

Este artigo foi recebido em outubro de 2024 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em dezembro de 2024.

REPRESENTAÇÕES DO GROTESCO EM BERSERK: UMA ANÁLISE DOS ARCOS “ERA DE OURO” E “CONVICÇÃO”¹

REPRESENTATIONS OF THE GROTESQUE IN BERSERK: AN ANALYSIS OF THE "GOLDEN AGE" AND "CONVICTION" ARCS

VINICIUS RIBEIRO DA SILVA

Licenciado em Artes Visuais pela UNIMONTES (Montes Claros, MG). Pós-graduando no curso de Especialização em Histórias em Quadrinhos da Faculdades EST (São Leopoldo, RS).

E-MAIL: tec.viniciusribeiro@hotmail.com.

RUBEN MARCELINO BENTO DA SILVA

Doutor e Mestre em Teologia pela Faculdades EST (São Leopoldo, RS). Licenciado em Letras pela Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro, RJ). Docente na Graduação e na Pós-graduação em Teologia da Faculdades EST. Graduando em História na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS; a partir de 2023).

E-MAIL: rubenmarcelinobs@est.edu.br.

¹ Este artigo foi apresentado originalmente como Monografia de Conclusão do Curso Lato Sensu de Especialização em Histórias em Quadrinhos da Faculdades EST (2021). Para a presente publicação, o texto foi submetido a uma revisão, tendo sido introduzidas algumas modificações.

Resumo

No mundo contemporâneo, os traços do grotesco se mostram cada vez mais presentes nos diversos campos da arte, especialmente nas artes visuais e nas histórias em quadrinhos. O grotesco está por toda a parte e pode ser entendido como uma categoria estética que possui "estrutura" definida. Suas características, que transpassam diversos períodos históricos e variadas formas artísticas, comumente incluem o sinistro, as deformidades e as estranhezas, que estabelecem uma dinâmica de atração e repulsa. O objetivo deste artigo é analisar o mangá *Berserk* de modo a compreender como a estética grotesca é ali expressa, sobretudo nos arcos *Era de Ouro* e *Convicção*. A metodologia utilizada para desenvolvimento da pesquisa será o *Método cartográfico-crítico para análise de produções culturais e artefatos da cultura pop* proposto por Reblin (2020), com foco na dimensão estética. As seguintes obras embasarão a análise: *O império do grotesco* (2002), de Muniz Sodré e Raquel Paiva, *O Grotesco: configuração na pintura e na literatura*, de Wolfgang Kayser (1986), e *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, de Mikhail Mikhailovitch Bakhtin (1987). A partir da análise de *Berserk*, demonstrar-se-á que seu autor, Kentaro Miura, recorre a uma grande quantidade de composições imagéticas povoadas pelo imaginário grotesco, sinalizando possíveis releituras de obras de arte consagradas que dialogam com a categoria estética em questão, tendo em vista principalmente os atributos elencados por Kayser: o *monstruoso*, o *animalesco*, o *mecânico* e a *loucura*.

Palavras-chaves: Kentaro Miura. *Berserk*. Estética. Mangá. Grotesco.

Abstract

In the contemporary world, traces of the grotesque are increasingly present across various fields of art, especially in visual arts and comics. The grotesque is everywhere and can be understood as an aesthetic category with a defined "structure." Its characteristics, which span different historical periods and artistic forms, commonly include the sinister, deformities, and peculiarities that establish a dynamic of attraction and repulsion. The objective of this article is to analyze the manga *Berserk* to understand how the grotesque aesthetic is expressed within it, particularly in the "Golden Age" and "Conviction" arcs. The

methodology employed for this research will be the critical-cartographic method for analyzing cultural productions and pop culture artifacts proposed by Reblin (2020), with a focus on the aesthetic dimension. The following works will underpin the analysis: *The Empire of the Grotesque* (2002) by Muniz Sodré and Raquel Paiva, *The Grotesque: Its Configuration in Painting and Literature* by Wolfgang Kayser (1986), and *Rabelais and His World* by Mikhail Bakhtin (1984).

Keywords: Kentaro Miura. Berserk. Aesthetics. Manga. Grotesque.

INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, é possível perceber que traços do grotesco se mostram cada vez mais presentes nos diversos campos da arte, especialmente nas artes visuais e nas histórias em quadrinhos. O grotesco está por toda parte e pode ser entendido como uma categoria estética que possui “estrutura” definida. Suas características transpassam diversos períodos históricos nas variadas formas artísticas. *Berserk* é um mangá que foi produzido entre 1988 e 2021, notabilizando-se por sua narrativa singular, seus quadros de ação e suas batalhas. Destaca-se também pelo teor de violência física, psicológica e simbólica, estampado com uma inegável qualidade gráfica, combinando lineamentos e narrativa num diálogo com a estética do grotesco.

A obra em quadrinhos em questão é um produto artístico inserido no contexto da indústria cultural, mas que não se restringe à superficialidade. As imagens brutais que são apresentadas nas páginas não correspondem tão somente a um artifício para vendas. O

mangá como um todo aborda uma diversidade de temas relevantes para a discussão, os quais envolvem relações de poder, política, religião, racismo, guerra, corrupção, xenofobia, entre outros.

Ao longo de seu extenso período de publicação, *Berserk* ganhou popularidade em diversas partes do mundo. Além do campo impresso, a obra ganhou adaptações animadas para TV nos anos de 1997 e 2016. Em 2002, conquistou o 2º lugar no *Tezuka Osamu Cultural Prize*. Entre 2012 e 2013, tornou-se uma trilogia de filmes de animação, transformando-se ainda em trama para games lançados em diversas plataformas. O criador de *Berserk*, Kentaro Miura, faleceu em 2021 (PENILHAS, 2016, *on-line*; PENILHAS, 2020, *on-line*; LEHOCZKY, 2021, *on-line*; JOHNS, 2022, *on-line*).

Para o desdobramento da discussão, a pesquisa se orientará por eixos temáticos. O primeiro deles é o mangá. Devido ao fato de o objeto analisado ser uma história em quadrinhos japonesa, faz-se necessário um breve estudo sobre o desenvolvimento do mangá a partir de sua relação com os códigos culturais que influenciaram sua dinâmica de produção: contexto, público ao qual se destina, gênero, etc. A fim de compreender esse tópico, utilizar-se-ão duas obras fundamentais. Uma delas é *Adult Manga – Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, de Kinsella (2000), que aborda os aspectos históricos do quadrinho adulto japonês. A outra é *Mangá: O poder dos quadrinhos Japoneses*, escrita por Luyten (2012), que trata da constituição histórica do mangá e de seus aspectos em geral.

Do mesmo modo, um estudo sobre a estética será indispensável para sua fundamentação teórica. De acordo com Vázquez (1999, p. 181), como categoria, “o estético” pode ser associado a determinados objetos que, “[...] por sua forma sensível, possuem um significado imanente que determina, assim mesmo, o comportamento do sujeito que capta, percebe ou contempla esses objetos de acordo com sua natureza sensível, formal e significativa.”

Por fim, haverá um exame elementar do grotesco, guiado pelas seguintes obras: *O Império do Grotesco*, de Sodré e Paiva (2002), e *O Grotesco: configuração na pintura e na literatura*, de Kayser (1986). Lançar-se-á mão, ainda, das considerações de Bakhtin (1987), que, apesar de não abordarem diretamente as histórias em quadrinhos, serão de grande relevância porque se ocupam das representações imagéticas, as quais se relacionam direta e/ou indiretamente com a obra analisada.

Em determinadas estruturas de representação, a estética do grotesco põe em evidência a articulação de conceitos de oposição, tais como o belo e o feio, a vida e a morte, o humano e o não humano, entre outros. Essa estética comumente assinala um cenário permeado pelo sinistro, pelas deformidades, pelas estranhezas, que estabelecem uma dinâmica de atração e repulsa. Observar-se-á que isso é bastante perceptível nos arcos narrativos de *Berserk*.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa será o *Método cartográfico-crítico para análise de produções culturais e artefatos da cultura pop* proposto

por Reblin (2020). Além do fato de se vincular ao ramo das artes visuais, a escolha se justifica porque o objeto da investigação passeia por diversos campos de conhecimento.

Aqui importa retomar um ponto importante quando nos debruçamos sobre os artefatos da cultura pop: características peculiares na qualidade de linguagem, de produto cultural e de expressão artística. Logo, muito mais que buscar uma arqueologia ou uma historiografia, é fundamental compreender os processos de produção que se articulam com as linguagens, os contextos e as potencialidades artísticas. E aí chegamos à pergunta: como se configura o método cartográfico-crítico? E a resposta: ele se articula em cinco etapas: 1) leitura da obra; 2) estrutura narrativa; 3) contexto criativo; 4) historicidade e 5) análise crítica. As quatro primeiras etapas se referem à construção do mapa do artefato da cultura pop, sua “cartografia”. A última etapa se refere à análise crítica a partir da área que se ocupa com a hermenêutica do objeto estudado. Assim, o método cartográfico-crítico se propõe como um método de uso multidisciplinar ou interdisciplinar. (REBLIN, 2020, p. 21).

Na presente pesquisa, o enfoque é o campo artístico, mais especificamente a dimensão estética.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Compreender o modo pelo qual as imagens são construídas numa obra em quadrinhos possibilita que seja lida em camadas que revelem a complexidade de um objeto que é vinculado primordialmente ao entretenimento. Nos mangás, a dimensão estética se apresenta como fator de grande importância para seu entendimento, uma vez que a narrativa é mediada pelo uso de recursos que são peculiares à linguagem verbo-visual dos quadrinhos.

Uma obra carrega consigo um aglomerado de informações e discursos que se fazem presentes nas entrelinhas das narrativas e cujas raízes são encontradas nas influências culturais e artísticas. Para entender a linguagem dos quadrinhos japoneses, é necessário decodificar seus elementos — as palavras, os conceitos e as imagens —, a fim de se obter o sentido (LUYTEN, 2012, p. 21). Compreender a evolução dessa linguagem possibilita visualizar a dimensão do objeto cultural de maneira mais ampla. O mangá é uma forma de expressão que se desenvolveu paralelamente às narrativas dos *e-makimono*s usados no *Kamishibai*² e dos *akai hon* (“livros vermelhos”) até a forma como atualmente se apresenta. No que se refere ao contexto e desenvolvimento, Kinstella (2000) resume o processo do mangá, evidenciando os meios e as mídias influenciadas por ele:

*O mangá se difundiu rapidamente durante os anos 1960, quando também se vinculou ao radicalismo político e à experimentação contracultural. O mangá comercial continuou a se difundir e se diversificar ao longo dos anos 1970 e 1980 [...]. Nos anos 1990, a ampla popularidade do mangá foi desafiada pela acelerada difusão dos jogos de computador, dos computadores pessoais e da internet. Da mesma maneira que a música pop, o mangá tem sido um fenômeno fantásticamente criativo e diverso*³ (KINSELLA, 2000, p. 4-5; tradução nossa; grifo do autor).

Apesar de os estudos das histórias em quadrinhos e especificamente dos mangás se mostrarem em crescimento principalmente entre os acadêmicos da comunicação, a obra de

² *Kamishibai* (紙芝居) se refere à “[...] arte de contar histórias utilizando painéis de desenho. O narrador mostra o desenho enquanto conta a história e interpreta cada personagem” (KAMISHIBAI, 2011, *on-line*).

³ *Story manga expanded rapidly during the 1960s, when it also became linked to political radicalism and countercultural experimentation. Commercial manga continued to expand and diversify throughout the 1970s and 1980s [...]. In the 1990s the broad popularity of manga was challenged by the rapid expansion of computer games, personal computers and the internet. [...] Like pop music, manga has been a fantastically creative and diverse phenomenon.*

Kentaro Miura é pouquíssimo abordada. Esse fato justifica sua escolha como objeto deste artigo, além de sua relevância dentre os mangás *seinen*⁴ lançados até o momento. *Berserk* é um mangá que, de forma ampla, pode ser enquadrado no gênero de fantasia, mas, como é bastante comum nas histórias em quadrinhos japonesas, também traz características de outros gêneros, tais como ação, aventura, sobrenatural e horror. A obra detém todos os elementos de uma história trágica — amor, traição, guerra, amizade, ameaças malignas e uma infinidade de monstros e criaturas míticas —, que infundem um clima sombrio e violento na trama, contudo não se limita a isso.

O gênero “fantasia” pode ser entendido amplamente como uma estrutura que mescla elementos de mitologia, magia e, em sua maioria, aventura. Matangrano (2016, p. 5-6) vincula a fantasia ao conceito mais amplo de Insólito Ficcional,

[...] muitas vezes também chamado simplesmente de literatura fantástica, cuja definição não é tão simples, mas grosso modo é qualquer literatura não realista e não mimética, na qual um elemento

⁴ De acordo com Kinsella (2000, p. 46), “[...] em geral, os mangás para adultos são estatisticamente classificados em: mangás para adultos considerados apropriados para ‘jovens’ lerem e mangás para adultos considerados violentos ou pornográficos, portanto inapropriados. [...] Os volumes de mangás para adultos produzidos a partir de ‘revistas de conteúdo adulto’ são designados como *quadrinhos adultos*, enquanto os volumes de mangás para adultos produzidos a partir de ‘revistas de conteúdo juvenil’ são designados como ‘quadrinhos juvenis’ (*seinen comics*). Os mangás para adultos que se encaixam na subcategoria ‘juvenil’ tendem a ser serializados em revista semanais de larga circulação publicadas por grandes editoras [...]” (tradução nossa; grifos do autor). [...] *adult manga in general, is statistically divided into: adult manga deemed suitable for ‘youth’ to read, and adult manga deemed to be violent or pornographic and therefore unsuitable. [...] Adult manga books produced from ‘mature magazines’ are referred to as adult comics, while adult manga books produced from ‘youth magazines’ are referred to as ‘youth comics’ (seinen comics). Adult manga falling into the ‘youth’ sub-category tends to be serialized in high-circulation weekly magazines published by large publishers [...].*

insólito (ou fantástico, ou absurdo, ou estranho, ou maravilhoso, ou horrível, ou sobrenatural, etc.) se manifesta. A natureza deste elemento em relação ao leitor e às personagens, isto é, a forma como desperta sensações e emoções em qualquer sujeito envolvido, seja real ou fictício, definem suas diversas categorias (modalidades ou divisões, como a própria fantasia). [...] A sensação de maravilhamento, o famoso *sense of wonder*, é o indicativo do maravilhoso, que é uma vertente do insólito aparentada à Fantasia [...]. A fantasia, portanto, em sua origem, parece se confundir, ou derivar do maravilhoso [...], isto é, narrativas permeadas por interferências mágico-sobrenaturais aceitas pelas personagens como parte intrínseca do mundo retratado, sem hesitações. Tais histórias, por sua vez, derivam de narrativas folclóricas [...], mitológicas, utópicas ou de cunho mágico-religioso.

A escolha da Idade Média como cenário para esse tipo de história é fundamental para que a narrativa flua. O período é lembrado não só por causa das frequentes guerras, conquistas e conspirações, mas também por conta da superstição, perseguição e influência religiosa. Tudo isso contribui para estabelecer uma dinâmica de atração e repulsa dentro da narrativa. Para descrever seu trabalho, Kentaro Miura usa o termo *dark fantasy*, que se caracterizaria como um subgênero da fantasia. A principal característica é o estabelecimento de um universo obscuro, em que uma ameaça terrificante é responsável pelo desencadeamento de uma série de ações violentas. Nesse tipo de história, a ambientação costuma ser extremamente opressiva. As batalhas são o ponto de destaque, evidenciando, assim, o grau de brutalidade e horror da narrativa, comumente expresso em forma de vísceras e sangue (BOËTON, 2020).

Ao ler *Berserk*, percebemos que as influências do autor advêm de distintos lugares: ficção científica, mitologias, pintura e literatura. Em entrevista concedida durante o lançamento da série animada na América do Norte, conforme cita Boëton (2020), Miura afirma ter trabalhado em seu próprio mundo de fantasia desde o ensino médio e a

faculdade. Em termos de representação da violência nas batalhas, recorreu a ideias e conceitos de fantasia preexistentes em obras como o romance *Guin Saga*, de Kaoru Kurimoto, e os filmes *Excalibur*, de John Boorman, e *Conan, o Bárbaro*, de John Milius. Elementos estéticos presentes nessas referências são desenvolvidos em *Berserk*.

Área da Filosofia comumente associada à ideia do belo, a Estética busca compreender as formas de representação da beleza nas artes pelo domínio do sensível. Segundo Suassuna (2012), compreendida como “Filosofia do Belo” desde o pensamento grego clássico, a Estética, a partir do idealismo de Georg W. F. Hegel (1770-1831), passou a ser assumida como Filosofia da Arte, visto que o belo da Arte foi encarado como superior ao belo da Natureza. Em seguida, os pensadores influenciados por Immanuel Kant (1724-1804) propuseram que a Estética não fosse mais entendida como Filosofia, mas como Ciência, reduzindo o belo à condição de uma entre outras categorias estéticas, tais como o trágico, o sublime, o gracioso, o risível, o humorístico, etc. Desse modo, o feio como expressão da Arte foi incluído no âmbito dos estudos estéticos. Qualificou-se, portanto, o grotesco em associação com o feio. Figuras monstruosas, anomalias, degradação, mutilação são elementos geralmente ligados ao grotesco, que foi confirmado como uma categoria estética somente no século XIX (ROSSI, 2010, *on-line*).

A descoberta de um tipo de pintura ornamental por meio de escavações em Roma durante o século XV levou à criação do termo *grotesca* (de *grotta*, “gruta”) para descrever uma forma de arte desconhecida e não nativa da cidade italiana. Difundindo-se entre pintores italianos da Renascença ao longo do século XVI e alcançando, além dos Alpes,

outros países da Europa, não somente se valia de entrelaçamentos ornamentais de flores, gavinhas, animais e figuras humanas, mas também suspendia aspectos da ordem do mundo natural, tais como a estática, a simetria e a proporção. Para a sensibilidade renascentista, o estilo grotesco transmitia concomitantemente o lúdico e o sinistro, o leve e o angustiante, o alegre e o lúgubre. Os desenhos mesclavam elementos orgânicos e minerais, as formas fantásticas sugeriam cabeças, feições humanas e animais, possibilitando o vislumbre do onírico e surreal (KAYSER, 1986, p. 17-20). Nomes célebres das artes plásticas que fizeram uso da estética do grotesco incluem o italiano Rafael Sanzio (1483-1520), o holandês Hieronymus Bosch (1450-1516) e o espanhol Francisco de Goya (1746-1828) (ROSSI, 2010, *on-line*). Segundo observam Sodré e Paiva (2002, p. 30), com o transcorrer dos séculos, a palavra “grotesco” estendeu seu potencial semântico para além da estética artística, passando a qualificar aspectos diversos da vida social, desde o vestuário até o comportamento e a corporeidade.

Kayser (1986, p. 157-159) assinala quatro principais motivos que definem o grotesco — o monstruoso, o animalesco, o mecânico e a loucura —, os quais serão considerados aqui como referenciais para a análise de alguns arcos narrativos de *Berserk*.

Por *monstruoso* se pode entender “[...] um somatório de propriedades por norma inconciliáveis entre si, mas apesar de tudo reconhecíveis” (CALABRESE, 1987, p. 109). Tais propriedades podem ser facilmente apreendidas, haja vista sua disposição composicional, especialmente no que diz respeito à figuração humana mesclada a outros tipos de criaturas, sejam plantas, sejam animais. Nesse sentido, configura-se também o que pode ser

compreendido por *animalesco*, que mescla formas humanas com animais, produzindo figuras de aspecto zoomorfo ou antropomorfo como resultado, ou *vegetalizado*, que se desenvolveria no mesmo sentido, estabelecendo seres híbridos.

O *mecânico* pode ser entendido como elemento estranho ou artificial que ganha vida ou o inverso. Desse modo, integram o universo do grotesco “[...] os corpos enrijecidos em bonecas, autômatos, marionetes, e os rostos coagulados em larvas e máscaras” (KAYSER, 1986, p. 158). Por último, a *loucura* “[...] é como se um *id*, um espírito estranho, inumano, se houvesse introduzido na alma” (KAYSER, 1986, p. 159). Tendo em vista os elementos citados, conclui-se que “[...] a configuração do grotesco é a tentativa de dominar e conjurar o elemento demoníaco do mundo” (KAYSER, 1986, p. 161; grifo do autor).

O grotesco também foi um objeto de estudo que interessou Bakhtin. Em seu exame da obra do escritor francês François Rabelais (1494-1553), carregada de interesse pela cultura popular e conseqüentemente rebelde aos cânones da arte literária que vigiam no século XVI, ensina que

[...] as imagens grotescas conservam uma natureza original, diferenciam-se claramente das imagens da vida cotidiana, preestabelecidas e perfeitas. São imagens ambivalentes e contraditórias que parecem disformes, monstruosas e horrendas, se consideradas do ponto de vista da estética “clássica”, isto é, da estética da *vida cotidiana preestabelecida e completa*. [...] São imagens que se opõem às imagens clássicas do corpo humano acabado, perfeito e em plena maturidade, depurado das escórias do nascimento e do desenvolvimento. (BAKHTIN, 1987, p. 22; grifo do autor).

Conforme veremos daqui em diante, as ideias de degradação e despedaçamento do corpo são frequentemente evocadas na narrativa gráfica de *Berserk*.

MAPEANDO A NARRATIVA

Os primeiros arcos de *Berserk* são intitulados *O Espadachim Negro*, *Era de Ouro*, *Convicção*, *Falcão do Império Milenar* e *Fantasia*, este último não finalizado devido ao falecimento de Miura em maio de 2021. A partir daqui, passa-se à breve descrição dos arcos narrativos para melhor contextualização da obra. Por se tratar de uma publicação longa, é importante apresentar resumidamente o deslocamento que é proporcionado pela narrativa, abordando os pontos-chave necessários para entendimento das questões trazidas ao longo dos arcos. A exposição que segue enfoca os primeiros três arcos do mangá.

Em *Berserk*, acompanhamos a saga de Guts, cujo desenvolvimento é impulsionado pela relação que se estabelece a partir de grupos de personagens presentes no decorrer dos arcos da história: o bando de mercenários de Gambino, os membros do Bando do Falcão – Rickert, Caska, Judeau, Pippin, Corkus e Griffith – e um último grupo de personagens que se junta a Guts na sua jornada. Farnese, Serpico, Isidro, Schierke e o elfo Puck, todos esses compartilham em algum grau as afinidades e os objetivos de Guts em cada momento de sua jornada, criando um laço afetivo, o que possibilita enxergar uma dimensão mais complexa do personagem.

O primeiro arco, *O Espadachim Negro*, traz informações essenciais da história de *Berserk*. Nele somos apresentados a Guts e ficamos sabendo de sua ligação com universo do

monstruoso, conforme o quadro dos motivos proposto por Kayser. De modo geral, as criaturas enfrentadas por Guts têm sua origem associada a um estranho e enigmático objeto em formato de ovo chamado *behelit* ou *ovo do rei conquistador*, que é apresentado no contexto da narrativa do Conde. O *behelit* possui o poder de evocar os *anjos da guarda* ou *Mão de Deus*, que possuem relação direta com o passado de Guts. O *behelit* é uma chave que, sob determinadas circunstâncias, realiza o desejo daquele a quem foi destinada em troca de um sacrifício de extremo valor, concedendo, assim, poder.

No primeiro capítulo desse arco, apresenta-se uma prévia do que poderá ser visto no mangá. A primeira página mostra o protagonista mantendo uma relação sexual com uma mulher. Logo após, uma página dupla mostra a transformação dela numa criatura monstruosa que tenta matá-lo, mas é destruída pelo braço mecânico de Guts. Em seguida, um corte temporal conduz a uma taverna, na qual Guts ataca um pequeno bando de guerreiros, partindo alguns deles ao meio com sua espada de dimensão gigante e flechando de forma impiedosa. Tratava-se de uma forma de dar um recado ao líder do bando, que é mostrado, nas páginas subsequentes, comendo partes de corpos humanos numa sala de jantar.

As qualidades do monstruoso aqui são o recurso utilizado pelo autor para dar o tom necessário às imagens desenhadas: o próprio *behelit* vermelho tem forma de um ovo com partes deslocadas de um rosto humano; o líder do bando é um híbrido de formas de cobra com humano, cuja face humanizada é localizada no interior da boca de sua forma animalizada, onde também há uma língua exposta. À luz de Bakhtin, tal corpo grotesco pode

ser compreendido através do conceito de *rebaixamento*, ou seja, “[...] a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato” (BAKHTIN, 1987, p. 17). O próprio ato de comer e beber praticado pelos antagonistas sublinha a presença dessa estética peculiar:

O comer e o beber são uma das manifestações mais importantes da vida do corpo grotesco. As características especiais desse corpo são que ele é aberto, inacabado, em interação com o mundo. É no *comer* que essas particularidades se manifestam da maneira mais tangível e mais concreta: o corpo escapa às suas fronteiras, ele engole, devora, despedaça o mundo, fá-lo entrar dentro de si, enriquece-se e cresce às suas custas. O *encontro do homem com o mundo* que se opera na grande boca aberta que mói, corta e mastiga é um dos assuntos mais antigos e mais marcantes do pensamento humano. O homem degusta o mundo, sente o gosto do mundo, o introduz no seu corpo, faz dele uma parte de si. (BAKHTIN, 1987, p. 245; grifos do autor).

Tais recursos se repetem e se intensificam a partir do capítulo quatorze, quando entra em cena o Conde, cuja forma monstruosa se assemelha a de uma lesma. Apesar de ser monstruoso tanto na forma física quanto nas ações, em alguns momentos, mostra resquícios de uma personalidade mais humana devido ao laço afetivo com sua filha.

Evidencia-se a dinâmica do grotesco em Guts por meio de sua personalidade fria e sarcástica, das armas mecânicas acoplada em seu corpo e do louco frenesi que o envolve durante as batalhas. O efeito visual no protagonista é ainda reforçado pelos recursos gráficos de luz e sombra, uma vez que seu rosto é coberto de hachuras ou totalmente enegrecido por sombras durante as batalhas, as quais ganham força com o dinamismo das linhas diagonais e pontiagudas que são próprias da composição imagética do mangá. Mesmo que sua narrativa

se alinhe ao gênero da fantasia, essa história em quadrinhos reúne as características essenciais que definem o grotesco.

O segundo arco, *Era de Ouro*, transcorre no passado. Acompanhamos o nascimento de Guts e a difícil infância dele no grupo de mercenários liderado por seu pai adotivo, Gambino, quando ocorrem diversos episódios traumáticos. Esse é o arco que devidamente apresenta Griffith, Caska e demais membros. Relata, inclusive, a entrada e o crescimento de Guts no Bando do Falcão, que se tornara popular no Reino de Midland devido às estratégias e sucessivas vitórias em batalhas. Estas puseram um fim à guerra de cem anos que assolava aquelas terras. A relação entre Guts e Griffith começa a se tornar mais complicada à medida que este se envolve com os nobres de Midland e alcança determinados objetivos. Quando Guts anuncia sua saída do Bando do Falcão para encontrar seu próprio caminho, Griffith, atônito, resolve dormir com a filha do rei de Midland. Quando este descobre o que ocorrera, prende Griffith e ordena que seja torturado.

Dadas as condições desesperadoras vividas pelo líder do bando, quando Griffith tenta acabar com a própria vida, o *behelit* que carregava no pescoço é ativado, evocando, então, a Mão de Deus. Esse poderoso grupo dá a Griffith a opção de sacrificar todo o Bando do Falcão e tornar-se um dos seus, renascendo como Femto. Após o aceite, uma horda de monstros devora os membros do bando, Caska é estuprada em frente a Guts, que é ferido e perde um de seus olhos. Configura-se, assim, sua imagem característica, selando seu destino como um sacrifício vivo marcado. Após esse acontecimento, denominado como *Eclipse*, atrai demônios em busca de sua vingança.

Apesar do apelo visual menos evidente em relação ao arco anterior, nos capítulos iniciais, a configuração do grotesco apresenta-se em pontos mais específicos. No final do arco, chega ao seu ápice, elevando-se de uma forma inimaginável, uma vez que a narrativa inicialmente se dedicara à dimensão mais humana do protagonista. Desde o início de sua vida, Guts vive acontecimentos terríveis, em particular, a forma de seu nascimento, literalmente do cadáver de uma mulher grávida enforcada em uma árvore. Encontram-no chorando em meio à lama, à placenta e ao sangue. Segundo Bakhtin (1987, p. 22), “[...] o coito, a gravidez, o parto, o crescimento corporal, a velhice, a desagregação e o despedaçamento corporal, etc., com toda a sua materialidade imediata, continuam sendo os elementos fundamentais do sistema de imagens grotescas”. Nota-se, assim, que, desde a sua origem, o personagem parece estar destinado a uma jornada de degradação do corpo.

Graficamente se observa uma diferenciação no material utilizado pelo autor em relação às páginas iniciais dos capítulos anteriores: na execução da arte, o uso comum do nanquim é substituído, em determinados momentos, por algo mais próximo da técnica grafite sobre papel, trabalhando-se o *chiaroscuro*⁵ e as nuances de cinza. O desenho apresenta-se menos “limpo” que as imagens feitas com nanquim, o que, em certa medida, funciona muito bem como recurso visual, já que se trata de um nascimento em meio a um ambiente obscuro, permeado de sujidades.

⁵ Termo italiano que literalmente significa “claro-escuro”. Técnica artística revolucionária aplicada à pintura inicialmente por Leonardo Da Vinci, consiste no uso do contraste e da dualidade entre luz e sombra para representar a tridimensionalidade de um objeto (NABAIS, 2008, p. 284, nota de rodapé 17).

Ainda no que se refere ao aspecto visual, à medida que a história avança para as circunstâncias que culminarão no Eclipse, há um gradual escurecimento em determinados momentos. A arte, que antes se apresentava com uma qualidade mais “clara”, vai sendo preenchida pela presença cada vez maior de tonalidades mais escuras, do cinza e ao preto, reforçando a dinâmica entre momentos mais e menos tensos da história.

O terceiro arco, *Convicção*, gira em torno da presença dos inquisidores da Santa Sé, com destaque para o inquisidor-chefe Mozgus e seus carrascos de confiança, que perseguem pagãos ou membros de culto diverso. Somos apresentados aos personagens da Santa Sé, que buscavam informações acerca de uma profecia que anunciava o retorno de um ser lendário. O rumo dos eventos desencadeia uma batalha entre os soldados do império Kushan, os inquisidores da Santa Sé e os pagãos. Um falso apóstolo aparece e um segundo eclipse ocorre, ocasionando a reencarnação do apóstolo Femto em sua forma humana. O arco se encerra com o conflito entre Guts e o grupo de inquisidores de Mozgus. Após os eventos do Eclipse, estes ganham poderes, transformando-se em “pseudoapóstolos”, mas são posteriormente derrotados por Guts.

O ápice do arco durante os eventos do Eclipse é o mais emblemático, uma vez que condensa fortemente tudo aquilo que já foi exposto sobre o grotesco. Evidenciam-no, sobretudo, as imagens em sequência que mostram a batalha contra Wyald, a transformação de Griffith em apóstolo, o massacre monstruoso do Bando do Falcão, a violação de Caska e a figura dos cinco integrantes da Mão de Deus. Ao encontro disso, vem a explicação de Kayser (1986, p. 60):

É somente na qualidade de pólo [sic] oposto do sublime que o grotesco desvela toda sua profundidade. Pois, assim como o sublime — à diferença do belo — dirige o nosso olhar para um mundo mais elevado, sobre-humano, do mesmo modo abre-se no ridículo-disforme e no monstruoso-horrível do grotesco um mundo desumano do noturno e abismal.

Em *Convicção*, há um retorno ao horror vivido no *Eclipse*, mas que é reforçado pelo tom de inquisição que é dado pela presença da Santa Sé e pelos pagãos. Nota-se que, para a obtenção de um efeito grotesco, Miura explora ao máximo os recursos das artes visuais para a representação de um horror extremo. A intensidade das sombras, as hachuras e as linhas de direção ressaltam as ações e o estado de espírito complexo. Predomina o sobrenatural, o absurdo, o demoníaco, as feições perversas e a violência gráfica extrema. As composições visuais muitas vezes lembram as cenas surreais e pitorescas elaboradas por pintores tais quais Hieronymus Bosch e Francisco de Goya, entre outros, tudo isso ditado em quadros com ritmo e movimento equilibrado, mas que, ao mesmo tempo, sugerem uma constante tensão, necessária à linguagem da arte sequencial.

DISCUSSÃO E ANÁLISE DE DADOS

No trabalho de Kentaro Miura, as figuras grotescas transpassam a narrativa, posicionadas em momentos-chave para que o efeito estético esperado seja obtido. O autor utiliza-se de recursos da linguagem dos quadrinhos, além de referências artísticas assertivas, a fim de potencializar as imagens na narrativa que produz. Examinaremos dois arcos narrativos, enfatizando a análise das imagens do mangá a partir dos pressupostos obtidos do

referencial teórico relativo à estética grotesca. Destacar-se-ão algumas imagens das páginas da obra, assim como quadros separados das páginas, de maneira a proporcionar melhor visualização, comparação e análise.

Começemos pelos personagens. Alguns dos que se apresentam com forma humana e outros que conseqüentemente exibem aparência monstruosa compartilham diversas características. A principal delas é o recurso expressivo que se reflete na anatomia: narizes e bocas avantajados, cenho grosso, dentes grandes, testa e orelhas pequenas. Bakhtin (1987, p. 38) afirma: “O aspecto essencial do grotesco é a deformidade. A estética do grotesco é em grande parte a estética do disforme.”

Essas semelhanças podem ser facilmente encontradas principalmente na forma humana de personagens como Wyald, o grupo Bakiraka, o Conde, o inquisidor Mozgus e Nosferatu Zodd. Percebe-se o exagero utilizado nas formas da face, na anatomia de juntas e musculaturas e na musculatura proeminente, assim como a animalização. Isso vem ao encontro destas observações de Bakhtin (1987, p. 276-277; grifos do autor):

Dentre todos os traços do *rosto humano*, apenas a *boca* e o *nariz* [...] desempenham um papel importante na imagem grotesca do corpo. As formas da cabeça, das orelhas, e também do nariz, só tomam caráter grotesco, quando se transformam em figuras de *animais* ou de *coisas*. Os olhos não têm nenhuma função. Eles exprimem a vida puramente *individual*, e de alguma forma interna, que tem a sua própria existência, a qual não conta nada para o grotesco. Esse só se interessa pelos olhos *arregalados* [...], pois interessa-se por tudo que *sai*, *procura sair*, *ultrapassa o corpo*, tudo o que procura escapar-lhe. [...] Além disso, os olhos arregalados interessam ao grotesco, porque atestam uma *tensão puramente corporal*. No entanto, para o grotesco, a *boca* é a parte mais marcante do rosto. A boca domina. O rosto grotesco se resume afinal em uma boca *escancarada*, e todo o resto só serve para *emoldurar* essa boca, esse *abismo corporal escancarado e devorador*.



Figura 1 – Capítulo 59 (MIURA, 2016¹, p. 211)
© 2016 Panini Brasil Ltda. Todos os direitos reservados.



Figura 2 – Capítulo 60
(MIURA, 2016¹, p. 215)
© 2016 Panini Brasil Ltda.
Todos os direitos reservados.

Em Wyald, nota-se a associação da nomenclatura que é dada ao seu grupo, “Cães negros”, à sua aparência, que é destacada, a priori, pelo nariz e pela boca avantajada, muito semelhantes aos de um animal. No que diz respeito aos aspectos da *loucura*, é possível analisar o grupo de Wyald como um todo. A loucura aqui é mostrada como a perda ou o desvio de uma conduta psicológica considerada normal, o que é reforçado pelo uso acentuado dos recursos gráficos — o exagero da expressão facial associada ao *animalesco*, o contraste, o uso pontual de iluminação e de hachuras —, que complementam os contornos bem definidos, sendo também vistos em outras criaturas horrendas que são trazidas no desenrolar da narrativa, além de que desempenham a função de impacto e velocidade nos quadros.

Essa abstração parcial no desenho provocada pelo uso da hachura pode ser vista como uma forma de pôr em evidência o comportamento e as ações dos personagens que “quebram” com a linearidade do pensamento racional. Disso resulta um emaranhado de linhas “quebradas” que se atravessam e apagam traços humanizados dos personagens, o que se acentua ainda mais pela barbárie de suas ações e pelo desejo sexual incontrolável retratado em diversos quadros do mangá, provocando, assim, o efeito de alheamento, próprio da estética do grotesco. Muitos desses recursos estão presentes também diversas vezes nas representações do próprio protagonista, cada vez mais desenhado desse modo, quebrando gradualmente a linha racional à medida que avança nos embates de sua jornada.

Os arcos *Era de Ouro* e *Convicção* condensam todos os elementos estruturais da categoria estética analisada, reunindo o que pode ser considerado de maior agressividade no mangá. As criaturas desenhadas por Miura expõem uma impressionante tensão gráfica.

A forte presença da tortuosidade, as dimensões das partes dos corpos e a relação das partes com o todo resultam em formas desordenadas e desproporcionais, características da estética grotesca. Somado a isso, o sobrenatural é um fator potencializador: o “festim” demoníaco é o ápice da representação da insanidade e da violência no arco. O ambiente retratado é totalmente surreal, o chão sob o Eclipse é substituído por uma massa de faces humanas, cujas feições deformadas denotam a dor e o desespero. Os componentes da Mão de Deus são representados de modo a configurar o monstruoso.



Figura 3 – Capítulo 141 (MIURA, 2017, p. 219)
© 2017 Panini Brasil Ltda. Todos os direitos reservados.

A forma gráfica dos personagens de destaque nesse arco contribui ainda mais para estruturar esse efeito. Void é representado com um cérebro enorme exposto, olhos costurados e uma face cadavérica com uma espécie de máscara e dentes à mostra. Conrad tem olhos diminutos, corpo avantajado e boca deformada, materializando-se por meio de um amontoado de rostos. Ubik, cuja forma de destaque é seu rosto, compartilha das mesmas características de Conrad, excetuando-se a presença de um sorriso sádico e um globo ocular proeminente, com marcas de costuras ao lado, aludindo a hastes de óculos. Ele surge em meio às diversas faces espectrais no ar.

Dentre os membros da Mão de Deus, apenas Slan não é carregada de características de repulsa tais como aquelas dos demais. Ao contrário, a imagem fortemente sexualizada remete mais a uma espécie de degradação de cunho moral. Femto é o único personagem no qual é possível perceber outra dimensão devido ao seu passado como Griffith. A visualidade associada fortemente à ideia de pureza foi substituída pela vestimenta negra alada, semelhante a uma roupa de couro.

Para além da fisionomia dos personagens, traços do grotesco são evidentes nos detalhes da composição dos quadros, pondo em relevo minúcias anatômicas. Enquadramentos abertos, dispostos em página dupla, buscam evidenciar a desproporção das forças malignas em relação aos personagens humanos. O modo de composição recorda,

muitas vezes, ilustrações de artistas que, como já foi dito, inspiraram a criação do mundo obscuro de Berserk. Os personagens de Miura parecem ter saído diretamente das composições pitorescas de Bosch ou do mundo ficcional desenhado por Giger⁶, que certamente também já suscitavam conceitos de estranhamento e repulsa desde sua concepção.



Figura 4 – Capítulo 76 (MIURA, 2016², p. 142-143)
© 2017 Panini Brasil Ltda. Todos os direitos reservados.

⁶ Artista suíço, Hans Ruedi Giger (1940-2014) foi um dos maiores representantes da corrente conhecida como realismo fantástico. Criou o monstro retratado em *Alien*, o *Oitavo Passageiro*, produção de 1979 (MORRE, 2014, *on-line*).

É possível perceber que, de modo muito natural, Miura comunga com os ideais do grotesco, transparecendo em sua obra os elementos que diversos teóricos desse campo de estudo citam.

Dentre eles, podemos apontar: a deformidade, o aberrante, as metamorfoses, a loucura, o mundo onírico, o mistério, o hibridismo, a mescla entre elementos heterogêneos, o monstruoso, o anômalo, o macabro, o riso misturado ao terror ou ao ridículo, a intervenção do inumano no humano, de elementos sobrenaturais no cotidiano, das figuras repugnantes, dentre outros meios utilizados que podem causar surpresa, desencadeando, especialmente, a sensação de estranhamento. (ROMEIRA, 2014, p. 36).

O grotesco é propagado em Berserk quando o autor concebe e desenha um universo que representa diversos processos de transformação estética nos arcos, efetuando a passagem de um mundo mais próximo do real para um mundo irreal. Observando as características da obra analisada, foi possível constatar que o grotesco se manifesta especialmente pelo hibridismo (mistura de corpos humanos com animais) e pela deformação exacerbada com resquícios de humanidade (a presença do horrível e do sobrenatural de forma mais evidente).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi abordado, é possível perceber que a investigação realizada para elaborar este artigo expôs questões importantes a respeito da estética do grotesco. Enfatizou-se que os pontos abordados na pesquisa teórica dialogam com as imagens e com a narrativa do mangá, que está permeado das qualidades do grotesco, especialmente nos

arcos Era de Ouro e Convicção. Miura faz uso de uma grande quantidade de composições imagéticas povoadas pelo grotesco, sinalizando possíveis releituras de obras de arte consagradas.

A bibliografia utilizada, com foco nos escritos de Kayser e Bakhtin, que refletem sobre a condição de um corpo grotesco, foi de fundamental importância para produzir a análise do objeto. Evidenciou-se que as imagens elaboradas pelo mangaká Kentaro Miura possuem fortes afinidades com obras que também fazem uso das características da estética do grotesco, lembrando representações de criaturas existentes em trabalhos de artistas como Hieronymous Bosch e Hans Ruedi Giger. Os corpos comunicam a ideia do monstruoso, do disforme e da degradação. O alheado e desordenado, que é sublinhado por Kayser, aparece na condição assustadora e ameaçadora do mundo que é retratado no mangá, onde abundam o monstruoso, o animalesco, a loucura e o mecânico.

Apesar de violenta e furiosa na maior parte das vezes, a estética do grotesco revela tons de melancolia, que são intensificados pela materialidade e pelo uso de recursos gráficos como a própria ausência de coloração nas páginas, que põe em relevo o contraste do branco e preto no mangá, e o uso pontual do desenho à grafite, que modela diversos tons de cinza, configurando uma atmosfera de tensão. Este artigo não tem a pretensão de esgotar o objeto estudado, representa apenas um começo, apontando para muito que é possível explorar nas histórias em quadrinhos no campo da Estética da Arte. Assim sendo, inúmeras leituras ainda poderão vir à luz através da análise dos demais arcos narrativos de Berserk. Temas como as relações de poder, a política, a religião, o racismo, a guerra, a corrupção, a xenofobia, entre

outros não abordados neste trabalho, possibilitam que outros caminhos de análise sejam percorridos.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.

BOËTON, Quentin. *Berserk: Written in Darkness*. Toulouse: Third éditions, 2020. *E-book*.

CALABRESE, Omar. *A Idade Neobarroca*. Tradução de Carmen de Carvalho e Artur Morão. Lisboa: Edições 70; São Paulo: Martins Fontes, 1987.

JOHNS, Alastair. *Berserk: The Glory of the Golden Age Trilogy and How It Hit All the Right Notes*. CBR, Montreal, Aug 21, 2022. Disponível em: <<https://www.cbr.com/berserk-anime-adaptation-golden-age-trilogy/>>. Acesso em: 20 dez. 2024.

KAMISHIBAI – Teatro de papel para crianças “Issunboushi”. *Made in Japan*, São Paulo, 10 mar. 2011. Disponível em: <<https://madeinjapan.com.br/agenda/evento/kamishibai-teatro-de-papel-para-criancas-issunboushi/>>. Acesso em: 21 dez. 2024.

KAYSER, Wolfgang. *O Grotresco: configuração na pintura e na literatura*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KINSELLA, Sharon. *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2000.

LEHOCZKY, Etelka. Legendary Manga Artist Kentaro Miura, Creator Of 'Berserk,' Has Died. NCPN, Canton, NY, May 27, 2021. Disponível em: <<https://www.northcountrypublicradio.org/news/npr/1000952252/seaglefestival.org>>. Acesso em: 20 dez. 2024.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2012.

MATANGRANO, Bruno Anselmi. Breve panorama da presença da fantasia na literatura brasileira. *Cândido*, Curitiba, n. 55, p. 4-11, fev. 2016. Disponível em: <<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Candido-No55-Fevereiro-de-2016>>. Acesso em: 23 dez. 2024.

MIURA, Kentaro. *Berserk*, v. 11. Barueri, SP: Panini, 2016¹.

MIURA, Kentaro. *Berserk*, v. 12. Barueri, SP: Panini, 2016².

MIURA, Kentaro. *Berserk*, v. 18. Barueri, SP: Panini, 2017.

MORRE Ruedi Giger, o criador de "Alien". *Exame*, São Paulo, 13 mai. 2014. Disponível em: <<https://exame.com/casual/morre-ruedi-giger-o-criador-de-alien/>>. Acesso em: 24 dez. 2024.

NABAIS, João-Maria. Rembrandt – o quadro A Lição de Anatomia do Dr. Tulp e a sua busca incessante pelo auto-conhecimento. *Revista da Faculdade de Letras – Ciências e Técnicas do Património*, Porto, v. 7-8, p. 279-296, 2008-2009. Disponível em: <<https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/9252.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2021.

PENILHAS, Bruna. Berserk: Assista ao primeiro gameplay do musou de Berserk. *IGN Brasil*, Rio de Janeiro, 23 jun. 2016. Disponível em:

<<https://br.ign.com/berserk-1/29422/news/assista-ao-primeiro-gameplay-do-musou-de-berserk>>. Acesso em: 23 dez. 2024.

PENILHAS, Bruna. Berserk: Guia para assistir aos animes e tudo sobre o mangá. *IGN Brasil*, Rio de Janeiro, 9 jun. 2020. Disponível em: <<https://br.ign.com/berserk/82234/feature/berserk-guia-para-assistir-aos-animes-e-tudo-sobre-o-manga>>. Acesso em: 20 dez. 2024.

REBLIN, Iuri Andréas. Método cartográfico-crítico para análise de artefatos da cultura pop a partir da área de ciências da religião e teologia. *REVER*, São Paulo, v. 20, n. 3, p. 11-26, 2020. Disponível: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/rever/article/view/51867>>. Acesso em: 18 ago. 2021.

ROMEIRA, Cláudia Regina Badaró Cruz. Atração e repulsa: o grotesco na arte de Rodrigo Braga. 2014. Dissertação (Mestrado). Programa Associado de Pós-graduação em Artes Visuais, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/13056>>. Acesso em: 19 ago. 2021.

ROSSI, Elvio Antônio. Ensaio sobre o grotesco. *HACER – História da Arte e da Cultura: Estudos e Reflexões*, Porto Alegre, 2016. Disponível em <<https://www.hacer.com.br/grotesco>> Acesso em: 18 ago. 2021.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. *O império do grotesco*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SUASSUNA, Ariano. *Iniciação à estética*. 12. ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2012. E-book.

VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. *Convite à Estética*. Tradução de Gilson Baptista Soares. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.