



VII Simpósio Nacional de História Cultural  
**HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO,  
LEITURAS E RECEPÇÕES**

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

**DESBRAVANDO OS INFERNOS DE JOHN CONSTANTINE NA  
REVISTA *HELLBLAZER* (1988-1991)**

Carlos Henrique de Castro Assis\*

John Constantine, o protagonista das histórias em quadrinhos (HQs<sup>1</sup>) publicadas na revista *Hellblazer*, foi criado por Alan Moore em 1985. No entanto, a concepção da personagem começa a se dar antes, em 1984, quando os desenhistas Stephen Bissete e John Totleben, que trabalhavam juntos com Moore em *The Saga of the Swamp Thing*, decidem inserir em um dos quadros da história *The sleep of reason*, em segundo plano, um rosto inspirado nas personagens interpretadas pelo cantor Sting, da banda *The Police*, nos filmes *Quadrophenia* (1979) e *Brimstone & Treacle* (1982).

Inicialmente, tratava-se apenas do rosto de um transeunte, mas o desejo dos desenhistas de incluir uma personagem inspirada em Sting e nos papéis por ele interpretados no cinema passou a ser considerado por Alan Moore, que decidiu, por fim, incluí-lo nos roteiros das histórias que vinha escrevendo para a revista *Swamp Thing*. Oficialmente, Constantine fez sua primeira aparição em *Swamp Thing* nº 37, na história *Growth Patterns*, publicada originalmente em junho de 1985.

Estabelecido como personagem coadjuvante em *Swamp Thing*, John Constantine passou a fazer parte da publicação que representou o início do processo de renovação pelo

\* Mestrando em História Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

<sup>1</sup> Utilizo HQs como plural de história em quadrinhos e HQ como singular.

qual as HQs estadunidenses do gênero super-herói – e correlatos<sup>2</sup> – passaram na década de 1980.

Segundo García,

“Durante os últimos 25 anos, deu-se um fenômeno que poderíamos considerar de tomada de consciência dos quadrinhos como forma artística adulta. Embora os primeiros passos nesse sentido já se encontrem nos anos 1960 e 1970, durante o período mais recente concorreu para isso uma série de circunstâncias, entre outras a crise profunda – insolúvel? – dos quadrinhos comerciais e juvenis tradicionais e o amadurecimento de gerações de quadrinistas formados com vocação para autor que ajudaram o fenômeno a dar um salto qualitativo. (GARCÍA, 2012)”

Considerando que a afirmação de García data do ano de 2010, o fenômeno ao qual ele se refere deu-se por volta de 1985, momento que coincide com a contratação de artistas britânicos pela indústria de quadrinhos estadunidense, a qual foi iniciada por Alan Moore, que assumiu os roteiros de *Swamp Thing*, publicado pela DC Comics.

Sem corroborar com a proposição do autor de que um tratamento de arte adulta dado aos quadrinhos somado a uma formação mais autoral dos quadrinistas tenha significado um salto qualitativo na produção de HQs, entendendo cada produção em diálogo com o momento histórico em que foi produzida e vendo com desconfiança esse tipo de análise que traça uma história das HQs de forma linear e progressiva, e que desconsidera a circularidade de artistas, roteiristas, editores, inovações temáticas e de linguagem que se dá entre as produções *mainstream*, autoral e *underground*, sejam elas destinadas às crianças, jovens e adultos, recorro à sua afirmação para mostrar que o mercado estadunidense foi arejado pela produção mais autoral e adulta dos britânicos, superando o desgaste sofrido pela insistência em uma narrativa tradicional das histórias de super-heróis.

Grant Morrison, um dos autores britânicos que fez parte dessas mudanças, sintetiza de forma ímpar a sua entrada e a de seus compatriotas no mercado estadunidense, bem como a proposta temática e a nova abordagem que deram aos super-heróis:

<sup>2</sup> Chamei de gênero correlato aquele que acomoda histórias do mesmo universo ficcional dos super-heróis de uma editora, mas que não têm histórias protagonizadas por super-heróis. *Swamp Thing* e *Hellblazer*, por exemplo, não são revistas de super-heróis, mas os seus protagonistas podem participar de uma história na revista da Liga da Justiça, ao lado do Superman, do Batman ou da Mulher-Maravilha, por serem todos personagens de propriedade intelectual da editora DC Comics.

“Nós chegamos, a maioria das Ilhas Britânicas, da Irlanda, da Escócia, da Inglaterra, de Gales, sonhando em fugir da garoa irritante da Grã-Bretanha dos anos 1970, o épico paranóico, assombrado pela guerra, dos anos Thatcher. A América consistia nos carros turbinados, os homens do espaço, as estrelas de cinema, e a América nos queria. Os super-heróis americanos nos recepcionaram e deitaram-se na mesa de cirurgia, enquanto levávamos os bisturis a seus corpos decaídos. Fizemos uma transfusão salvadora de humor niilista e louca criatividade, e restabelecendo um estilo narrativo decididamente sério e poético que podia guinar sem esforço entre os excessos dos prodígios da gramática e a concisão e perspicácia genuínas dos compositores pop e poetas beat amados por tantos da New Wave britânica. Viemos arrastando os quadrinhos de super-herói das mãos dos arquivistas e fãs suarentos para o salão dos hipsters. Em nossas mãos, os campeões científicos e arrogantes da Era de Prata seriam responsabilizados num mundo de Realpolitik em mutação e violência imperial expansionista. (MORRISON, 2012)”

Quando Morrison afirma que a América os queria, é preciso levar em conta que toda a “transfusão salvadora de humor niilista e louca criatividade”, que ele afirma ter sido feita pelos britânicos, resulta de um processo negociado com a editora e seus *publishers*, sendo esses os responsáveis por garantir a criação de produtos rentáveis para o negócio. Por isso, a figura de Karen Berger é central na inovação pela qual a DC Comics passou no início dos anos 1980.

Contratada como assistente de Paul Levitz, responsável pela publicação de *House of Mystery*, *House of Secret* e todas as histórias nas quais a personagem Batman estava atrelada, Berger editou *Amethyst*, *Princess of Gemworld* e contratou Alan Moore para escrever *Swamp Thing*. As inovações estilísticas que Moore acrescentou ao horror gótico da revista aumentaram significativamente as suas vendas, o que nos faz acreditar que Levitz, cada vez mais envolvido em gerir os negócios e solucionar a crise pela qual a editora passava, permitiu que Karen assumisse o risco de novas contratações, tomasse a frente de títulos antigos e criasse novos. A contratação de Jamie Delano e a criação de *Hellblazer* se deram nesse contexto.

Como explicado em entrevista concedida em fevereiro de 2001 ao site *Sequential Tart*, quando Berger foi contratada, em 1979, Paul Levitz queria trabalhar com alguém que não fosse fã de quadrinhos nem tivesse trabalhado no meio e, por isso, pudesse olhar para o negócio de maneira diferente, propondo novos caminhos. Formada em Literatura Inglesa e História da Arte, Berger teve a sensibilidade para olhar a produção britânica em revistas inglesas, como a *2000 AD*, e perceber o diálogo que esses autores poderiam

propor com as histórias de super-heróis estadunidenses. Assim, a criação de uma revista como *Hellblazer* é resultado dos múltiplos interesses de diversos sujeitos.

Como destaca o historiador Marcos A. da Silva, ao problematizar o estudo de personagens humorísticos e as suas articulações com outros níveis da vida social, a permanência e a longevidade de personagens de HQs em publicações periódicas

“(…) só é possível se for levado em conta seu peso nas relações sociais que envolvem seus consumidores – e, indiretamente, outros grupos humanos que eles atingiram ou afirmaram representar –, fornecendo-lhes prazer e exercício crítico e satisfazendo/construindo demandas simbólicas dos mesmos. (SILVA, 1990: 10)”

Por isso, ainda que as criações britânicas sejam narrativas extraordinárias e as suas publicações sejam o resultado do olhar sensível de uma editora como Karen Berger, o sucesso desse tipo de publicação só se dará se as “demandas simbólicas” de seus leitores forem atendidas. Ou seja, essa produção atingiu tamanha repercussão por ir ao encontro do que o leitor buscava. Histórias como as publicadas em *Hellblazer* dão ao leitor prazer por conta da satisfação proporcionada pelo exercício crítico que a personagem John Constantine propõe, como será visto a seguir.

Diante das possibilidades criativas que uma personagem como Constantine – construída coletivamente e pontuada pela intertextualidade com a música, o cinema e o sobrenatural – possibilitavam, Karen Berger, em 1986, idealiza uma nova revista e convida Alan Moore para escrever histórias na qual Constantine fosse o protagonista. Envolvido com o projeto e a escrita de *Watchmen*, marco da renovação dos quadrinhos de super-heróis ao lado de *Batman: The Dark Knight*, de Frank Miller, Moore recusa o convite, mas sugere para Berger seu amigo Andrew James, que, posteriormente, assumiu o pseudônimo Jamie Delano. Delano aceita o convite e, em janeiro de 1988, é publicado o primeiro número de *Hellblazer*, dando início ao desenvolvimento da personagem que, até então, carecia de um passado e de profundidade psicológica.

Alan Moore, em 1993, quando questionado sobre a criação de John Constantine, respondeu:

“Começo a pensar que a maioria dos místicos nos quadrinhos costuma ser de velhos, muito austeros, muito distintos, classe média em vários sentidos. Eles não dariam em nada nas ruas. Ocorreu-me que podia ser interessante, pelo menos uma vez, fazer um bruxo com perfil de trabalhador. Alguém que fosse das ruas, classe operária, com um

*background* diferente do padrão de místicos dos quadrinhos. Constantine começou a surgir daí. (DELANO, 2011)”

A afirmação de Moore e as sequências quadrinizadas que fui evidenciando nas páginas de *Hellblazer* roteirizadas por Delano pouco a pouco foram sendo percebidas como um deslocamento importante na maneira tradicional com que os quadrinhos de super-heróis e correlatos abordavam temáticas sociais e conjunturas históricas, fazendo-me compreender essa quebra de paradigma como aquela produzida na história, a partir de uma história vista de baixo ou pelas margens. O efeito disso é semelhante àquele que Thompson diz ocorrer na percepção do historiador:

“À medida que alguns atores principais da história – políticos, pensadores, empresários, generais – retiram-se da nossa atenção, um imenso elenco de suporte, que supúnhamos ser composto de simples figurantes, força sua entrada em cena. (THOMPSON, 2001)”

Reconhecer o protagonismo de outros sujeitos nas histórias em quadrinhos de super-heróis e correlatas amplia a percepção de que elas se constituem como espaço de luta, evidenciando questões sociais e se posicionando contra as pretensões hegemônicas de uma determinada conjuntura. Parto daqui para compreender quem é John Constantine.

Durante a leitura preliminar que fiz dos números de *Hellblazer* publicados entre os anos de 1988 e 1991 (somando ao todo 40 revistas com, em média, 25 páginas cada uma), considerei Constantine, *a priori*, a representação de um proletário, de um sujeito da classe operária, como a definição de Moore propunha. Porém, em novas leituras, enquanto problematizava a fonte e buscava solucionar as questões propostas na minha pesquisa de mestrado, ficou claro que só poderia aceitar essa definição da personagem se ela estivesse em conformidade com as fontes analisadas, o que me levou a formular a pergunta “Quem é John Constantine?” e, em seguida, a considerar uma das especificidades das HQs estadunidenses dos gêneros super-herói e correlatos, dos quais *Hellblazer* faz parte.

Como dito anteriormente, essas histórias são produzidas de maneira que múltiplos interesses sejam negociados e atendidos, sem se perder de vista a manutenção das vendas e objetivando ampliá-las, característica de qualquer indústria que participe do mercado. Em alguns momentos, manter esses objetivos resulta na rotatividade dos profissionais responsáveis pelo processo criativo das histórias. Um título longo como *Hellblazer*, publicado de 1988 até 2013, somando ao todo 300 números (sem contar

edições anuais, especiais e comemorativas), teve 9 roteiristas regulares, 5 roteiristas *fill-in*<sup>3</sup> e mais de uma dúzia de desenhistas. Ao longo desses 25 anos de publicação, também ocorreram diversas mudanças de capistas, letristas e arte-finalistas.

O universo ficcional construído em uma revista como essa é uma obra coletiva, continuada pelos artistas que assumem o título em um determinado momento. Isso sem contar que, em alguns casos, as histórias publicadas em uma revista devem ter suas tramas interligadas às outras revistas da editora, resultando em grandes sagas e em um universo ficcional imenso e interligado, o que alavanca as vendas de todos os títulos publicados pela editora, já que o leitor é “convidado”, em algumas das revista que lê, a acompanhar o desenrolar da trama em outras publicações da editora. Um exemplo claro dessa estratégia editorial foi a série *Crise nas Infinitas Terras*, publicada em 1986 pela DC Comics. Nessa série, todas as personagens da editora participam da história, ou seja, todos os seus títulos estão interligados ao evento principal.

Em meio a esse grande número de profissionais trabalhando em conjunto, e continuando a produção de equipes criativas que os antecederam, alguns artistas se destacam ao criarem elementos marcantes nesse universo. Isso é o que leva leitores e críticos a rememorem fases de seus personagens preferidos citando os artistas: “o Batman de Frank Miller”, “o Justiceiro de Garth Ennis”, “o Superman de Grant Morrison”, “o John Constantine de Jamie Delano” etc. Essa associação imediata do autor com a personagem é um outro processo que se intensificou na década de 1980, sobretudo depois do ocorrido em 1978.

Gerard Jones (2006) relata que, no ano de 1978, com o anúncio do lançamento do primeiro longa-metragem do Superman, a DC Comics sofreu pressões por parte de Jerry Siegel, um dos criadores da personagem, que, com o apoio de outros quadrinistas, inclusive de Will Eisner, passou a reivindicar participação nos *copyrights* da personagem, dando início a uma luta judicial que se estende até hoje. A editora não atendeu às reivindicações, mas, temerosa da repercussão negativa que o caso poderia gerar às vésperas da estreia do filme, passou a creditar os nomes de Siegel e Joe Shuster nas HQs

<sup>3</sup> Expressão em inglês usada para designar um roteirista escalado ou contratado para preencher um cronograma de publicações que corre o risco de ficar em atraso. Quando um editor percebe que o autor não dará conta de entregar uma história a tempo de ser publicada, intercala a sua produção com histórias escritas por um *fill-in*, dando tempo para que o autor original da série conclua o trabalho ou, se for o caso, descanse. No Brasil, também são chamados de tapa-buracos.

da personagem, a pagar a quantia de US\$ 10.000,00 por ano a cada um e a custear as despesas médicas de ambos.

Esse ocorrido parece ter colaborado para a mudança de postura das editoras, sobretudo da DC Comics, na década seguinte, uma vez que o termo de contratação dos novos artistas passou a ser outro, como revela Morrison:

“Nossa chegada aconteceu em uma época em que as práticas do mercado dos quadrinhos estavam mudando para melhor, a favor dos criativos pela primeira vez desde lá no início, com *Superman*. Fomos a primeira geração que podia esperar royalties constantes e lucrativos pelo nosso trabalho e ver o que era efêmero ser validado em coleções de capa dura para livrarias. O selo Vertigo de Karen Berger foi apresentado e cresceu como um nicho para ‘leitores maduros’ separado do universo DC ‘censura livre’. Os contratos da Vertigo davam aos autores uma percentagem de suas criações e a possibilidade de lucrar com sua exploração de formas que Siegel e Shuster ou Jack Kirby não poderiam ter sonhado. (MORRISON, 2011)”

Por esses motivos, diante de uma produção coletiva, mas que possibilita revelar as particularidades de cada artista, sobretudo a partir das transformações ocorridas no decorrer da década de 1980, ao se tentar responder à pergunta “Quem é John Constantine?”, antes é preciso perguntar “De qual Constantine estamos falando?”. As respostas indicarão que o recorte cronológico ao se trabalhar com esse gênero de HQs não tem como objetivo apenas delimitar a conjuntura a ser analisada, mas também definir a fase da personagem que está atrelada a um determinado grupo de artistas e de *publishers*. O John Constantine criado por Alan Moore para servir de coadjuvante ao Monstro do Pântano na revista *Swamp Thing* nº 37, em 1985, é o mesmo que estreou sua própria revista em 1988? Diante da compreensão de que esse universo ficcional é uma obra coletiva, pode-se dizer que, ainda que se trate da mesma personagem, há uma originalidade caracterizada pelos elementos que cada artista retira ou inclui na fase de publicação que assume.

Uma vez justificado que o Constantine que escolhi é “o Constantine de Delano” e definida uma fase da personagem para a análise, é possível retomar a pergunta “Quem é John Constantine?” e respondê-la sem ficar preso à definição de seu criador, buscando a resposta nas histórias que servem como objeto de análise.

Partirei de elementos que caracterizam e revelam John Constantine no primeiro arco de histórias<sup>4</sup> publicado em duas partes: *Fome* e *Um banquete de amigos*, publicados, respectivamente, em *Hellblazer* nº 1 e nº 2. A relevância desse arco para a compreensão da personagem se dá pelo fato de, nesse tipo de publicação, os primeiros números serem definidores da continuidade da publicação. Primeiro, por apresentarem aos leitores uma nova proposta editorial, sobretudo por *Hellblazer* trazer na capa um selo indicando ser uma leitura recomendada para adultos, e a sua personagem ter surgido em uma revista sem essa classificação; e, segundo, por serem os números responsáveis por atrair os leitores e fazer com que eles projetem nas edições futuras o desejo de continuar acompanhando a série.

*Hellblazer* traz um primeiro arco de histórias em duas edições e o primeiro número da revista tem o dobro de páginas dos demais números, costumeiramente publicados com, em média, 25 páginas, contando com as capas. Uma das possibilidades de o primeiro arco ser tão curto é ter sido esta uma estratégia editorial de lançamento, para ver como seria recebido pelos leitores um título que abordasse temas incomuns em quadrinhos de super-heróis. Por isso, as primeiras edições da revista precisam conter todo o apelo necessário para manter o leitor acompanhando as edições seguintes, fazendo crer que as primeiras histórias trazem elementos basilares da personagem e do universo ficcional em que está inserida.

Na primeira história, *Fome*, Constantine chega de viagem à Patagônia e se dirige até sua casa, um apartamento alugado no subúrbio de Liverpool, onde descobre que seu amigo Gary Lester, regresso de uma viagem a Tanger, Marrocos, libertou um demônio chamado Mnemoth, que agora está solto em Nova Iorque e desperta a fome das pessoas (não só a fome por comida, mas também a fome por seus desejos). Na história seguinte, *Um banquete entre amigos*, Constantine está com Gary Lester em Manhattan, onde, com ajuda de um mago praticante do vodu haitiano, chamado Papa Meia-Noite, vão aprisionar o demônio através de um rito que acabará na morte de Lester.

Dessa sinopse, é importante destacar que Jamie Delano vai abandonando nas edições seguintes, pouco a pouco, a ideia de uma residência fixa para Constantine. Mesmo

<sup>4</sup> “Arco de histórias” é uma narrativa que se estende ao longo de partes, capítulos ou edições, com início e fim dentro de uma publicação. É comum, nas revistas em quadrinhos, um arco durar, por exemplo, 4, 6 ou 12 edições. No término do arco, o título é continuado e os personagens iniciam um novo arco de histórias, que pode ou não ser influenciado pelo anterior.



com uma vida errante, sem um emprego, vivendo de pequenos golpes e, às vezes, de grandes golpes (como os US\$ 50.000,00 dólares que diz ter ganhado em aposta no clube de Meia-Noite), nas primeiras páginas da revista Delano retrata um homem que deseja retornar ao lar, sentar-se em sua poltrona e ler o jornal (Figura 1). No número 14 da revista, Constantine está fugindo das autoridades junto a um grupo de *travellers*<sup>5</sup> (Figura 2) que protagonizaram um episódio conhecido como “A batalha de Beanfield”.



Figura 1: (DELANO, 1988)



Figura 2: (DELANO, 1988)

Como exemplificado, no desenrolar das histórias, Delano passa a construir uma personagem cada vez mais desterrada. Novas tramas lançam Constantine de um lugar a outro, algumas vezes percorrendo a Grã-Bretanha de carona em carona, de modo que a filiação da personagem vai ficando cada vez mais próxima da dos movimentos contraculturais e da matriz destes: a geração beat.

Ainda considerando *Hellblazer* nº 1, há uma referência direta ao William Burroughs, na qual Constantine descreve a viagem que Lester fez ao Marrocos como aquela que Burroughs fez na década de 1950 (Figura 3). Ao lado de Allen Ginsberg e Jack Kerouac, Burroughs foi um dos precursores do que ficou conhecido como *beat*

<sup>5</sup> Os *travellers* tiveram origem nos festivais livres de música dos anos 1970. Ganham esse nome pelo estilo de vida nômade que levavam, viajando muitas vezes em comboio, em *vans*, caminhonetes ou *trailers*, indo de um a outro festival ou evento, e montando acampamentos. O movimento começou a ser reprimido pelo governo britânico nos anos 1980, na tentativa de impedir acampamentos. Um famoso episódio repressivo foi a Batalha de Beanfield, em 1985, a maior prisão em massa da história da Inglaterra. Nos anos 1990, muitos *travellers* migraram para outros países da Europa e, apesar de reduzidos numericamente em relação às décadas anteriores, essa contracultura ou estilo de vida ainda persiste na Inglaterra. Disponível em: <passapalavra.info/2009/08/11022>. Acesso em: 30 nov. 2014.

*culture* ou *beat generation*, mesmo não se reconhecendo como um beat (WILLER, 2009). Sua obra inspirou boa parte da produção cultural ligada à indústria do entretenimento, tornando-o uma referência para escritores, artistas plásticos e músicos. Delano, tendo confessado em inúmeras entrevistas a influência de Burroughs em muitas de suas obras, referenciou, com a ajuda dos desenhistas com quem trabalhou, a estética burroughsiana em *Hellblazer*.

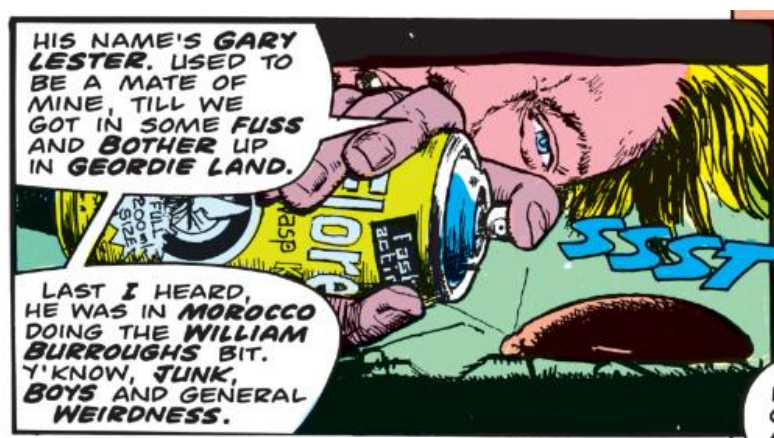


Figura 3: (DELANO, 1988)

Um momento exemplar da intertextualidade que ele cria com a obra de Burroughs é quando Gary Lester é encontrado na banheira do apartamento de Constantine, envolvido por insetos e sofrendo de crise de abstinência (Figura 4). A descrição imagética da personagem se assemelha em muitos aspectos com a atmosfera construída em trechos de *Almoço Nu*, livro de Burroughs que, junto de *On the Road*, de Kerouac, e *Uivo*, de Ginsberg, formam as obras basilares do movimento beat. Destaco aqui o seguinte trecho: “(...) seu rosto transfigurado como uma película destrozada pelos desejos e apetites dos órgãos larvais que brotavam de sua carne hesitante e ectoplasmática, abstinente de *junk* (...) sua fissura horrenda e comburenta (fome dos insetos em lugares secos). (BURROUGHS, 2005)”



Figura 4: (DELANO, 1988)

Delano, ao interligar Constantine a uma rede composta por *junkies* (drogados), hippies, místicos, ex-punks, homossexuais, portadores do vírus HIV etc., insere essa personagem em meio a *outsiders*. Não só a obra de Burroughs é marcada pela presença desses sujeitos, mas toda a sua vida. Segundo um de seus biógrafos, Barry Miles,

“Burroughs se sentia alienado no círculo social privilegiado em que cresceu. Tudo parecia falso para ele, era uma fachada superficial, que se resumia em esbanjar bens, consumismo, poder e dinheiro. Ele queria algo mais real, mais conexão com as pessoas reais. Era atraído por ladrões inferiores, de pouca importância, e viciados em drogas, porque estes estavam fora da sociedade normal e não faziam parte do ‘American way of life’. Ele sabia desde cedo que era homossexual e se sentia também um estranho, um estrangeiro, alienado de seus colegas. Ele homenageava estas personagens em todos os seus livros. Acreditava que a sociedade não poderia mudar ou se desenvolver, a menos que as pessoas a desafiassem, quebrassem as regras, e, às vezes, infringissem a lei. (Disponível em: <[revistacult.uol.com.br/home/2014/02/o-indigesto-burroughs/](http://revistacult.uol.com.br/home/2014/02/o-indigesto-burroughs/)>. Acesso em: 30 nov. 2014.)”

Esse olhar complacente com os desviantes é o aspecto que mais atrai Jamie Delano à obra de Burroughs. Na introdução de *Outlaw Nation*, HQ de Delano publicada entre os anos 2000 e 2002, ele destaca e enaltece a maneira como Burroughs categoriza e vincula a uma literatura específica o marginal estadunidense:

“Termo derivado de uma gíria do século 19 para vagabundos e ladrões baratos, os ‘Johnson’ foram caracterizados pelo escritor Jack Black em sua autobiografia de 1926 como uma sociedade de ‘yeggs’ – foras da lei e pequenos golpistas – que eram sempre honestos em suas negociações uns com os outros e estavam sempre prontos a ajudar aqueles que se metiam em encrencas.

O conceito de Black sobre a família Johnson inspirou William S. Burroughs (...). Para Burroughs, uma pessoa é um ‘Johnson’ ou um ‘Merda’ e eu sempre admirei a simplicidade irracional dessa ideia. (DELANO, 2010)”

Considerando a maneira reverencial e referencial com que Delano se relaciona com a obra de Burroughs, ficam evidenciados elementos constitutivos da personagem John Constantine oriundos da marginalidade categorizada no trabalho de Burroughs, de modo que ela não é caracterizada por Delano como um proletário, mas como um marginal. E, conforme a personagem vai sendo construída ao longo das histórias, é possível notar que o tipo de marginalidade que a delinea o torna uma pária da sociedade burguesa e de seus valores, preferindo manter-se à sua margem.

Schmitt (1996), ao diferenciar indivíduos excluídos daqueles marginalizados, evidencia que o indivíduo marginalizado participa das relações econômicas, porém recusa as normas éticas da sociedade ou é marginalizado socialmente e historicamente pelos grupos dominantes. Por isso, ao categorizar dessa maneira o marginal, pode-se afirmar que o tipo de marginalidade à qual Constantine se filia é aquela que também servia para definir Burroughs, e que Schmitt chama de “marginalidade consciente e contestatória”. Essa definição foi empregada por ele para definir os beats e os sujeitos ligados aos movimentos contraculturais.

Portanto, John Constantine, durante os anos em que Jamie Delano trabalhou como roteirista regular da revista *Hellblazer*, não evidencia elementos que o representem como um proletário, como sugeriu Alan Moore quando falou a respeito da criação da personagem, levando muitos leitores, críticos de sites especializados e editores, inclusive do Brasil, a tratarem Constantine como um representante da classe operária. Se a personagem assumiu essas características em outro momento, quando foi trabalhado por

outro escritor e por outra equipe criativa, isso deve ser analisado pelos motivos justificados ao longo deste artigo.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELANO, Jamie. **Hellblazer**. NY: DC Comics, vol. 1-40, 1988-1991.
- DELANO, Jamie. **Hellblazer: Origens vol. 2**. São Paulo: Panini Comics, 2011.
- BURROUGHES, William S. **Almoço nu**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- BURROUGHES, William S. **Junky**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- JONES, Gerard. **Homens do amanhã: geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis**. São Paulo: Conrad Editora, 2006.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.
- PASSA PALAVRA**. Disponível em: <[passapalavra.info/2009/08/11022](http://passapalavra.info/2009/08/11022)>. Acesso em: 30 nov. 2014.
- REVISTA CULT**. Disponível em: <[revistacult.uol.com.br/home/2014/02/o-indigesto-burroughs/](http://revistacult.uol.com.br/home/2014/02/o-indigesto-burroughs/)>. Acesso em: 30 nov. 2014.
- SCHMITT, J. C. “História dos marginais”. in LE GOFF, J. **A História Nova**. 4º ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998. p. 261-290.
- SILVA, Marcos A. **Caricata República**. Zé Povo do Brasil. São Paulo, Ed. Marco Zero/CNPq, 1990.
- THOMPSON, E. P. **A formação da classe trabalhadora na Inglaterra**. São Paulo, Paz e Terra, vol. I, 1987.
- THOMPSON, E.P. “Folclore, Antropologia e História Social”. In: **As peculiaridades dos ingleses e outros artigos**. Org. Antonio Luigi Negro e Sergio Silva. São Paulo: Editora da Unicamp, 2001.