

Universo adolescente e leitura de Histórias em Quadrinhos: ressignificando os conflitos civilizatórios.

Valéria Aparecida Bari

Doutora em Ciência da Informação, Secretária Geral do Núcleo de Pesquisa sobre Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo – NPHQ/ECA/USP.

1. Introdução

No ano de 2004, o prêmio *Ângelo Agostini* laureou um jovem quadrinhista o título de “Melhor Roteiro de Histórias em Quadrinhos”. Acompanhado de sua equipe de produção, Marcelo Cassaro recebeu-o, sem alarde, pelo mérito da obra “Holy Avenger”. O título em inglês e o formato de Mangá não causam estranhamento, são imposições do mercado editorial brasileiro. A juventude e a empolgação de seu público forçam Cassaro e outros membros de sua equipe a sair sorratamente ao final da solenidade. Alguns, como André Vazzios, um artista de sua equipe também premiado, enviam representantes e não comparecem pessoalmente. Tudo isso é devido à empatia do público adolescente, de sua empolgação determinada pela relevância da obra.

Num país como o Brasil, onde os interesses da juventude vinculam-se progressivamente ao consumismo e as representações públicas mais simplórias e vinculativas de fama instantânea, a verificação de um movimento adolescente despertado pela leitura de uma obra ficcional brasileira chama a atenção dos adultos interessados em uma visão positiva de futuro.

Através da exposição sucinta de Marcelo Cassaro e de sua obra, esperamos contribuir para o melhor entendimento do universo adolescente e a inserção da leitura de quadrinhos no Brasil, como uma de suas vivências mais felizes e repletas de ressignificações.

2. Marcelo Cassaro e a sua obra

A produção de Marcelo Cassaro denota uma rota cíclica, porém coerente, que transita das técnicas de desenho para a composição de enredos. É um artista completo, no que tange à nona arte, com antecedentes na área das obras literárias de ficção científica e fantasia. É

consagrado e repetidamente premiado, apesar de sua tenra idade, como roteirista, ilustrador, desenhista, escritor, em âmbito local e internacional.

Iniciou sua vida profissional em 1985, atuando como assistente de *design* de desenhos animados, nos *Estúdios Maurício de Souza*. Este é um dos maiores e comercialmente conceituados estúdios de quadrinhos e desenhos animados do país, onde as exigências são grandes e as regras claras, pois já trabalha com a consagrada *Turma da Mônica*. É evidente a marca da obra de Souza nas técnicas de desenho posteriormente desenvolvidas por Cassaro. Porém, enquanto Souza concentra-se em seu público-alvo, composto pelo segmento infanto-juvenil urbano, Cassaro buscará inspiração na ficção científica e fantasia, enfocando o público adolescente urbano.

Depois de um período de quatro anos, foi contratado pela *Editora Abril*, como argumentista e desenhista. A *Editora Abril* se caracteriza muito mais como importadora de bens culturais do que como uma geradora. No entanto, dimensiona a sua equipe para a transliteração dos programas televisivos para formas bibliográficas consumíveis. Assim, Cassaro ingressou na equipe que dava tratamento quadrinhístico para os super-heróis japoneses dos desenhos animados de sucesso, no período de 1989 a 1994. Com relativa liberdade para a proposta de roteiros para estes personagens, já demonstrou suas características autorais, recebendo o *Prêmio Abril de Jornalismo* nos anos de 1991, 92, e 94, na categoria “*Roteiro de História em Quadrinhos*”.

Trocando os ganhos certos dos grandes estúdios pelas possibilidades de desenvolvimento de sua obra autoral, dedicou-se a redação e ilustração das revistas “*Progames*” e “*Gamers*”, onde as suas preferências pessoais de fruição de bens culturais e o seu círculo de amizades definitivamente integrou a esfera de seu trabalho. Deste momento em diante, Cassaro sempre produzirá seus enredos utilizando recursos do *Roleplay Game – RPG*, compartilhando momentos de criação com seus amigos, nas diferentes “campanhas” onde participa .

Paralelamente ao seu trabalho nas revistas, redigiu, ilustrou e lançou em 1995 seu primeiro livro de ficção científica, “*A espada da Galáxia*”, onde ficam claramente caracterizadas as suas marcas de autoria, que aparecem nas produções posteriores e identificam sua obra: a antropomorfização de insetos e répteis; presença de protagonistas mascarados; uso de armas brancas.

Evoluindo da situação inicial de redator para editor, participa da elaboração do projeto editorial e implantação da revista “*Dragão Brasil*”, iniciada sua edição em 1995. Numa concepção brasileira dos *Roleplay-Games*, a linha editorial da “*Dragão Brasil*” ingressou no

mercado brasileiro concorrendo com a já consagrada revista “*Dragon*”, editada no Brasil pela *Abril Cultural*. Sem possuir recursos e equipe compatíveis com a concorrência, a editora *Trama* (atual *Talismã*) deu grande autonomia a equipe da revista, o que representou a sobrevivência da revista “*Dragão Brasil*”, consagrada pelo público fiel de leitores que a consomem há quase uma década. Como no Brasil existe uma legação estreita entre os leitores de quadrinhos e os jogadores de *Roleplay-Games*, um dos mais importantes diferenciais da revista brasileira foi a inserção de histórias de quadrinhos temáticas e inéditas.

Emanando das aparições iniciais nas páginas da revista “*Dragão Brasil*”, foi gerado um grupo proeminente de quadrinhistas brasileiros, que trabalham no universo das linguagens *Mainstream*, sob a estética dos Norte Americanos da editora *Image* (formada por MacFarlane e outros dissidentes da *Marvel*), com adeptos posteriores das técnicas orientais do Mangá. Para o Brasil, o Mangá é extremamente conveniente, no que se refere a redução de custos produtivos, pois pode ser produzido em preto-e-branco.

O grupo de quadrinhistas da *Trama* iniciou suas incursões no mercado editorial dos quadrinhos através da publicação das *Graphic Novels*. de As próprias ambições relativas às questões da qualidade dos bens culturais, que concorrem diretamente com edições traduzidas, fez com que este grupo de quadrinhistas se organizasse sempre em equipe, gerando obras de autoria coletiva onde Cassaro desempenhou uma das funções de editor, desenhista, roteirista, criador. Assim, Cassaro integrou as equipes de criação de “*Godless*” (série em 4 edições, 1996), “*Ufo Team*”(série em 4 edições, 1997), “*Dragonessa*” (1 edição, 1998), “*Capitão Ninja*” (3 edições, 1998), “*Killbite*” (2 edições, 1998), “*Lua dos Dragões*” (6 edições, 1999-2000). O amadurecimento da equipe oportunizou a inserção no mercado Norte Americano, com a série “*Victory*” (desde 2003), onde Cassaro desenvolveu a criação e o roteiro.

O ingresso de Marcelo Cassaro e a equipe de criação da *Trama* no universo dos Mangás se deu, sobretudo, às leis hegemônicas do mercado editorial brasileiro. A sobrevivência da editora *Trama* (que mudou sua razão social para *Talismã* em 2003) e de seu projeto editorial alternativo, determinou a nova fase das publicações das Histórias em Quadrinhos. Apesar dos percalços na adaptação, esta iniciativa representou um grande desafio e um evidente sucesso, aumentando sobremaneira a visibilidade pública das Histórias em Quadrinhos brasileiras entre o público adolescente, sem perder a qualidade nas questões de enredo e roteiro.

Com o Mangá “*Holy Avenger*” (40 edições, 2003-2004), Marcelo Cassaro recebe o prêmio *Ângelo Agostini* de melhor roteiro, através da superação da superficialidade de um modelo mercadologicamente recortado de História em Quadrinhos, através da preservação de

suas marcas de autoria, questionamentos culturais do universo adolescente e abordagem de questões universais da civilização.

3. Condições sócio-históricas da criação do enredo

Temos então uma população mestiça, composta em uma situação inicial de grande confusão e sofrimento, onde degredados, escravos e populações dominadas buscavam ressignificar o seu cotidiano, dar sentido a suas vidas, posicionando-se de forma resistente ou integrativa ao movimento civilizatório hegemônico europeu. Como vestígio deste momento inicial de concepção da Civilização Brasileira, paira sobre nós um sentimento cultural de perda da felicidade, promovido pela própria instauração da civilização.

O público adolescente de leitores, tendo seu cotidiano agravado pelas próprias mudanças biológicas e pela contingência de novas funções sociais do universo adulto, tem enfatizadas as questões do mal estar da civilização, num país onde imperam as injustiças sociais e existe um movimento civilizatório predador dos recursos naturais, última beleza a ser desfrutada como maior tesouro dos trópicos. Captando este sentimento em suas nuances, Marcelo Cassaro compõe uma obra perfeitamente engajada na cultura adolescente brasileira.

Estabelecendo um paralelo entre a obra ficcional “*Holy Avenger*” e o clássico estudo de Sigmund Freud “*O mal estar na civilização*”, é possível compreender claramente os elementos do enredo, concebendo a relação do mesmo com os sentimentos adolescentes. A construção da identidade do adolescente brasileiro sofre progressivamente as pressões do sentimento de resistência à civilização, enquanto ficam inviabilizadas as buscas pela identidade e felicidade, concretizáveis apenas no cerne da mesma civilização.

4. O perfil das personagens relacionado ao universo adolescente

O início do roteiro identifica um mundo fictício, onde existe um grande continente civilizado, conhecido como *Arton*, circundado por um complexo insular, onde existe Galrásia, terra primitiva e selvagem, sem vida humana estabelecida. A ruptura que caracteriza o início do enredo se dá quando Lisandra, uma jovem concebida em circunstâncias misteriosas e criada na Galrásia, ingressa na cidade de Valkaria, em busca de Sandro Galtran, devido aos seus famosos talentos de ladrão.

Aqui, a figura do ladrão obedece no roteiro a função arquetípica, referida na lenda grega de *Jasão e os Argonautas*, ou seja, é necessário às causas nobres pelas suas habilidades

específicas, não identificando-se com o mal necessariamente, a exemplo do que acontece na formação de personagens para aventuras de *Roleplay-Game*. Portanto, ele é um personagem feito para funcionar como herói, e assim procederá até o final do enredo, como coadjuvante de Lisandra. Apenas através da visão da beleza de Lisandra, Sandro Galtran desenvolve sentimentos de amor e paixão, a exemplo das primeiras e perigosas incursões amorosas do universo adolescente.

A felicidade de Sandro vincula-se, progressivamente, a fruição da beleza de Lisandra, tornando-a objeto de seu amor. Vive então todas as vicissitudes derivadas desta rendição infantil e inconseqüente aos próprios sentimentos. Para Freud “*o lado fraco desta forma de viver é de fácil percepção [...] É que nunca nos achamos tão indefesos contra o sofrimento como quando amamos, nunca tão desamparadamente infelizes como quando perdemos o nosso objeto amado ou o seu amor*” (2002:32). Ao final da trama, estará preso a um relacionamento que lhe é estranho e inconveniente, forçando-o a desistir ou protelar muitos dos seus planos, como ocorre aos adolescentes que se lançam prematuramente às incursões amorosas.

Lisandra propõe a Sandro a busca dos *Rubis da Virtude*, revelando-lhe sua estreita ligação com a Deusa da Natureza, Allihanna, que lhe confere poderes sobre-humanos, caracterizando-a como uma Druida. Alega que precisa das jóias para trazer um morto de volta à vida sem, contudo, especificar do que se trata. Aceitando a missão devido a sua atração por Lisandra, Sandro tem o motor de suas ações em um impulso juvenil, sem uma grande reflexão, o que não escapa as manipuladoras deidades, que dão sentido as suas ações e modificam seu destino para atender aos próprios interesses.

De volta à Ilha de Galrásia, vemos a adolescente colocando o primeiro dos rubis obtidos no nicho da armadura de um cavaleiro morto. Vela ao lado do corpo e entabula um monólogo, que estabelece uma relação amorosa. Progressivamente, a jovem e selvagem Lisandra funcionará, neste enredo, como a aliada da morte, que podemos representar por *Tanatos*, a figura simbólica da morte no panteão grego, opositora da civilização e das suas representações, simbolizada por Eros. Durante o enredo, a identificação progressiva de Lisandra com os demais seres humanos e a oposição desta vivência, determinada por seu amor a Tanatos, gerarão pesadelos terríveis, onde ela mata novamente o cavaleiro, evidenciando seu sentimento de culpa. Segundo Freud, “*todos estão fadados a sentir culpa, porque o sentimento de culpa é a expressão tanto do conflito devido à ambivalência, quanto da eterna luta entre Eros e o instinto de destruição ou morte*”(2002:94).

Lisandra não é uma selvagem verdadeira, já que consegue estabelecer uma diferença entre seu ego e a natureza, somente possível àqueles humanos que participam do processo civilizatório, ou seja, que vivem entre outros humanos em comunidade. Participa também do “*sentimento oceânico*”, a unidade entre o ego e o universo natural, “*que constitui seu conteúdo ideacional, soa como uma primeira tentativa de consolação religiosa*”(Freud, 2002:19), propiciado com sua relação triangular com a Natureza e a deidade Allihanna.

Os deuses de “*Holy Avenger*” são parceiros das ações desenvolvidas no enredo, ampliando os propósitos das ações dos protagonistas e antevendo efeitos imprevisíveis ao leitor. Sob a mentalidade civilizatória, é preservado o princípio da ligação com a infinitude do universo, sendo que “*só a religião é capaz de resolver a questão do propósito da vida*”(Freud, 2002:23). Assim, as vinte deidades apresentadas no enredo organizam-se em partidos, estabelecem “torcidas” por determinadas personagens, interferem na realidade, para favorecer seus acólitos e adoradores. São repletos de sentimentos humanos e, como tal, de paixões e desejos que se concretizam, através de belos atos ou caprichos.

Servidor de uma deusa no passado, o cavaleiro morto teve uma vida pregressa de Paladino, título com o qual se identifica e conserva com certo orgulho, mesmo que não se trate mais de sua função social. Isto porquê um “Paladino” necessariamente deve defender alguma causa nobre, algum mestre (ou mesmo deidade) que apregoe ideais altruísticos. Explicando sua condição diferenciada para Lisandra, o Paladino irá argumentar que, ao receber todos os Rubis da Virtude em sua armadura, agregou poderes dos vinte deuses e não restou lugar em sua natureza para os sentimentos humanos. Ou está iludido ou mente deliberadamente, porquê esta condição contraria a ontologia dos deuses deste universo ficcional. A coerência da inserção desta auto-ilusão no enredo se justifica, à medida que o público leitor adolescente vincula a evolução para a idade adulta à perda da aura sentimental da infância e este é um dos recursos argumentativos mais ricos de Cassaro.

Em um momento posterior da trama, contudo, revela-se a verdadeira causa do estranho estado mental do cavaleiro, quando o mesmo rememora-se de sua relação servil a uma das deusas do panteão. Para conservar sua dedicação exclusiva, esta proíbe que o mesmo ame qualquer outra mulher, ou mesmo mantenha qualquer intercurso carnal. Ao desenvolver os sentimentos que o convívio em sociedade naturalmente desencadeia, o Paladino foi esmagado pelo próprio complexo de culpa, considerando-se traidor de uma regra social primordial. Desenvolveu sua patologia mental, tornando-se um assassino frio e ambicionando a ocupação de um lugar no panteão dos seus próprios deuses, por se considerar eficiente e superior. Manipulará a inocente e poderosa Lisandra, assim como antigos membros de seu círculo de

amizades, matará, roubará, trapaceará, até determinar a necessidade de sua aniquilação para a sobrevivência da civilização. Sob uma aparência equilibrada e forte, está ali um ser humano ferido, exibido em toda a sua fragilidade, como somos todos nós adultos.

Também existem personagens coadjuvantes muito importantes, que referenciam características especialmente marcantes do universo adolescente. O Homem-lagarto Tork é um típico exemplo. Sua funcionalidade no enredo é muito interessante, na representação de uma fase pré-humana já superada e algumas implicações sensoriais interessantes. Referido também de Troglodita da Galrasia, Tork circula livremente pelas cidades continentais de Arton, mas é tratado com desprezo e descortesia. É evidentemente um guerreiro e um herói de extrema nobreza, mas possui status social correspondente a um trapaceiro temido pela força física.

A explicação freudiana para a situação social deslocada de Tork na civilização justamente o localiza na pré-história do processo civilizatório: ao adotar a posição ereta, o homem determina a condenação do prazer anal, a repugnância às excreções do corpo e das suas sensações olfativas. *“Seria incompreensível, também, que o homem empregasse o nome de seu mais fiel amigo no mundo animal – o cão – como termo injurioso, se esta criatura não provocasse seu desprezo através de duas características: ser um animal cujo sentido dominante é o do olfato e não ter horror dos excrementos, nem se envergonhar de suas funções sexuais ”* (Freud, 2002:54).

Tork, mesmo com toda a sua nobreza de espírito e bondade de coração, agrega todas características que o distanciam de uma *“repressão orgânica”* civilizada, utilizando-se até de flatulência para desarmar adversários em luta corporal. O descortinamento de uma série de situações presentes no universo adolescente é discutida, através do personagem Tork, com uma leveza livre de preconceitos, mas esclarecedora através da visibilidade de um fator importante à vida em sociedade: uma pessoa não asseada está ofendendo as demais, mesmo de forma involuntária.

5. A busca da felicidade e o sofrimento na civilização

O modo de vida de Galrasia, apesar da beleza natural perene, evidenciou-se no enredo através da inviabilidade para a vida humana. Lisandra não é exceção ou antítese, pois tem poderes dêiticos que a protegem naturalmente das agruras meteorológicas, das bestas carnívoras, da fúria das águas, isentando-a da necessidade de roupas ou abrigo. Até a

alimentação lhe é facilitada, já que tem o poder de retirar energias de fontes biológicas ou minerais. O que move Lisandra em direção da civilização, no entanto, é a busca da realização do primeiro amor, ou seja, *“o sentimento de felicidade derivado da satisfação de um selvagem impulso instintivo não domado pelo ego e incomparavelmente mais intenso do que a satisfação de um instinto que já foi domado. A irresistibilidade dos instintos perversos e, talvez, a atração geral pelas coisas proibidas encontram aqui uma explicação econômica”* (Freud, 2002:28). Nada mais adolescente do que o perfil freudiano de Lisandra, assim como sua fúria irreprimível e as conseqüências de sua imaturidade, na busca pela felicidade.

Explorando a primeira fonte da felicidade do ser humano, ou seja, a satisfação primordial de seus instintos, Lisandra modifica a estabilidade da situação inicial, onde a civilização encontra-se regulada e conformada no continente de Arton. Cada personagem envolvida na trama buscará então, com os recursos psicológicos que já amadureceu, outras alternativas de realização pessoal e retorno ao equilíbrio rompido.

Segundo Freud, a busca da felicidade se concretiza na civilização através da *“economia da Libido”*. Isto significa que cada um procurará inicialmente satisfazer os seus instintos, como a fome, o sono, a sexualidade, até os limites impostos para a convivência social. Então, a energia da Libido pode ser deslocada para satisfações substitutivas, geralmente relativas às satisfações mentais. Estas satisfações, quando produtivas, enveredam pelo campo do trabalho, da produção artística e científica, da fruição de bens culturais, pressupondo a vontade, predisposição, esforço e disposição compatíveis. Embora este deslocamento da Libido seja pouco eficiente em caso de sofrimento físico, representa uma fonte perene de felicidade (2002:28-29).

Vários personagens buscam a felicidade através de seu trabalho, como Sandro Galtran, a gladiadora Loriane e a dragonesa Beluga. Enquanto Sandro se especializa na arte do furto e da furtividade, também se insere em uma relação edipiana, pois busca o reconhecimento do pai. A gladiadora Loriane atinge o auge da felicidade na arena, proporcionando entretenimento e sendo amada coletivamente pelo público, conquista que mantém as custas da obediência de um código de regras que proíbe o intercuro carnal. Beluga, aprisionada em uma localidade montanhosa, trabalha e administra uma comunidade que vive no clima polar, condição climática esta que emana da própria dragonesa.

Outras alternativas se apresentam, como no caso de Niele, a adolescente maga que busca, numa vida festiva e repleta de música, consumo e divertimento, a superação de um problema pessoal grave. Age com certa inconseqüência e acaba por causar alguns transtornos, tornando-se indesejável nos lugares onde poderia desfrutar de uma estabilidade emocional

muito agradável. *“Não obstante a suave narcose a que a arte nos induz, não faz mais do que ocasionar um afastamento passageiro das pressões das necessidades vitais, não sendo suficientemente forte para nos levar a esquecer a aflição real”* (Freud, 2002:30). Assim, ao fugir do confronto com a realidade de seu problema e da punição resultante de sua falha, Niele entra em um processo auto-destrutivo, que exemplifica elementos da vida privada adolescente e as dificuldades de comunicação e aceitação da autoridade do mundo adulto.

Num caso peculiarmente interessante, a personagem Petra supera uma frustração que poderia lhe custar um futuro infeliz. Acometida de disosmia (perda permanente de olfato), encontra-se em um dilema crucial, pois esta nova limitação física a impede definitivamente de dedicar-se ao trabalho que sempre sonhou: ser cozinheira. Surpreendentemente, a superação se dá através da presença de Tork, que se agrada dos pratos elaborados por Petra, enquanto a mesma não lhe tem ojeriza, pois não sente seu odor corporal ou de suas excreções. No universo adolescente da atualidade, é muito presente a questão da diversidade cultural e da inclusão social, ambas tratadas com extrema delicadeza e presença de espírito no enredo, que aliviou a situação tensa de duas personagens e proporcionou-lhes novas possibilidades de felicidade e realização pessoal, inserida na civilização.

Assim como o enredo enfatizou as diferentes fontes de felicidade, também fez o mesmo com as do sofrimento humano, certamente agravadas através do avanço da própria civilização. As teorias freudianas identificam três fontes perenes de sofrimento humano: *“o poder superior da natureza, a fragilidade de nossos próprios corpos e a inadequação das regras que procuram ajustar relacionamentos mútuos dos seres humanos[...]”* (Freud, 2002:37). Se no caso das duas primeiras fontes, nosso julgamento facilmente as torna codificáveis e admissíveis, o mesmo não acontece com a terceira. Isto acontece porque existe uma parcela indomável de nossa própria psique, a exemplo do que acontece em relação à natureza concreta.

Assim, surge uma possibilidade na mente humana, principalmente enfatizada no universo adolescente, de que o retorno a natureza e primitividade representariam o alívio do sofrimento proporcionado por esta inadequação às regras sociais. Este estado de desconforto psíquico resulta nos movimentos socialmente visíveis de negação da civilização, constituída sob a inspiração de Eros, a fruição da segurança social, do amor e do trabalho. Deste movimento, surgem as diversas patologias mentais, advindas das frustrações e recalques de sentimentos incontroláveis. Também desta fonte, surge a característica necrofilia, que desponta naturalmente no universo adolescente, causando ao mesmo tempo horror entre os adultos. Manifestações comuns na adolescência ocidental, como as fantasias vampírescas e os

movimentos culturais relacionados, o namoro em cemitérios, a fruição do macabro, o fascínio pela morte e pelo suicídio, fizeram a fortuna de autores ficcionais como Lorde Biron e, certamente, compõe o sucesso do enredo de Cassaro. Ao velar e confidenciar com o cavaleiro morto, Lisandra vincula-se ao desejo da morte e afasta-se de Eros, a própria civilização que lhe poderia proporcionar a felicidade.

6. Considerações finais

A vida, como se mostrou para Lisandra e se mostra para nós, é realmente árdua demais para sustentar a felicidade. A fim de torna-la mais suportável e próxima de nossos sonhos e anseios, não podemos dispensar as medidas paliativas. Segundo Freud, existem três medidas deste tipo: “*derivativos poderosos, que nos fazem extrair luz de nossa desgraça; satisfações substitutivas, que a diminuem; e substâncias tóxicas, que nos tornam insensíveis a ela [a vida]*”(2002:22).

Muito embora grande parte dos adolescentes recorra algumas vezes às drogas lícitas (e infelizmente também às ilícitas), acabam por superar este uso, ao verificar o estado patético e sub-humano gerado pela ingestão contínua de substâncias que alteram nosso estado de consciência. Resta a possibilidade final de aprender, dentro da civilização, como sobreviver e passar pela vida adulta com relativo conforto. A finalização do enredo de “*Holy Avenger*” tem uma clara relação com a superação do sofrimento, através dos derivativos poderosos e das satisfações substitutivas.

Como solução final de extrema beleza, o enredo encerra o conflito com uma batalha determinativa, onde finalmente Lisandra rompe seu vínculo com a morte, aniquilando seu cavaleiro revivido. Cassaro utilizou a clássica solução de *Voltaire*, que “*tinha os derivativos em mente quando terminou Candide, com o conselho de cultivarmos o nosso próprio jardim*”(Freud, 2002:22). Lisandra é levada a aplicar seus poderes extra-humanos para cultivar, até o fim de sua vida natural, a região dizimada por sua última grande batalha, local onde as leis civilizatórias determinam que fique permanentemente confinada. Consegue superar sua desgraça, viver um amor suave com Sandro Galtran e tornar sua prisão um paraíso natural, muito mais fresco e belo de que a sua saudosa Galrasia.

Niele também alcança a paz, mas a custa de sua própria vida. A sua falta de habilidades sociais a condena à exclusão social, mas lhe proporciona a satisfação substitutiva de trabalhar

para deusa da magia, Winna, que ainda conspira e auxilia a vida dos seus amigos, para derrotar o ensandecido cavaleiro Paladino.

Os deuses, por sua vez, superaram a insatisfação e frustrações de seus adoradores, que faleceram no decorrer do enredo, demonstrando que tudo fez parte de um grande plano geral, realizado com pleno sucesso. Alguns, atribuindo a si mesmos o conceito equivocado de “vilões”, regozijam-se pela consecução de seus planos e pela vitória final, que na verdade trouxe equilíbrio construtivo e devolveu a felicidade a civilização, o que descaracteriza completamente uma vitória “do mal”. Ao olhar atento do leitor, as artimanhas das deidades constituíram apenas uma diversão extra, em um enredo onde a predominância do bem e da misericórdia aplacaram um percurso individual especialmente difícil, como é toda a passagem pela adolescência.

Devemos considerar, para além da fruição estética de uma obra ficcional da nona arte, a contribuição para a Cultura da humanidade de cada bem cultural, principalmente no que tange a realização e felicidade humana. Ao concluir a leitura de “Holy Avenger”, muitos adolescentes contaram com momentos de divertimento e emoção, mas também estabeleceram uma relação dialógica com seu próprio universo interior. É uma constatação muito relevante para os amantes das Histórias em Quadrinhos de que não existe decadência na constituição de novos universos e enredos, contrariando tendências negativistas e conservando, na nona arte, o fôlego das obras universais da humanidade.

7. Referências Bibliográficas

FREUD, Sigmund. O mal estar na civilização. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

CASSARO, Marcelo *et all.* Holy Avenger. São Paulo: Talismã, 2003-2004. 4 vol.