamento” interno que perpassa a edição intensificam significativamente quando, durante uma das lutas, a voz acusadora insinua que Matt “ama” isso tudo, “o sabor do crime. A emoção invernal de ficar na beirada do mundo, observando-o de cima”, inclusive argumentando que o “acusado” é uma fraude sempre ligada às partes mais baixas e violentas da cidade, “nas quais o crime não veste roupas caras nem colantes espalhafatosos, e não segue regras e não faz sentido”. Em dado momento essa voz interna chega a afirmar que já tem todas as evidências, que cabe a ela apenas moldar tudo numa história.

Finalmente farto das acusações no “tribunal”, cujo efeito via resultado de ferimento começa a esmaecer, Murdock finaliza suas falas na edição com prosaísmo decidido e impetuoso: “a vida é minha e farei dela o que eu quiser!”⁶⁸, e, em seguida, em um quadro de página inteira, apenas observa a cidade, que recebe um novo nascer-do-sol – que, por sua vez, espelha o quadro horizontal que inicia a edição, exibindo a cidade adentrando o anoitecer. Sendo falsas ou verdadeiras as acusações, o enredo dá conta de mostrar o quão próximas estão da pele da personagem, e funcionam como precisos questionamentos a serem feitos por protagonista e leitores durante a continuidade das desventuras de Murdock. A própria voz imaginária, antes de sumir, admite sua não existência e lança a provocação “mas é uma boa pergunta, não?”

Trago para estas reflexões finais, as também derradeiras palavras de Campbell, no livro aqui usado como referência. Porém, agora não mais como referência teórica, mas como inspiração e por sua conexão, a meu ver bastante precisa, com o que tenho dito sobre esse protagonista. No capítulo final do clássico que mencionei neste trabalho, intitulado *The Hero Today* (“O Herói Atual”), o autor mostra suas opiniões sobre as repercussões contemporâneas das noções de heroísmo sobre as quais ele tanto tratou em sua obra, aproximando então a herança mítica à nossa realidade.

Não é o mundo animal, nem o mundo vegetal, nem o milagre das esferas, mas é o próprio humano, agora, o mistério crucial. O ser humano é aquela presença estranha com a qual as forças do egoísmo devem se entender, através da qual o ego deve ser

⁶⁸ No original: “You love it, don’t you? The taste of crime. The wintry thrill of standing on the edge of the world, facing it down/ You are tied to this place, to this city, this part of the city... where the crime isn’t wrapped in Armani suits, or gaudy spandex, and it follows no rules and it makes no sense. / It’s my life! And I’ll do what I like!”

crucificado e ressurrecto, e sob cuja imagem a sociedade deve ser reformada (CAMPBELL, 1953, p. 391).⁶⁹

E, nessa atualização que faz referência aos medos e superstições anteriormente ligados à natureza e aos astros, o autor procede, em trecho mais à frente, com a colocação sobre nossa responsabilidade e pesar no mundo:

E então nós todos e todas compartilhamos o supremo suplício – carregamos a cruz do redentor – não nos momentos luminosos das grandes vitórias da nossa tribo, mas nos silêncios de nosso desespero pessoal (CAMPBELL, 1953, p. 391).⁷⁰

Embora o autor faça referência a desespero, sua mensagem carrega a significância da esperança, através do esforço, da luta, do heroísmo de cada um/a de nós, ao atravessar as mais diversas adversidades do cotidiano, um uso, creio, bem adaptado para nossas realidades das proezas e da vivacidade dos mitos de outrora.

A obra que estudei tem seu rumo apresentando um protagonista que age, como já foi apontado, pelo que poderia ser considerado um tipo peculiar de desespero, mesmo nunca exatamente declarado; ao dar os holofotes a um indivíduo que decide continuamente colorir suas mãos de vermelho, em um mundo no qual ordem e justiça falham constantemente e a violência é elemento principal, a série de quadrinhos oferece uma realidade extrapolada, na qual o crime e a geral injustiça são perpetrados por super seres, expondo assim uma realidade ainda pior que a nossa mas claramente trazendo referências ao nosso mundo tão falho. Daredevil vive na teimosia da luta justa e da tentativa de renovação (inclusive da carne fraca) – e palavra-chave sendo *tentativa*. Trata-se de uma jornada ferrenha em alguma direção sempre definida pelos punhos contraditórios do demônio e pela recusa paradoxal ao completo inferno.

Matt Murdock/Daredevil nasce como criatura dolorida, brota como ser demoníaco e irrompe na confusão do urbano. Por mais que essa jornada pareça contraditória, numa repetição ligada a mais repetição, assim cada vez mais infernal, acredito que, com todas as devidas ressalvas dedicadas ao mundo real, ela nos fala muito sobre o estado de nossa humanidade, sobre o imenso, terrível plural de lugares ruins que habitamos e testemunhamos... Quando se para e se observa o que acontece em nossa desolada esfera, em tempos pós-modernos e, infelizmente, também nas épocas passadas, creio que a frase mais aplicada não é a que formula

⁶⁹ No original: “Not the animal world, not the plant world, not the miracle of the spheres, but man himself is now the crucial mystery. Man is that alien presence with whom the forces of egoism must come to terms, through whom the ego is to be crucified and resurrected, and in whose image society is to be reformed.”

⁷⁰ No original: “And so every one of us shares the supreme ordeal – carries the cross of the redeemer – not in the bright moments of his tribe’s great victories, but in the silences of his personal despair.”

a questão, aquele questionamento que cutuca o uniforme vermelho do humano confuso, aflito e irado. Creio que seja bem digno de muito do que tem sido feito nesta Terra populada e ao mesmo tempo desértica que alguém resolva fazer uso de suas maldições e dádivas para se cobrir em pele demoníaca e agir em resposta ao seu desespero – ou seria mesmo ”inquietação”, sem o substantivo em estado superlativo? – numa caminhada sem rumo derradeiro e com punhos fechados agindo como tentativa mínima de algum retorno ao equilíbrio.

REFERÊNCIAS

- AYRES, Fernando Guilherme S. “Distopias futurísticas: aproximações e distanciamentos entre 1984, de G. Orwell, e V de Vingança, de Alan Moore e David Lloyd. In: CORDIVIOLA, Alfredo; CAVALCANTI, Ildney (orgs.). *Os Retornos da Utopia: histórias, imagens, experiências*. Maceió: Edufal, 2015.
- BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. Tradução Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. Tradução: José Martins Barbosa, Hemerson Alves Batista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BRAIT, Beth. Percursos e percalços do estudo da ironia. In: _____. *Ironia em perspectiva polifônica*. 2 ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1996.
- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Nova Iorque: Pantheon, 1953.
- CAMUS, Albert. *O Mito de Sísifo, ensaio sobre o absurdo*. Rio de Janeiro: Bestbolso, 2014. P. 19-69.
- CEIA, Carlos. “Anti-herói”. *E-Dicionário de Termos Literários*. Disponível em: <http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/anti-heroi> Acesso em 10 de junho de 2019.
- CHAMPLIN, Russel Norman. *Enciclopédia de Bíblia, Teologia e Filosofia*. São Paulo: Hagnos, 2002.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Tradução Vera da Costa e Silva, Raul de Sá Barbosa, Angela Melim, Lúcia Melim. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.
- CLAEYS, Gregory. “Three Variants on the Concept of Dystopia”. In: VIEIRA, Fátima (org). *Dystopia (n) Matters*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013.
- _____. *Dystopia: A Natural History*. Reino Unido: Oxford University Press, 2017.
- CUDDON, J. A. *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory – Third Edition*. Londres: Penguin, 1990.
- DELUMEAU, Jean. *História do Medo no Ocidente 1300 – 1800: uma cidade sitiada*. Tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- EAGLETON, Terry. *Doce violência: a ideia do trágico*. São Paulo: Unesp, 2013.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Tradução Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. 2 ed. São Paulo: Devir, 2005.

ESSLIN, Martin. A tradição do absurdo. In: _____. *O teatro do absurdo*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971.

FOUCAULT, Michel. *De outros espaços*. Disponível em: www.aufklarungsofia.files.wordpress.com Acesso em: 17 de setembro de 2019.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. *Cocanha: a história de um país imaginário*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

GOMES, Marcelo Bolshaw. “Anjos e demônios modernos”. *Revista Nona Arte*. São Paulo: USP, v. 7, nº 1 e 2, 2018.

GOMES, Renato Cordeiro. “Por um realismo brutal e cruel”. In: MARGATO, Izabel; GOMES, Renato Cordeiro (orgs). *Novos Realismos*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

GORDON, Ian. “Cruzando gêneros: para entender as graphic novels autobiográficas como bildungsromane”. *Revista Nona Arte*. São Paulo: USP, v. 5, nº 2, 2016.

IBSEN, Thayrone. *A Experiência Sensorial em Daredevil: Espaços Distópicos no Exterior Urbano e no Interior Humano*. 2018. 26 p. TCC - UFAL, Maceió - AL.

_____; CAVALCANTI, Ildney. “Daredevil: Fantasia Urbana Distópica nas Ruas de Hell’s Kitchen”. In: MATIAS, Marcus V.; QUEIROZ, Jozefh. (Orgs.). *Quadro a quadro: o que há por trás das narrativas gráficas*. Maceió: Edufal / Imprensa Oficial, 2018.

KAYSER, Wolfgang. *O Grotresco: Configuração na Pintura e na Literatura*. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.

LACAZE, Jean-Paul. As cidades e o urbanismo. In: _____. *A cidade e o urbanismo*. Tradução Magda Bigotte de Figueiredo. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.

LEÃO, G. H. S.. Cidades e gatos também sonham: a tensão do signo utópico em duas histórias de Sandman, de Neil Gaiman. In: Ildney Cavalcanti; Ana Cláudia Aymoré Martins; Marcus Vinícius Matias; Felipe Benício. (Org.). *Trânsitos utópicos*. 1ed. Maceió: Edufal, 2019, v. 1, p. 393-418.

LEFEBVRE, Henri. *A revolução urbana*. Tradução: Sérgio Martins. – Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LIMA, Rogério. Introdução: Mapas Textuais do Imaginário Fragmentado da Cidade. In: LIMA, Rogério; FERNANDES, Ronaldo Costa. *O imaginário da cidade*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

LORAUX, Nicole. A tragédia grega e o humano. In: Novaes, Adauto. *Ética*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

MARTINS, Leda Maria. A fatalidade do desejo: Senhora dos afogados, de Nelson Rodrigues. Disponível em <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1217>. Acesso em 10 de junho de 2019.

- MATIAS, M. V.. Nanotecnotopia: a gênese distópica de uma civilização cibernética. In: Marcus Vinícius Matias; Ildney Cavalcanti; Ana Claudia Aymoré Martins; Felipe Benicio. (Org.). *Trânsitos Utópicos*. 1ed.Maceió: Edufal, 2019, v. 1, p. 419-444.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYLAN, Tom. “Step Into the Story”. In: VIEIRA, Fátima (org). *Dystopia (n) Matters*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013.
- _____. *Distopia: fragmentos de um céu límpido*. CAVALCANTI, Ildney; BENÍCIO, Felipe (Eds.). Tradução Felipe Benicio, Pedro Fortunato, Thayrone Ibsen. Maceió/AL : EDUFAL, 2016.
- MORRIS, Tom. “God, the Devil and Matt Murdock”. In: MORRIS, Tom; MORRIS, Matt (Eds) *Superheroes and Philosophy*. Illinois, Carus, 2005.
- PECHMAN, Robert Moses. “9 cenas, algumas obs-cenas, da rua”. *Fractal, Rev. Psicol.* [online]. 2009, vol.21, n.2, pp.351-368.
- POSTEMA, Barbara. *Estrutura Narrativa nos Quadrinhos*. Tradução Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- PRAKASH, Gyan. “Introduction: Imaging the Modern City, Darkly”. In: PRAKASH, Gyan (Ed), *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*. Princeton: Princeton University Press, 2010.
- REZENDE, Antônio Martinez de. *Latina essentia: preparação ao latim*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.
- ROSSET, Clément. *O princípio de crueldade*. Tradução José Thomaz Brum. Rio de Janeiro: Rocco, 1989.
- SANTOS, Arenato da Silva. *Topografias para um Inventário Cultural: Dimensões Utópicas em Poemas de Izabel Brandão, Bruno Ribeiro e Marlon Silva*. Dissertação. Universidade Federal de Alagoas, 2018.
- SARGENT, Lyman Tower. US Eutopias in the 1980’s and 1990’s: Self-fashioning in a world of multiple identities. In SPINNOZI, Paola (Ed.). *Utopianism/Literary utopias and national cultural identities: a comparative perspective*. Bologna: COTEPR/University of Bologna, 2001.
- TUAN, Yi-Fu. *Paisagens do Medo*. Tradução Livia Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
- VILLORDO, Aníbal. “La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéros”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]* N° 74, p.199-211. Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2019.
- YOUNG, Paul. *Frank Miller’s Daredevil and The Ends of Heroism*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2016.

DAREDEVIL

BENDIS, Brian Michael; MALEEV, Alex. *Daredevil Ultimate Collection Book 2*. New York: Marvel Comics, 2010.

CHICHESTER, D.G; GARNEY, Ron. *Daredevil.v1* #304. New York: Marvel Comics, 1992.

CHICHESTER, D.G; McDANIEL, Scott. *Daredevil Epic Collection: Fall from Grace*. New York: Marvel Comics, 2014.

DeMATTEIS, J.M.; ROZUM, John. Et al. *Daredevil Epic Collection: Purgatory and Paradise*. New York: Marvel Comics, 2019.

ELLIS, Warren; POLLARD, Keith; JONES, M. Arvell. *Daredevil.v1* #343. New York: Marvel Comics, 1995.

DIGGLE, Andy; GIANFELICE, Davide. *Daredevil Reborn*. New York: Marvel Comics, 2011.

IRVINE, Alexander. COKER, Tomm. *Daredevil: Noir*. New York: Marvel Comics, 2009.

MILLER, Frank. *Elektra Lives Again*. New York: Marvel Comics, 1990.

_____. Et al. *Daredevil by Frank Miller Companion Omnibus*. New York: Marvel Comics, 2008.

NOCENTI, Ann; ROMITA JR, John. *Daredevil Epic Collection: A Touch of Typhoid*. New York: Marvel Comics, 2016.

_____. *Daredevil Epic Collection: Heart of Darkness*. New York: Marvel Comics, 2017.

_____; WILLIAMS, Louis. *Daredevil.v1*#239. New York: Marvel Comics, 1987.

_____. *Daredevil.v1*#243-#244. New York: Marvel Comics, 1987.

O'NEILL, Denny. MAZZUCHELLI, David. *Daredevil.v1*#217. New York: Marvel Comics, 1985.

THOMAS, Roy; COLAN, Gene. *Daredevil.v1*#57. New York: Marvel Comics, 1969

WAID, Mark. MARTIN, Marcos. *Daredevil.v3*#1. New York: Marvel Comics, 2011.

APÊNDICE

Para alguma ou posterior informação sobre os profissionais envolvidos no desenvolvimento da bibliografia da personagem *Daredevil*, dos mais conhecidos aos menos citados, ofereço este apêndice.

Frank Miller

Roteirista e desenhista, nascido em 27 de janeiro de 1957 em Olney, nos Estados Unidos. É um dos maiores responsáveis pela revolução nas histórias em quadrinhos do subgênero super-herói, nos anos 1980, a partir do título *Daredevil*, no qual criou as personagens Elektra, Stick e a organização mística e mercenária conhecida como Tentáculo (The Hand). Para a DC Comics, produziu a aclamada trilogia *Batman: Cavaleiro das Trevas* e *Batman: Ano Um*, obras que, como no caso de *Daredevil*, influenciaram profundamente futuras versões da personagem. No decorrer de sua carreira recebeu alguns dos maiores prêmios da indústria de quadrinhos, incluindo o Eisner, Kirby, Harvey e Eagle. É também criador da série *Sin City*, da minissérie *Ronin* e da versão em quadrinhos *300*.

Stan Lee

Stanley Martin Lieber (1922 – 2018), foi um escritor e editor nova-iorquino e o líder criativo da *Marvel Comics* por duas décadas, durante as quais criou personagens como os X-Men, Homem-Aranha, Hulk, Quarteto Fantástico, Pantera Negra, Doutor Estranho, Homem de Ferro, Demolidor, dentre outros. Na década de 1970 esteve entre aqueles que desafiaram o “Código dos Quadrinhos” (*Comics Code Authority*), que regulamentava e censurava as temáticas das histórias.

Brian Michael Bendis

Roteirista e desenhista, nascido em 18 de agosto de 1967 em Cleveland, nos Estados Unidos. Um dos responsáveis pelo selo *Ultimate*, em 2000, no qual o Universo Marvel foi reimaginado através de histórias com tom mais contemporâneo e juvenil – tendo seu maior expoente em *Ultimate Spider-man* –, também revitalizou as histórias do grupo de super-heróis Vingadores, antes de passar a escrever para a DC Comics. É detentor de cinco prêmios Eisner, inclusive por seu trabalho em *Daredevil*.

Ed Brubaker

Natural de Bethesda, nos Estados Unidos, o escritor e cartunista inicialmente conhecido por escrever estórias do gênero *crime fiction*, é detentor de sete prêmios Eisner, inclusive por seu trabalho em *Daredevil*. Bastante reconhecido também por seu trabalho na revista Capitão América, Brubaker é o criador dos títulos *Criminal*, *Sleeper* e *Incognito*.

Ann Nocenti

Escritora, jornalista e editora, a nova-iorquina, como Bendis e Lee, é uma das poucas pessoas a terem chegado à marca de 50 edições escritas no título *Daredevil*, no qual criou personagens como Typhoid Mary e Blackheart. Criou também a personagem Longshot para a franquia de títulos dos X-men, e escreveu para diversas outras publicações da Marvel e da DC Comics.

D. G. Chichester

Daniel G. Chichester, natural de Connecticut e graduado no curso de Cinema, é escritor e editor de histórias em quadrinhos. Trabalhou como editor na linha “Epic” da *Marvel Comics*, e escreveu para várias outras publicadoras, como *Dark Horse*, *DC*, *Acclaim* e *Defiant*. Atua atualmente na área da publicidade.

J. M. DeMatteis

John Marc DeMatteis é roteirista de quadrinhos e de séries animadas. Conhecido tanto pela abordagem psicológica dada aos personagens que escreve e também por uma recorrente adesão ao humor em algumas de suas histórias – categoria pela qual recebeu um prêmio Eisner –, tem apreciadas estadias em títulos como *Liga da Justiça Internacional* e *Doutor Destino*, além da minissérie *Moonshadow* e do arco “A última caçada de Kraven”, para a revista do Homem-Aranha.

Warren Ellis

O escritor britânico Warren Ellis trabalha também na escrita de romances e roteiro de filmes. Frequentemente vencedor do prêmio *Eagle Award*, criou também os quadrinhos *The Authority* e *Planetary*, para a publicadora *Wildstorm*, além de escrever vários títulos para a *Marvel Comics*, *DC Comics* e *Image*.

Roger McKenzie

McKenzie inicialmente escrevia histórias do gênero horror. Na opinião deste que vos escreve, este autor se encontrou precisamente no famoso “lugar errado, hora errada”, pois suas histórias já estavam a aumentar a qualidade do título – segundo os critérios apontados neste estudo –, mas o histórico de vendas apontava para cancelamento e foi aí que o então desenhista Frank Miller recebeu carta branca para aquela que possivelmente seria a última tentativa de manter a publicação de *Daredevil*. Infelizmente o legado de edições mal recebidas pelo público encurtou a fase de McKenzie, que ainda co-escreveu algumas poucas edições com Miller antes e depois de sair do título. Além de participar em alguns outros títulos da *Marvel* e da *DC Comics*, o escritor norte-americano trabalhou em várias editoras independentes, como *Eclipse Comics*, *Pied Piper Comics* e *Pacific Comics*.

Scott McDaniel

Tendo sua maior parcela de reconhecimento pelo trabalho em *Daredevil* com Chichester, McDaniel, fã de quadrinhos desde a infância e tendo trabalhado anteriormente como engenheiro eletricitista conseguiu trabalho na *Marvel Comics*, posteriormente trabalhando também para a *DC Comics* em títulos como *Batman* e *Asa-Noturna*. Um de seus traços característicos é a escolha pelo contraste em cores vivas e firmes e tons escuros.