

DOI: <http://dx.doi.org/10.18226/19844921.v14.n33.01>

---

## Aos diabos com os quadrinhos: uma leitura filosófica de *John Constantine/Hellblazer*

*To the devil with comics: a philosophical interpretation of John  
Constantine/Hellblazer*

**Gustavo Soldati Reis\***

**Resumo:** O objetivo deste artigo é analisar – em diálogo com a hermenêutica de H-G. Gadamer – a relação entre existência humana e poderes demoníacos, tal como representada na história em quadrinhos (HQ) *John Constantine/Hellblazer* da *DC Comics*. Nos dois primeiros volumes da série intitulada “Infernal”, o mago John Constantine representa, por hipótese, profundas narrativas das ambiguidades da existência humana. Nas representações que a HQ produz sobre a religião, valores como solidariedade e esperança, mas, também, mentiras e astúcias, criam um campo de dilemas para lidar com a finitude da existência e sua transcendência. Se os humanos criam seus mundos religiosos à sua imagem e semelhança, eis o problema: possuem as artimanhas narradas em *Hellblazer* o protagonismo não somente dos diabos, mas do próprio Constantine como referencial do que significa humano?

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. John Constantine (*Hellblazer*). Hermenêutica (Filosofia). Religião (Cultura).

**Abstract:** Based on the hermeneutics of H-G Gadamer, the aim of this paper is to analyse the relation between human existence and evil powers, as it is depicted in the comic book *John Constantine/Hellblazer* from DC Comics. In the first two volumes of the series, titled “Infernal”, the sorcerer John Constantine represents, hypothetically, deep narratives as far as the ambiguities of human existence are concerned. In the depictions that the comic book produces about religion, values as solidarity and hope, but also deception and cunning, sets up a field of dilemma to deal with the ending of existence and its transcendency. If humans build their religious worlds in their image and likeness, that is the point: Are the tricks narrated in *Hellblazer* and the (main) role of the devil (or demons), but of Constantine himself a reference to what means to be human?

**Keywords:** Comics. John Constantine (*Hellblazer*). Hermeneutics (Philosophy). Religion (Culture).

---

\* Universidade do Estado do Pará (UEPA).

## Introdução

O filósofo tcheco Vilém Flusser, com longa moradia no Brasil, afirma, logo na Introdução de seu livro *A história do Diabo*, que este, ao contrário do divino, é imortal, mas não eterno, imutável. Se Deus é o sonho do humano pela intemporalidade eterna, pela superação absoluta do contingente, das mutações, enfim, da própria história, o diabo representa a realização dessa mesma história, suas “camadas” contraditórias, o surgimento no tempo e sua queda/mergulho nesse mesmo percurso temporal. Flusser não faz Teologia. Faz Filosofia e, também, uma crítica literária ao considerar o diabo um grande personagem nas escritas e práticas ficcionais que o Ocidente criou. Porém, a fortuna simbólica dessa personagem teve uma herança demasiado negativa nessa mesma história Ocidental, nunca demais dizer, marcada por uma cristandade hegemônica.

Quanto a isso, conforme afirma Flusser (2012, p. 20): “Disse que a nossa tradição oficial concebe o diabo negativamente, como espírito sedutor, enganador e aniquilador de almas. Esses atributos diabólicos não precisam ser necessariamente valorizados de maneira negativa”. Um exemplo dessa desvalorização do negativo feita pela releitura de Flusser: se as tradições hegemônicas cristãs afirmam que o diabo nos seduz à ira, isso não poderia ser lido mais positivamente como a revolta diante das limitações impostas à vontade humana, inclusive pelas instituições religiosas? Nesse caso, não haveria certa dignidade na ira? É de se pensar.

Essas provocações iniciais fazem lembrar de, justamente, uma das principais personagens das histórias de *John Constantine/Hellblazer*: “Primeiro dos Caídos”, um dos membros do chamado “Triunvirato Infernal”, ninguém menos que o próprio Satã, o qual é pensado sob o roteiro do artista norte-irlandês Garth Ennis. Aqui cabe lembrar que o personagem John Constantine pertence à editora do

*mainstream* dos quadrinhos, a norte-americana *DC Comics*, e que, no chamado “Universo DC”, a personagem Satã difere-se de Lúcifer.

No arco de histórias *Um Sacana nos Portões do Inferno*, o “Primeiro dos Caídos” justifica sua “primogenitura” em relação aos outros “irmãos” do “Triunvirato”, da seguinte forma (2019, p. 53):

Chamam-me **demônio**. Isso não me incomoda, pois os mortais precisam me chamar de alguma coisa. Mas é totalmente **impreciso**. **Eu** caí antes de haver quaisquer **anjos** que caíssem. Antes de demônios, de qualquer coisa. Quando cheguei ao fundo, não existia nem inferno onde reinar. Isso veio depois, com Lúcifer<sup>2</sup>

Nessa citação, para lembrar Flusser, Satã inicia sua “temporalidade” ainda que na “aurora” dos tempos. O ato de “cair”, no sentido de ser projetado, inicia a história, profundamente contraditória, que determinará a existência de todos: de outros demônios, anjos, outras divindades e, principalmente, a existência dos seres humanos. Por isso, este texto, paradoxalmente, não será uma reflexão filosófica sobre o diabo nas histórias em quadrinhos. Será, isso sim, uma reflexão sobre o lugar da condição humana, representada pela figura de *John Constantine*, na tensão entre autonomia e liberdade, entre desejo/vontade e limitações, temas esses caros ao percurso filosófico em nossa tradição ocidental.

Se essa mesma tradição, por meio de seu braço religioso cristão, atribuiu ao Diabo e a seus demônios, majoritariamente, toda sorte de malefícios – afinal, trata-se do opositor radical a Deus e às suas criações humanas –, não é porque nós humanos somos muito mais criações à imagem e semelhança dos diabos do que em relação ao próprio divino? Nesse caso, Constantine não seria o maior diabo da sua própria história, aquele que seduz, que engana, que mente, que contribui para a morte de outras pessoas? Quando crio essa

---

<sup>2</sup> A “Queda” a que Satã refere-se na citação é a forma mitológica/metafórica de como foi “expulso” do Céu por ordem divina.

problematização, não tomo como referência somente as tradições bíblicas, sejam judaicas, sejam cristãs, dos seres humanos criados à imagem e semelhança do divino. Tomo como referência a inversão antropológica feita pelo filósofo alemão Ludwig Feuerbach (2007) em seu livro *A essência do cristianismo*, escrito em 1841. Assim expressa o filósofo: “Como o homem pensar, como for intencionado, assim é o seu Deus: quanto valor tem o homem, tanto valor e não mais tem o seu Deus. A consciência de Deus é a consciência que o homem tem de si mesmo, o conhecimento de Deus o conhecimento que o homem tem de si mesmo” (FEUERBACH, 2007, p. 44). Não seria, ainda, a consciência que o ser humano tem de si mesmo uma consciência ambigua, projetada em representações concretas? Seria o “diabo”, através da arte, uma dessas representações?

Nesse sentido, a HQ *John Constantine/Hellblazer* é uma grande narrativa “mítica” em sua saga “Infernal”, uma vez que, por hipótese, a personagem John Constantine simboliza a saga dramática da existência humana em busca das vivências de seus mais profundos desejos, muitas vezes egoísticos, na fronteira de criação de valores contraditórios, como astúcia, ironia, mentiras, mas, também, solidariedade, amor e certa redenção. Assim, seria Constantine o grande “diabo” da narrativa? Símbolos não falam por si só. Sobre eles, pesa certo exercício interpretativo para a produção de sentidos. É o percurso deste texto. Em uma primeira seção, faço aproximações e provocações introdutórias à relação entre filosofia da religião e quadrinhos. Na segunda seção, apresento, em linhas gerais, o universo ficcional da HQ em questão como uma porta de entrada para a última seção, na qual, de fato, procuro realizar, com inspiração na hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer (2005; 2010; 2015), exercícios interpretativos dessa mitologia ficcional de *Hellblazer*. Continuemos.

## Sobre quadrinhos, filosofia e religião

Certamente, o tema da religião perpassa as HQs, pois, ambas, cada uma a seu modo, são produções culturais ou, no dizer do filósofo alemão Ludwig Feuerbach (2007), objetivações concretas de nossa consciência pensante, das nossas ideias. Desse modo, a experiência artística – tal como os quadrinhos – tem a pretensão de ir além: a arte é uma espécie de *metarepresentação*, ou seja, ao mesmo tempo em que é uma criação cultural, quer transcender, representar simbolicamente outras experiências que caracterizam os processos culturais humanos, tais como a política, a economia e as relações sociais de um modo geral. Nesse sentido, arte e religião aproximam-se. Consoante isso, a Filosofia trata-se de uma forma específica de orientação do pensamento humano para a compreensão racional da realidade, notadamente em torno do problema da fundamentação, ou seja, da postulação, de forma crítica e argumentativa, das dimensões essenciais que constitui de sentido todo pensar e agir humano. Isso significa dizer, inspirado em Heidegger (2009), que a filosofia leva o pensamento ao limite, à sua radicalidade de ser<sup>3</sup>. Absolutamente nenhum processo cultural humano escapa à análise da razão filosófica. Não é diferente com a arte e com a religião.

Como as HQs são uma linguagem artística específica, reproduzem e produzem suas representações da realidade a partir da qual são criadas. Como linguagem artística, as HQs também têm no tema da religião um campo privilegiado de reflexão e representação e podem, sim, ser objeto de estudos filosóficos. Aliás, a perspectiva filosófica é uma das possibilidades de se ler um processo cultural como os quadrinhos. A maneira como as HQs expressam meios de pensar valores, normas e éticas seria, segundo W. Vergueiro, uma das

---

<sup>3</sup> Faço referência aqui à obra *Que é isto: a filosofia?*, de M. Heidegger (2009).

características da análise filosófica dos quadrinhos<sup>4</sup>, particularmente em contextos como o dos Estados Unidos (EUA), no qual há uma considerável produção quadrinística. Na América Latina e, em particular, no Brasil, há também uma profusão de quadrinhos, sejam produções autóctones, sejam porque recebem e consomem muito os *Comics*<sup>5</sup> estadunidenses. Falamos de contextos em que a presença da religião é um elemento estruturador dessas sociedades. Não é de admirar que as HQs produzidas e consumidas nesses contextos demonstrem um particular interesse nessa temática.

A religião sempre fez parte do interesse da filosofia. No entanto, nem sempre como uma área de pesquisa filosófica específica, o que poderíamos chamar de uma “Filosofia da Religião”. Pensemos, por exemplo, no filósofo escocês David Hume. Mesmo ao consagrar o realismo no discurso filosófico, esse autor operou uma redução ao que ele considerava o fundamento da religião: ela seria, a começar pelas crenças politeístas dos chamados “incultos humanos primitivos” (HUME, 2005, p. 23), independentemente de suas formas históricas e culturais, a concretização das aspirações e temores mais profundos do humano: se temos medo, insegurança, esperança e angústias frente à nossa pequenez diante das forças da natureza, criamos a religião.

Consoante isso, nas palavras de Hume (2005, p. 31), “as primeiras ideias da religião não nasceram de uma contemplação das obras da natureza, mas de uma preocupação em relação aos acontecimentos da vida, e da incessante esperança e medo que influenciam o espírito humano”. Por isso que, para esse filósofo, o monoteísmo era uma deturpação ética: precisamos de vários “deuses” porque vários são os sentimentos que vivenciamos diante das vicissitudes da existência.

---

<sup>4</sup> Vergueiro, em *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*, ampara sua afirmação no texto de Matthew Lombard *et.al.* (1999).

<sup>5</sup> A palavra significa, literalmente, algo como “cômico”. Termo como, comumente, as histórias em quadrinhos (HQs) são conhecidas nos EUA, um dos maiores mercados mundiais produtores e consumidores desses produtos culturais.

Embora Hume antecipe certa leitura materialista da religião ao colocá-la como resultado de nossos impulsos naturais, não deixa de procurar, ao cabo e ao fim, não uma essência da religião, mas uma suposta essência do humano que cria a religião. Assim, falar de religião é falar do humano. Não à toa, menos de um século depois, Hume será uma importante influência para os materialistas Feuerbach e Marx, muito embora este último critique a Feuerbach por manter um pé no idealismo.

Entretanto, por que mencionar Hume? Dentre outros aspectos porque, possivelmente, o que constituir-se-á como a “Filosofia da Religião”, a partir do século XIX, tem um impulso muito importante com esse pensador. Como afirmado no início do parágrafo anterior, a religião, como todo assunto que diz respeito à condição humana, sempre esteve presente no “radar” crítico da Filosofia. Sempre. Mas nem sempre como campo temático axial. Lembremos Platão. O aporte de elementos religiosos da cultura grega clássica está presente em vários diálogos socráticos. Por exemplo, o *Timeu* ou *Sobre a natureza*. Dentre os diferentes temas abordados nesse texto, principalmente como funciona a cidade, a *res publica* ideal, é preciso compreender a dimensão cosmogônica, ou seja, como funciona o universo. Platão/Sócrates lançara mão de imagens religiosas e mitológicas de sua cultura, como a figura de um demiurgo, uma espécie de “artesão” intermediário que moldaria as realidades visíveis a partir de modelos ideativos de uma realidade suprassensível. Veja que o problema aqui é a compreensão do conhecimento da realidade, e não a discussão da religião como tema central do pensamento platônico, muito embora perpassasse o tema religioso<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> A referência aqui é o texto de Marcus Pinheiro intitulado *Alguns temas religiosos em Platão* (2015).

Com a expansão hegemônica do Cristianismo na Europa Ocidental, as filosofias aí desenvolvidas abordarão temas de capital importância para a religião, tais como o que significa “Deus” em uma sociedade estruturada em torno dessa nomeação, além de temas correlatos como as relações entre fé, sistemas de crenas e razão. Exemplo disso são os grandes sistemas teológicos e filosóficos de Santo Agostinho e, mais ainda, Santo Tomás de Aquino no século XIII da era comum. Seguindo o neoplatonismo e o aristotelismo, Agostinho e Aquino, cada um a seu modo, operam uma racionalização dos mitos religiosos cristãos para fundamentar suas teologias profundamente metafísicas.

De acordo com Scott Paine (2013, p. 108), provavelmente a expressão “Filosofia da Religião” começou a ser utilizada somente no século XVII a partir de textos do filósofo inglês Ralph Cudsworth. Entenda-se, aqui, justamente a “Filosofia da Religião” como uma área específica da Filosofia, com problemas, métodos e material próprio. Citando novamente Paine (2013, p. 105-106):

Foi só com David Hume e os *philosophes* do século XVIII que questões sobre a religião enquanto tal começaram a universalizar-se, mas agora com enfoque cada vez mais crítico. [...] Enquanto a redução kantiana [religião reduzida à moral] pretendeu explicar a existência da religião de forma total, deixando os fatos religiosos concretos desprovidos de grande interesse, Comte, Hegel e Schleiermacher colocaram os fenômenos particulares em uma paisagem de sumo interesse, fazendo de um *filosofar* sobre a religião, potencialmente, um novo e altamente articulado empreendimento intelectual: uma autêntica filosofia da religião

Assim, os estudos de filosofia da religião acompanharão todo o movimento do século XX de interdisciplinaridade nos saberes, principalmente no que diz respeito à multifacetada compreensão do fenômeno religioso advinda desses mesmos saberes. Com a maior presença das HQs enquanto objetos de pesquisa dos saberes científicos nas universidades e maior presença e consumo desses



produtos culturais na sociedade em geral, em especial a partir da segunda metade do século XX, a representação religiosa nas histórias em quadrinhos, ainda que não preponderantemente, passou a ter maiores olhares da filosofia. Soma-se a isso o fato de que um número cada vez maior de HQS com temáticas mais adultas e até mesmo filosóficas cresceram em diferentes mercados, sobretudo no contexto franco-belga.

Quanto a isso, três exemplos de nossa realidade brasileira que ilustram isso. Primeiro, no artigo *Intersecções entre religião e histórias em quadrinhos*, de I. Reblin (2014), o autor chega a criar uma espécie de tipologia das intersecções entre esses dois processos culturais. Reblin (2014) fala em quadrinhos produzidos por instituições religiosas; quadrinhos com temas e intenções claramente religiosos, porém, que não necessariamente emanam dos interesses das instituições, sejam confessionais, sejam doutrinários; quadrinhos com a religião enquanto recurso de ilustração contextual e quadrinhos como expressão das estruturas simbólicas da religião (REBLIN, 2014, p. 171-175). Segundo exemplo, o artigo *A Pesquisa sobre religião e histórias em quadrinhos no Brasil*, de Christian Bitencourt (2019). Embora mais panorâmico e descritivo, esse texto revisita muito bem o estado atual da questão ao categorizar a presença do tema da religião nas HQs, por meio de quadrinhos com ênfase mais em Teologia, em Ciências da Religião, na aplicação dos quadrinhos no uso de ensino religioso e no que o autor chama de “Quadrinhos como expressão espiritual e arte visionária”.

Por falar em ensino religioso, essa área tem sido um promissor campo de estudos filosóficos sobre os quadrinhos. Daí o meu terceiro exemplo com o texto *Homens de Aço? Os super-heróis como tutores de resiliência*, do filósofo Gelson Weschenfelder (2020). Trata-se de um trabalho que tem uma perspectiva profundamente ética, dialogando com valores morais representados nas histórias do gênero de super-

heróis para formar uma consciência de resiliência em crianças e adolescentes em situação de risco e vulnerabilidade social que estão presentes nas escolas. Embora o texto não trabalhe com ensino religioso, suas bases teóricas e sua discussão filosófica possibilita que se possa explorar esse campo do saber.

Esses exemplos, quando trazidos para o diálogo entre quadrinhos e filosofia da religião, ajudam-nos a pensar, criticamente, sobre dois problemas presentes nessas relações, os quais são extremos e devem ser evitados: primeiro, a redução da linguagem própria dos quadrinhos ao desenvolvimento de uma pura teoria filosófica, ou seja, os quadrinhos como campo de exemplificação de interesses filosóficos outros. Já o outro extremo a ser evitado é a redução da análise filosófica a mero instrumento auxiliar de aplicação de verdades valorativas que, de antemão, já se pressupõe em uma HQ específica. Penso que esses desafios estão diante das pretensões de análise filosófica sobre quadrinhos e, mais complexo ainda, de análise filosófica das representações religiosas em quadrinhos. Sigamos.

## **Desbravando o “desbravador do inferno”. Notas introdutórias**

A personagem John Constantine, o *Hellblazer* (algo como o “desbravador do Inferno”), foi criada em 1985 pelo trio de artistas A. Moore, S. Bissette e J. Tottleben para a *DC Comics*. A primeira história em que a personagem aparece foi na revista *Swamp Thing* #37 (aqui no Brasil, “Monstro do Pântano”), no mesmo ano de 85. Posteriormente, John Constantine ganhou uma edição própria, com a revista *Hellblazer*, e suas histórias passaram a figurar, principalmente, no selo Vertigo, da mesma DC, com suas histórias roteirizadas e desenhadas por diversos artistas<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Desde 2019 o selo Vertigo encerrou suas atividades. A *DC Comics* criou um novo selo intitulado *Black Label* para acolher as histórias mais adultas, com

Figura 1: primeira aparição de John Constantine na revista *Swamp Thing*, #37, de junho de 1985. Dentre outros aspectos, a fisionomia da personagem foi, de certa forma, uma homenagem ao artista britânico Sting.



Fonte: MOORE, A.; VEITCH, R.; TOTLEBEN, J. *Swamp Thing*, #37. DC Comics, 1985.

O objeto material de análise neste texto é parte do arco de histórias intitulado *Hábitos Perigosos (Dangerous Habits)* e *Sangue Real* que consiste, originalmente, em doze partes nomeadas por *Hellblazer* #41 a #48 e #52 a #55, respectivamente, roteirizadas pelo artista Garth Ennis e desenhada por Steve Dillon e William Simpson, com as capas originais assinadas por Glenn Fabry e Tom Canty<sup>8</sup>. Esses dois arcos de histórias foram publicados pela Vertigo/DC, originalmente, entre maio e dezembro de 1991. Utilizo os encadernados lançados aqui no Brasil, em 2018, pela Editora Panini. Nessa edição brasileira, “Hábitos

---

leitores e leitoras mais maduras, a partir dos 18 anos, uma vez que essas histórias contam com a abordagem explícita de cenas de violência, relações sexuais, consumo de drogas, roteiros mais complexos que aprofundam os dramas e ambiguidades da vida.

<sup>8</sup> Exceção feita ao número #48 que contou com a arte de Mike Hoffman na capa. O artista Glenn Fabry desenhou a capa da edição encadernada original, lançada em 1993, de “Hábitos Perigosos”. Todas as histórias de G. Ennis à frente do título “John Constantine/Hellblazer” foram compiladas, aqui no Brasil, em uma série intitulada “Infernal”, pela editora Panini, que conta com um total de oito volumes, assim nomeados: os já mencionados volumes 1 e 2 além de, volume 3 – “Anjos e Demônios”; volume 4 – “Medo e Delírio”; volume 5 – “Amor Impuro”; volume 6 – “Chamas da Perdição”; volume 7 – “Um sacana nos portões do inferno” e volume 8 – “O Filho do Homem”.

Perigosos” trata-se do Volume 1 da Série “Infernal” que cobre toda a fase de Ennis à frente do roteiro de *Hellblazer*, o mesmo com o Volume 2, correspondente a “Sangue Real”. Na edição brasileira, cada parte/capítulo recebe um título: por exemplo, *Hellblazer* #41 (o primeiro de “Hábitos Perigosos”) chama-se “O Começo do Fim” e o número #52 (o primeiro de “Sangue Real”) chama-se “Os Jogadores”.

Figura 2: Capas dos dois primeiros volumes da saga “Infernal” lançadas, no Brasil, pela Editora Panini.



Fonte: ENNIS, G. et.al. *John Constantine/Hellblazer. Infernal. Vols. 1 e 2. Vertigo/ Panini, 2018.*

Em “Hábitos Perigosos”, começa a releitura da trajetória de Hellblazer feita por Ennis, em que o artista procura fundar um novo ponto de inflexão na mitologia da personagem. Desse modo, em “O Começo do Fim”, a história narra a descoberta, por parte do mago John Constantine, de que ele é portador de um câncer de pulmão em estágio terminal. Poucos meses de vida lhe restam. Os capítulos subsequentes narram os dilemas e dramas existenciais da personagem em – não conformada com seu fim – buscar meios que o livrem de tal destino fatal. Isso significaria a condenação, por toda a eternidade,

de sua alma ao inferno. Assim, Constantine procura ajuda de amigos e inimigos (sobrenaturais ou não) para tal empreitada, mas chega à conclusão, na terceira parte, intitulada “Amigos nas Alturas”, que a solução estaria não no que os outros poderiam oferecer-lhe, e sim nele próprio: naquilo que nomeio por sua filosofia da astúcia.

Constantine consegue negociar e enganar o “Triunvirato Infernal” nas partes quatro e cinco intituladas, respectivamente, “Do meu Jeito” e “Ferroadá” e, assim, livra-se do seu câncer e permanece vivo. Escapa do inferno uma vez mais. Porém, o “Primeiro dos Caídos”, o próprio Satã, não desiste e procura criar meios de capturar Constantine e condená-lo, finalmente, à danação eterna. Esse é o *plot* (enredo), de forma bem resumida, que acompanhará toda a saga “Infernal”<sup>9</sup>.

Em “Sangue Real”, livre de seu câncer pulmonar, mas ainda inveteradamente amante de seus cigarros *Silk Cut*, como bom inglês que é (Constantine é natural de Liverpool), o mago, enquanto precisa driblar um Satã ávido por vingança pelo engano sofrido tem que lidar, no arco principal de histórias que dá nome ao volume 2, com um perigoso demônio chamado *Calibraxis*, que, através da possessão, leva pessoas a se transformarem em terríveis psicopatas assassinos e canibais: desde “Jack, o Estripador” até um membro atual da Coroa Britânica. Esse arco de histórias é importante porque os artistas colocam a narrativa de vida de Constantine para além de seus dilemas pessoais e do círculo mais próximo de amigos, em uma dimensão de profunda crítica política.

---

<sup>9</sup> O “Primeiro dos Caídos” é personagem criada por Ennis para a mitologia de Constantine. De acordo com Michael Bonner, “Antes do Paraíso e da Terra, e mesmo da vida em si, Deus criou o Primeiro dos Caídos como confidente e consciência. Quando o demônio encontrou seu criador em um estado mental lamentável, foi expulso do Paraíso. Após cair para o inferno, o Primeiro dos Caídos ergueu um exército de condenados com o intuito de tomar os portões do Paraíso”. In: ENNIS, G.; HIGGINS, J. *John Constantine/Hellblazer* (2019, p. 141). Posteriormente, na mitologia da saga, aparecem outros demônios que, precipitados aos seus infernos, irmãos de Satã, formam o segundo e o terceiro dos Caídos e compõem, assim, o “Triunvirato Infernal”.

Esse universo que faz dialogar o insólito, o fantástico, o sobrenatural, o terror gótico, a violência e a sátira com a reflexão crítica acerca das condições sociais, políticas e religiosas de afirmações de conhecimento, portanto, de poder, estão presentes nas narrativas de Constantine desde a sua concepção, em meados dos anos 80 por Alan Moore, até as releituras empreendidas na revista solo *Hellblazer* pelos mais diferentes autores. No caso de Garth Ennis, tanto as histórias contidas no volume 1 quanto as histórias de “Sangue real” foram escritas, originalmente, entre 1991 e 1992. Isso significa pensar a HQ no contexto de conflito político e armamentista entre a Irlanda do Norte e o Reino Unido, locais nativos dos artistas criadores de toda a saga “Infernal”<sup>10</sup>.

Por hipótese, a narrativa de Ennis, em toda a saga, pode ser considerada, na estrutura dos diálogos e balões de pensamento associado com a narrativa visual de Will Simpson, uma mitologia ficcional<sup>11</sup>. Mito aqui não somente porque essa HQ faz referências explícitas e se apropria de elementos de diferentes universos religiosos, como demônios e anjos caídos dos imaginários cristãos, por exemplo. Nos lembra o filósofo alemão Hans-G. Gadamer que a palavra *mito*,

<sup>10</sup> O conflito político/armado, com graves consequências econômicas e sociais entre católicos nacionalistas/republicanos e protestantes unionistas/legalistas não deixa de estar representado em Constantine/Hellblazer. Na história “À Terrinha” (*Heartland* #1), roteirizada por Ennis e desenhada por Dillon, publicada originalmente em março de 1997, os artistas promovem uma crítica muito sutil ao conflito na Irlanda do Norte, principalmente ao mostrar as crises na família de uma das personagens principais da saga “Infernal”, a ex-namorada de Constantine, a irlandesa Kit Ryan, filha de pai católico e mãe protestante. Essa história foi publicada pela Panini no volume 7 da série, “Um sacana nos portões do Inferno”.

<sup>11</sup> Um dos principais autores que trabalham a categoria do mito e sua relação com as HQS é Iuri Reblin. Seguindo ideias de autores como J. Campbell e M. Eliade, Reblin debruça-se sobre um gênero quadrinístico específico: o da superaventura. Afirma, em sua hipótese central, que as narrativas dos super-heróis formam uma “mitologia contemporânea”. Ainda que moderna, as sociedades contemporâneas fazem de sua própria modernidade um novo mito, sempre na possibilidade de recontar a si mesma para novas gerações, na capacidade de atualizar novos valores a partir dos contextos e novas situações vividas. Veja-se Reblin (2015, p. 154-179).

na sua origem grega no antigo uso clássico, desde Homero e Hesíodo, não significa outra coisa senão “discurso, proclamação, anúncio, aporte de notícias” (GADAMER, 2010, p. 66). Com o surgimento da filosofia, principalmente a partir de Heráclito e Parmênides, outro termo grego ganhou fortuna: o *logos*. Este, por sua vez, passa a designar o discurso racionalizado, base posterior das ciências no Ocidente, ou seja, dos discursos assentados na fundamentação argumentativa e demonstrativa. Narrar, imaginar e ficcionalizar ficaram no âmbito da designação do mito. Quanto a isso, Gadamer (2010, p. 67) afirma que: “Narrar não é efetivamente ‘demonstrar’, mas algo que só quer convencer e ser crível [...] O mito torna-se ‘fábula’ – porquanto ele não alcança sua verdade por meio de um logos”. Sim, os rapsodos, poetas, oradores e demais artistas das culturas gregas clássicas enamoraram-se dos *mitos* muito mais do que o *logos*: este, por sua vez, reservado para os filósofos.

Mas até mesmo um filósofo altamente *logocêntrico*, como foi Aristóteles, reconhecia certa verdade dos mitos. Pelo menos no uso retórico e poético da palavra. As narrativas míticas, enquanto histórias inventadas [...] possuem mais verdade do que as informações que relatam os acontecimentos reais e que são legados pelos historiadores. Aquilo que os poetas narram ou inventam tem, em comparação com o relato histórico, algo de verdade do universal [...] O mito é em todos os casos o conhecido, a notícia que se difunde sem carecer de nenhuma determinação de proveniência e de certificação” (GADAMER, 2010, p. 67). Nesse aspecto, a HQ *Hellblazer* narra, quase que a modo trágico, o drama da personagem principal. Constantine não é herói nem anti-herói. Pelo menos não no sentido moderno do termo que opôs, muitas vezes, essas categorias. Ele representa o aprofundamento das ações e decisões humanas em suas radicais ambiguidades: solidariedade e preocupação com o outro, esperança, humor, ironia e, ao mesmo

tempo, egocentrismo, astúcias e mentiras. Enfim, a ficção artística de Ennis e Simpson, a modo da leitura gadameriana, acolhem algo de experiências reais universais nos adjetivos mencionados anteriormente e as transformam no núcleo “mítico” do roteiro da referida HQ.

Uma das principais características das narrativas míticas, por estar associada ao mundo da religião e, por que não, das artes, é a invenção das origens, a sua “cosmogonicidade”: narrativas míticas narram as origens de “modelos exemplares” que dão ordem e sentido em meio ao caos. Embora ancoradas em uma linguagem mais poética, cheia de símbolos e metáforas, aí reside a “verdade” dos mitos, em sua capacidade de ficcionalizar para dar conta do peso, dos dramas e das perspectivas da realidade (ELIADE, 2000, p. 12). Assim, o *Hellblazer* é a “trajetória infernal”, a trama narrativa artística construída que inventa, ficcionalmente, novas “origens”, as origens da astúcia, do medo, da mentira, da solidariedade em meio aos “infernos” pessoais, sociais e políticos da existência. Constantine é esse imenso campo simbólico em sua estrutura narrativa. É isso que Ennis, Simpson e Dillon nos convidam a “desbravar”.

A arte de W. Simpson, por exemplo, combina bem com a escrita de Ennis. Este prioriza os diálogos entre as personagens, com planos bem fechados e os balões de pensamento. Mesmo que se trate de um personagem que é um mago, a ênfase não está tanto nas ações e efeitos da magia, no extraordinário e exuberante. Mas na compreensão, com acento filosófico, do uso da magia enquanto forma de conhecimento. Claro que há quadros que retratam ações violentas e manifestações extraordinárias (como a representação de imaginários do sobrenatural, tais como demônios, fantasmas, vampiros, exorcismos, rituais de invocação de espíritos malignos, “viagens oníricas” ao inferno, dentre outras).



Porém, a ênfase é levar o leitor e a leitora a mergulhar na reflexão sobre dilemas da existência, tais como o poder do medo e a angústia da finitude. Um exemplo está na figura a seguir (figura 3). Constantine vai visitar sua irmã Cheryl, que, por sua vez, está preocupada com o interesse da filha em magia e ocultismo. Em dado momento da conversa, Constantine afirma: “Não tenha medo Cheryl. Chame do que quiser. Magia, assombrações, demônios... Você decide. Mas essas coisas todas dependem do medo. Se você não se intimidar, nada acontece” (ENNIS *et al.*, 2018, p. 89).

Figura 3: Conversa de Constantine com a irmã Cheryl sobre a relação entre magia e medo na parte 4 de “Hábitos Perigosos” intitulada “Do meu jeito”.



Fonte: ENNIS, G. *et al.* *John Constantine/Hellblazer*. Infernal. Vol. 1. Vertigo/Panini (2018, p. 89).

O desenho de Simpson, em particular, é bem direto nos traços e enquadramentos, sem maiores sofisticções, porém, de uma competência enorme, pois retrata, preferencialmente, planos mais

fechados para destacar as expressões faciais e as performances corporais das personagens. Em boa medida, os desenhos de Dillon caminham nessa perspectiva também, exagerando mais ainda na amplitude das faces das personagens. Quando o plano fica mais aberto a fim de retratar a ambientação, os traços são mais simples, “rústicos”, diria. A palheta de cores utilizadas pelo artista Tom Ziuko é mais sóbria. Em vários momentos, até serena e lúgubre, reforçadas pelos sombreamentos utilizados. Ziuko dá preferência por tons pasteis, seja no destaque de cores mais frias, seja nas mais quentes. Exceto na coloração de ambientes abertos, há quase que uma continuidade da representação das cores das personagens com a ambientação, valorizando a íntima relação entre eles. Isso cria uma narrativa sgnica importante para uma HQ que lida com temas mais sombrios e de densidade existencial. Abordadas sucintamente essas perspectivas mais gerais que introduzem a HQ, passo para a última seção do artigo, detendo-me mais nos aspectos da análise filosófica mencionada.

### **Por uma hermenêutica da astúcia. As ambiguidades da vida**

Em chave mais filosófica, amparo-me nas reflexões, já mencionadas, do filósofo alemão Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Não vou me ater em sua última fase da hermenêutica, a de uma analítica da compreensão a partir da filosofia da linguagem. Tão somente em algumas de suas perspectivas (nada exaustivas, no uso que faço) de sua hermenêutica compreensiva para a produção de sentido dos textos. No caso, compreensão da arte, principalmente pinturas e literatura, a qual ele dedicou muitas reflexões. Embora Gadamer utilizasse mais a expressão “construto artístico”, pois afirmava que “obra” traduzia algo mais fechado, pronto, uma “fabricação”, é preciso considerar que toda arte – e os quadrinhos não são exceção – pode tornar-se presa a

finalidades e usos que contradigam a originalidade e a riqueza dos múltiplos sentidos enquanto construto aberto. Mas, como diz Gadamer (2010, p. 52-53):

Ele [o construto da obra de arte] não é efetivamente aquilo que é. Ele é algo que ele não é: ele não é nada definido segundo fins que possamos utilizar ou mesmo uma coisa material a partir da qual podemos fazer algo diverso. Ao contrário, ele é algo que só se estabelece como aquilo que aparece e se mostra naquele que o considera.

Pode-se afirmar que as HQs possuem certa autonomia, “vida própria”, no sentido semiótico da expressão, ou seja, estruturam-se em torno de elementos sígnicos que independem da leitora/intérprete. Mas isso é uma parte da questão. Na citação anterior, é possível perceber que Gadamer coloca a ênfase da tarefa hermenêutica/interpretativa em uma recepção do leitor e da leitora em relação à arte vivenciada. Seus conceitos de “pré-conceitos”, “tradição”, “jogos” e “fusão de horizontes” interpretativos atestam essa ênfase. De acordo com o comentarista L. Schmidt (2014), destaco alguns desses conceitos que podem ser resumidos da seguinte maneira:

- **Preconceitos e tradição:** compreender um texto (verbal ou não verbal) é uma tarefa de autocompreensão de nós mesmos. Só assim haverá a possibilidade de abertura para futuras inovações interpretativas. Até possuímos juízos definitivos sobre algo, os conceitos prévios não são, necessariamente, positivos ou negativos (SCHMIDT, 2014, p. 145-49). Toda compreensão (produção de sentido) parte desse aspecto. Como diferenciar preconceitos legítimos de ilegítimos? As tradições formativas podem ser fontes de ambos os preconceitos. O leitor ou leitora participa em um evento de transmissão histórico de tradição. É essa historicidade das produções artísticas que proporciona o capital simbólico para que o intérprete, em algum nível (valores,

códigos sócio-culturais, ideologias), possa compor seus quadros de referência na construção de seus juízos de sentido. Aquilo que é legítimo permanecer e aquilo que, ao não constituir mais de sentido por não responder às demandas de novas situações históricas, deve ser superado. As mitologias, por exemplo, dependem muito desse lastro pré-conceitual e traditivo. Consoante isso, diz Gadamer (2015, p. 373): “A tradição é essencialmente conservação [...] Mas a conservação é um ato da razão [...] Essa é a razão por que as inovações, os planejamentos aparecem como as únicas ações e realizações da razão”.

- Isso abre espaço, segundo Schmidt (ano), para outra noção de Gadamer: o **círculo hermenêutico** como fundamento para a  *fusão de horizontes* interpretativos. A hermenêutica é tarefa do “entre-lugar”, “[...] entre aquilo que é familiar ou compartilhado e aquilo que é estranho no texto. O valor daquilo que é estranho em um texto [uma HQ, por exemplo] permite que o intérprete questione aquilo que é familiar e normalmente aceito sem perguntas” (SCHMIDT, ano, p. 151). A tradição histórica herdada possibilita ao intérprete, por mediação da consciência crítica, abrir novas possibilidades significativas, inclusive de superar os mencionados preconceitos ilegítimos. Essa circularidade hermenêutica entre tradição interpretativa/preconceitos e a condição atual do leitor/leitora é o que Gadamer chama de “ *fusão de horizontes interpretativos*”, no qual “[...] o horizonte do intérprete é expandido para incluir o horizonte projetado do passado” (SCHMIDT, ano, p. 155).

Voltemos a “Hábitos Perigosos” e “Sangue Real”. As HQs apresentam, em sua construção narrativa, apropriações de tradições históricas, notadamente religiosas e políticas, para as críticas formuladas por Ennis e os desenhistas (no caso, Simpson). Ennis

parece atribuir a Constantine e ao “Triunvirato Infernal” uma ideia de deboche, de ironias mútuas, não necessariamente das figurações de Deus nas tradições cristãs, mas das instituições religiosas e políticas (no caso de “Sangue Real”) que operacionalizam os discursos dessas tradições. Um exemplo: “Água Benta” (tradição religiosa católica) vira o “mijo do Nazareno” (referência ao ícone da Cristandade, Jesus Cristo), na fala do Primeiro dos Caídos, quando Constantine “tira um sarro” de Satã, ao contar para os irmãos deste como havia enganado o Primeiro dos Caídos (ENNIS et.al, 2018, p. 115).

Outro exemplo: no capítulo “Um gole de bebida forte”, de “Hábitos Perigosos”, o amigo de Constantine, Brendan, afirma: “Aí eu parei com a magia. Encontrei outra religião. Pense bem... Quando você está reunido com os amigos numa mesa de bar com uma boa bebida e uma boa conversa... Por que diabo precisaria de uma Igreja?” (ENNIS et.al, 2018, p. 43). Por fim, um exemplo de “Sangue Real”, da parte dois desse arco de histórias: em um balão de pensamento, a ironia de Constantine: “Um herdeiro do trono está possuído. Um bom membro da família real... Que entende nossas necessidades e nos brinda com suas sagazes sacações banais... Puxa, Deus o abençoe pelo excelso trabalho!” (ENNIS *et al.*, 2019, p. 121). A figura 4, a seguir, mostra algumas páginas, não em sequência, de “Sangue Real”:

Figura 4: páginas 180, 181 e 194 da última parte de “Sangue Real” quando Constantine descobre o plano macabro de Sir Peter Marston em relação à coroa britânica.



Fonte: ENNIS, G. et al. *John Constantine/Hellblazer. Sangue Real. vol. 2.* Vertigo/Panini (2019).

Nas duas páginas à esquerda, a personagem Sir Marston revela ser um dos responsáveis pela invocação do demônio *Calibraxis* que possui e controla um membro/herdeiro da coroa britânica a fim de torná-lo o novo rei. A justificativa dada: restituir à Inglaterra uma monarquia absoluta. Constantine opõe-se e diz a Marston: “Você quis botar um demônio no Trono. Você é um doido maldito”. Ao que Marston retruca: “Não, Constantine. Sou um Patriota”. Constantine continua: “Tá querendo dizer que pegou o troço que já foi Jack, o Estripador, pra ser Rei? O filho da puta come gente, seu louco!”. Marston arremata: “Ah... Mas, Constantine, o que nossa família Real já fez... A não ser se alimentar do sangue do povo?” (ENNIS et al., 2019, p. 180-181). Na página à direita (figura 4), trata-se do fim da saga “Sangue Real”.

Dentre outras coisas Constantine, em balões de pensamento, repete a Marston: “O que nossa família real já fez... A não ser se alimentar do sangue do povo? Vai saber, cara... Eu só trabalho aqui” (ENNIS *et al.*, 2019, p. 193).

A HQ cria uma nova mitologia que, ao dialogar com a história da tradição política inglesa, coloca a violência e a morte na origem dos poderes da realeza. O poder político aqui é que se torna “diabólico” quando os artistas utilizam o recurso dos símbolos religiosos demoníacos para caracterizar a exploração política das populações: o “arrancar” até a última gota de sangue dessas pessoas. A ironia e o sarcasmo que substituem a estupefação e a preocupação de Constantine só corroboram isso: o intérprete da HQ pode “fundir” seu horizonte histórico e traditivo com o horizonte interpretativo posto pelos artistas, fazendo do “demônio que senta no trono” uma grande metáfora para as relações entre poderes considerados “sagrados” que, ao não serem questionados, absolutizam diferentes formas de dominação. Essa mesma ironia crítica faz-se presente quando a referência são os “poderes eclesiásticos”, a Igreja, conforme trechos da HQ citados anteriormente, ou seja, a ambiguidade e contradição assumem um plano central na narrativa: o sagrado, tanto religioso e político, demoniza-se.

Por falar em ambiguidade e contradição, essas dimensões estão muito presentes na caracterização do próprio Constantine. Como mago, ele possui uma tradição de conhecimento muito grande das artes ocultas e místicas e, na ficcionalização da personagem, possui alguns poderes, como a paranormalidade e certo “transe xamânico” que o faz caminhar por diferentes realidades (entre a Terra e o Inferno, por exemplo), a fim de “negociar” com os poderes espirituais que regem essas mesmas realidades. Mas isso não o impede de vivenciar os dramas mais agudos da existência. Basta lembrar que

a trama narrativa principal de “Hábitos Perigosos” gira em torno de saber-se portador de um câncer de pulmão em estágio terminal. Essa ambiguidade entre finitude e transcendência de limites é constitutiva da personagem. Mesmo que transite em “mundos” espirituais e sobrenaturais, Constantine é uma pessoa radicalmente humana.

No início de “Hábitos Perigosos”, no primeiro capítulo intitulado “O começo do Fim”, após receber o diagnóstico fatal, Constantine pensa: “Eles tinham me matado [os cigarros *Silk Cut*]. Não demônios, não irmãos gêmeos assassinados... Mas Eles...” (ENNIS *et al.*, 2018, p. 17). Chama atenção o fato que Constantine usa menos a magia para tentar se salvar/curar. Ele utiliza mais o que eu chamo de astúcia, enquanto valor constitutivo dos interesses que o movem. Desse modo, Constantine constrói a imagem de alguém que, mesmo com certa dose de sorte, movimenta-se através do engano, da esperteza, da sagacidade, do egoísmo e, também, das mentiras. Pode-se perceber isso nas imagens a seguir (figura 5):



Figura 5: À esquerda, momento final do rito de expurgo do câncer de Constantine pela ação do Triunvirato Infernal em “Hábitos Perigosos”. À direita, uma página do volume 3, “Anjos e Demônios”, onde Satã (O Primeiro dos Caídos), no inferno, rememora o momento da traição e engano sofrido por ação de Constantine.



Fontes: ENNIS, G. et al. *John Constantine/Hellblazer. Hábitos Perigosos. Vol. 1.* Vertigo/Panini (2018, p. 131); ENNIS, G. et al. *John Constantine/Hellblazer. Anjos e Demônios. Vol. 3.* Vertigo/Panini, (2019, p. 132).

Nos trechos acima, há duas imagens onde Constantine, primeiramente, gaba-se de ter dado uma “facada no orgulho” de Satã ao enganar o Triunvirato Infernal; e, em seguida, gaba-se de curar-se do seu câncer. Constantine, para salvar a alma do amigo Brendan da condenação ao inferno, já havia enganado, de forma muito astuta, Satã. Engana-o novamente. Na imagem à direita, abro uma exceção e trago uma página do volume 3 da Série “Infernal”, uma vez que esse volume não é objeto de análise neste artigo. Porém, aparece o desenho, quase mefistofélico, do Primeiro dos Caídos, que relembra a cena que aparece em “Hábitos Perigosos” quando enganado por Constantine. Cito o Primeiro dos Caídos, pois é um texto importante para o meu

argumento central: “Você é meu adversário, Constantine. Meu inimigo. Meu Demônio” (ENNIS *et al.*, 2018, p. 132). Paradoxalmente, o ser humano Constantine é representado como o “pai” da mentira e do engano. Não somente o não humano Satã. Constantine tenta ser mais astuto que os próprios diabos. O enganador Satã é, agora, vítima da enganação; e, justamente, vítima daqueles que ele, diabo, considera seres patéticos: os humanos. Esse elemento de ironia é sarcasmo é fundamental para o entendimento de produção de sentido em torno dessa HQ.

Essa atitude astuta da personagem Constantine abre espaço para a percepção de uma subversão artística nas HQs em questão. Nas ressignificações mitológicas propostas por Ennis e Simpson, os humanos são profundamente diabólicos. Não somente os diabos. Nos humanos, e não nos seres sobrenaturais, é que estão as *cosmogonias*, isto é, a origem, a criação do ordenamento fundante da realidade por meio de valores contrastantes: coragem e covardia; astúcias, mentiras e tentativas de lealdade e sinceridade; amor e ódio, dentre outros.

E eis que desses contrastes surge um ponto importante para a reflexão. Constantine, em momento algum, afirma-se religioso. Pelo contrário. Mas é possível perceber que na construção da personagem, os artistas insistem em uma dimensão religiosa em seu comportamento, principalmente herança de certos cristianismos, sejam católicos, sejam protestantes, em torno da contradição entre culpa e remissão. Em “Hábitos Perigosos” não são poucas as situações em que Constantine sente-se culpado por infortúnios e, até mesmo, pela morte de amigos e pessoas que tentou ajudar. A cena do sonho, no primeiro capítulo de “Hábitos Perigosos”, é emblemática: encontra-se com várias pessoas em uma espécie de “pós-morte” que, de alguma forma, morreram em consequência das ações e/ou omissões dele, de Constantine (ENNIS *et al.*, 2018, p. 19-23). Sente-se responsável. Procura ajudar o amigo

Brendan, que também sofria de uma doença e das consequências de um pacto feito com o diabo. Solidariza-se com Matt, um senhor de idade internado na ala de portadores de câncer, em um hospital. Parece que Constantine torna-se um campo simbólico que permite ao leitor e à leitora “mergulhar” em camadas interpretativas cada vez mais profundas até os limites paradoxais da existência humana.

Quanto a isso, lembra-nos Gadamer que o elemento simbólico é essencial para o exercício interpretativo das artes. O símbolo, em Gadamer, não é somente um objeto ou valor que representa algo para além dele. O símbolo, na realidade, faz com que o intérprete mergulhe na própria representação e em si mesmo, relendo suas tradições e valores no ato interpretativo. Nas palavras do próprio Gadamer (1985, p. 53-54): “[...] não é uma mera abertura de sentido que é realizada através da arte. Seria antes importante dizer-se que é o acúmulo de sentido em algo fixo [...] O simbólico não apenas remete para a significação, mas torna-a presente: ele representa significação”.

Considerando isso, penso que é legítima a pergunta sobre em que medida as tradições de conflitos históricos entre católicos e protestantes, na Irlanda do Norte, terra natal do escritor Garth Ennis, influenciou a composição da personagem Constantine na crítica aos absolutismos políticos e religiosos. Contudo, é preciso ir além, em camadas interpretativas mais profundas, ou seja, interpretar como ocorre, no plano da narrativa visual da HQ, essas contradições entre uma personagem que, sendo humano, “diaboliza-se”, encarna o (des) valor da mentira e da astúcia, mas, ao mesmo tempo, assume certa imagem “expiatória” de um redentor, ainda que motivado pela culpa e certo egoísmo. Constantine representa o campo de significação da luta existencial entre os limites impostos pela finitude e os dramas da transcendência. Afinal, para o mago de Liverpool, a verdadeira magia consiste nisto: nesse ir além, nesse mergulhar nas camadas mais

profundas da existência humana ao ponto do reconhecimento dos nós paradoxais. Um diabo humano. Demasiadamente humano.

## Considerações finais

Este texto procurou contribuir para estimular os diálogos entre a filosofia e a linguagem artística das histórias em quadrinhos. Esse diálogo carece de maiores matizações, principalmente na área de Ciências da Religião e Teologia<sup>12</sup>. Se a arte é um campo de análises filosóficas privilegiada, desde o surgimento da própria filosofia, isso depende, em boa medida, da linguagem artística específica escolhida. Seja por certo desconhecimento ao tratar as HQs como “indignas” de serem objeto de análise científica, a não ser que sejam alvos de juízos críticos *a priori*, que as tomam como produto cultural exclusivo para o puro entretenimento e/ou alienação das “massas” de leitores ou leitoras, seja por serem consideradas uma literatura menor (quando o são!) para estimular o puro devaneio e distração de mentes infanto-juvenis, o fato é que essa cena tem, aos poucos, mudado.

Este texto, em sua primeira seção, após uma introdução que pontuou os principais objetivos e delimitação do objeto de pesquisa, buscou justificar, ainda de forma introdutória, a constituição histórica das relações entre filosofia e religião e sua importância para os quadrinhos, a fim de, na segunda seção, deter-se mais especificamente na construção do objeto de pesquisa, a personagem John Constantine/Hellblazer, criação de Garth Ennis e demais artistas, em dois volumes de histórias: “Hábitos Perigosos” e “Sangue Real”. A partir disso,

<sup>12</sup> Cito algumas exceções de produções muito bem-vindas para a contribuição ao diálogo referido. O texto já mencionado de I. Reblin, *O alienígena e o menino* (2015), vencedor do prêmio Capes de melhor Tese na área de Ciências da Religião e Teologia e, mais recentemente, o Dossiê “Teologia e Literatura no universo das Histórias em Quadrinhos”, de 2019, publicado na Revista “Teoliterária – Revista de Literaturas e Teologias” (2019), que contou com dois números, o que mostra o crescente interesse sobre a temática, muito embora esses textos não se concentrarem no debate específico com a filosofia, tendo contornos mais multidisciplinares.

na terceira e última seção, procurei, com auxílio da hermenêutica, principalmente de recorte gadameriano, fazer os exercícios filosóficos enunciados.

Um elemento que não foi explorado neste texto e que fica como sugestão para futuras pesquisas, são as possíveis apropriações, por Ennis, de elementos literários na composição das personagens. Penso aqui, em particular, no “Fausto” de Goethe. De acordo com Heloá Heise (c2022, não paginado): “Assim, Mefisto desempenha uma dupla função: conduz o homem por caminhos que o levarão à culpa mas, ao mesmo tempo, impede que ele esmoreça e cesse sua atividade, o motor essencial da vida”<sup>13</sup>. Se menciono o “Fausto”, especificamente, é por certa aproximação temática. Em que medida as relações entre Constantine e Satã (O “Primeiro dos Caídos”) não é a tentativa de reler, a modo “fáustico”, algumas “mitologias modernas”, tais como a origem da autonomia e liberdade do indivíduo frente a uma sociedade estruturalmente mágica e religiosa centrada na culpa, bem como o mito da queda humana relida ao contrário, ou seja: a queda, na realidade, seria o reconhecimento radical das limitações e fragilidades como condição para o crescimento. Constantine, a modo “fáustico” precisa, paradoxalmente, “satanizar-se” para, enfim, redescobrir sua condição profundamente humana. Penso que essa última frase resume bem o desenvolvimento da hipótese central ao longo do texto.

Não estou a afirmar que a HQ Constantine/Hellblazer é uma adaptação do romance mencionado. Justamente porque, sendo uma narrativa escrita com predominância do visual (no caso, o desenho), as HQs são uma linguagem própria que não devem ser reduzidas a uma mera adaptação de obras literárias, quando for o caso. Mas se a literatura e a filosofia possuem uma longa estrada de diálogo, até

---

<sup>13</sup> Disponível em: HEISE, Heloá. Fausto: a busca pelo absoluto. **Revista Cult**, São Paulo, Editora Bregantini. c2022. <https://revistacult.uol.com.br/home/fausto-a-busca-pelo-absoluto/>. Acesso em: 30 jun. 2022.

no que diz respeito ao tema da religião, talvez esse diálogo, repito, possa ser estendido a outras linguagens artísticas, como as histórias em quadrinhos.

## Referências

BITENCOURT, Christian D. S. A pesquisa sobre religião e histórias em quadrinhos no Brasil. *Teoliterária*. Campinas, v. 9, n. 18, p. 17-45. 2019.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ENNIS, Garth *et al.* *John Constantine, Hellblazer – Infernal*, vol. 1: Hábitos Perigosos. Barueri: Panini Brasil, 2018.

ENNIS, Garth *et al.* *John Constantine, Hellblazer – Infernal*, vol. 2: Sangue Real. Barueri: Panini Brasil, 2018.

ENNIS, Garth *et al.* *John Constantine, Hellblazer – Infernal*, vol. 3: Anjos e Demônios. Barueri: Panini Brasil, 2018.

ENNIS, Garth *et al.* *John Constantine, Hellblazer – Infernal*, vol. 7: Um Sacana nos Portões do Inferno. Barueri: Panini Brasil, 2019.

ENNIS, Garth *et al.* *John Constantine, Hellblazer – Infernal*, vol. 8: O Filho do Homem. Barueri: Panini Brasil, 2019.

FEUERBACH, Ludwig. *A essência do Cristianismo*. Petrópolis: Vozes, 2007.

FLUSSER, Vilém. *A História do Diabo*. São Paulo/Coimbra: Annablume/Universidade de Coimbra, 2012.

GADAMER, Hans-Georg. *A Atualidade do Belo*. A arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. *Hermenêutica da obra de arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método I*. Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 15. ed. Petrópolis/Bragança Paulista: Vozes/Editora Universitária São Francisco, 2015.

GUIMARÃES, Denise A. D. A transposição luciferina de Hellblazer, das HQs para o cinema: a sedução dos pactos fáusticos. *In: Compós. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. XXII Encontro Anual da Compós. Universidade Federal da Bahia. 2013, p. 1-20.*

HEIDEGGER, Martin. *O que é isto – a Filosofia? Identidade e Diferença*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

HEISE, Heloá. *Fausto: a busca pelo absoluto. Revista Cult*. São Paulo, c2022. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/fausto-a-busca-pelo-absoluto/> <https://revistacult.uol.com.br/home/fausto-a-busca-pelo-absoluto/>. Acesso em: 12 set. 2020.

HUME, David. *História natural da religião*. São Paulo: Unesp, 2005.

LOMBARD, Matthew; LENT, John; GREENWOOD, Linda; TUNÇ, Asli. A framework for studying comic art. *International Journal of Comic Art*, v. 1, n. 1, p. 17-32, Spring/Summer, 1999.

PAINE, Scott R. Filosofia da Religião. *In: PASSOS, João D. & USARSKI, Frank (orgs.). Compêndio de Ciência da Religião*. São Paulo: Paulinas/Paulus, 2013, p. 101-113.

PINHEIRO, Marcus R. Alguns temas religiosos em Platão. *Interações – Cultura e Comunidade*, v. 10, n. 17, p. 113-127, Jan./Jun. 2015, Belo Horizonte.

REBLIN, Iuri. Intersecções e História em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. *Paralellus*. Recife, v. 5, n. 10, p. 165-178, jul./dez. 2014.

REBLIN, Iuri. *O alienígena e o menino*. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

SCHMIDT, Lawrence K. *Hermenêutica*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

WESCHENFELDER, Gelson V. *Homens de Aço? Os super-heróis como tutores de resiliência*. Curitiba: Appris, 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017. Observatório das Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

*Recebido em: 12/05/2022*  
*Aprovado em: 04/07/2022*