

O Justiceiro de Garth Ennis e o mundo como graphic novel

The Garth Ennis Punisher and the world as a graphic novel

Alberto Ricardo PESSOA¹

Resumo

O presente artigo analisa a construção do anti-herói, Justiceiro, reconfigurado pelo autor Garth Ennis e seu reflexo no cotidiano e no imaginário da sociedade contemporânea. A história em quadrinhos é uma mídia que complementa a nossa reflexão de temáticas relacionadas ao nosso presente, tais como relações, crenças e descrenças, ética, história, política e mudanças sociais que ocorrem ao longo do tempo. Personagem criado dentro da concepção do herói trágico grego, o Justiceiro é um personagem de consciência plena do que ele é e que emprega uma jornada contra o crime a partir de um código de guerra militar inserido na sociedade civil. Com base nos conceitos de Garth Ennis, Gerry Conway e Steven Grant, o estudo aborda as marcas de discurso da graphic novel, a reconfiguração do personagem e sua relevância, a contemporaneidade da obra e a reverberação no imaginário e cotidiano dos receptores desse tipo de obra.

Palavras-chave: Anti-herói. Cotidiano. Tragédia Grega.

Abstract

This article analyzes the construction of the anti-hero The Punisher, reconfigured by Garth Ennis and his reflection in daily life and imagination of contemporary society. The comic is a storytelling medium that establish relationship to our present, such as relationships, beliefs and unbelief, ethics, history, politics and social changes that occur over time. Character created based of the Greek tragic hero, The Punisher is well aware of the character he is and that employs a journey crime from a military war inserted code in civil society. Based on the concepts of Garth Ennis, Gerry Conway and Steven Grant, the study addresses the speech marks the graphic novel, the reconfiguration of the character and the importance of character, contemporaneity of the work and the reverberation in the imagination and daily lives of the recipients of this type of work.

Key Words: Anti-hero. Daily. Greek Tragedy.

¹ Pós-Doutor em Sociologia pela UFPB. Professor do Programa de Pós Graduação em Comunicação – PPGC/UFPB. E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com

Introdução

O presente estudo trata da obra Bem vindo de Volta Frank Castle, de Garth Ennis e ilustrada por Steve Dillon, com concepção gráfica do personagem feita por Timothy Bradstreet, que redefiniu os rumos do anti-herói Justiceiro e serviu de inspiração para a contextualização transmidiática do personagem. A história passa-se nos Estados Unidos pós 11 de Setembro e é publicado no selo da Marvel Comics, chamado Max, do qual a premissa é a criação de conteúdo para um público adulto.

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

O Justiceiro está de volta: de volta a Nova York, de volta às histórias de ação centradas no crime, de volta a fazer o que faz melhor. O que quero fazer é mudar sutilmente o *status quo* no qual suas histórias são ambientadas ao introduzir uma série de outros vigilantes – todos inspirados, de algum modo, nas ações do Justiceiro, mas cada um gozando de uma motivação própria. Isso ao lado da guerra sem fim do Justiceiro contra o crime (e o crime revidando com vários assassinos sendo enviados para o herói) vai aumentar a ação até um clímax poderoso, próximo do final da série – e também oferecer pano de fundo para histórias individuais, pequenas sub tramas a partir da narrativa principal. (ENNIS, 2015, p. 150).

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

(...) Também tenho uma ideia sarcástica para uma edição sobre a vida doméstica do Justiceiro, uma existência “leonina” solitária num apartamento 4B, em particular Joy, a garota *nerd* que vive ao seu lado. Incredivelmente tímida e reclusa Joy de algum modo obterá acesso enquanto o Justiceiro estiver fora e entrará no apartamento para ver se ele precisa de algo. Imagine a surpresa dela ao ver uma M60 sobre a

mesa da cozinha, as caixas de granadas, fuzis de assalto, etc. Como o Justiceiro vai sair dessa? (ENNIS, 2015, p. 152).

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

O autor passa a apresentar outros personagens do cotidiano da violência em Nova York que são os policiais que, por meio de uma relação ambígua entre justiça e ética respeitam o Justiceiro, mas se vêem obrigado a caçar o anti-herói devido à pressão do prefeito, político corrupto que sofre chantagem da máfia. Nesse momento, Garth Ennis apresenta personagens que são considerados honestos e de bom caráter; mas ao serem retratados pelo autor passam a impressão de serem perdedores e execrados no ambiente em que vivem, como o detetive Soap, um perdedor que fica encarregado de caçar o Justiceiro e prendê-lo.

A missão é dada a Soap, pois a polícia quer tudo, menos prender o Justiceiro e acaba por encarregar aquele que eles entendem como o menos preparado para tal tarefa. Foi definido o perfil e papel do personagem à trama,

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

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

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

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

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

Os principais vilões da trama são dois: um é a líder da família mafiosa, Mama Gnucci, que ao ser desafiado e ter seu filho morto pelas mãos de Frank Castle, transforma em obsessão a vingança contra o Justiceiro a ponto de mesmo perdendo tudo não desistir de mata-lo. O outro vilão, que merece destaque é um meta-humano conhecido apenas como Russo. Um homem letal contratado para matar o Justiceiro.

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

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

O que Garth Ennis nos apresenta como questão norteadora, com base nesses personagens qual é o conceito de justiça e ética na nossa sociedade? O personagem Justiceiro pode ser considerado uma representação social de indivíduos e comunidades

que visam fazer justiça com as próprias mãos? Nesse artigo iremos analisar como o autor Garth Ennis retrata esse indivíduo na reconfiguração do anti herói Justiceiro.

A construção do personagem trágico e sua relação com o cotidiano

A construção do personagem Justiceiro remete à temática trágica grega, da qual por meio da *hibris*, ou seja, do desequilíbrio de uma situação traumática resulta num momento catártico de transformação do personagem e uma nova jornada na vida desse indivíduo. Steven Grant, um dos principais escritores do Justiceiro na década 1990 disserta acerca da jornada do personagem.

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

No caso de Frank Castle, o personagem é um veterano da Guerra do Vietnã, da qual retorna como herói e militar condecorado para os Estados Unidos. Frank é um militar que admira e exalta o grande ícone militar de seu país, Steve Rogers, vulgo Capitão América, mas diferente da sentinela esmeralda, que atuou de forma vitoriosa na Segunda Guerra Mundial, ele acaba sendo talhado nos horrores da Guerra do Vietnã, da qual sai derrotado. Na carnificina e massacre entre pessoas que se odeiam por questões ideológicas e políticas de seus respectivos países, Frank descobre o pior do ser humano em si mesmo, ao lutar pela sua pátria com tudo aquilo que só uma guerra pode oferecer a um ser humano. Essa origem da construção psicológica de Frank Castle o afasta do ideal heróico construído em torno do Capitão América nos moldes descrito por Joseph Campbell,

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

Criado em 1974 por Gerry Conway, o personagem não é baseado na criação mítica de um Superman, nem obtém poderes por meio de um experimento ou tão pouco

nasceu com algum tipo de poder. Frank Castle é um ser humano talhado nas agruras de sua história de vida. Conway sequer utilizou outro super-herói como referência criativa para o Justiceiro. De acordo com o autor,

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

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

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

O ponto de vista que o Justiceiro tem do mundo é simples: há pessoas boas e pessoas ruins, e as ruins têm de morrer. (...) Alguns de nós podem ter problemas com isso, reconhecendo que há tonalidades de cinza nessa área. Quase toda pessoa boa pode agir de modo destrutivo à vezes, e até mesmo o pior verme pode possuir uma qualidade redentora. Mas acho que, na visão de mundo do Justiceiro, a redenção não existe. Acho que ele é um tipo calvinista. (CONWAY, 2015, p.143).

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

Se a guerra apresenta uma situação traumática a Frank Castle, dentro de seu ideal patriótico norte-americano, podemos considerar que a legitimidade da qual Castle acreditava como soldado e a volta para casa restabeleceu a ordem, mas a chacina de sua

família o coloca em uma situação de desordem que a única busca possível de redenção é a vingança.

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

O Justiceiro é um anti-herói clássico e contemporâneo, da qual seu trauma é bastante semelhante a de várias pessoas, vítimas das violências. Podemos citar como exemplo Masataka Ota, pai de Ives Ota, uma criança de 08 anos, sequestrada e assassinada por três bandidos. A tragédia o transformou em um herói trágico da vida real. Masataka Ota tornou-se conhecido por ir à prisão, perdoar os assassinos do seu filho e ainda atua como político nas lutas sociais contra a violência.

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

The archetypal character of the retributive antihero – one who makes his own rules and follows his own conscience – is a familiar figure in mass culture, appearing in film, television, video games, and comics. This character represents the frustrations of millions of people who feel powerless and who fantasize about striking back at their enemies, be they real or imagined. (WORCESTER, 2012, p.329).²

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

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

² O Arquétipo do personagem anti-herói - aquele que faz suas próprias regras e segue sua própria consciência - é uma figura conhecida na cultura de massa, aparecendo em filmes, televisão, vídeo-games e quadrinhos. Este personagem representa as frustrações de milhões de pessoas que se sentem impotentes e que fantasiam revidando contra seus inimigos, sejam eles reais ou imaginários. (Tradução nossa)

cabeça, teve sua roupa rasgada e foi preso em um poste por uma barra de ferro no pescoço.

Garth Ennis flerta com diversos elementos universais da consciência humana por meio de seus personagens, dadas as limitações de uma publicação impressa e mensal de histórias em quadrinhos, como foi o caso da obra Bem-vindo de Volta Frank, uma minissérie de 12 edições.

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

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

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

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

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

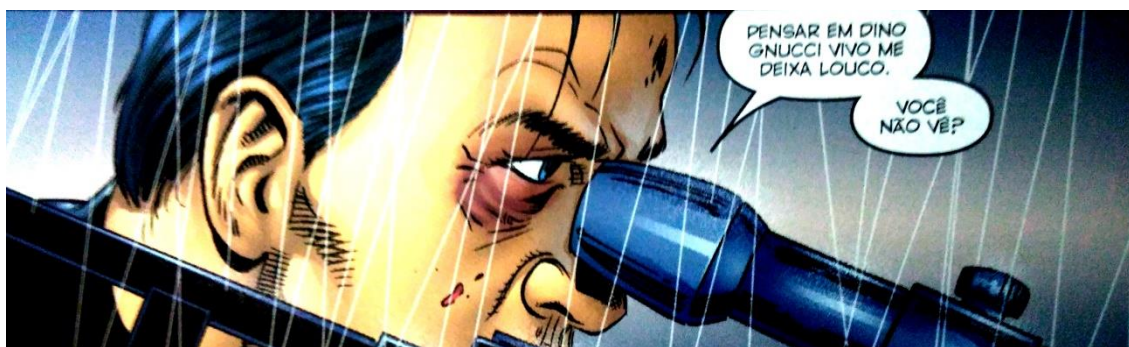
Por fim o autor questiona a ingenuidade do conceito do herói e da justiça por intermédio das instituições ao fazer com que Justiceiro coloque o herói Demolidor em

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

Figura 1.



Fig.01 FONTE: (ENNIS;DILLON. 2015)



Fonte: (ENNIS;DILLON. 2015)

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

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

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

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

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

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

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

O discurso do Justiceiro à sociedade contemporânea

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

felicidade. Justiceiro é melancólico, sempre se veste de preto e usa uma caveira emblemática no peito para afirmar que vive em guerra e qual é o destino para os seus inimigos e para si mesmo como analisa Worcester: “The white boots and white gloves he wore neatly symbolized the binary, black-and-white nature of his thinking, and added a somewhat implausible note of visual contrast”. (WORCESTER, 2012, p.332)³

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

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

He does not require a mask or a secret identity, because he has no Family to protect. Nor does he struggle to repress his inner demons, as Bruce Banner does vis-à-vis the Hulk. The Punisher occasionally thinks about his dead wife (Maria), and his dead children (Lisa and Frank Jr.), but he mostly thinks about his job, which is killing people. (WORCESTER, 2012, p.333)⁴

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

³ As botas brancas e luvas brancas que ele usava ordenadamente simbolizava a natureza binária, preto-e-branco de seu pensamento, e acrescentou uma observação um tanto implausível de contraste visual. (Tradução nossa).

⁴ Ele não requer uma máscara ou uma identidade secreta, porque ele não tem família para proteger. Nem ele luta para reprimir seus demônios interiores, como Bruce Banner faz ao se tornar o Hulk. O Justiceiro ocasionalmente penso sobre sua falecida esposa (Maria), e seus filhos mortos (Lisa e Frank Jr.), mas na maior parte do tempo pensa sobre seu trabalho, que é matar pessoas. (Tradução nossa).

Figura 2.



Fonte: (ENNIS;DILLON. 2015)

Garth Ennis trabalha em Justiceiro um tema recorrente na literatura marginal que é o ódio. O personagem não é movido por nenhum ato de heroísmo, apesar de ser gentil e ajudar aqueles que ele julga inocentes. O Justiceiro age basicamente pelo ódio e repúdio contra os bandidos, sem clemência. Em muitos casos, o Justiceiro aplica o ódio com requintes de crueldade, como acontece na cena em que Mama Gnucci é morta pelo anti-herói.

Seu ódio é solitário e ele não aceita parceiros que possuem uma visão distorcida e diferente da dele, do que seja Justiça com as próprias mãos. Justiceiro não busca explicar seus atos ou influenciar outros a participar de sua guerra. A noção de solidão do personagem é nítida, como podemos ver no diálogo e desfecho entre o Frank Castle e seus imitadores. Justiceiro é fiel a ele mesmo e por isso não se porta como um homem mentiroso.

A falta de diálogo de Justiceiro com a sociedade contemporânea reflete a constatação dura das certezas acerca da natureza humana que Frank adquiriu na Guerra e que cresceram de maneira exponencial ao ser transformado pelo trauma da perda da família. O ato de não querer escutar o outro lado, de refletir sobre que seja justiça pelo viés social, o faz declarar guerra, não só aos bandidos, mas à sociedade e seu sistema legal.

For the Punisher, the legal system is little more than an inconvenience. Any lingering sense of fealty to the law as an abstraction that he may have once felt has been trumped by his unshakable sense of morality and justice, which he measures with reference to the anger he's feeling at any given moment. Following the murder of his family, the only law the Punisher retains any interest in or commitment to is natural law, as he defines it. (WORCESTER, 2012, p.349)⁵

Nesse aspecto o escritor Garth Ennis ao apresentar essa obra que retrata um aspecto do cotidiano aproxima-se do imaginário do indivíduo radical, que adota um posicionamento político, religioso e social em que só a sua posição é correta como verdade. Esse viés radical do Justiceiro concatena com a realidade de personagens do nosso cotidiano que entende que pode fazer justiça com as próprias mãos em uma guerra, por exemplo, ou com o recrutamento de pessoas pelo Estado Islâmico no Brasil.

Em São Paulo um jovem buscou uma Mesquita para lutar pela causa do Estado Islâmico e foi orientado pelo Sheik da Mesquita a desistir dessa ideia, uma vez que o Islamismo não defende a violência. O jovem admitiu que quisesse participar de uma guerra para ser o justiceiro. O que o motivou a ter essas iniciativas foram vídeos traduzidos para o português do chamado Estado Islâmico, recrutando jovens para serem seus soldados a partir de uma doutrina que defende uma verdade única e o fim do diálogo com qualquer posição diferente do que acreditam. Ou você é herói e está do nosso lado ou você é o inimigo.

O justiceiro não mata inocentes, nem mesmo por acidente, como afirma Steven Grant:

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

⁵ Para o Justiceiro, o sistema legal é pouco mais que uma inconveniência. Qualquer sentimento de fidelidade à lei é como uma abstração que ele pode ter uma vez sentido em algum momento, mas foi superado por seu inabalável senso de moralidade e justiça, que ele mede com referência à raiva da qual está sentindo em determinado movimento. Depois do assassinato de sua família, a única lei que o Justiceiro mantém qualquer interesse é com a lei natural, como ele define. (Tradução nossa)

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

Considerações finais

A questão que o Justiceiro de Garth Ennis apresenta é a representação do Homem contemporâneo descrente, sem amarras sociais, verdadeiro e radical em seu código de conduta e movido pelos sentimentos que restam dentro do seu ser, que são o ódio e o conseqüente prazer ao descarregar esse sentimento numa guerra que ele sabe, não irá vencer. A natureza heroica dos Comics comerciais do qual o personagem foi criado não tirou nesse trabalho o flerte com a sociedade e a concepção acerca do que seja justiça, seja como instituição ou como posicionamento anárquico.

Durante a construção psicológica do Justiceiro, Garth Ennis apresenta um homem que não tem medo da morte, mas da vida cotidiana. Isso fica claro ao mostrar que Frank decide sumir de sua vizinhança assim que começa a estabelecer relações de afeto. Frank compreende que já tentou reatar esse laço com a sociedade, voltar para sua família, mas que perdeu sua chance e que seu destino é caminhar solitário rumo a uma guerra com o mundo e reafirmar seu questionamento acerca de seu papel no cotidiano e imaginário social.

O autoconhecimento do personagem o coloca como um ser que não se ofende, independente da opinião de outro personagem, vilão ou herói, pessoa comum ou um amigo. É um personagem que conhece a si mesmo de maneira extremamente consciente e não busca subterfúgios para negar isso. É um autoconhecimento que conflita diretamente com uma sociedade de pessoas que postam freneticamente frases de autoajuda, conselhos, verdades absolutas, associada a uma foto, *selfie* ou *meme*, e que ao primeiro comentário negativo, o mesmo é deletado da sua rede social.

Justiceiro é um ser solitário. Vive uma guerra pessoal; é imperfeito e não interage com o mundo, a não ser numa espiral de ódio, matando repetidas vezes o mesmo personagem, o inimigo que Frank conheceu no Vietnam e que se reflete no

mafioso, no bandido e nos justiceiros. O inocente não é contemplado nessa guerra e é idolatrado por Castle na figura de sua família.

Ao realizarmos um paralelo do personagem com o ser humano contemporâneo podemos verificar a mesma solidão e a busca por redenção, dependendo de sua história de vida e seus traumas. Observamos desde pessoas que através de redes sociais buscam impor sua concepção de justiça até outros que passaram por traumas terríveis e buscaram na redenção a sua maneira de aplicar justiça.

Nessa sociedade complexa ainda encontramos pessoas que justificam grupos de extermínio como um modo de aplicar justiça aonde os meios institucionais não chegam. Assim como o Justiceiro, somos *narcisos solitários*, com guerras pessoais e que não escutam ninguém. Diferentemente do Justiceiro, porém, temos pouca ou quase nenhuma consciência de quem somos e nossa concepção de auto aceitação é bastante questionável.

A opinião, os conselhos, a aprovação de profissionais, familiares e estranhos é o que motiva a sociedade da cultura da conexão. A ideologia do “gostei”, do “joinha” ou do *like* faz parte do nosso cotidiano, preenche os nossos vazios existenciais e oferece um lampejo de esperança de algo diferente da nossa condição inata de seres solitários. Justiceiro não disfarça sua dor e se coloca como um indivíduo que busca mostrar quem é de verdade.

A solidão da sua decisão o faz indiferente de qualquer crítica de pessoas que, aos olhos de Castle, não sabem quem são de fato. Na verdade, quando o criticam, apenas estão criticando a si mesmos.

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

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

Referências

ALONSO, Axel. *Entrevista ao Newsrama*. In: **Depois de oito anos, Garth Ennis deixa a HQ do Justiceiro**. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/depois-de-oito-anos-garth-ennis-deixa-a-hq-do-justiceiro/>. Acesso em: 29 de Setembro de 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CONWAY, Gerry. *Origens*. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem vindo de volta, Frank – Parte 01**. São Paulo: Salvat, 2015.

ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem vindo de volta, Frank – Parte 01**. São Paulo: Salvat, 2015.

ENNIS, Garth. A guerra vigilante. Manifesto Justiceiro de Garth Ennis. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem vindo de volta, Frank – Parte 02**. São Paulo: Salvat, 2015.

GRANT, Steven. *Origens*. In: ENNIS Garth; DILLON, Steve. **Justiceiro: Bem vindo de volta, Frank – Parte 01**. São Paulo: Salvat, 2015.

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

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