

FAZER A GUERRA EM TERRITÓRIO INIMIGO: a luta contra o terror na revista *The Punisher: Empty Quarter*

Victor Sciré
Queiroz

Doutorando em História na
Universidade de São Paulo
(USP)

Recebido: 20/05/2022
Aprovado: 28/06/2022

RESUMO

Publicada em 1994, *The Punisher: Empty Quarter* pode ser um ótimo referencial para os pesquisadores de Histórias em Quadrinhos. Nessa aventura o anti-herói Punisher, conhecido no Brasil como Justiceiro vai até a Península Arábica, no deserto Rub' al-Khali (*Empty Quarter* no inglês) para enfrentar grupos apontados como terroristas. Ciente das construções e invenções que o Ocidente fez/faz acerca do Oriente, o presente artigo tem como objetivo criticar e compreender as representações dos povos apresentados na história. Porém, não se trata simplesmente de afirmar que roteiristas e ilustradores fizeram deturpações de culturas muitas vezes desconhecidas pelos leitores. Além disso, pode-se questionar quais eram essas representações e como foram criadas. Assim, conseguimos lançar luz não só no imaginário que parte dos americanos tinham sobre o Oriente Médio, mas também, no modo que um personagem dos quadrinhos teve sua identidade produzida a partir do outro.

PALAVRAS-CHAVE

Orientalismo; Histórias em Quadrinhos; Guerra.

Construções de identidades nas Histórias em Quadrinhos

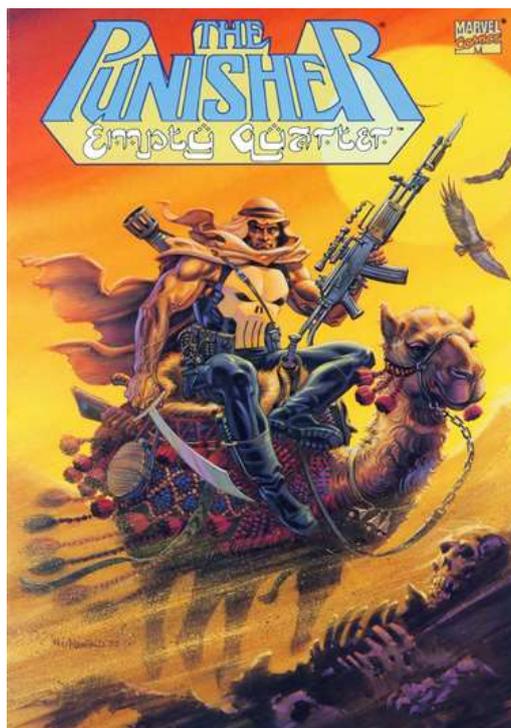
Em diferentes meios de comunicação símbolos, modelos ou esteriótipos são amplamente construídos por meio das mais variadas linguagens. Produzir e divulgar imagens a respeito dos que são considerados diferentes ou ‘exóticos’, não é um processo recente. No caso das representações dos povos árabes, muitos estudos realizados por orientalistas tentavam dar conta da complexidade de sociedades distintas, sendo que em muitos casos as interpretações destes estudiosos tinham conclusões precipitadas ou equivocadas. Além dos meios acadêmicos, o público em geral também tem acesso às narrativas que divulgam ideias e concepções sobre o chamado Oriente Próximo. Sejam em filmes, séries, revistas, músicas ou noticiários, esses veículos de comunicação de massa fomentam todo um imaginário na sociedade. Nas chamadas Histórias em Quadrinhos, esse processo descrito acima ocorre de forma semelhante. Nos enredos apresentados nas revistas, imagens e textos veiculam discursos que são tributários do meio social onde foram propagados. Como se trata de uma mídia popularizada em diversos países, os quadrinhos adquirem formas variadas dependendo do local onde as histórias foram concebidas.

No presente artigo apresento uma breve discussão que tem como suporte documental os chamados *Comics*, nome pelo qual são conhecidos os quadrinhos estadunidenses. Especificamente, trataremos aqui de uma única revista que apresenta uma história com edição limitada, tendo como protagonista o anti-herói *Punisher*. Publicada em 1994, *Punisher: Empty Quarter*¹, traz elementos que podem ser analisados para compreendermos as maneiras pelas quais são construídas as representações sobre as atuações dos Estados Unidos em relação àqueles que são considerados terroristas. Entretanto, como pretendo demonstrar nas próximas páginas, a multiplicidade de potenciais ameaças aos Estados Unidos e ao Ocidente presentes ao longo da aventura, indicam que muito mais do que uma história de ação, estamos diante de uma obra que cria identidades contraditórias, pois, o personagem principal desenvolve-se em contraposição aos outros povos e etnias que visa combater.

Esse desenvolvimento ao longo da história passa por diversas fases até chegar ao final da aventura onde o anti-herói estadunidense sai vitorioso frente aos seus rivais. Mas a luta não é feita somente pelo uso de armas de fogo, os combates são travados no campo do discurso, onde em cada quadro evidencia-se a uma luta do bem contra o mal que pode até mesmo decidir o destino de uma nação como os Estados Unidos. Para obter sucesso nesta empreitada, o *Punisher* deve passar por inúmeros desafios em terras distantes. Logo na capa da revista, vemos o protagonista armado e preparado para o conflito.

¹ Mike Baron; Bill Reinhold. *The Punisher: Empty Quarter* (1994). Nova York: Marvel Entertainment Group, Inc. Novembro, 1994.

Figura 1: Punisher pronto para o combate



Fonte: The Punisher: Empty Quarter, 1994

Na imagem acima o anti-herói encontra-se no deserto, montado num camelo, fortemente armado com um fuzil e uma cimitarra, sem contar outros equipamentos militares. Com a cabeça coberta para se proteger no deserto, ele encara o leitor, com um olhar sério e sisudo. O ambiente inóspito é realçado pela tempestade de areia e por um esqueleto em decomposição. No fundo, um sol escaldante tem na sua frente urubus que sobrevoam o lugar. Apesar das dificuldades do terreno, o protagonista está impassível suportando de forma estoica qualquer adversidade. O que é mostrado nesta capa vai além de um indicativo de que a revista trata-se de uma aventura de ação e combate. A mensagem tem uma dupla função: salientar o preparo e disposição do guerreiro americano e, evidenciar a dificuldade e selvageria do lugar onde este se encontra. Seria possível argumentar que essas são apropriações, visto que o *Punisher* está desenhado de forma estereotipada, como se fosse um habitante do deserto. Porém, outras questões ainda podem ser levantadas. Ao construir a imagem de um soldado – apto para lutar no deserto, numa terra distante, inóspita e perigosa – os artistas não estão somente formando uma visão ocidental a respeito daquilo que seria o Oriente Médio; somando-se a isso, eles estão produzindo uma representação de si mesmos.

Assim, o combatente corajoso e feroz, que domina e supera os desafios para perseguir os inimigos da sua nação, consegue assimilar, dominar e superar quaisquer oponentes. Esse tipo de discurso encontrado numa história que se passa fora dos E.U.A (embora o protagonista seja estadunidense) acaba por conectar povos com culturas diferentes. Longe do mundo bipolar da Guerra

Fria, o contexto histórico onde a história foi produzida estava muito mais fragmentado. Isso quer dizer que: “As mudanças e transformações globais nas estruturas políticas e econômicas no mundo contemporâneo colocam em relevo as questões de identidade e as lutas pela afirmação e manutenção das identidades nacionais e étnicas”². Afirmação e manutenção de identidades, essas duas palavras escritas acima ajudam a elucidar alguns dos significados da montagem exposta na página anterior. Da maneira que compreendemos a edição de *The Punisher: Empty Quarter*, inserimos essa mídia nas lutas de identidade, que acabam por promover valores estadunidenses, fortalecendo a visão de um personagem de Histórias em Quadrinhos que também tem como papel combater o terrorismo e subjugar as ameaças que atacam o seu país, onde quer que elas estejam. Nesse sentido, incluo uma revista como a do *Punisher*, naquelas categorias de obras com certas particularidades que podemos classificá-la e compreendê-la melhor à luz dos estudos que problematizam o chamado Orientalismo. Sabendo que o Orientalismo elabora e faz construções, expressando uma vontade de controlar e manipular o que é diferente, novo ou considerado alternativo³; inserimos a *The Punisher: Empty Quarter* em um esforço criativo para dar sentido às complexas relações dos Estados Unidos, frente às questões que essa nação passava nos anos 90. Nesta aventura, bem como em outras, existe a tentativa de posicionar o *Punisher* como um defensor da população dos E.U.A e, dos valores estadunidenses, por meio do conflito contra outros povos, o que no final acaba – a partir do modo que o personagem é concebido – por fortalecer um tipo de identidade dos americanos, frente ao estrangeiro incivilizado⁴.

Uma guerra contra o terrorismo

A história tem início num aeroporto em Frankfurt onde um atentado à bomba derruba um avião que acabou de decolar. Em outra parte do globo, na fronteira do Peru com a Bolívia, o protagonista encontra-se numa missão para eliminar traficantes de drogas, quando descobre num ‘convite’ inusitado, algumas coordenadas que indicam quem um grande evento vai ocorrer na Península Arábica, onde está situado o deserto conhecido como *Rub 'al-Khali* (Empty Quarter, no inglês). Ainda na primeira metade da revista, encontramos ações em dois lugares distintos. Como indicado nas imagens abaixo, o enredo desenvolve-se na Europa (Alemanha) e na América do Sul (Bolívia e Peru):

2 Tomaz Tadeu da Silva (Org); Stuart Hall; Kathryn Woodward. *Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2003. p. 24.

3 Edward W. Said. *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 40.

4 Carlijn Kruidhof. *Crime and Punisher: How the Punisher Mediates Domestic Identity and American Ideologies in Foreign Policies through Images of Masculinity and Vigilantism*. Master's Thesis, Utrecht: Utrecht University, 2016. p. 23-24.

Figura 3: Punisher descobre pistas sobre os terroristas



Fonte: The Punisher: Empty Quarter, p. 16, 1994

Na imagem à esquerda é possível notar a alegria de um dos realizadores do atentado (um homem calvo vestindo um terno). O leve sorriso, e a clara aparência de satisfação pelo sucesso da explosão do avião com centenas de vítimas, indica ao leitor da obra o tipo de antagonista que o *Punisher* enfrentará ao longo da história. No desenho ao lado o protagonista está caracterizado como um aventureiro que desbrava as selvas peruanas e bolivianas para perseguir criminosos. Nessa parte da história descobrimos que durante suas investidas para caçar os traficantes de drogas na América Latina, o anti-herói descobre que um velho inimigo está na região. Trata-se de *Saracen*, um terrorista que inclusive assassinou parentes do *Punisher*. A própria alcunha de *Saracen*, ‘Sarraceno’ em português, transforma o vilão num esteriótipo, que remete à luta dos cruzados contra os muçulmanos. Outro ponto que merece destaque é a orelha decepada, indicada no centro da página, o que seria uma espécie de ‘convite’ para um encontro internacional de terroristas. Além disso, essa orelha funciona como um mapa que detalha coordenadas para o evento que acontecerá no *Rub’al-Khali*. Isso faz com que os leitores associem a barbárie e selvageria aos inimigos dos Estados Unidos, motivando ainda mais a luta contra esses sujeitos, sem contar a alta carga de negatividade em relação aos povos que são taxados como inimigos. Tal descoberta, leva o protagonista a deixar de lado o confronto com o *Saracen*, para seguir a rota que o levará à Península Arábica. Quando o *Punisher* chega disfarçado na base dos terroristas, descobre que se trata de um evento de grandes magnitudes. Com o nome de *The First World Internacional Terrorist Convention*, na sessão de abertura o anfitrião conhecido como *Jackal* dá as boas vindas aos participantes de diversos grupos e associações, como aponta a figura

pertence ou é o ‘Outro’, entre ‘pessoas de dentro’ (*insiders*) e ‘forasteiros’ (*outsiders*), entre nós e eles⁷.

A mensagem nos quadrinhos acima é bem clara, se levarmos em conta as considerações de Hall, afinal, nessa parte da narrativa apresenta-se aos leitores todo um conjunto de representações que chocam qualquer pessoa que faça uma leitura atenta da obra. Ao usar a linguagem das HQs para elaborar um discurso tão negativo acerca dos povos árabes (sem contar outros grupos), elabora-se arcabouço que promove a luta do *Punisher*, justificando suas ações contra os que são ‘bárbaros’.

Na cena posterior, quando o anti-herói está no quarto com a mulher que ele escolheu para passar a noite, temos uma surpresa. Trata-se da revelação de que ela na verdade é uma agente secreta de Israel, de origem palestina. Identificada como Rose, essa é uma antiga conhecida do protagonista.

Figura 6: Punisher descobre a identidade da ‘odalisca’



Fonte: The Punisher Empty Quarter, p. 27, 1994

Ambos percebem que não são quem aparentavam ser. Nesse momento a agente não é mais a passiva odalisca que tinha sido escolhida anteriormente. Então, ela deixa de ser uma ‘estranha’ e, acaba auxiliando o *Punisher* na sua missão.

Relações Complexas

Com a recente retirada das tropas estadunidenses do Afeganistão após duas décadas de

⁷ Stuart Hall. *Cultura e Representação*. Tradução: Daniel Mirando e William Oliveira. Rio de Janeiro: ED.PUC-Rio: Apicuri, 2016. p. 192.

ocupação, o país de maioria muçulmana tornou-se o foco da mídia internacional. Entretanto, a história dos Estados Unidos com as nações e territórios do chamado Oriente Médio, abarca uma temporalidade muito maior. Os anos 90 com o governo de Bill Clinton não foram de tranquilidade no que diz respeito aos assuntos diplomáticos. Eventos como a Guerra do Golfo, caçada ao Osama Bin Laden e os atentados terroristas às embaixadas americanas em África perpetrados pela Al-Qaeda, lançaram os holofotes nas relações entre os EUA e os países africanos e asiáticos. Publicada em 1994, *The Punisher: Empty Quarter*, veio ao público no ano posterior ao ataque perpetrado pela Al-Qaeda ao *World Trade Center*, no ano de 1993. Embora esse evento específico não seja citado na história, podemos compreender essa luta do bem contra o mal, tal qual é construída na edição, como uma resposta aos anseios do roteirista, bem como de parte do público leitor, frente às tensões geopolíticas que estavam ocorrendo naquele momento, com novos atores emergindo no cenário global. Ao citar McGrew, Hall aponta que a chamada globalização é um processo que integra e conecta comunidades e organizações em novas combinações, o que faz com que a realidade e a experiência tenham interconexões muito maiores⁸. Mesmo que de uma forma um tanto simplista, é justamente isso que a história tenta entregar aos leitores, reposicionando os inimigos e aliados dos Estados Unidos em um novo contexto geopolítico.

Uma aventura como essa que estamos analisando neste presente trabalho tem quase três décadas desde a sua publicação, sendo um tipo de obra que tem uma narrativa marcada por questões do seu tempo. Apesar da necessidade de criticar e problematizar um trabalho como esse, outras considerações devem ser feitas para que possamos entender melhor os limites e possibilidades para aqueles que se propõem a estudar Histórias em Quadrinhos. Mesmo sendo impossível deixar de desconstruir e apontar as contradições de uma edição como *The Punisher: Empty Quarter*, não seria prudente simplificar toda a complexidade presente nas aventuras de um personagem que está perto de completar 50 anos de existência. Com isso, quero dizer que reduzir as histórias do anti-herói, generalizando milhares de edições produzidas por diversos artistas, pode ser imprudente e precipitado. Se na revista exposta nas páginas deste artigo, temos uma trama que contém elementos ofensivos e rudimentares acerca dos povos tão diversos, isso não quer dizer que todas as aparições do protagonista tenham esses traços problemáticos. A grande quantidade de edições das HQs não permite generalizações que simplifiquem qualquer personagem que seja, tornando-os monolíticos.

Múltiplas ameaças ao Ocidente

Ainda a respeito dos personagens que aparecem na trama, cabe citar um trecho onde os líderes de alguns grupos fazem uma reunião:

⁸ Anthony G. McGrew. "A global society?". In: Stuart Hall; David Held; Anthony G. McGrew (Orgs.). *Modernity and its futures*. Cambridge: Polity Press/Open University Press, 1992: 61-116. Apud: Stuart Hall. *A identidade cultural na Pós-Modernidade*. DP&A Editora: Rio de Janeiro, 2006. p. 67.

Figura 7: Líderes de alguns dos grupos discutem sobre os atentados



Fonte: The Punisher Empty Quarter, p. 34, 1994

A Multiplicidade de agentes representados, não deixa de chamar a atenção, inclusive, a semelhança de uma deles ao Yasser Arafat. A maneira como eles tramam os atentados, acaba aproximando grupos e instituições diversas (reais ou fictícias) e, até mesmo envolvendo na questão os assentamentos israelenses na Cisjordânia. O que nos indica que essa é uma história que traz elementos representados de forma contraditória, tentando abarcar diversos temas, por exemplo, os variados conflitos e tensões geopolíticas que estavam em pauta na década de 90. A imagem acima torna-se ainda mais interessante se notarmos a diversidade dos representantes dos grupos terroristas. Embora a maioria seja de origem asiática, africana ou árabe, um dos presentes é claramente europeu, no caso, alemão. Discorrendo sobre os resíduos do imperialismo, Said esteve atento às questões dos problemas de representação nos meios de comunicações. Para este autor:

“Um importante debate contemporâneo sobre os resíduos do imperialismo – a questão de como os ‘nativos’ são apresentados nos meios de comunicação ocidentais – ilustra a continuidade dessa interdependência e sobreposição, não só no conteúdo, mas também na forma do debate, não só no que é dito, mas também como, por quem, onde e para quem é dito”⁹.

Essas considerações também podem ser usadas para pensar as fontes que são apresentadas aqui. Se tomarmos os quadrinhos como meio de comunicação, devemos nos indagar acerca das causas e dos motivos de toda essa argumentação que coloca no mesmo plano segmentos, grupos e organizações tão diversas. As relações entre os Estados Unidos e os outros países, do modo que são representadas nas histórias do *Punisher*, também acabam por dar forma a um imaginário que recria todo um conjunto de representações, valendo-se de uma linguagem que possibilita reposicionar e reformular o papel estadunidense frente ao resto do mundo. A multiplicidade de ameaças e perigos justifica a tomada de ação por parte do anti-herói que tem como objetivo desbaratar e eliminar os

9 Edward W. Said. *Cultura e Imperialismo*. Tradução Denise Bottman. São Paulo: Companhia das Letras, 2011, p. 59.

participantes da ‘convenção internacional dos terroristas’. Todo esse construto não seria somente uma espécie de ‘doutrinação’ proposta por uma editora de HQs como a Marvel, para promover e vender um discurso aos seus leitores. Mais do que isso, esse esforço criativo materializado na revista é parte integral de uma visão de mundo partilhada por parte dos leitores que se identificam com esses discursos.

Se problematizarmos a história das relações entre os Estados Unidos e o Oriente Médio nas últimas décadas, ficaremos cientes de que essa nação se alinhou com governos despóticos. Em muitos casos a aproximação com tiranias foi privilegiada em detrimento de lutas pela democracia e direitos de minorias, indicando a preferência em fazer negócios com ditaduras, estimulando o militarismo e posições extremadas de seus aliados¹⁰. Não vemos nenhuma dessas contradições no enredo de *The Punisher: Empty Quarter*, ao contrário, o que se depreende na narrativa é a importância de levar a cabo uma guerra justa contra o terror, até porque a própria sobrevivência do Ocidente depende disso. A necessidade de contra atacar e vencer os vilões se transforma numa questão de segurança nacional, na qual depende a sobrevivência de um E.U.A que é alvo de várias organizações terroristas.

Conclusão

Neste deste breve texto, tentei demonstrar, de forma introdutória, alguns caminhos que poderiam ser seguidos para o desenvolvimento de estudos que privilegiam a história dos Estados Unidos e suas relações com outras sociedades e países, numa perspectiva mais global, por meio das chamadas Histórias em Quadrinhos. Apesar do foco das minhas pesquisas ser mais pautado pela história nacional, no caso, a dos Estados Unidos dos anos 80 e 90, acredito que não seja possível compreender as revistas do *Punisher* só pelo enfoque da história dos E.U.A. Com as incursões do personagem ao redor do mundo, lidando com situações e povos tão diversos, creio que seja pertinente levar em conta esses aspectos no momento da construção de qualquer texto acadêmico. Como foi dito no início deste trabalho, não existe só um modo de utilizar as revistas em quadrinhos para a pesquisa, entretanto, o percurso escolhido aqui foi a análise das representações dos personagens e a criação de um discurso, para compreender as conexões que foram criadas no enredo, utilizando diferentes grupos, países e etnias.

Desse modo, uma leitura crítica dessa fonte pode descortinar elementos que explicam parte do contexto histórico onde foram desenvolvidas. Produzida no final dos anos 80 e começo dos anos 90, com uma aventura que se passava fora dos E.U.A, em terras distantes, essa edição invariavelmente envolveu conflitos relacionados à segurança nacional, espionagem e risco de invasão e destruição dos Estados Unidos. Pode-se afirmar que no entretenimento estadunidense essas particularidades sempre estiveram presentes, mas, o que nos interessa aqui são as décadas acima citadas. Com o fim do bloco socialista e desagregação do tecido sociopolítico da Europa, a guerra foi trazida de volta, sob novas formas¹¹. Com essas novas condições nas esferas política e militar, não seria de

10 Said, *Cultura e Imperialismo*, 2011, p. 458-459.

11 Luigi Bonanate. *A Guerra*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001. p. 56.

estranhar que novos atores também fossem representados no entretenimento de massa. Isso traz aos historiadores a oportunidade de analisar a construção dos papéis em cada uma das revistas que tinham esse mote como tema. Tão importante quanto os trabalhos que analisam e criticam as representações que são criadas como instrumentos de poder e dominação, não podemos esquecer que estamos nos referindo a uma história que foi publicada nos anos 90, num contexto de globalização. Ou seja, os pesquisadores deparam-se com novos problemas no momento que se debruçam nas representações acerca das relações entre o Ocidente e Oriente, entre os antigos colonizadores e colonizados.

Embora a revista que ora foi analisada seja um produto desenvolvido e divulgado nos Estados Unidos, trazendo uma perspectiva ocidental sobre uma multiplicidade de questões que envolvem e homogeniza grupos tão heterogêneos, seria pertinente compreender as relações de poder apresentadas na revista, numa perspectiva mais ampla. Como bem apontou Barros, a história global procura recuperar os demais pontos de vistas, que não são eurocêntricos, ocidentais ou colonialistas¹². Partindo de uma visão que privilegia inicialmente as histórias dos E.U.A, problematizamos todo um imaginário fomentado por uma mídia popular como os quadrinhos. Porém, esse ponto de partida pode ser expandido para compreendermos melhor como se organizam e interagem as sociedades que podem se apropriar dos conteúdos que vemos nas páginas de uma revista como a do *Punisher*. O que propicia uma dupla função com as análises das Histórias em Quadrinhos: lançar luz sobre os modelos e esteriótipos que uma sociedade produz, para forjar sua identidade; e, deslocar a reflexão, levando em conta a importância de desconstruir as narrativas que muitas vezes acabam por tornar superficial toda uma diversidade de grupos e sociedades. Portanto, além de compreender o significado de um anti-herói como o *Punisher* para os leitores e leitoras americanos, ao deslocarmos o foco para os outros personagens, entendemos não somente os esteriótipos montados nas HQs, além disso, cria-se a possibilidade de refletir sobre as associações que um público faz de si mesmo e dos grupos tão diversos que foram retratados numa revista de quadrinhos. Desse modo, descortinamos as diferentes posições nos jogos de poder que são evidenciadas através do entretenimento de massa, tudo isso para tentar elucidar os elementos de determinado contexto histórico e social.

12 José D'Assunção Barros. *Histórias interconectadas, histórias cruzadas, abordagens transnacionais e outras histórias*. Secuencia (103), enero - abril, 2019. p. 5.