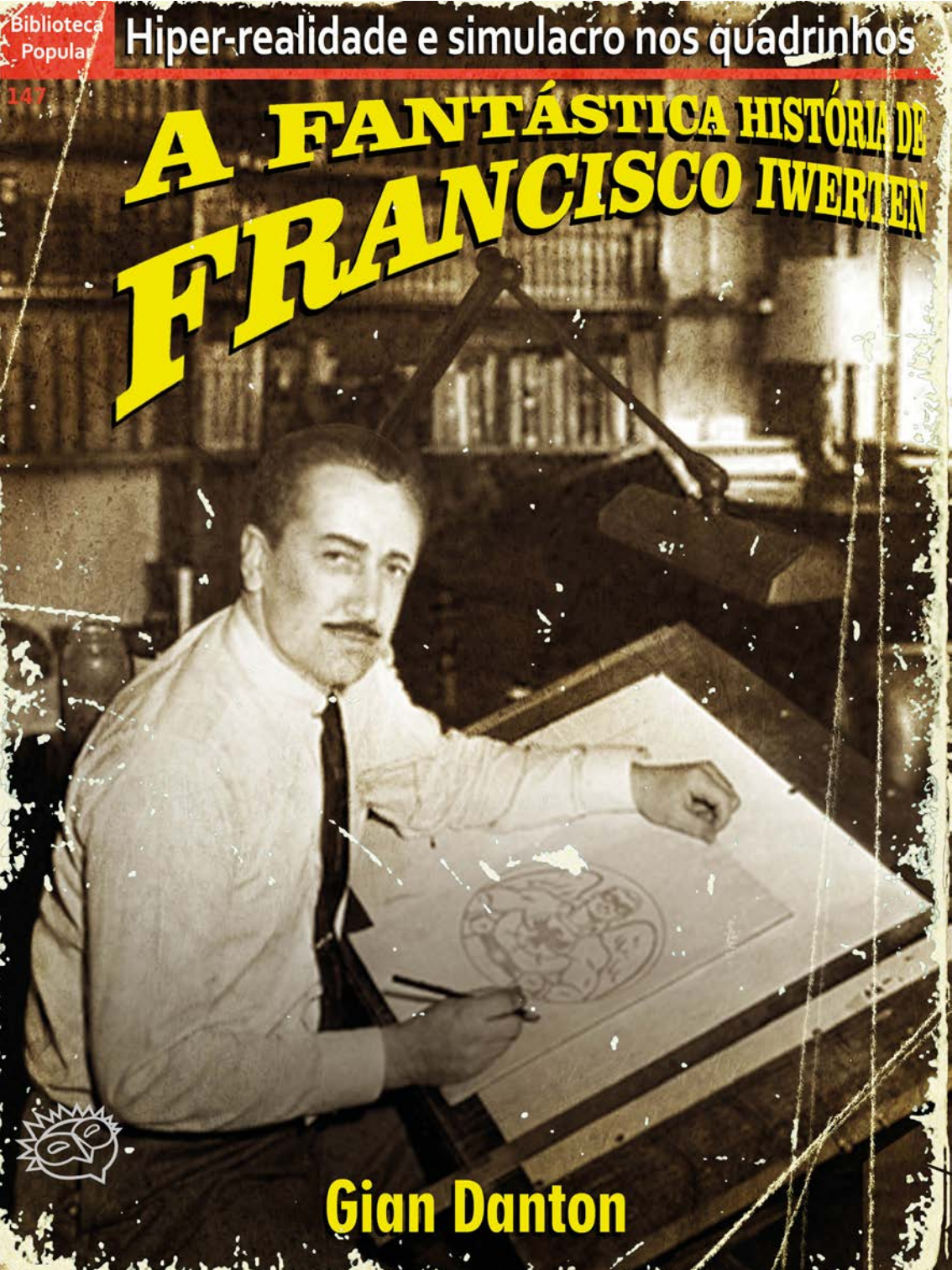


A FANTÁSTICA HISTÓRIA DE FRANCISCO IWERTEN

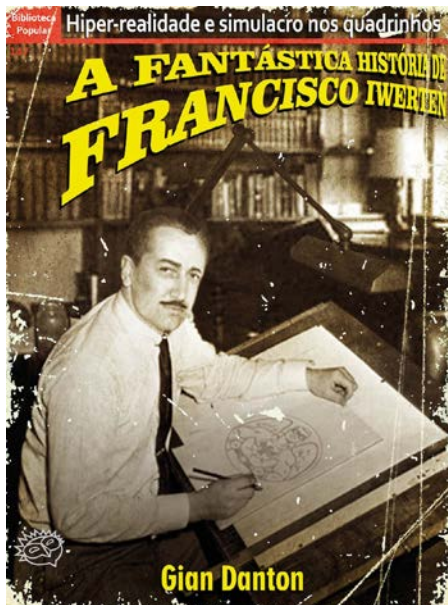


Gian Danton

Ivan Carlo Andrade de Oliveira
(Gian Danton - pseudônimo)

HIPER-REALIDADE E SIMULACRO NOS QUADRINHOS

A fantástica história de Francisco Iwerten



Marca de Fantasia

Paraíba - 2019

HIPER-REALIDADE E SIMULACRO NOS QUADRINHOS

A fantástica história de Francisco Iwerten

Ivan Carlo Andrade de Oliveira
(Gian Danton - pseudônimo)
Série Quiosque, 51. 2019



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. Brasil. 58045-180
marcadedfantasia@gmail.com
www.marcadedfantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/Editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB; Alberto Pessoa - UFPB;
Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UEMG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN;
Marcos Nicolau - UFPB; Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Editoração: H. Magalhães

Imagem da capa : J.J. Marreiro

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-85-67732-95-4

O texto reproduz a tese “A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha” defendida por Ivan Carlo Andrade de Oliveira em 2017 na Universidade Federal de Goiás – UFG, Faculdade de Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, sob orientação do Professor Doutor Edgar Franco

Era uma vez
Um sábio chinês
Que um dia sonhou
Que era uma borboleta

Voando nos campos
Pousando nas flores
Vivendo assim
Um lindo sonho

Até que um dia acordou
E pro resto da vida
Uma dúvida lhe acompanhou:

Se ele era um sábio chinês
Que sonhou que era uma borboleta,
Ou se era uma borboleta sonhando
Que era um sábio chinês

Se ele era um sábio chinês
Que sonhou que era uma borboleta,
Ou se era uma borboleta sonhando
Que era um sábio chinês

Raul Seixas

Sumário

Introdução	8
I. No labirinto	11
1.1. Realidade e ficção	11
1.2. Simulacro e hiper-realidade	19
1.3. Quando realidade e ficção se misturam	24
2. Fake na arte	38
2.1. Pioneiros do fake na literatura: Poe e Lovecraft	38
2.2. O pânico Guerra dos Mundos	45
2.3. O fake como sucesso literário: Dan Brown, Eco e Benítez	60
2.4. O fake literário no Brasil: Delegado Tobias	68
2.5. O caso dos Protocolos dos Sábios de Sião	73
2.6. Realidade e ficção em O Eternauta	77
2.7. Fake e hiper-realidade nos quadrinhos de Alan Moore	85
2.8. Flex Mentallo, de Grant Morrison e Frank Quitely	102
2.9. Sentry - O Sentinela	103
2.10. Livros sobre o futuro espacial	105
2.11. Hiper-real nas artes visuais	109
2.12. A pet humana, obra de Gian Danton e José Loures	122
2.13. Art Book: a construção de uma enciclopédia de artistas	131
2.14. Mocumentary	135

3. O homem que sonhava com heróis	140
3.1. Um pioneiro esquecido	140
3.2. Vivo ou morto?	144
3.3. Antonio se recusa a morrer	148
3.4. Metal Pesado Curitiba	149
3.5. Surge o Capitão Galha	152
3.6. Iwerten e o Capitão começam a ganhar vida	158
3.7. A lenda se espalha	165
3.8. Textos acadêmicos	176
3.9. Os primeiros super-heróis do mundo	180
3.10. O prêmio	186
3.11. Os filmes	188
3.12. O Capitão Galha samba?	192
3.13. Francisco Iwerten existiu!	202
3.14. Iwerten perde o prêmio Ângelo Agostini	208
4. As histórias perdidas do Capitão Galha	217
4.1. Um pequeno guia visual	217
4.2. O Doutor Destruição	227
4.3. O pinhão bicéfalo	248
4.4. As fabulosas narrativas de Iwerten	255
4.5. A polêmica sobre Iwerten	262
4.6. A biografia de uma lenda	272
4.7. A página Capitão Galha	285
Considerações finais	292
Referências	296

Introdução

Em 1995 comprei em um sebo de Curitiba um pequeno livreto de bolso intitulado A era de aquário (o título original era *The New Words of Fantasy*), uma antologia de contos organizada por Terry Carr.

Entre os textos, um me chamou atenção pela discussão a respeito de um conceito que nos parece óbvio, mas é extremamente complexo. Tratava-se de O mundo petrificado, de Robert Shecley. O texto fala de um homem, Lanigan, que acorda de um sonho cada vez mais recorrente e terrível. Ele teme que este mundo de sonhos substitua o mundo real e é essa perspectiva que o apavora. Nós o acompanhamos em sua ida ao psicólogo. O escritor, habilidoso, vai nos dando pequenas pistas: o relógio de ouro torna-se de chumbo, as horas simplesmente pulam, o concreto se liquefaz sob os pés do vizinho, uma torrente de água corta sua rua e um barco a vapor com chaminés amarelas cruza os céus.

O psicólogo se vê diante de um desafio: ele precisa provar para o paciente que o mundo em que vivem é real e não o sonho que vai cada vez mais tomando conta da realidade.

“Sabemos que uma coisa existe porque nossos sentidos nos dizem que ela existe”, explica o psicólogo. “Como constatamos a retidão de nossas observações? Comparando-as com as impressões sensoriais de outros homens”. Ou seja: a realidade é aquilo que a maioria das pessoas concorda que é.

Lanigan desmaia e acorda. Quando sai do consultório, percebe que o ciclo se completou: finalmente, o mundo terrível de seu sonho se tornou o mundo real. Um mundo petrificado, sem vida. Nele, o banco da esquina seria sempre um banco, nunca se transformaria num mausoléu, num avião ou nos ossos de um monstro pré-histórico. Seu relógio seria sempre de ouro e jamais se transformaria em chumbo. Barcos jamais singrariam o céu verde ou púrpura.

O conto discute uma das questões filosóficas mais importantes de todos os tempos e reflete uma antiga inquietação minha (que havia surgido ainda na infância ao folhear o livro *Naves espaciais 2000 a 2100*, de Stewart Cowley): a questão da fronteira entre realidade e ficção.

Esta tese surge dessa inquietação. Seu objeto é um caso do qual participei ativamente: a criação do quadrinista Francisco Iwerten e de seu personagem Capitão Gralha, ambos fictícios, mas tomados como reais, citados em matérias jornalísticas, artigos científicos e cronogramas de quadrinhos, uma obra totalmente fictícia, mas que garantiu ao suposto desenhista paranaense até mesmo um prêmio e uma quase homenagem por uma escola de samba.

O caso será analisado a partir dos conceitos de realidade-ficção e hiper-realidade.

A poética resultado desse trabalho discute os mesmos conceitos. Trata-se do álbum de quadrinhos *Histórias perdidas do capitão Gralha*, lançado no dia primeiro de maio de 2016, na Gibiteca de Curitiba. Um esforço conjunto, por uma equipe de quadrinistas com o objetivo de trazer a público as clássicas aventuras do herói curitibano, assim como a biografia de seu criador e colaboradores e textos com curiosidades sobre a produção das histórias.

Ainda como parte da poética, apresenta-se o livro Francisco Iwerten: a biografia de uma lenda, que, de um lado apresenta Iwerten como personagem real, digno de ser biografado, e, do outro lado, revela os bastidores de sua criação.

Para melhor organização, dividiu-se o trabalho nos seguintes capítulos:

Capítulo 1 – No labirinto – Esse capítulo discute os principais conceitos tratados no trabalho, especialmente os relacionados à ficção, realidade, hiper-realidade e simulacro.

Capítulo 2 – Fake na arte – Este capítulo recolhe exemplos de casos em que a arte brincou com o conceito de realidade e às vezes em que a ficção foi tida como real.

Capítulo 3 – O homem que sonhava com heróis – Este capítulo apresenta a história por trás de Francisco Iwerten e o Capitão Gralha, provavelmente o mais longo caso de personagem tido como real. O capítulo se debruça igualmente sobre o processo de criação dos personagens e os desdobramentos do caso.

Capítulo 4 – As histórias perdidas do Capitão Gralha – Este capítulo destrincha o processo de criação do álbum fake As histórias perdidas do Capitão Gralha. O capítulo também analisa a criação da biografia de Francisco Iwerten.

I. No labirinto

I.1. Realidade e ficção

O senso comum imagina a realidade como um valor absoluto, algo externo a nós, pronto, imutável e que pode ser percebida facilmente através de nossos sentidos com a ajuda de nossa racionalidade. Nesse entendimento, a realidade seria de certa forma, o oposto da ficção, vista como construção, mentira, engano.

Quando saímos do cinema ou quando acordamos de um sonho, por exemplo, experimentamos a passagem de uma a outra dessas áreas distintas da realidade. O filme (a arte) e o mundo onírico apresentam-nos elementos que nossa consciência não mistura nem confunde com aqueles provenientes da vida cotidiana (...) a vida cotidiana à qual retornamos sempre é considerada por nós a realidade por excelência, a realidade predominante (DUARTE JÚNIOR, 1989, p. 29).

A citação destaca essa visão genérica, em que realidade é o oposto do ficcional. Segundo Ivete Lara Camargos Walty (1985, p.15) a ficção normalmente se confunde com o sonho, a utopia e até a loucura: “Ficção seria, pois, criação da imaginação, da fantasia, coisa sem existência real, apenas imaginária. É por isso que quando alguém não acredita em algo que você diz, replica logo: - Isso é ficção”.

A autora destaca inclusive que essa separação ganha contornos sociais, nos quais a ficção seria desvalorizada em favor da realidade:

Quando se proíbe a leitura dos quadrinhos, por exemplo, pais e professores argumentam que tal leitura é empobrecedora, atrapalha o desenvolvimento da linguagem, desvia o menino das coisas “sérias”. Observamos que a sociedade está dividida em dois segmentos distintos: as coisas “sérias” ligadas ao trabalho, à técnica, à ciência, ao progresso etc – e as coisas não “sérias”, ligadas à diversão, ao lazer, ao riso, à fantasia. Admite-se a fantasia como forma de diversão, de descanso, de lazer para satisfazer uma necessidade humana, mas há que se estabelecer limites para a fantasia não ameaçar o real, para o riso não desprezitar o sério (WALTY, 1985, p. 29-30).

Edgar Morin argumenta que esse contexto selou também uma separação entre a ciência (vista como coisa séria) da fantasia, da imaginação e, portanto, da ficção:

A imaginação, a iluminação, a criação sem as quais o progresso das ciências não teria sido possível, só entravam na ciência às escondidas: não eram logicamente assimiláveis e eram sempre epistemologicamente condenáveis. Falava-se delas nas biografias dos grandes sábios, mas nunca nos manuais e tratados, de que no entanto a sombria compilação, como camadas subterrâneas do carvão, era constituída pela fossilização e pela compreensão de que, em primeiro lugar, tinham sido fantasias, hipóteses, proliferação de idéias, invenções, descobertas (MORIN, 1995, p. 81).

O discurso ficcional é, assim, visto como uma antítese da verdade numa dicotomia que se estende pelos mais variados campos:

Rejeitando o discurso ficcional, a sociedade garante a outros discursos o estatuto de sacralização, caracterizando-os como objetivos, como sérios, portadores de verdade irrefutáveis. Estes textos – o histórico, o científico, o jornalístico, o religioso – não se querem contestados (WALTY, 1985, p. 52).

Essa separação entre realidade e ficção remonta aos filósofos gregos, em especial Aristóteles: “Aristóteles construiu paradigmas antitéticos que foram decisivos para as configurações opostas entre literatura, história e arte” (BORGES, 2014, p. 79) .

Para Aristóteles (2003, p. 43) a poesia não se difere da história pelo fato do poeta escrever em versos e o historiador em prosa, mas pelo fato de que o historiador escreve sobre o que aconteceu e o poeta sobre o que poderia ter acontecido, segundo a verossimilhança: “um escreveu o que aconteceu e o outro o que poderia ter acontecido”.

Dessa forma, fica estabelecida uma separação concreta entre ficção, vista como imaginação, e a história, a realidade vista como fatos concretos. Embora o próprio Aristóteles considere que a poesia faça uso de personagens reais, define que esse uso tem como objetivo apenas a verossimilhança (uma percepção que, apesar de separar drasticamente história e poesia, é mais avançada do que outras que viriam depois).

Com o advento do racionalismo, essa dicotomia se tornou ainda mais marcada. A ficção se tornou lugar de fantasia, do artista, enquanto, do outro lado, ficavam os homens sensatos, racionais, cum-

prindo funções utilitárias. Nessa visão, a realidade é a expressão pura da verdade, em detrimento da imaginação, vista como imaginação pura e simples. A ficção é compreendida como fingimento, construção da imaginação, relato ou narrativa que resulta de uma interpretação subjetiva de um acontecimento e até mesmo como falácia.

Segundo Luis Costa Lima (apud BORGES, 2014 p. 58), o advento da razão contribuiu para a “repressão do campo da ficção, relegando à poesia e à arte condição subalterna de fingimento, mentira e irreal”.

Para André Lemos (2000, p. 232),

Depois da filosofia de Descartes, a imaginação, as imagens e os símbolos são considerados como escórias sensoriais, espifênômenos e, como tais, não podem ajudar à construção do ato cognitivo verdadeiro. Todo o arcabouço valorativo da modernidade visa erradicar e ocultar todas as possibilidades simbólicas da imagem e do imaginário na construção do conhecimento.

Descartes, usando o argumento do gênio maligno, ou demônio da dúvida, imaginou-se tomado por uma entidade que o fazia duvidar de tudo e indagou como podemos distinguir se o que estamos vivendo é real ou um sonho.

Quantas vezes aconteceu-me sonhar, à noite, que estava neste lugar, que estava vestido, que estava junto ao fogo, embora estivesse nu em minha cama? (...) lembro-me de ter sido frequentemente enganado, quando dormia, por semelhantes ilusões. E, detendo-me nesse pensamento, vejo tão manifestadamente que não há indícios concludentes nem marcas bas-

tante certas por onde se possa distinguir nitidamente a vigília do sono, que fico espantado, e meu espanto é tal que é capaz de persuadir-me de que eu durmo (DESCARTES, 2015, p. 47).

Descartes rejeita a simples percepção como fonte de conhecimento sobre o mundo, sobre o real – o que impede que na verdade estejamos sonhando ou sendo enganados por um gênio maligno? Afinal, os sentidos constantemente nos enganam: “(...) seria imprudência confiar muito nos que já nos iludiram, mesmo se apenas uma vez” (DESCARTES, 2010, p. 70).

Em sua famosa tentativa de induzir dúvidas quanto à capacidade da experiência sensorial de registrar corretamente traços do mundo externo e fundamentar o conhecimento, Descartes nos desafia a estabelecer critérios pelos quais os sonhos podem definitivamente se distinguir da experiência da vigília. Esse é um modo relativamente bem-sucedido de despertar o ceticismo quanto à veracidade da percepção presente, pois a experiência do sonho pode ser tão vívida que uma pessoa (temporariamente) se convence de que ele é real (KORSMEYER, 2003, p. 76).

Em sua busca da certeza, Descartes utiliza a dúvida como método. Segundo Nixo (2003), Descartes brinca com a possibilidade de existência de um demônio maldoso, astuto e que usa seu poder para enganar o filósofo. Para o filósofo, a mera possibilidade de existência desse demônio o deixava em dúvida sobre obter qualquer tipo de conhecimento. A forma de solucionar isso seria através de um processo racional que iniciaria por uma primeira certeza (eu duvido, logo penso, logo existo).

A resposta de Descartes para o dilema abre caminho para a percepção racionalista da realidade. Segundo Trinta (apud BORGES, 2014, p. 80), o advento desse racionalismo fez com que a oposição entre realidade e ficção tomasse contornos ainda maiores. A poesia, a arte e a ficção foram sendo progressivamente desqualificados como modos de conhecimento da realidade passando a habitar um terreno quase etéreo: lugar de fantasia para o artista ou de metafísica para o intelectual. Do outro lado habitariam as ciências dos homens sensatos, com suas leis e seus postulados de objetividade e racionalidade cumprindo funções utilitárias.

A percepção racional da realidade acabou desaguando na corrente representativista, em que o conhecimento gerado pela nossa observação do mundo é uma representação fiel de uma realidade independente do conhecedor: “Segundo essa teoria, nosso cérebro recebe passivamente informações vindas já prontas de fora (...) O mundo conteria ‘informações’ e nossa tarefa seria extraí-las dele por meio da cognição” (MARIOTTI in: MATURANA; VARELA, 2001, p. 7-8).

Visto sob esse ponto de vista, a realidade é o oposto da ficção. Realidade passa a ser visto como verdadeiro, concreto, em oposição ao ficcional, que é visto como sonho, mentira, loucura, fingimento.

No entanto, como lembra Ivete Lara Walty (1986, p. 5), “Lendo sempre, poderá se surpreender ao perceber o quanto a ficção esconde a chamada realidade e, como, através da ficção, pode-se desvendar o real enquanto processo, fruto das relações dos homens entre si e com a natureza”.

Borges (2014), no entanto, lembra de Umberto Eco, que, no livro *Passeios no Bosque da Ficção* questiona até que ponto esta difere da

verdade histórica e pergunta-se o que acontece quando o leitor mistura os papéis e considera como reais personagens fictícias e vice-versa (nesse sentido, vale lembrar um exercício literário do próprio Eco, com Baudolino, que trata exatamente desse tema).

Ainda Eco (apud BORGES, 2014, p. 82), em A obra aberta, afirma que toda narrativa é ambígua, espécie de cristal, refratando diretamente a luz de cada intérprete: “a única leitura confiável de um texto é uma leitura equivocada, que a existência de um texto só é dada pela cadeia de respostas que evoca e, que, como Todorov sugeriu maliciosamente, um texto é apenas um piquenique onde o autor entra com as palavras e os leitores com o sentido”.

De fato, no mundo contemporâneo, ficção e realidade deixam de ser vistos como opostos.

A própria questão do que é, daquilo que é verdadeiro ou não, é colocada em jogo. E as novas tecnologias colaboraram em muito para isso. Hoje é muito fácil adulterar dados, manipular imagens e criar perfis virtuais que podem se passar perfeitamente como algo que, de fato, existe; algo real, tão real quanto a própria realidade (SCHABBACH, 2014, p. 2).

No mundo atual, em que as pessoas vivem envoltas em meios de comunicação, elas passam a ser envoltas também por mundos ficcionais e virtualizados, com comunidades virtuais, identidades virtuais, vivem esse mundo muitas vezes com maior intensidade que o assim chamado mundo real: “De algum modo, a linha entre o que é real e ficcional começa a desaparecer, ao menos quando se trata de percepção”. (SCHABBACH, 2014, p.5).

O impacto disso sobre a questão da identidade é enorme. Identidades “reais” e virtuais, ou ficcionais, misturam-se.

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 2005, p. 12-13).

Esse fenômeno é ainda mais visível nas redes sociais:

Os perfis nas redes sociais tornam-se simulacros, imagens belas e hiper-reais, que encantam e muitas vezes sobrepõe a pessoa real (...). A escolha cuidadosa de fotos e até mesmo sua manipulação (Um recurso hoje fácil, muitas vezes embutido na própria câmera fotográfica ou no celular), ajudam a criar esse perfil hiper-real e mais crível que a pessoa concreta (OLIVEIRA, 2015).

Segundo Augé (apud BORGES, 2014, p. 16), o audiovisual produz “um novo regime de ficção, e esse regime se instaura afetando nossa vida social a ponto de nos fazer duvidar da realidade”.

Como afirma Bauman (apud SCHABBACH, 2014, p. 3):

Para descobrir o que, no mundo real, é verdadeiro e o que é falso, tenho de tomar muitas decisões difíceis e nunca efetivamente garantidas a respeito da confiança que eu investiria em algumas comunidades, mas negaria a outras – direta ou

indiretamente, dizendo-o explicitamente, ou endossando tacitamente as suposições que confirmam suas opiniões e, assim, atestam a correção da crença em pauta.

Jair Ferreira dos Santos (1994, p.12) refere a história de uma menina que era elogiada pela beleza, ao que a mãe respondeu: “Você diz isso porque ainda não viu a foto dela em cores”. “Cínica, a piada contém a essência da pós-modernidade: preferimos a imagem ao objeto, a cópia ao original, o simulacro (...) ao real”.

A historinha remete exatamente a uma das características mais importantes do mundo contemporâneo: as imagens que nos rodeiam tornam-se hiper-realistas, simulacros, sem relação com a realidade.

1.2. Simulacro e hiper-realidade

A noção de simulacro remonta a Platão. Segundo ele, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Em nosso mundo encontrava-se a cópia imperfeita desse modelo original. E, por último, havia a cópia da cópia, o simulacro (WALTY, 1986). No simulacro, as imagens perdem seus referentes, são apenas signos, sem relação com o mundo.

A relação entre imagem e natureza muda, de forma radical, com as tecnologias digitais. A natureza é substituída por um simulacro. A imagem se descola da realidade física do objeto para se ater ao modelo do objeto. É o que Baudrillard chama de hyper-realité (hiper-realidade). Agora, a modelização do objeto é mais importante que o objeto (LEMOS, 2000, p. 325). Não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, ou até criá-lo:

As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro) concebido sob a forma numérica. O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece por simulação matemática (...) As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o real (LEMOS, 2000, p. 232).

Ainda segundo Lemos (2000, p. 232):

Com a digitalização do mundo, a imagem age como um modelo dinâmico de construção do conhecimento sobre o real (e de construção de um novo “real”). Ela não é mais um epifenômeno. É instrumento de compreensão e de modelização do real. O modelo digital é assim, mais real que o real, fazendo desse a vítima de um crime quase perfeito (LEMOS, 2000, p. 232).

Essas imagens, mais interessantes e vívidas que as imagens reais, criam uma espécie de hiper-realismo, que Umberto Eco (1984, p. 14) definiu através da comparação com o slogan da Coca-cola *The real thing*: “a imaginação americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto”.

Exemplo disso é o Museu da cidade de Nova York, todo repleto de representações que recriam o real, ao invés de simplesmente representá-lo, como os pergaminhos vendidos ao final da visi-

ta com o contrato de compra de Manhattan. A representação é cuidadosa, reproduzindo até mesmo o cheiro de papel velho. Infelizmente o contrato de compra de Manhattan, escrito em caracteres pseudo-antigos, está em inglês, enquanto o original era em holandês (...) não se trata de um fac-símile, mas, se me permitem o neologismo – de um ‘fact-diferente’ (ECO, 1984, p. 17).

O próprio Umberto Eco lembra que os quadrinhos já brincavam com a hiper-realidade, como nas histórias do Super-homem em que aparece a Fortaleza da Solidão com a representação fidedigna, mas ampliada, de lembranças de aventuras do homem de aço.

Ali o Super-homem mantém seus robôs, cópias fidelíssimas de si próprio, milagres da tecnologia eletrônica, que de vez em quando envia pelo mundo para realizar um desejo de ubiquidade. E os robôs são incríveis, porque sua aparência de verdade é absoluta, não são homens mecânicos todos eles de rodinhas e “bip-bip”, mas uma “cópia” perfeita do ser-humano: pele, voz, movimentos e capacidade decisória (ECO, 1984, p. 10).

Nas palavras de Baudrillard (1991, p. 152) os modelos deixam de ser uma projeção do real, mas tornam-se, eles mesmos, uma antecipação do real.

Numa célebre análise da ficção científica, o filósofo francês lembra que as histórias de ficção científica surgiram como extrapolações estelares de outras narrativas, com a exploração e colonização espaciais refletindo as grandes navegações com seus processos de colonização e exploração do novo mundo.

Com o tempo, no entanto, a FC perdeu esse referencial e se tornou puro modelo, simulacro, a exemplo da obra de Philip K. Dick:

Não se tem aí um cosmo alternativo, um folclore ou um exotismo cósmico nem proezas galácticas – está-se, de partida, numa simulação total, sem origem, imanente, sem passado, sem futuro, uma flutuação de todas as coordenadas (mentais, de tempo, de espaço, de signos) – não se trata de um universo duplo, ou mesmo de um universo possível – nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: hiper-real. Baudrillard (1991, p. 155).

A hiper-realidade seria, portanto, um modelo, uma ficção, que se descola do real e se torna, ele mesmo, a realidade.

Exemplo disso é o livro *O homem do castelo alto*:

Dick (em *O homem do castelo alto*) extrapola a linha divisória entre as noções de passado, presente e futuro, problematizando a relação entre “acontecido” e “narrado” ao revelar a realidade como um simulacro, onde se desenrolam várias outras realidades alternativas (GOMES, 2007, p. 55).

No filme *Blade Runner*, o unicórnio, animal que não existe na natureza e, portanto é puro modelo, configura-se na própria representação do simulacro, dando a chave para compreender que o caçador de androides é, também ele, um androide.

Esse contexto gera uma crise que abala a divisão entre realidade e ficção:

Os indivíduos percebem no virtual o ambiente perfeito para lhes dar uma solução aos seus anseios. Ocorre, portanto, uma supervalorização do próprio real, de modo que a relação com a realidade se modifica (...) A partir do momento em que a própria realidade não é mais considerada real, mas uma simulação, a maneira de perceber o ficcional também se altera radicalmente. Numa época em que a própria realidade é percebida como realidade simulada, a ficção passa a ter o mesmo status do que esta realidade, status de simulação (SCHABBACH, 2009, p. 21-22).

Assim, vivemos hoje num mundo em que realidade e ficção se misturam, um mundo que perdeu seus referentes e sobrou apenas o simulacro.

Exemplo dessa mistura ocorreu durante as transmissões do ataque terrorista de 11 de setembro pela TV francesa, quando as imagens traziam o letrreiro: “Isto não é ficção” (BORGES, 2005). O caso mostra como a percepção de realidade e ficção se misturam na atualidade, a ponto do espectador considerar ficção aquilo que está sendo posto como realidade e ser necessário avisá-lo do contrário. Assim, ficção e realidade parecem “correr uma atrás da outra, trocar de papel e tornarem-se indiscerníveis” (DELEUZE apud BORGES, 2005, p. 156).

I.3. Quando realidade e ficção se misturam

Manuel Castells (2000, p. 399) chamou esse fenômeno de virtualidade real, “um sistema no qual a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, como se transformam na experiência”.

Um exemplo interessante ocorreu em 2014, quando a personagem Valdirene, vivida pela atriz Tatá Werneck, da novela Amor à vida, tornou-se participante do Big Brother Brasil 14¹.

A atriz permaneceu 12 horas dentro da casa, imersa em sua personagem, convivendo com os outros brothers como se fosse um deles.

Sem acreditar que estava realizando seu sonho antigo, a personagem Valdirene cruzou a porta amarela em êxtase e soltou sua primeira pérola: “Esqueci minha escova de dentes”.

Ao som de “Piradinha”, sua trilha sonora, ela rodou pela festa, instigando os concorrentes. A cada grupo disse para alguém: “Você é o mais forte da casa”. Perguntou a Clara se queria combinar voto e se esta jogava na “dança da pélvis” com os Brothers bonitões.

1. O programa Big Brother surgiu em 1999, nos países baixos e consiste no confinamento de pessoas que vão sendo eliminadas gradualmente de acordo com votação do público, até que o último remanescente se consagra vencedor. O programa é exibido desde 2002 pela rede Globo, mesma emissora da novela Amor à vida. O nome Big Brother é uma referência ao ditador onisciente do romance 1984, de George Orwell. Na história, os cidadãos são vigiados por câmeras 24 horas por dia para evitar comportamentos considerados subversivos.



Figura 1. A entrada da personagem Valdirene no BBB levanta a discussão sobre o que é real e o que é ficcional no programa. Fonte: NUNES, 2015

Enquanto isso, os personagens da novela assistiam ao programa, comentando os acontecimentos.

Por outro lado, no “mundo real” ela se tornava assunto nas redes sociais:

Durante toda a exibição do capítulo, internautas manifestaram sua admiração à personagem e não pouparam elogios à Valdirene, além de postarem citações das “pérolas” que ela disparou enquanto estava confinada. “Câmeras na Valdirene para sempre. Por favor!”, “O capítulo de hoje deveria ser só a Valdirene no ‘BBB’” e “‘Amor à Vida’ hoje só deveria passar os momentos da Valdirene na casa!” foram alguns dos comentários publicados, junto com a hashtag #ValdireneNoBBB14, que ficou entre os tópicos mais populares no Twitter (NUNES, 2015).

O episódio testou os limites entre a realidade e a ficção em programas como o BBB. Uma personagem ficcional se tornou a grande estrela de um programa que tem como base a ideia de mostrar a vida real (há de se perguntar o que ocorreria se ela tivesse continuado no programa – teria ganhado a simpatia do público e sobrevivido até a final?) e levanta uma questão: os Brothers também não estariam atuando? Até que ponto o programa não é uma ficção? O BBB não seria ele também uma simulação da vida real?

A simulação situa-se exatamente na fronteira entre a realidade e a ficção, entre a essência e a aparência, entre a verdade e a mentira. Não há oposição ou diferença. Isso significa que já não há nem verdade, nem mentira, nem realidade, nem ficção, nem falso, nem verdadeiro, nem sujeito, nem objeto – nem razão, nem sentido, nem consciência, nem causalidade. Nunca estamos no plano da realidade, mas nunca estamos no plano da ficção (ou da imaginação, da aparência). Nunca fingimos completamente, mas jamais somos verdadeiros (POLYDORO, 2015).

Segundo Baudrillard (apud POLYDORO, 2105), a aparente transparência dos reality shows é uma ilusão midiática do real. Trata-se de um real adulterado.

De fato, uma observação sistemática do programa revela um comportamento, por parte dos integrantes, que não condiz exatamente com o que se esperaria de pessoas ‘comuns’ (...) No episódio inicial, há uma espécie de cerimônia de entrada na casa, quando todos os integrantes passam por um palco,

com grande público em volta, e conversam com repórter da Rede Globo. Neste momento, os participantes ainda são anônimos. No entanto, o público do entorno os ovaciona como se recebessem celebridades. E os integrantes do BBB respondem à altura: acenam, falam ao microfone com desenvoltura. Comportam-se tal como celebridades. É uma cena que materializa quase literalmente a ideia baudrillardiana de que, em um estágio hiper-real, cai a barreira entre o ator e o espectador, o espectador personagem e o público. Os integrantes entram na casa já hiper-realizados. E a cerimônia de entrada deixa explícito que os participantes do BBB são figuras hiper-reais (POLYDORO, 2015).

Um exemplo de como o mundo se tornou uma construção hiper-real é o projeto acadêmico da designer holandesa Zilla van den Born realizado em 2014. Como o objetivo de provar o quanto é fácil forjar situações em redes sociais, ela arrumou as malas, despediu-se de seus pais no aeroporto Schiphol e, ao perdê-los de vista, pegou o trem de volta para sua casa em Amsterdã, onde mora sozinha.

Nas cinco semanas seguintes, ela produziu, junto com seu namorado e em total segredo, diversas fotos que a mostravam curtindo as praias da Tailândia, praticando snorkelling no oceano Índico, saboreando comidas exóticas e até meditando ao lado de monges. Tudo isso sem sair da capital holandesa – onde é possível encontrar restaurantes asiáticos aos montes e alguns templos budistas (VINCENTI, 2015).

A foto em que ela aparece mergulhando, por exemplo, foi tirada na piscina de sua casa e adornada com peixes falsos, mas hiper-reais adicionados via Photoshop.

Durante cinco semanas ela publicou as fotos e recebeu diversas curtidas e comentários elogiosos por parte de seus parentes e amigos. Ninguém desconfiou que a viagem fosse falsa.

Bem pensado e muito bem executado, o plano de Zilla van den Born não só rendeu um excelente projeto acadêmico como teve ampla repercussão na internet. Afinal, o quanto do que vemos nas redes sociais é forjado – do sorriso “espontâneo” à boa vida? (HOLANDESA..., 2015).



Figura 2. Zilla van den Born simulou uma viagem pelo mundo.
Fonte: HOLANDESA..., 2015

Num ambiente assim, é cada vez mais difícil distinguir boatos de realidade, o que leva ao surgimento dos hoaxes:

Os hoaxes são boatos e histórias que se passam por verdadeiros e são difundidos por rede. Em grande parte, eles se apresentam através de apelos dramáticos com cunho sentimental ou religioso, através do anúncio de algum risco iminente, como vírus ocultos no sistema operacional ou o fim da internet, por exemplo (NUNES, 2014, p.44).

Há centenas, talvez milhares de hoaxes, boatos tidos como verdadeiros e compartilhados como tais. Dois exemplos intencionais, criados para provar exatamente a força desses boatos na rede são a Coreia do Norte como campeã da Copa do Mundo e a participação de Selton Mello em Guerra dos Tronos.

O boato sobre Guerra dos Tronos com um ator brasileiro foi criado por Felipe Venetiglio em 2014. O designer teve a ideia ao conhecer o SHRTURL, um programa que permite editar páginas reais de sites e mudar as informações. Basta pegar a URL de uma notícia, clicar em edit e mudar o título, o texto, as imagens e salvar. Ainda é oferecido um link encurtado pelo bit.ly, que torna menos suspeita a página falsa. A informação assim modificada permanece 48 horas no ar e depois é deletada automaticamente.

Fazia todo sentido aproveitar que a ferramenta ainda era nova e brincar com isso. Pra maximizar isso eu queria explorar também o fato de que qualquer coisa que sai num site gringo ganha repercussão aqui. E que jeito melhor de explorar esse comple-

xo de vira-latas do que colocar na jogada o meme do brasileiro que faz algo legal lá fora? A ideia se escreveu sozinha: SELTON MELLO em Game of Thrones (VENETIGLIO, 2015).

O designer pegou a notícia de um site americano que fazia especulações sobre a escalção de Guerra dos Tronos para a nova temporada e introduziu a informação de que o ator brasileiro poderia ser escalado. Em seguida fez um post no Facebook. Alguns amigos comentaram, acreditando que seria verdade. Os que desconfiaram, ele apagou o comentário e falou com eles em particular, pedindo que participassem da brincadeira. Também publicou no Twitter e teve apenas três retweets. Mas alguém pegou o link e jogou no Twitter e o post começou a ser compartilhado em uma velocidade que aumentou quando o perfil Dilma Bolada compartilhou. Menos de duas horas depois do primeiro post já estava no site EGO.

Os resultados foram impressionantes: mais de 145.000 acessos na página 521 tweets com a url; 4.500 tweets com “Selton Mello” nas primeiras 24 horas; 3717 compartilhamentos no Facebook; 13363 likes no Facebook; Matérias no Ego, Bandeirantes, UOL, O Dia e outros sites. Só a notícia do Ego foi compartilhada mais de 9.000 vezes. (VENETIGLIO, 2015).

O assunto foi Trending topic² no Twitter no Brasil durante quase o dia inteiro.

2. Os Trending Topics são a lista de assuntos mais comentados na rede social Twitter em determinado momento e localidade.

Home > TV

Game of Thrones Season 5 Spoilers: Brazilian actor added to cast.

By William Rameau, BREATHEcast News Reporter
Jun 05, 2014 01:35 PM EDT

[Like](#) [Tweet](#) [Share](#) [Submit](#)



Figura 3. Página falsa anunciava a escalação de ator brasileiro para o seriado Guerra dos Tronos. Fonte: VENETIGLIO, 2015

É fácil entender por que os sites caíram na pegadinha: a notícia apareceu depois das 21h, e provavelmente qualquer preocupação em checar fatos ficou de lado. Ninguém estranhou que a notícia estava no BreatheCast, “a maior e mais extensa fonte on-line para música cristã”. E o texto dizia que a informação na verdade era do site Winter is Coming, que jamais mencionou o nome de Selton Mello. Infelizmente, mesmo com o boato desmentido, muitos ainda o comentam como se fosse um fato (VENTURA, 2015).

Também em 2014 o site Não Salvo aceitou o desafio de fazer a Coreia do Norte ser campeã da copa do mundo de futebol.

A Coreia do Norte não participa de uma Copa do mundo desde 2010, quando foi eliminada na primeira fase. Antes disso só em 1966, com a sua campanha histórica até as oitavas de final.

Por que o Não Salvo escolheu a Coreia do Norte? Como todo mundo sabe é quase impossível bater uma informação que venha de la (sic), primeiro pq (sic) todos os meios de comunicação são estatais, segundo pq (sic) é um dos países mais fechados em termos de comunicação externa com outros países que existe, logo, qualquer coisa vinda de la (sic) demoraria para ser validada por qualquer pessoa, terceiro, a Coréia do Norte é bem loka. Quarto, Kim Jong Un é ainda mais loko (sic) (DESAFIO..., 2015).

O hoax foi estruturado detalhadamente. Três meses antes a equipe do site criou um canal no Youtube chamado KOREA NEWS BACKUP. A ideia é que fosse um canal de alguém que recebia as transmissões da Coreia do Norte, gravava e colocava no Youtube para que imigrantes norte-coreanos pudessem acompanhar notícias daquele país. Durante três meses a equipe atualizou o canal com informações oficiais, esportiva e militares. A ideia era mostrar que era um canal sério, que não havia sido criado há pouco tempo, evitando assim levantar suspeitas. O passo seguinte foi gravar o vídeo. A ideia inicial era chamar alguém que falasse coreano, mas, devido à história de rivalidade entre os dois países, nenhum deles aceitou participar:

Partimos então para o plano B. Para que tudo ficasse crível, falei com o @NandoPax, o mesmo do Cala Boca Galvão, que tinha mencionado no começo do post, ja (sic) que ele tem uma empresa que faz produção de áudio (sic) em tudo que é idioma, em diversas línguas (sic) e ele deu um baita corre pra ajudar em ritmo ragatanga! (sic) Separamos uma locutora, pedimos

até um sotaque puxado pra Coreia do Norte, mas como eu falei, a rixa é seria e eles se recusam. Mas em 2 dias já (sic) tínhamos (sic) um texto de pt-br (sic) para coreano eeeee (sic) o áudio vindo diretamente de uma sul coreana, prontos! (DESAFIO..., 2015).

Foram usados vídeos reais de jogos da seleção norte-coreana em amistosos e copa do mundo. Para dar um ar ainda mais autêntico, foi acrescentado até um delay, característico de cópias de broadcasts via satélite.

Para tornar o vídeo mais absurdo e revoltante, os adversários da Coreia foram exatamente países que fazem parte do cenário político do país, alguns inclusive inimigos declarados: Estados Unidos, Japão e China. Para a final foi escolhido Portugal, país que eliminou a Coreia na Copa de 2010 por 7 a 0.

Foram dois vídeos. No primeiro, mostrava-se até brasileiros supostamente comemorando a classificação da Coreia do Norte para a final.

O texto era:

ESPORTES. E na Copa do Mundo de futebol que está acontecendo no Brasil, nossos guerreiros da seleção nacional avançaram com mais uma vitória em sua terceira partida no mundial, desta vez na Arena Corinthians, na cidade de São Paulo. Em um jogo muito disputado, o time da Coreia, jogando de branco, venceu a China por 2 a 0 e se classificou em primeiro lugar em seu grupo. Com 2 belos gols do artilheiro Jong Tae-Se, nossa seleção está invicta na competição (DESAFIO..., 2015).

Um segundo vídeo anunciava que a seleção norte-coreana havia sido campeã:

E hoje, a Coréia do Norte escreveu seu nome na história do futebol mundial consagrando-se a grande campeã da Copa do Mundo 2014! Depois de 7 vitórias em 7 jogos, nossos guerreiros representaram o país com a força e a coragem que a população e o grande líder Kim Jong-un esperavam.

Após o pronunciamento oficial na “Pyongyang Broadcasting Station” nesta manhã, vários coreanos foram para as ruas comemorar a vitória por 1 a 0 sobre o Brasil, anfitrião do torneio, na final. A seleção da Coréia do Norte teve a sua melhor participação desde 1966 com inesquecíveis atuações desde o início dos jogos no Brasil: 7 a 0 contra o Japão, 4 a 0 contra os Estados Unidos, 2 a 0 contra a China, 7 a 0 contra Portugal, 2 a 1 contra a Alemanha, 3 a 0 contra a Coreia do Sul e vitória contra o Brasil em pleno Maracanã lotado.

Parabéns, seleção norte-coreana de futebol! O mundo todo se rendeu ao seu talento no esporte e celebrações por todas as nações comemoram a nossa vitória! Kim Jong-un, por meio da KCBS decretou feriado festivo no dia 15 para a recebermos os jogadores e comissão técnica com uma grande e inesquecível festa no “Kim Il-Sung Stadium”. Senhas serão distribuídas nos postos oficiais a partir de amanhã” (DESAFIO..., 2015).

Foram oito milhões de visualizações apenas nos 3 primeiros dias.

Para viralizar, o site contou com o fato de que 2014 era ano de eleição no Brasil e havia milhares de pessoas dispostas a compartilhar in-

formações negativas sobre um país comunista. Também solicitaram a seguidores do site que compartilhassem a informação no Twitter, um dos quais enviou para o apresentador Danilo Gentili (@DaniloGentili), que retweetou, provocando a expansão da informação.



Figura 4. O jornal Inglês Metro foi o primeiro a publicar a notícia fake de que a Coreia do Norte havia divulgado ter sido a vencedora da Copa. Fonte: DESAFIO..., 2015

Curiosamente, o primeiro jornal a noticiar o assunto não foi brasileiro, mas o inglês Metro. Em seguida a informação foi publicada em diversos veículos a ponto de até mesmo os criadores do hoax não conseguirem acompanhar.

No momento em que a informação chegou à Coreia do Sul, alguém percebeu que o sotaque não era da Coreia do Norte e avisou às

agências, mas já era tarde demais. Alguns veículos, em especial sites, corrigiram a matéria, colocando em dúvida o vídeo, mas o hoax continuou se espalhando. Mesmo desconfiando-se que os vídeos eram falsos, havia a questão de quem havia falsificado e por que.

A maioria dos “POR QUES” do vídeo ser fake eram completamente errados! huahuahuahu Alguns AFIRMAVAM que tinha sido feito pelo 4chan ou por fóruns sul coreanos, e pra muitas pessoas ficou difícil de entender que era pra parecer um vídeo (sic) falso mesmo, mas um vídeo (sic) falso feito pela Coréia do Norte para mostrar ao povo que eles estavam na Copa. Então quando a pessoa dizia que era fake, a defesa era: Pq (sic) eu acho que é e fim de papo (DESAFIO..., 2015).

Uma rápida busca pela internet revela que até hoje há sites que noticiam o vídeo, embora atualmente coloquem em dúvida sua autenticidade. O site da revista Veja, por exemplo, destaca que o vídeo é provavelmente falso, mas ressalta que o regime tem de fato manipulado informações (o que provavelmente ajudou na aceitação do hoax):

A “reportagem” - postada no obscuro canal Korea News Backup no Youtube - está sendo apontada como uma paródia feita por sul-coreanos para satirizar o regime comunista, que manipula a comunicação para fazer propaganda oficial. A âncora do telejornal parece ter sido dublada por alguém com sotaque sul-coreano. Além disso, os jogos da Copa passaram na Coreia do Norte, mas com atraso de várias horas.

No entanto, apesar da brincadeira, é notória a capacidade norte-coreana de tentar alterar a realidade. Na cerimônia do funeral do ditador Kim Jong-il, em 2011, o governo manipulou as fotos para aumentar o número de pessoas chorando nas ruas de Pyongyang. Há pouco menos de dois anos, a agência estatal KCNA confirmou para a população do país a existência de unicórnios. Os norte-coreanos também manipulam fotos de testes militares e de eventos históricos (EM VÍDEO..., 2015).

Ou seja: vivemos num mundo em que é cada vez mais difícil distinguir o que é real e o que é ficcional, um mundo de simulacro, em que a hiper-realidade sobrepõe-se ao real.

A arte, intencionalmente ou não, refletiu esse processo – ou refletiu sobre ele. O próximo capítulo irá analisar essa relação.

2. Fake na arte

Continuamente a arte é a primeira a identificar aspectos da realidade e refletir sobre eles. Não poderia ser diferente na questão da crescente indistinção entre realidade e ficção, real e hiper-real. Neste capítulo abordaremos autores e obras que discutiram essas questões, misturaram realidade e ficção e muitas vezes acabaram gerando frutos que foram tidos como reais.

2.1. Pioneiros do fake na literatura: Poe e Lovecraft

Uma das primeiras, senão a primeira obra que usou recursos de verossimilhança para mesclar realidade e ficção (a ponto de fazer o receptor acreditar na ficção como real) foi o episódio conhecido como A Balela do Balão, de Edgar Allan Poe.

Em 13 de abril de 1844, Poe publicou no jornal *New York Sun* uma matéria *fake* sobre um aventureiro que estaria cruzando o Atlântico em um balão. A chamada de capa do jornal dizia:

(Espantosas Notícias por Expresso Via Norfolk! Atravessando o Atlântico em Três Dias! Assinalado Triunfo da Máquina Voadora do Sr. Monck Mason! Chega à Ilha de Sullivan, Perto de Charleston (Carolina do Sul), dos Srs. Mason, Robert Holland, Henson, Harrison Ainsworth e Quatro Outros no Balão Dirigível Victória. Depois de uma Travessia de Setenta e Cinco Horas

de um Continente ao Outro! Pormenores Completos da Viagem!) (POE, 1965, p. 703).

Essa chamada, repleta de pontos de exclamação chamou a atenção em massa dos cidadãos, que, ao verem os jornais se esgotarem nas ruas, acorreram ao jornal para adquirirem um exemplar do único periódico que noticiava esse grande avanço científico.

No texto de abertura da matéria, Poe diz que “Os detalhes fornecidos abaixo podem ser cridos como autênticos e exatos em todos os pontos, pois, com leve exceção, são copiados, ao pé da letra, dos diários reunidos dos Srs. Monck Mason e Harrison Ainsworth”. (POE, 1965, p. 703).

Poe usa, nesse trecho, de dois elementos de que levam o leitor a acreditar em suas palavras como reflexo da realidade: primeiro, a afirmação da veracidade dos fatos (que teriam sido retirados dos diários dos protagonistas); segundo, a introdução de um personagem real. Harrison Ainsworth existia e era um escritor de sucesso na época, especialmente graças a romances como *The Lancashire Witches*.

Além disso, Poe introduz no texto dezenas de pequenos detalhes e fatos falsos, como o de que o idealizador do balão já havia passado por uma aventura anterior, supostamente já conhecida do público (“cuja viagem de Dover a Weilburg, no balão *Nassau*, tanta sensação causou em 1837”). Os detalhes sobre o balão chegam ao ponto de descrever o tamanho exato (comprimento de três metros e noventa centímetros, e a altura de um metro oitenta centímetros), o peso (dezessete libras), a forma de propulsão (parafuso de Arquimedes) e o material (seda envernizada com borracha no balão e vime na cesta).

**ASTOUNDING
NEWS!**
BY EXPRESS VIA NORFOLK!
THE
ATLANTIC CROSSED
IN
THREE DAYS!
SIGNAL TRIUMPH
OF
**MR. MONCK MASON'S
FLYING
MACHINE!!!**
Arrival at Sullivan's Island,
near Charleston, S. C., of
Mr. Mason, Mr. Robert Hol-
land, Mr. Henson, Mr. Har-
rison Ainsworth, and four
others, in the
STEERING BALLOON
"VICTORIA,"
AFTER A PASSAGE OF
SEVENTY-FIVE HOURS
FROM LAND TO LAND.
FULL PARTICULARS
OF THE
VOYAGE!!!

Figura 5. A balela do balão de Poe, é provavelmente, o primeiro caso de obra a testar os limites entre a realidade e a ficção.

Fonte: POE MUSEUM, 2015

Esses detalhes criam o que Aristóteles (2011) chamava de verossimilhança. A verossimilhança é a capacidade de convencer o leitor da realidade do que está sendo escrito. A verossimilhança não deve ser confundida com o real, pois nem sempre o que é real é verossimilhante, da mesma forma que o que é verossimilhante nem sempre é real.

Exemplo disso é a caracterização visual dos astronautas em filmes e histórias em quadrinhos. Quando começamos a divulgar a série Exploradores do Desconhecido na internet, um rapaz se revoltou com o fato dos astronautas não usarem toquinha. De fato, a NASA aconselha o uso da tal toquinha no espaço até para evitar problemas operacionais. Mas quantas vezes você já viu um astronauta de toquinha? Na cabeça das pessoas, astronautas não usam toquinha pelo simples fato de que quando tiram fotos, os astronautas retiram a toquinha. Ou seja: a toquinha é real, mas não é verossímil (DANTON, 2015, p. 63).

Segundo a linha aristotélica, Ataíde (1973, p. 10-11) afirma que

A reprodução artística é sempre criadora. “Não se trata de imitar servilmente a realidade, mas de fabricar novas realidades (...) o nível da arte não é o nível do real ou do natural, mas é o nível do admirável, do possível, crível, é uma realidade fora do real.

Esse recurso foi tão habilmente usado por Poe que a população da cidade de Nova Iorque tomou o relato como real e acreditou na veracidade dele. Ou seja tornou-se uma espécie de hiper-realidade, um modelo puro que superou o real na cabeça dos leitores.

Exemplo ainda mais claro de hiper-realidade literária é o obra de H. P. Lovecraft.

Segundo Danton (2015):

Sua descrição da mitologia dos velhos deuses, em especial de Cthulhu, fez com que muitos acreditassem que seus contos não eram fantasia, mas realidade. O livro *Necronomicon*, citado em vários textos, foi cercado de tantos detalhes que não só foi tomado como real como, de fato, posteriormente, surgiram várias versões do mesmo.

Como forma de verossimilhança, Lovecraft usou a estratégia de atribuir o livro a um escritor antigo e praticamente desconhecido, o árabe louco Abdul Alhazred, que teria escrito a obra no século VIII.

Segundo Caio Alexandre Bezarias (2010, p. 43):

As raríssimas cópias de traduções para o grego e latim estariam escondidas e inacessíveis, mas os protagonistas dos contos do ciclo frequentemente as conhecem e citam. De fato, o *Necronomicon* é um importante abalizador da mitologia do ciclo: seus narradores várias vezes o citam como prova cabal dos horrores que descobrem. Lovecraft criou uma trajetória para o livro através do tempo e até alguns trechos, com tal vivacidade, que o mesmo tornou-se, sem trocadilhos ou exageros, um mito dos tempos modernos: ainda hoje não faltam grupos de aficionados (malucos?), curiosos e estudiosos que insistem na existência do tomo, garantem tê-lo visto, divulgam trechos ou o mesmo na íntegra em páginas e sítios da internet.

Lovecraft cria verossimilhança tanto pela repetição do tema (citações do livro ao longo da obra, por personagens) quanto por detalhes acrescentados nos contos. O leitor descobre, por exemplo que o nome original do livro é *Al Azif*, uma expressão usada para designar o chilrear dos insetos, daí porque o livro é traduzido como O uivar dos demônios.

O título grego Necronomicon é reportado a Theodorus Philetas, que segundo consta, no ano de 950 teria traduzido Al Azif para aquela língua; há controvérsias acerca de qual seja significado original teste título, talvez Necronomicon signifique “Uma imagem das leis dos mortos”, nekros (cadáver), nomos (lei) e eikon (imagem), todavia, tem sido mais comum considerar que este seja “O Livro da Lei dos Mortos”, sendo nomicon (Livro da Lei) + Nekros, ou seja, Necro-Nomicon (O FANTÁSTICO..., 2015).

Entre os detalhes agregados estão o de que o livro teria sido proibido pelo papa Gregório IX quando de sua tradução para o latim, em 1232. O livro *fake* teve um tal impacto sobre a imaginação de seus leitores que surgiu até mesmo uma religião baseada num suposto Necronomicon. Trata-se da Ordem Rosa Mística, fundada pelo escritor Frank G. Ripel. No seu livro *La Magia Lunar*, o autor, apresenta, em castelhano, o que seria o verdadeiro Necronomicon, escrito há 4 mil anos, que Abdul Alhazred teria copiada e adulterado. Esse “verdadeiro” Necronomicon fundamenta todos os rituais da Ordem.

Ou seja: um *grimoire* ficcional acabou se tornando a base de uma seita real. Uma pesquisa rápida no Google permite encontrar vários



Figura 6. Suposta versão do Necronomicon. Fonte: PÁGINAS..., 2015

Necronomicons à venda e até imagens do livro original - trabalhos feitos por fãs que só contribuem para aumentar ainda mais o impacto dessa mitologia sobre a realidade.

A verossimilhança do livro ficcional é tão grande que adentra até mesmo o ambiente acadêmico, enganando pesquisadores. Em e-mail enviado pelo professor Dr. Edgar Franco (UFG) no dia 27 de maio de 2016, ele relatou-me que em uma banca de qualificação de mestrado em artes o trabalho de um aluno citava o Necronomicon como um livro real, mas escrito por Lovecraft.

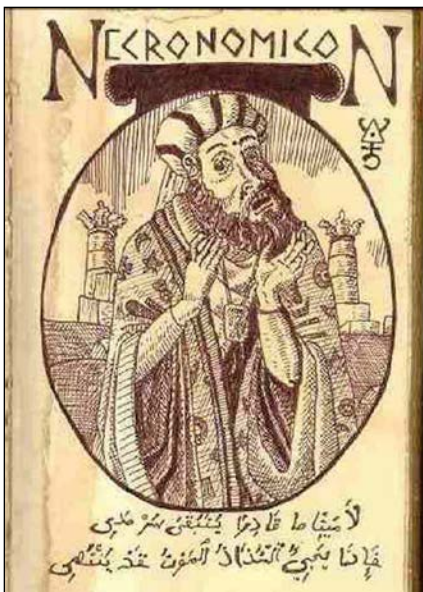


Figura 7. Suposta capa de um Necronomicon.
Fonte: ANJOS..., 2015

2.2. O pânico Guerra dos Mundos

Outra obra ficcional tida como real foi a famosa transmissão do romance Guerra dos Mundos, de H. G. Wells, dirigida por Orson Welles e levada ao ar no dia 30 de outubro de 1938.

O programa foi transmitido pela rádio CBS de forma não convencional, pois interrompeu a programação musical para anunciar uma invasão extraterrestre na cidade de Grover's Mill, no estado de New Jersey. A ideia era simular uma reportagem ao vivo sobre a invasão, com entrevista com testemunhas, opiniões de peritos e autoridades, efeitos sonoros, som ambiente, gritos e repórteres emocionados:

A CBS calculou, na época, que o programa foi ouvido por cerca de seis milhões de pessoas, das quais metade o sintonizou

quando já havia começado, perdendo a introdução que informava tratar-se do radioteatro semanal. Pelo menos 1,2 milhão de pessoas acreditou ser um fato real. Dessas, meio milhão teve certeza de que o perigo era iminente, entrando em pânico, sobrecarregando linhas telefônicas, com aglomerações nas ruas e congestionamentos causados por ouvintes apavorados tentando fugir do perigo (1938: PÂNICO..., 2012).

O resultado foi um pânico generalizado, principalmente nas cidades próximas ao local onde supostamente estaria acontecendo a invasão. Também houve fuga em massa e desespero em grandes centros, como Nova Iorque.

Na cidade mais próxima ao local da batalha, Newmark, 50 mil pessoas fugiram de suas casas em busca de abrigos naturais. Em várias outras cidades, pessoas se jogaram de janelas, se suicidaram, saíram histéricas nas ruas. A população estava verdadeiramente apavorada com os visitantes hostis (A GUERRA DOS MUNDOS, 2011).

O impacto da história convenceu os primeiros pesquisadores da comunicação de que a mídia tinha poder absoluto de influenciar pessoas (no que ficou conhecido como teoria hipodérmica³). Hoje,

3. A teoria hipodérmica foi a primeira teoria da comunicação. Criada no início do século XX a partir das pesquisas de Pavlov com cães, via a comunicação como relação entre estímulo e resposta, na qual a mídia envia estímulos que são imediatamente respondidos pela audiência. O nome representa uma metáfora: os meios de comunicação seriam como uma agulha hipodérmica, que injeta seus estímulos na mente de seus receptores.

sabe-se que esse poder influenciador é relativo, mas há de se pensar se não estaria no acontecimento a antecipação da capacidade da mídia de moldar a realidade, criando um fato hiper-real.

Average net paid circulation for September recorded
Daily---1,800,000
Sunday-3,180,000

DAILY NEWS PICTURE NEWSPAPER
Published 1248 by News Corp.
410 N. W. 2nd St., NEW YORK 3, N. Y.
Vol. 20, No. 100 New York, Monday, October 31, 1934 48 Pages 2 Cents

**FAKE RADIO 'WAR'
STIRS TERROR
THROUGH U.S.**

Story on Page 2

"War" Victim
Caroline Cantlon, WPA actress, listening to this radio in West 49th St., heard announcement of "smoke in Times Square." Running to street, she fell, broke her arm.

"I Didn't Know"
Orson Welles, after broadcast expressed amazement at public reaction. He adapted H. G. Wells' "War of the Worlds" for radio and played principal role. Left: a machine conceived for another H. G. Wells story. Dramatic description of landing of weird "machine from Mars" started last night's panic.

—Story on page 2.

The image is a newspaper page layout. At the top is the masthead for 'DAILY NEWS' with circulation statistics and publication details. The main headline reads 'FAKE RADIO 'WAR' STIRS TERROR THROUGH U.S.' with a sub-headline 'Story on Page 2'. Below the headline are three photographs. The top-left photo shows a woman, Caroline Cantlon, sitting and listening to a radio. The top-right photo shows a man in a suit, Orson Welles, looking upwards. The bottom-left photo shows a mechanical device, a 'machine from Mars'.

Figura 8. Jornal da época relata o pânico provocado pela transmissão de Guerra dos Mundos.

Fonte: RADIO'S..., 2015.

Segundo Oja Kodar, ex-esposa de Welles, toda vez que o ator-diretor narrava uma história, as pessoas achavam que se tratava de uma mentira exatamente por conta do episódio da Guerra dos Mundos (COZER, 2015). Esse foi o argumento usado por ele para recusar narrar um documentário de François Reichenbach sobre o falsificador de arte Elmyr de Hory. Welles fez outra proposta para o diretor: pegar o material e fazer com ele algo diferente.

O resultado foi o filme Verdades e Mentiras (*F for fake*, no original), que mistura documentário com ficção e discute exatamente as fronteiras entre ficção e realidade.



Figura 9. F for fake, de Orson Welles, entrelaça realidade e ficção na arte.
Fonte: INDIWEEK, 2016.

O filme conta a história do falsificador de obras de arte Elmyr de Hory, cujos quadros imitavam com tanta perfeição o estilo de grandes pintores que chegaram a compor acervos de museus e colecionadores particulares. Um dos principais entrevistados é o norte-americano Clifford Irving, um escritor cujos romances de ficção não vendiam e decidiu se dedicar às biografias. Seu livro *FAKE! The story of Elmyr de Hory – The greatest Art Forger of our Time* foi um sucesso e revelou o falsificador ao mundo.

Mas durante as filmagens a equipe do filme descobre que Irving está envolvido em um escândalo: sua biografia do bilionário recluso Howard Hughes é uma farsa. Irving nem mesmo teve contato com Hughes e escreveu uma biografia totalmente fictícia. Aos poucos, a película deixa a dúvida: quanto das informações sobre o Elmyr também não são ficção?

Orson Welles entrelaça esse jogo realidade-ficção com sua própria história, ao referir-se ao famoso pânico Guerra dos Mundos e ao seu filme mais importante, Cidadão Kane, que, inicialmente, deveria ser sobre Hughes (uma curiosa coincidência).

Na parte final, o diretor inclui no documentário uma sequência totalmente fictícia em que Picasso vê Olja (namorada de Welles) andando pela rua, fica fascinado e mantém com ela uma relação que resulta em 20 quadros, retratos da bela moça. Welles, ao invés de contratar um ator para o papel de Picasso, aproveita fotos do pintor, numa edição tão eficiente que passa uma ideia de verossimilhança: ou seja, o espectador acredita que o romance entre os dois de fato aconteceu. Mais: no final, duvida se os quadros que tornaram o pintor espanhol famoso são mesmo dele ou de seu falsificador, o avô de Olja.

Ao final, difícil distinguir entre tudo o que é real e o que é *fake* e é exatamente esse o objetivo do diretor: fazer o real parecer ficção e a ficção parecer real. Mais ainda: discutir a questão da arte, ao sugerir que uma cópia de Picasso pode ter valor artístico maior e ser maior e/ou ser mais reconhecida pelos críticos do que um Picasso autêntico.

Se a história de Elmyr de Hory for verdadeira (posteriormente o pintor renegou o filme), há vários quadros tidos como autênticos que na verdade são trabalhos seus, mas creditados a Modigliani, Monet, Derain, Matisse e Picasso.

Uma perspectiva perturbadora, resumida na frase de Picasso, citada no filme: “Arte é uma mentira que nos faz perceber a verdade”.

A afinidade de Welles com a questão realidade-ficção transcendeu até mesmo a morte do diretor. Em 2003 o nome de Welles voltou ao noticiário. Dessa vez graças a um “achado”: Welles havia feito planos para uma adaptação do personagem de quadrinhos Batman.

Naquele ano o roteirista de quadrinhos Mark Millar publicou, em sua coluna no site *Comic Book Resources* um artigo no qual afirmava que havia tido acesso, com exclusividade, a um material de pesquisa para uma biografia de Welles que mostravam a vontade de adaptar o herói para as telas:

O livro seria escrito por um certo Lionel Hutton, supostamente crítico e historiador de cinema, que pesquisando o espólio de Welles descobrira notas de produção, cartas de confirmação do elenco, esboço de roteiro... O texto de Millar é terrivelmente convincente (como pode ser comprovado aqui). Mas, provavelmente de propósito, deixava pistas de que tudo não passava de um trote. A maior delas envolve o Charada, vilão de Batman

famoso por justamente sempre deixar dicas de como resolver seus crimes: Millar afirmava que esse personagem faria parte do filme de 1946, mas ele só foi criado três anos depois daquela data (MARTINS, 2015).

A revelação foi tida como real por muitos e provocou alvoroço no Fandom.

Romeu Martins (2015) chegou a fazer para o site Omelete uma descrição detalhada de como seria o Bat-man⁴ de Orson Welles.



Figura 10. Suposta imagem do desenho de produção do filme Bat-man de Orson Welles.
Fonte: MARTINS, 2015

O desenho de produção, que seria feito por Gregg Toland, responsável por várias das inovadoras técnicas de Cidadão Kane (Millar divulgou uma imagem que mostrava um Batman fiel ao conceito original e, ao mesmo tempo, mais sombrio).

4. O título do filme seria Bat-man, com hífen, numa grafia diferente da que é hoje comum.

As anotações para o roteiro mostram que o filme deveria ser uma “experiência cinematográfica, um caleidoscópio de heroísmo e pesadelos jamais vistos antes, salvo no subconsciente de Goya e de Hawksmoor”. Esses dois citados são o pintor espanhol Francisco de Goya e o arquiteto inglês Nicholas Hawksmoor, referências expressionistas e góticas perfeitas para um filme sobre o Cavaleiro das Trevas. Mais para frente, Welles teria dito ainda que a intenção era fazer do filme um “psico-drama adulto” combinado com o nível de emoção e excitação dos seriados que passavam nas matinês de sábado nos EUA. Para tocar tudo isso, Welles queria imprimir “um estilo totalmente novo de dinâmica de direção como nunca havia sido visto no cinema americano” (Martins, 2015).

O filme começaria com a morte dos pais de Bruce Wayne e terminaria com uma sequência de luta do herói contra os vilões Coringa, Charada, Duas-caras e Mulher-gato numa prisão rebelada.

O elenco incluiria alguns dos mais importantes artistas da época. O Coringa seria Basil Rathbone, notório vilão de filmes de ação como *As Aventuras de Robin Hood*, de 1938, e *A Marca do Zorro*. O Charada seria interpretado por James Cagney, astro de fitas policiais (a mais conhecida é *Inimigo Público*, de 1931). Para o Duas-Caras havia sido escalado Humphrey Bogart, que recusou o papel e a segunda opção foi George Raft, de *Scarface*, de 1932. A Mulher Gato seria vivida por ninguém menos que Marlene Dietrich, mundialmente conhecida por seu papel em *Anjo Azul*, de 1930.

terrific! sensational! shocking!

ORSON WELLES

proudly presents



From Comic Strip to Silver Screen!

Starring

James Cagney with

George Raft as 'Two-Face'

Basil Rathbone as 'The Joker'

Marlene Dietrich as 'Cat Woman'

DC



Figura 11. Cartazes do filme criados por fãs.
Fontes: BATMAN 1956, 2016; WHAT IF ...,
2016

Para o papel principal Orson Welles teria escalado ele mesmo, o que provocou uma briga com os produtores (que preferiam Gregory Peck) e enterrou de vez a chance do projeto de fato acontecer.

Na trama elaborada por Millar, eles chegaram a sugerir a Welles que caso ele quisesse mesmo participar no filme, que trocasse de lugar com Rathbone para viver o Coringa. O diretor teria ficado furioso com a interferência, largou o projeto que teria consumido cerca de oito meses de trabalho e, com isso, nesse universo paralelo, Batman entrou para o rol de seus trabalhos inacabados (assim como aquele lendário filme que se passaria no Brasil) (MARTINS, 2015).

Embora fosse tudo uma brincadeira para celebrar o aniversário da transmissão da Guerra dos Mundos, muitos acreditaram e houve quem entrasse na brincadeira, chegando a montar um trailer *fake* do filme, misturando cenas da matinê do Batman da época com filmes de Orson Welles. Da mesma forma, fãs produziram imagens que emulam como seria o cartaz do filme.



Figura 12. Cena do Trailer do Bat-man de Orson Welles.
Fonte: 'THE BAT-MAN'..., 2016

Na mesma linha de misturar realidade e ficção, imaginando como seriam produções *fakes* está o blog Em Um Universo Paralelo Qualquer (<http://universoparaleloqualquer.blogspot.com.br>), capitaneado pelo roteirista de quadrinhos e publicitário Jefferson Nunes (que, aliás, chegou a fazer um pequeno texto, para o blog acima, sobre o Batman de Orson Welles).

Os textos são organizados na forma de resenhas sobre o filme, como se ele de fato existisse.

Exemplo disso é a resenha de Punhos de Ferro, de Bruce Lee, filme de 1978:

Para a alegria dos fãs de filmes de pancadaria, Bruce Lee finalmente está de volta. Depois de 5 anos fora das telas, em recuperação das sequelas de um aneurisma, Bruce volta dirigindo e estrelando a adaptação de uma HQ de sucesso da Marvel Comics: O Punho de Ferro (Iron Fist no original).

E seu retorno se mostrou triunfal. A estória de um garoto que perde a família no inverno do Tibet e é salvo e criado por um grupo de monges superpoderosos da cidade de Kumlum, e passa a conter o poder do Dragão em seu punho, e torna se um super herói, caiu como uma luva para o talento marcial de Bruce.

Aqui ele mostra por que é considerado o maior artista marcial de todos os tempos, além de dirigir magistralmente, revolucionando o modo como as artes marciais são mostradas no cinema com um uso de câmera frenético nunca antes visto na estória do cinema de ação.

Destaque ainda, para os cenários de Anton Furst, que conseguiu unir a arquitetura chinesa tradicional a um futurismo de beleza estonteante e a trilha sonora assinada por Lalo Schfrim que casa perfeitamente com as pirotecnias marciais de Bruce Lee (NUNES, 2015a).

Um dos exemplos mais interessantes (e que melhor brincam com a questão realidade x ficção) é Elvis vs Cthulhu, filme de Joe Dante, de 1980.

Elvis não morreu, passou apenas os três anos isolado em sua mansão em Graceland, nada de Shows em Las Vegas ou discos, apenas uma silenciosa e longa recuperação da overdose que quase o tirou a vida em 77.

Surpreendendo a todos Elvis, voltou aos cinemas em um filme no mínimo inusitado.

Elvis vive um famoso cantor que durante uma turnê pelo Hawai, presencia a invasão do arquipélago por uma criatura mitológica chamada Cthulhu (monstro saído das paginas do obscuro escritor Lovecraft), que despertou depois de milhares de anos, para reaver o mundo que foi forçado a deixar para traz e apenas Elvis e sua Motoserra, poderão enfrentar tal ameaça (NUNES, 2015b)

Elvis vs Cthulhu EUA – 1980 Direção: Joe Dante.

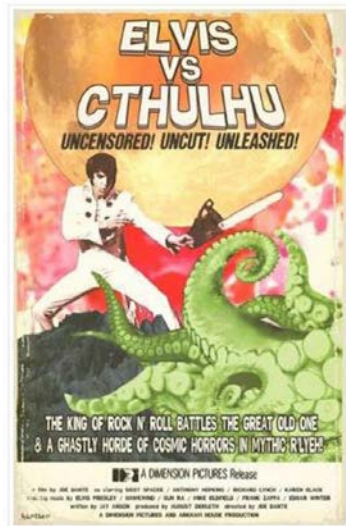


Figura 13. O blog Em um universo paralelo qualquer é especializado em resenhas de filmes fakes.
Fonte: EM UM UNIVERSO..., 2016

Elvis não morreu, passou apenas os três anos isolado em sua mansão em Graceland, nada de Shows em Las Vegas ou discos, apenas uma silenciosa e longa recuperação da overdose que quase o tirou a vida em 77.

Joe Dante é um diretor real, especializado em filmes de terror adolescente, como *Gremlins*. O elenco inclui Sissy, famosa no final dos anos 1970 graças à sua atuação em *Carrie*, de Brian De Palma. O texto segue, sempre brincando com a realidade (em especial na frase final):

O filme é uma mistura de violência extrema, aventura e humor negro. Um prato cheio para a canastrice carismática do Rei, que é magistralmente dirigido pelo diretor Joe Dante e sua câmera nervosa sempre pronta a buscar os ângulos mais inusitados.

Sissy Spacek, esta muito bem como a namoradinha espevitada do Rei. Anthony Hopkins rouba a cena como um antigo feiticeiro que vaga pelo Hawai, com sua estranha seita de freaks doidões místicos, esperando a volta do messias do rock`n roll.

A trilha sonora capitaneada por Frank Zappa e Sun Ra é fantástica juntando a guitarra do primeiro e os teclados de Sun Ra em paródias sci fi de blues, rock e musica negra, destaque para a canção “Return of King” onde Elvis é acompanhado pelos freaks progressivos do Hawkwind (que vive a sua banda no filme) num rock soul viajante, nervoso e vigoroso.

Elvis versus Chutullu é a prova que o Rei renasceu mais uma vez (NUNES, 2015b).

O blog também se estende à música, resenhando discos imaginários. Exemplo disso é o LP tropicalista de Nelson Gonçalves:

Diz a lenda que em uma noite boêmia da Boca do Lixo em SP

lá pelo final dos anos 60, o cantor Nelson Gonçalves, consumidor ávido de alteradores da mente, foi apresentado ao LSD por uma Ninfeta Hippie com quem tinha um caso.

O efeito foi devastador na mente do velho Boêmio, ele trocou os ternos por batas psicodélicas, e a cocaína pelo ácido, começou a ouvir jovem guarda e andar com os tropicalistas. Numa manhã, invadiu a sede da sua gravadora na época a RCA Victor, com mil ideias para um disco, segundo suas próprias palavras, ia sintonizá-lo com a “Moçada” (NUNES, 2015c).

Os executivos, claro, não gostaram da proposta, mas o cantor ameaçou oferecer o projeto a outra gravadora e o disco acabou saindo, com produção de Rogério Duprat e Os Mutantes como banda de apoio.

(...)”A Máquina Colorida Tropicalista de Nelson Gonçalves”, foi gravado entre Outubro e Dezembro de 69 e lançado em Janeiro de 70.

O Disco abria com uma versão lisérgica de “Negue” um standard da carreira de Nelson, transformado aqui em música para acompanhar fossa de hippies chapados, com guitarras viajantes e barulhinhos estranhos, em seguida o dueto com Gal Costa em “Não Identificado” emociona até o mais ogro dos mortais com sua gravação anos luz do original, os dois interpretes reinventam a canção e tornam sua versão definitiva.

Jards Macalé escreve um tango psicodélico especialmente para Nelson, a bela “Eterno Retorno” (estamos presos amor/acorrentados uma ao outro/ enquanto o Mundo gira nessa rotina

cruel de eterno retorno), Tom Zé está presente em “Andarilho da Noite” (Caminharei pelas avenidas na noite invernal/ onde chegar, não sei/ estou aqui preso no concreto longe do paraíso tropical).

O Duetto entre ele e Nara Leão em “Desculpe Baby” dos Mutantes, uma espécie de marchinha de carnaval movida a ácido, e um dos pontos altos do disco (NUNES, 2015c).

O Lançamento do disco foi no Programa “Divino e maravilhoso”, onde Nelson acompanhado dos Mutantes e convidados, apresentou o disco na íntegra. Mas como era de se esperar, a ousadia do cantor não foi entendida nem pelo público nem pela crítica, que rechaçou o disco sem piedade, acusando o cantor de oportunista e “dinossauro lutando para não ser extinto”.

Depois do fracasso e de uma bad trip violenta de Lsd, Nelson renegou o disco e voltou a abraçar seu público original, apenas no final da vida ele voltou a cantar as canções dessa obra prima perdida que somente agora começou a ser redescoberta, e nos sebos e mais valioso que os “Racionais” de Tim Maia ou os discos psicodélicos de Ronnie Von (que só se arriscou depois de ouvir o disco de Nelson).

Com “A Máquina Colorida Tropicalista de Nelson Gonçalves”, o interprete trouxe para o alegre planeta tropicalista, uma carga de amargura e tristeza que antes era apenas sugerida. Foi rotulado por Gil como “Tropicalismo Cinza”, algo que soava como uma ressaca numa quarta- feira de cinzas chuvosa.

Uma pequena obra prima pronta para ser redescoberta por uma geração inteira da MPB, que é reverente demais e deveria aprender o que é ousadia com o exemplo do velho boêmio (NUNES, 2015c).

2.3. O fake como sucesso literário: Dan Brown, Eco e Benítez

No campo da literatura, uma obra famosa por ter sido considerada como real é O Código Da Vinci, de Dan Brown.

Antes do início da narrativa, Brown introduziu uma página com o que chamou de “fatos”:

O Priorado de Sião - sociedade secreta europeia fundada em 1099 - existe de fato. Em 1975, a Biblioteca Nacional de Paris descobriu pergaminhos conhecidos como Os Dossiês Secretos, que identificam inúmeros membros do Priorado de Sião, inclusive Sir Isaac Newton, Botticelli, Victor Hugo e Leonardo da Vinci.

A prelazia do Vaticano, conhecida como Opus Dei, é uma organização católica profundamente conservadora, que vem sendo objeto de controvérsias recentes, devido a relatos de lavagem cerebral, coerção e uma prática perigosa conhecida como “mortificação corporal”. A Opus Dei acabou de completar a construção de uma Sede Nacional em Nova York, ao custo de aproximadamente 47 milhões de dólares. Todas as descrições de obras de arte, arquitetura, documentos, rituais secretos neste romance correspondem rigorosamente à realidade (BROWN, 2004, p. 9).

A estratégia é interessante. Brown não diz que tudo em seu romance é verdadeiro, mas ao afirmar que todas as obras de arte, arquitetura, documentos e rituais secretos correspondem à realidade, cria o que parece ser um argumento lógico que levaria o leitor a concluir que, se isso é real, o restante também o é.

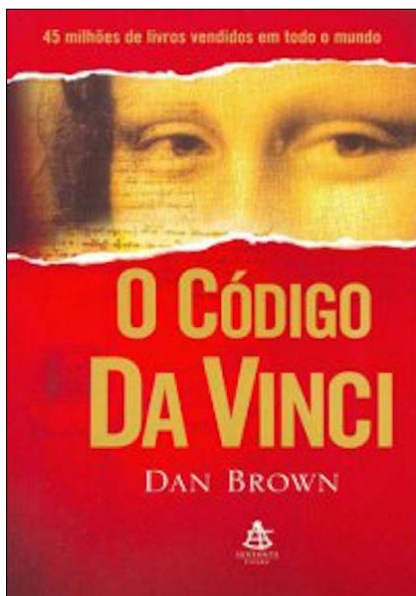


Figura 14. A estratégia de verossimilhança usada por Dan Brown fez com que muitos acreditassem que Jesus, de fato, havia casado com Maria Madalena e a deixado responsável por sua igreja. Fonte: BROWN, 2004

A escritora Amy Welborn, no livro *Decodificando o Código da Vinci*, enumera algumas das questões surgidas no romance que passaram a ser tidas como verdadeiras: Leonardo da Vinci usou sua obra para transmitir um conhecimento sobre o santo graal; os evangelhos não contam a verdadeira história de Jesus; Jesus e Madalena eram casados; Jesus nomeou Maria Madalena, e não Pedro como líder de seu movimento.

O que parece intrigar os leitores é que os personagens de O código Da Vinci têm respostas para essas perguntas e essas são expressas no livro como se fossem baseadas em fatos, apoiadas no trabalho e na opinião de historiadores e de outros pesquisadores. Brown cita dentro do romance até mesmo livros reais como fontes. Os leitores ficam imaginando porque nunca ouviram essas ideias antes (WELBORN, 2004, p. 8).

A estratégia de verossimilhança adotada pelo autor foi curiosa. Ao invés, como Edgar Alan Poe, afirmar claramente que o que estava escrito era real, ele apenas apresentou fatos reais que aparecem no romance, como a *Opus Dei* e os rituais secretos. E deixou para o leitor a conclusão.

O leitor, por outro lado, pensou: se todos esses “fatos” são reais e estão no romance, então tudo que nele está também é real. O resultado disso nós vimos na maioria dos veículos de comunicação: matérias e mais matérias sobre Maria Madalena, o Santo Grail e sobre o suposto casamento de Jesus. Por mais que muitas dessas matérias tratassem de desmentir o romance, elas aumentavam o burburinho e o interesse pelo mesmo, fazendo com que aumentasse o roll das pessoas que confundiam ficção com realidade (DANTON, 2015).

A autora Amy Welborn, aliás, destrincha uma parte do processo de verossimilhança usado em O Código da Vinci:

Todas as alegações sobre as origens do Cristianismo são colocadas na boca de personagens letradas – Langdon e Teabing,

em particular, que frequentemente fazem citações de obras contemporâneas reais e enquadram suas declarações em frases como: “Os historiadores ficam maravilhados com...” e “Felizmente para os historiadores...” e “Muitos estudiosos afirmam...”. Essas discussões funcionam como um artifício para comunicar as ideias de Holy Blood, Holy Grail⁵, ou quem sabe mais de quem, para o leitor, e para comunicá-las de modo sugere que elas são factuais, aceitas pelos “historiadores” e “estudiosos” em todo mundo (WELBORN, 2004, p. 23).

A autora, católica, ficou indignada com a “credulidade com que os leitores aceitaram as afirmações de Brown de que os primeiros cristãos não viam Jesus como divino e a implicação geral de que a forma e o conteúdo do Cristianismo não passam de consequências de lutas pelo poder em sua base” (WELBORN, 2004, p. 1333).

Dentro da mistura de ficção com realidade há a categoria dos escritores falsos, pseudônimos de autores famosos que criaram vida própria.

Um ótimo exemplo disso é Richard Bachman, alter-ego literário do escritor Stephen King.

King criou Bachman no início de sua carreira, em meados da década de 1970, quando os editores lhe afirmaram que não era bom que um escritor de sucesso como ele publicasse mais de um romance por ano. O que iria saturar o mercado, causando prejuízos à sua carreira. Como o prolífero King escrevia rápido demais, essa foi a so-

5. Holy Blood, Holy Grail e a linhagem de sangue é um livro escrito por Michael Baigent, Richard Leigh e Henry Lincoln, publicado em 1981 e que se tornou famoso após servir de base para um documentário da BBC de 1982.

lução encontrada. Além disso, Bachman era uma forma de publicar livros que saíam do padrão definido pelo autor.

Quando os fãs começaram a desconfiar da semelhança de estilos, King chegou a dedicar um dos livros à suposta esposa de Bachman, Cláudia. Mas em 1985 um persistente balconista de livraria localizou na biblioteca do congresso o registro dos livros de Bachman creditados a King. Depois de um primeiro contato com o autor, que autorizou a divulgação, publicou um artigo no jornal *Washington Post* e, como consequência, King declarou que Bachman havia morrido de câncer de pseudônimo.

No posfácio do livro *A Autoestrada* (um dos que foram publicados sob o pseudônimo), King escreveu:

A coisa mais importante que eu posso dizer sobre Richard Bachman, provavelmente, é que *ele se tornou real*. Não de todo, é claro (disse ele, com um sorriso nervoso); não escrevo isto num estado delirante. Só que... bem... talvez escreva. Afinal, a fantasia é algo que os escritores de ficção procuram estimular em seus leitores, pelo menos durante o tempo em que o livro ou conto está aberto diante deles, e o autor não fica propriamente imune a esse estado de... como devo chamá-lo? Que tal “fantasia dirigida”? (KING, 2013, p. 367-368).

Segundo King, Bachman era o sujeito dos dias chuvosos:

Há na maioria de nós um lugar em que a chuva é muito constante, as sombras são sempre grandes e os bosques são repletos de monstros. É bom dispor de uma voz que seja possível

articular os horrores desse lugar e descrever parcialmente sua geografia (...) (KING, 2013, p. 370).

Ou seja: não só o público passou a acreditar em Bachman, mas também seu criador. Era a parte da sua persona que redigia sob rai-va surda, frustração sexual, um bom humor louco e um desespero fervilhante.

Ainda no campo da literatura, um exemplo célebre é o romance *O nome da Rosa*, de Umberto Eco, que foi apresentado como a tradução de Eco para uma versão francesa do século XIX para um manuscrito do século XIV.

Num clima mental de grande excitação, lia, fascinado, a terrível história de Adso de Melk, e me deixei absorver tanto por ela que redigi uma tradução quase de vez, nalguns cadernos grandes da Papéterie Joseph Gilbert, em que é tão agradável escrever se a caneta é macia (ECO, 2012, p. 9).

Segundo o autor, a pessoa com a qual viajava desapareceu, levando consigo, inadvertidamente, o manuscrito. O que se segue é uma verdadeira odisseia intelectual pela busca de provas da autenticidade do texto de Adson de Melk: “Consultei, na época, medievalistas ilustres como o caro e inesquecível Etienne Gilson, mas ficou claro que os únicos *Vetera Analecta* eram os que eu tinha visto em Sainte Genevière” (ECO, 2012, p. 9).

Finalmente, na avenida Corrientes, em Buenos Aires, encontrou, em um sebo, um livrinho de Milo Temesvar intitulado *Do uso dos espelhos no jogo de xadrez* que citava o manuscrito de Adson.

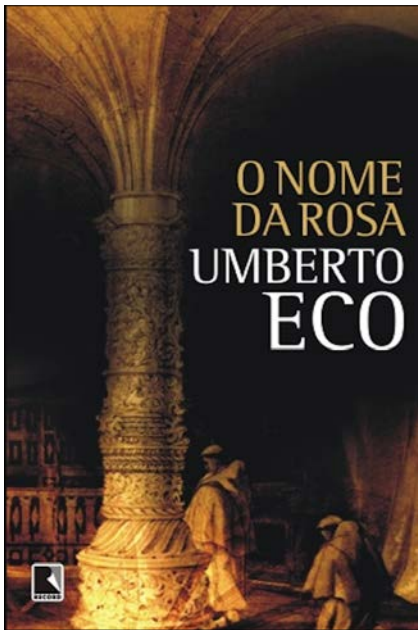


Figura 15. O nome da rosa seria apenas uma tradução de Eco para um manuscrito medieval. Fonte: ECO, 2012

Erudição, pessoas reais e locais reais (a avenida Corrientes de fato é famosa por seus sebos) criaram uma tal verossimilhança para o relato que muitos acreditaram que de fato Adson, o personagem narrador do livro, existia e essa crença só foi desfeita anos depois, quando Eco publicou o Pós-escrito a O Nome da Rosa, no qual revelava o artifício:

Eu era narrador principiante e, até então, tinha observado os narradores do outro lado da barricada. Eu tinha vergonha de contar. Sentia-me como um crítico teatral que, repentinamente, se expusesse às luzes da ribalta e se visse observado por aqueles que, até então, eram seus cúmplices na platéia. Será que alguém pode dizer: “Era uma bela manhã de fim de novembro” sem sentir-se Snoopy? Mas, se eu fizesse Snoopy dizer isso? Ou seja, se “era uma bela manhã...” fosse dito por

alguém que estava autorizado a dizê-lo, porque assim se podia fazer em sua época? Uma máscara, era disso que eu precisava. Comecei a ler ou reler os cronistas medievais, para adquirir seu ritmo e sua candura. Eles falariam por mim e eu ficava livre de suspeitas. Livre de suspeitas, mas não dos ecos da intertextualidade. Redescobri assim aquilo que os escritores sempre souberam (e tantas vezes disseram): os livros falam sempre de outros livros e toda história conta uma história já contada. Isso já sabia Homero, já sabia Anosto, para não falar de Rabelais ou de Cervantes. Por essa razão, minha história só podia começar com o manuscrito encontrado, e essa seria uma citação (naturalmente). Assim, escrevi logo a introdução, colocando minha narração em um quarto nível de encaixe, dentro de outras três narrações: eu digo que Vallet dizia que Mabillon dissera que Adso disse.... (ECO, 2015).

JJ Benítez aperfeiçoou o recurso no livro “Operação Cavalo de Tróia”, que conta a história de uma viagem no tempo organizada pelo governo norte-americano à época de Jesus.

Benítez argumenta que o texto não é seu, mas é a transposição do diário de um major americano, que teria participado da missão.

A longa introdução do primeiro volume (mais de 50 páginas!) se dedica a narrar como o escritor conseguiu o diário em uma trama que mistura decifração de mensagens secretas e espionagem, com Benítez sendo perseguido pelo FBI enquanto tenta retirar os diários do major dos EUA.

Se Eco diz que o livro original foi perdido e Lovecraft nos informa que seu original está disponível em algumas poucas universidades (a única nomeada nem mesmo existe), Benítez diz que tem os origi-

nais em posse, mas teme o serviço secreto norte-americano, que faria qualquer coisa para impedir a publicação dos livros. Ao final da introdução, faz a ressalva: “antes de passar ao diário propriamente dito, quero deixar assente que meu dever, como jornalista, começa e termina precisamente com a obtenção da notícia. Ao leitor (...) caberá tirar suas próprias conclusões”. (BENÍTEZ, 1987, p. 57).

Esse arremate final, acrescido a toda a trama narrada levou muitos a acreditarem que os diários eram reais e que liam de fato a história de Jesus narrada por quem o conheceu.

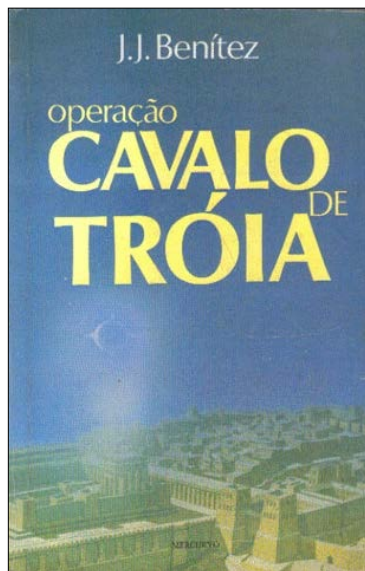


Figura 16. Benítez tornou sua história crível através de uma introdução em que conta como conseguiu os originais. Fonte: BENÍTEZ, 1987

2.4. O fake literário no Brasil: Delegado Tobias

No Brasil, um caso recente de obra literária tida como real foi o e-book Delegado Tobias, do escritor Ricardo Lísias. No livro, em que o personagem título investiga a morte de Ricardo Lísias (o próprio autor do e-book) e a narrativa usa nomes de pessoas reais, recortes de jornais e documentos jurídicos fictícios.

O autor chegou a publicar trechos da obra nas redes sociais e um desses trechos chegou ao conhecimento do Ministério Público Federal, que pediu a instalação de um inquérito para investigar a suspeita de falsificação de um documento jurídico.

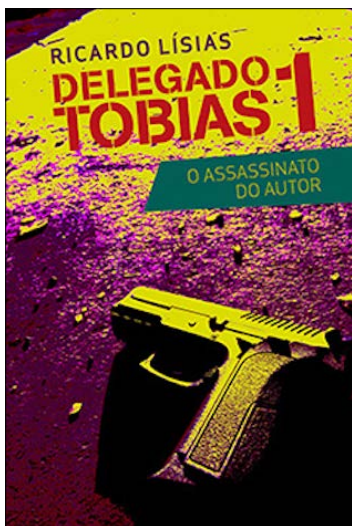


Figura 17. O e-book Delegado Tobias levou o autor a ser processado. A Justiça confundiu ficção com realidade e considerou que o autor havia forjado documentos jurídicos. Fonte: BLOG E-GALAXIA, 2015

“Eu não falsifiquei o documento, eu inventei o documento”, justificou o autor, em entrevista à Folha de São Paulo. “A literatura foi para a página policial. Agora, virou realidade”:

Surpreso com a investigação, o escritor conta que até o momento nem mesmo as pessoas reais transformadas em personagens da obra ficaram ofendidas.

Entre os nomes reais citados está o do professor de literatura Pedro Meira Monteiro, da universidade norte-americana Princeton.

“O experimento ficcional do Lísias é justamente testar os limites da ficção, aproximando-a da realidade, de maneira que essas situações aconteçam: alguém se sente dentro dela, como se fosse presa da ficção”, afirmou o professor, por e-mail.

“O que eu não entendo é que a polícia não entenda que se trata de ficção, portanto é óbvio que os documentos são falsos. Falsos, não falsificados! Eles estão preocupados com uma realidade paralela”, diz, classificando o caso como “esquizofrênico” (RODRIGUES, 2015).

As respostas dos órgãos públicos mostram como a mistura de realidade e ficção já chegou a níveis oficiais. A Justiça Federal afirmou que recebeu diversos questionamentos de jornalistas sobre os documentos publicados no *Facebook* do escritor e que apenas informou a Procuradoria sobre a possibilidade de serem falsos.

Já a Procuradoria Geral da República afirmou que, ao receber a notícia, “encaminhou os elementos disponíveis” à Polícia Federal para investigação. O órgão afirmou ainda que o procedimento está em curso, sem previsão para ser concluído.

A PF afirmou que “não investiga escritores por suas obras de ficção”. No entanto, o inquérito foi instaurado em razão da requisição do Ministério Público Federal, que obrigatoriamente tem de ser cumprida.

A situação levou o escritor a produzir um outro livro, transformando a burocracia kafkiana em ficção. Ou seja: a ficção tornou-se real e, em seguida, deu origem à ficção. Na obra, intitulada *Inquérito Policial: Família Tobias*, o autor-personagem tenta descobrir quem o denunciou. Lançado pela editora Lote 42, o livro imita o formato de inquéritos policiais. “É uma pasta azul, grampeada, cheia de documentos e papéis de várias cores e tamanhos. Há etiquetas, portarias, notícias, despachos judiciais, a árvore genealógica da família Tobias, cartas, e-mails e transcrições de conversas de *WhatsApp*” (GABRIEL, 2016).

Um exemplo famoso de pessoa *fake* que se tornou real é o jurista Carlos Bandeirense Mirandópolis. O professor de Direito, amigo de Chico Buarque e inspirador do famoso “Samba de Orly”, Carlos Bandeirense Mirandópolis foi citado em trabalho acadêmico, documentário e até decisão do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro (TJ-RJ).

Os criadores de Mirandópolis foram os advogados Vitor Nóbrega Luccas e Daniel Tavela. Eles perceberam que um de seus estagiários usava a *internet* para fazer pesquisas jurídicas e acreditavam em tudo que liam.

Decidiram, então, pregar uma peça e mandaram que um dos jovens fizesse uma pesquisa sobre a teoria da Oferta Pública de Associação, que não existe.

Para dar veracidade à história, criaram o perfil de Mirandópolis, que seria o autor da tese. “A ideia veio de uma experiência com um estagiário que eu e o Vitor tivemos e a gente tinha identificado nele uma dificuldade em fazer pesquisa. Particularmente, por ele acreditar em tudo que aparecia na internet. Aí a gente resolveu criar esse personagem e fazer essa experiência didática com ele”, disse Daniel Tavela.

O que os advogados não esperavam era que o estagiário não seria o único a “cair” na brincadeira (PASSARINHO, 2016).

O texto do Wikipédia diz, que após ser exilado pela ditadura militar, o jurista voltou para o Brasil na década de 1980 e atuou ativamente no comício das Diretas Já.

Essa participação que nunca existiu é citada em uma decisão do Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro, de 10 de novembro de 2014.

Mirandópolis é mencionado pela relatora de uma Ação Direta de Inconstitucionalidade (Adin) que pedia a derrubada da lei estadual que proibiu o uso de máscaras em manifestações.

A lei foi aprovada após a onda de protestos de rua em 2013 e determinou que as máscaras poderão ser usadas em eventos culturais, mas, se uma pessoa for presa com o rosto coberto em uma manifestação de rua, deverá ser encaminhada a uma delegacia.

A desembargadora Nilza Bittar negou o pedido para declarar a lei inconstitucional e destacou, no voto, que Carlos Bandeirense Mirandópolis não usou máscara quando participou do comício das Diretas Já, assim como personalidades como Ulysses Guimarães, Luiz Inácio Lula da Silva e Fernando Henrique Cardoso. A menção ao jurista fictício não invalida a decisão judicial (PASSARINHO, 2016).

O falso jurista apareceu também em um trabalho acadêmico da Universidade Federal do Rio Grande do Sul sobre produções artísticas censuradas na ditadura militar. A estudante do curso de arquivologia menciona que Chico Buarque se tornou amigo de Mirandópolis, em viagem à França. O jurista também foi citado em um documentário sobre as Diretas Já e em diversos outros sites sobre a ditadura militar e a redemocratização.

Quando a notícia sobre o perfil falso se tornou pública, a Wikipédia deletou o perfil do jurista.



Figura 18. Perfil falso do jurista. Fonte: PASSARINHO, 2016

2.5. O caso dos Protocolos dos Sábios de Sião

Um exemplo funesto de obra falsa que foi tida como real é Os protocolos dos Sábios de Sião.

O livro foi produzido pela Okhrana, a polícia secreta russa para convencer o Tzar Nicolau II de que o programa de modernização da Rússia era na verdade uma conspiração judaica para tomada do poder.

A produção do texto ficou por conta do falsificador Mathieu Golovinski, que copiou trechos inteiros de O diálogo no inferno entre Maquiavel e Montesquieu, escrito por Maurice Joly em 1864 para criticar o imperador Napoleão III.

O panfleto (...) acusava os judeus de manipular os reformistas sociais e os políticos revolucionários, a imprensa e o sistema educacional, os bancos e os movimentos trabalhistas. Insistia

que “os judeus” queriam destruir a civilização cristã e levar ao poder os seus “Sábios de Sião”. Essas alegações insensatas tornaram os Protocolos extremamente úteis para os reacionários, que assim obtiveram um grupo perfeito para culpar pela primeira Revolução Russa, que começou em 1902 e atingiu seu auge em 1905 (BRONNER in EISNER, p. 130).

O resultado disso foram inúmeros *pogrons* organizados por grupos reacionários como as Centúrias Negras, nos quais morreram milhares de judeus.

O panfleto voltou a se tornar popular em 1917, quando os anti-comunistas “brancos” o usaram como propaganda, alegando que a revolução era resultado de uma conspiração judaico-bolchevique.

Com a derrota dos brancos, Alfred Rosenberg, chamado por Norman Cohn de fiador do genocídio, importou o livreto para a Alemanha e o usou na campanha nazista. Na Europa dos anos 1920 e 1930 os Protocolos só eram menos populares que a Bíblia e acabaram sendo a base da propaganda nazista, citados inclusive por Hitler no livro *Minha luta*.

Nesse período, o fato do livro ser uma fraude já era conhecido. Em 1920 o jornal *The Times* já havia revelado a farsa, inclusive com paralelos entre Os protocolos e Os diálogos.

Em 1933, na Suíça, os judeus processaram os nazistas por calúnia por estarem distribuindo o livro. O juiz pediu aos lados que apresentassem um especialista no conteúdo dos protocolos. O comitê judaico trouxe uma dúzia. Os nazistas não apresentaram ninguém. No final, o juiz considerou os protocolos um absurdo ridículo. Depois desse processo e da matéria do *Times* revelando a farsa, mui-

tos acharam que seria o fim dos Protocolos, mas a sua fama só fez crescer e mesmo depois da Segunda Guerra Mundial, quando o antissemitismo perdeu popularidade, continuou sendo publicado e é publicado até os dias atuais.

Em 2004 a história da farsa foi contada em quadrinhos pelo quadrinista norte-americano Will Eisner na *graphic novel* O complô – a história secreta dos protocolos dos Sábios de Sião. Na introdução do álbum, Umberto Eco pergunta-se porque, apesar de todas as provas de que o livro é falso, as pessoas ainda continuam acreditando nele e cita a obra Sociedades Secretas e Movimentos Subversivos, de Nesta Webster, que, mesmo admitindo que se trata de uma obra *fake*, ainda acredita que ela expressa verdades:

A argumentação dela é impecável: “Como os protocolos dizem o que digo em minha história, eles a confirmam” ou “Os protocolos confirmam a história que depreendi deles e, portanto, são autênticos”. Melhor ainda: “Os protocolos podem ser falsos, mas dizem exatamente o que os judeus pensam, e devem, portanto, ser considerados autênticos” (ECO in EISNER, 2006, p. 9).

Para Eco, não são os Protocolos que geram o antissemitismo, mas a necessidade das pessoas de isolar um Inimigo que as leva a acreditar nos Protocolos. Essa análise será retomada mais à frente, mas serve para indicar uma característica de histórias ficcionais que são tomadas como realidade: são histórias nas quais as pessoas querem acreditar.

Mesmo no Brasil, nos dias atuais, os Manuscritos ainda continuam sendo tidos como reais por muitos. O site Fim dos Tempos, por



Figura 19. Outdoor sem assinatura no Rio de Janeiro faz propaganda dos Protocolos, em 2000 (não há identificação de editora ou qualquer outro tipo de crédito, o que pode indicar uma edição pessoal). Fonte: MÍDIA..., 2015

exemplo, traz uma versão em PDF dos mesmos traduzidos para o português, com uma pequena introdução na qual esclarece o que é “mentira” e o que é “verdade”:

Os Protocolos dos Sábios de Sião: Verdade ou Mentira? Verdade: Os protocolos são manual de regras ditadas por um guia aos sionistas (judeus de descendência de Caifás, e seus asseclas que seriam corrompidos pelas promessas de dinheiro e poder, e que se desencadeariam como nunca contra o santíssimo nome de JESUS e Sua Igreja, na preparação do reinado do anticristo) para controlar as massas, por um governo secreto no mundo, iluministas e franco-maçons e por aí fora, o assunto é complexo. Estes manuscritos são reais, existem mesmo, surgiram num congresso de associações sionistas reunidas em

Bade (1897), tidos como documentos secretos até 1912 quando foram então revelados na Rússia. Essa publicação deve-se a Sergio Nilu que em 1901 recebeu os originais de Alexis Nicolaievich Suchotin. Mentira: Esse livro foi escrito pela polícia secreta Russa, seria uma fraude. Caro leitor você poderá conferir as passagens que irei mencionar abaixo e verificar que tudo o que fora planejado há 200 anos está acontecendo hoje, os Protocolos não são um documento falso. Não são um documento racista contra os israelitas, sionistas. Assim como as críticas ao governo Bush não são críticas racistas ao povo americano, assim como as críticas à guerra não são críticas racistas (FIM DOS TEMPOS, 2015).

2.6. Realidade e ficção em *O Eternauta*

Embora não tenha sido tida como real, uma obra que misturou ficção e realidade com muita propriedade foi *O Eternauta*, de Héctor Oesterheld e Solano López. Publicada a partir de 1957 no periódico *Hora Cero* (editado pelo próprio Oesterheld), a história em quadrinhos se tornou um verdadeiro patrimônio nacional, fascinando gerações.

O roteirista usou a verossimilhança de forma a misturar, na cabeça do leitor, a realidade e ficção, transformando a história em quadrinhos numa espécie de hiper-realidade.

Essa verossimilhança é trabalhada desde a primeira página. Nela vemos o roteirista Oesterheld sentando em seu escritório às três da manhã, escrevendo. É quando surge na sua frente uma figura enevoadada, que vai aos poucos ganhando a forma de um homem vestido de maneira estranha, com um material nunca visto. A figura se identifi-



Figura 20. Em *O Eternauta*, o roteirista aparece na própria história como elemento de verossimilhança. Fonte: OESTERHELD, LÓPEZ, 2011

ca como o Eternauta e pergunta o que seu interlocutor faz. Ao saber que ele é um roteirista, espanta-se: “Um roteirista de quadrinhos! Que casualidade eu vir, entre todas as casas, vir parar justamente nesta”. E começa a contar sua história, sabendo que ela provavelmente se transformará num roteiro de história em quadrinhos.

A presença do roteirista, figura real, é um elemento de verossimilhança. Segundo Aristóteles:

Na tragédia, os poetas recorrem a nomes de personagens que existiram, pela razão de que o possível inspira confiança. O que não aconteceu, não acreditamos imediatamente que seja pos-

sível; quanto aos fatos passados, não discutimos a possibilidade dos mesmos, pois, se tivessem sido impossíveis, não teriam se produzido (ARISTÓTELES, 2003, p. 44).

Em *O Eternauta* essa relação é mais complexa. Os fatos narrados são contados, para uma pessoa real, como havia descrito Aristóteles, mas tratam de fatos futuros.

É a história da invasão extraterrestre a Buenos Aires. A HQ não deixa claro se o resto do mundo também foi invadido – na versão posterior, de 1969, as potências de primeiro mundo entregam a América Latina aos invasores.

O leitor vê a capital argentina sendo tomada por uma névoa mortal, que deixa os personagens isolados em casa, vendo as pessoas morrerem na rua ao terem contato com os flocos. Posteriormente, para conseguir sair, o protagonista usa um traje de mergulho, origem de sua icônica roupa. Em seguida acompanhamos as tentativas de resistência ao invasor e as linhas de ataque formadas por seres capturados em outros planetas conquistados.

Se o primeiro volume de *O Eternauta* começa com uma estratégia de verossimilhança, também termina com uma.

Na história, após receberem a informação de uma zona de segurança defendida por militares, os sobreviventes se dirigem ao local de caminhão. Lá encontram um grupo de soldados que se mostra, mas logo em seguida exige que eles entreguem as armas. Apesar de uma desconfiança inicial, os sobreviventes decidem entregar as armas, ao perceberem que os soldados não têm telediretores instalados em suas nuças (que os transformaria em homens-robôs). Mas

Franco percebe o artil: os aparelhos estão, na verdade, instalados nos fuzis que estes seguram.

Após uma série de situações, Juan Salvo e sua família acabam se escondendo numa nave. Ao mexer nos controles, ele viaja não no espaço, mas no tempo.

O protagonista passa a percorrer os contínuos, em busca de sua esposa e sua filha, até ir parar no escritório de Oesterheld, onde conta sua história.

Ao saber que está em 1959, quatro anos antes da invasão, o Eternauta percebe que, naquele tempo, sua esposa e sua filha estão vivas e corre para encontrá-las. Germán tenta avisá-lo do perigo que correria caso ele se encontrasse consigo mesmo.

Ao dobrar uma esquina, o Eternauta depara-se com a pequena Martita, que corre para seus braços gritando “Papai, papai!”. O desenho de Solano é eficaz ao mostrar o personagem no escuro, preservando a surpresa final.

Quando Germán se aproxima, percebe que aquele não é mais o Eternauta. É Juan Salvo, mas de 1959. Estabelece-se um diálogo em que Juan diz que é a primeira vez que vê o roteirista e entra com a família.

Inicia aqui uma sequência que tem, mais uma vez, o objetivo de mesclar realidade e ficção.

Gérman inicia um monólogo, em que acredita que tudo não passou de um sonho:

Isso só tem uma explicação... que eu sonhei tudo, que o Eternauta e sua história não passaram de uma alucinação... isso mesmo: o Eternauta foi fruto da minha imaginação... mas, é possível que a imaginação ofereça tantos detalhes? Será pos-

sível que tudo tenha existido só na minha cabeça? Se pudesse achar um jeito de provar que tudo não passou de invenção... já sei o que fazer! Vou até a loja de ferragens... lá deve trabalhar um garoto chamado Pablo! Deve ter uns oito ou nove anos agora... mas... (OESTERHELD; LOPEZ, 2011, p. 369).

O objetivo aqui é incutir no leitor o sentido da descrença, levá-lo a desacreditar da história, tendo-a como sonho e, portanto, ficção.

Mas, virada a página, temos um close do roteirista espantado, olhando para algo que só se revela no quadro seguinte: trata-se de Favalli, Posky e Lucas, aproximando-se da casa de Juan para uma partida de truco.



Figura 21. Oesterheld faz com que leitor confunda realidade com ficção.
Fonte: OESTERHELD; LÓPEZ, 2013

Os três personagens, em especial Favalli, que o leitor acompanhou ao longo de mais de 300 páginas, são familiares ao leitor. A hábil narrativa de Oesterheld os caracterizou perfeitamente, como se fossem pessoas reais. Ao vê-los, Gérman sai do estado de descrença para o de suspensão de descrença, o que fica evidenciado em sua fala seguinte:

Esses homens devem ser Favalli, Posky e Lucas... estão vindo jogar truço com Juan Salvo, como todas as noites... como na noite da nevada! Nem preciso procurar o Pablo... quer dizer que é verdade! Que o que o Eternauta me contou é verdade e não um sonho meu. Ele esqueceu tudo ao voltar ao passado! Ao reencontrar sua família! Isso quer dizer que a neve mortal realmente cairá sobre a terra em 1963... que daqui a quatro anos, os Eles lançarão sobre nós sua terrível invasão... que fazer? Que fazer para evitar tamanho horror? Será possível evitá-lo publicando tudo o que o Eternauta me contou? Será possível? (OESTERHELD; LOPEZ, 2011, p. 360).

Identificado com o roteirista, pessoa real, tornado personagem, o leitor assina o pacto de verossimilhança. Não se trata de um sonho, de ficção, mas de fato real, tanto que ali está o roteirista, um ser real, acreditando nos acontecimentos aos ver os três personagens.

Se hoje o impacto dessa sequência é grande, deve ter sido ainda maior em 1959, quando a história foi publicada, pois o roteirista a termina com um apelo, um aviso: talvez seja possível evitar todos aqueles acontecimentos terríveis e dramáticos produzindo-se uma história em quadrinhos, como aviso para os fatos vindouros. É pos-

sível que muitos leitores tenham acreditado mesmo que quatro anos depois Buenos Aires seria devastada por uma nevasca mortal.

Ao ser convidado a escrever a segunda parte do Eternauta, Oesterheld fez questão de imbricar ainda mais realidade e ficção.

A segunda parte começa exatamente quando termina a primeira: Germán está à frente da casa de Juan Salvo, vendo seus amigos chegarem para jogar truco e, embora percebendo que os acontecimentos são reais, ainda indeciso sobre sua própria sanidade. Ele volta para seu escritório e, ao visualizar o local em que lhe foi contada a história, os fatos narrados aparecem para ele como um turbilhão em que os anos também vão passando: 1959-1963-1970-1976. O desenho de Solano López o faz aturdido, agarrando a cabeça em desespero, gritando para si: “Basta! Basta! Basta!”.

Em desespero, ele volta a procurar Juan Salvo, mesmo sabendo que será tido como louco ou bêbado. Ao ser introduzido à casa, começa a enumerar detalhes sobre seus ocupantes, inclusive sobre os visitantes, na tentativa de convencê-los. Ao ser-lhe mostrado um jornal que mostra a data de agosto de 1959, irrompe um novo paroxismo e ele revela que não só a história é verdadeira, como ele a fizera publicar na forma de história em quadrinhos: “Ela foi publicada duas vezes em revista! E uma terceira vez em livro, em 1976!”.

Há aqui todo um paradoxo temporal, já que Germán está no ano de 1959, mas, embora o desenho o mostre neste ano, a mente do roteirista está em 1976, ano que a segunda parte foi escrita.

O curioso da sequência é que o fato da história ter sido publicada é contado como prova de que a narrativa é real. Ou seja: dentro da narrativa, a ficção é prova de realidade. Com isso, Oesterheld habil-



Figura 22. Em O Eternauta, o fato da história ter sido publicada é prova de sua veracidade, mesclando mais ainda realidade e ficção.

Fonte: OESTERHELD, LÓPEZ, 2004, p. 27

mente reintroduz o pacto de verossimilhança, agora para as novas gerações: 1976 passa fazer parte do contínuo-tempo da história e a publicação da história em quadrinhos que o leitor tem em mãos é prova de que os fatos são reais.

2.7. Fake e hiper-realidade nos quadrinhos de Alan Moore

Alan Moore usou recurso semelhante em duas obras: 1963 e *Promethea*.

1963 surgiu no ano de 1993, quando Alan Moore foi convidado por Jim Valentino para colaborar com a recém fundada editora *Image*. Moore leu alguns gibis da editora e não gostou. Concluiu que boa parte da culpa pelo fato dos quadrinhos terem enveredado por aquele caminho, de heróis cínicos e violentos, era dele mesmo, graças ao sucesso de *Watchmen* e decidiu devolver aos quadrinhos o seu lado divertido e inocente.

1963 era uma minissérie com revistas de uma suposta editora da década de 1960, na verdade um pastiche da Marvel na era de prata em especial as escritas por Stan Lee e desenhadas por Jack Kirby e Steve Ditko. O nome, aliás, era uma referência ao ano de maior criatividade da Marvel, em que vários heróis foram criados ou se estabeleceram no gosto do público.

Cada número da minissérie era referência a uma ou mais publicações da Marvel: *Mystery Incorporated* era o Quarteto Fantástico. *The Fury* misturava Homem-aranha e Demolidor. *Tales to Astonish* foram homenageados em *Tale From Beyond* (com histórias de *N-man*, uma espécie de Hulk) e *Johnny Beyond* (referência direta

ao Dr. Estranho). *Tales of Suspense* deu origem a *Tales of Uncanny*, com USA (*Ultimate Special Agent*), um pastiche do Capitão América e *Hypernaut*, uma espécie mais elaborada de Homem-de ferro. *Horus – lord of Light* é Thor, o deus do trovão. Finalmente, *Tomorrow Syndicate* é a versão 1963 dos Vingadores, unindo a maioria dos personagens anteriores em um só gibi.

A primeira coisa que salta aos olhos ao folhear a minissérie 1963 é a forma meticulosa como os gibis imitam as publicações da Marvel da década de 1963. Nos anos que ficaram conhecidos como “Era *Image*” as revistas geralmente tinham capa em papel couchê, papel com alta gramatura, impressão de ótima qualidade, cores de computador. Moore resgatou a forma como os gibis eram publicados na década de 1960: capas de baixa gramatura, papel jornal e a coloração reticulada, típica da década de 1960. Além disso, os títulos desenhados a mão,

mimetizam a tipografia extravagante dos títulos da época.

Os créditos imitavam o estilo usado por Stan Lee nas revistas da Marvel, com forte teor de marketing pessoal. Assim, por exemplo, na revista *Mystery Incorporated*, lemos: “Sensational script by Affable Al Moore; Promethean Pencils by



Figura 23. 1963: retorno da tipografia manual e da impressão com colorido reticulado como forma de verossimilhança.

Fonte: MOORE et al., 1993

Roarin' Rick Veitch; Imaculate inks by Dashin' Dave Gibbons". Em *Fury*, os créditos são: "Silurian Script by Aflabe Al Moore; Primordial Pencils by Sturdy Steve Bisette; Ice-age inks by Dashin' - Dave Gibbons".

Os créditos e títulos, como se pode observar pelos exemplos, usavam o recurso da aliteração⁶, que se tornou célebre nos quadrinhos graças a Stan Lee, que o usava na coluna *Stan's Soapbox*, presente em todas as revistas da editora por anos. Moore inclusive imitou essa coluna, usando ainda mais intensivamente a aliteração na *Al's Amphitheatre*.

Moore usa o recurso da aliteração tanto como homenagem, como ironia, que fica muito clara na coluna *Al's Amphitheatre* de *Tales from Beyond*:

Howdy, hysterical ones! It's that magical moment when your medicinally modified man-god materializes in the midst of a merely mortal mob and mulls over the many musiggs that



Figura 24. Moore usa créditos grandiloquentes e com o recurso da aliteração.

Fonte: Moore et al., 1993

6. Aliteração é uma figura de linguagem em que há a repetição de sons no início das palavras. A palavra vem do latim "alliteratio", termo derivado de "littera", que significa "letra", assim, a aliteração normalmente é caracterizada pela produção de textos iniciados pela mesma letra. Moore usa o recurso tanto nos créditos quanto nos textos de sua coluna.

move in a mysterious manner through his moderately mystical mentality!! My modest manifesto this month mostly makes mention of a massive and momentous manstay of the medium, a maestro who manages to manufacture miletones of modern mythology month after month; a moral mediator; a magnificent masterpiece of male-ness whose magnetic masculine musk makes maidens murmur messages of matrimony at his merest movement a monarch; a man's man; Me. That's correct, covering ones! Its the all-action Affable Al autobiography!! (Moore et al., 1993)⁷.

Nessa biografia fantasiosa (na verdade uma sátira da biografia de Stan Lee), Moore conta que havia perdido o pai, e ele e mãe estavam para perder a casa quando um tio disse: “Esse garoto é um perfeito idiota. Ele poderia escrever quadrinhos!”, o que o levou a uma árdua busca por trabalho no escritório do tio que lhe dera a sugestão. Embora fosse seu parente, o dono da editora negou reiteradamente os pedidos de promoção e o pequeno Al levou toda uma semana para ser nomeado editor-chefe, o que provocou algum ressentimento por parte dos empregados mais antigos, talvez pelo fato do novo editor

7. A citação foi deixada no original para preservar a aliteração. Uma tradução aproximada seria: “Olá, queridos histéricos! Este é aquele momento mágico quando o seu medicinalmente modificado homem-deus materializa no meio de uma multidão meramente mortal e pondera sobre as muitas reflexões que se movem de maneira misteriosa através de sua mentalidade moderadamente mística!! Meu manifesto modesto este mês em sua maioria faz menção a uma figura enorme e importante do meio, um maestro que consegue fabricar marcos da moderna mitologia mês após mês; um mediador moral; uma magnífica obra-prima da masculinidade cujo magnético perfume masculino faz donzelas murmurarem mensagens do matrimônio em seu movimento de um monarca; um homem de verdade; Eu. Isso é correto queridos, encolhidos! É a todo-ação autobiografia do Afável Al!!



Figura 25. Exemplo de aliteração usado por Stan Lee nas chamadas e até nos títulos dos gibis. Fonte: MARVEL WIKIA, 2015

ter apenas 12 anos⁸. Moore assina esse texto e outros da coluna com a exclamação “Excalibur!”, uma referência direta ao “Excelsior!” usado por Stan Lee nas publicações da Marvel.

A revista, uma vez aberta, configura-se hiper-real. Cada detalhe é pensado para simular os gibis da Marvel da década de 1960, embora muitas vezes com finos toques de humor e ironia, como no caso dos anúncios. A revista *Tales of Uncanny* traz o anúncio de um pôster de monstro que tem as feições de Stalin (o texto diz que também existe a versão Lenin): “Imagine o choque de seus amigos quando entrarem em seu quarto e virem um ditador gigante como a vida”⁹.

Além disso, há anúncios para cravos e de leitura.

Um anúncio publicado na revista *The Fury* tenta vender um submarino nuclear por apenas 6,98 dólares. O artefato, que tem mil pés

8. Alan Moore, ao construir a biografia do Afável Al, brinca com a biografia de Stan Lee, exagerando-a. Na verdade, Martin Goodman, dono da Marvel era casado com uma prima de Stan Lee (e, portanto, não era seu tio). Ele começou a escrever textos para gibis em 1941 e se tornou editor da Marvel no ano seguinte, aos 17 anos (tornando-se o editor mais jovem dos quadrinhos americanos) quando Joe Simon, um dos criadores do Capitão América, se demitiu do cargo.

9. Texto original: Just imagine your friend’s shock when they walk into your room and see the ‘dictador’ standing around... as BIG as life.

de comprimento (algo próximo de 300 metros), dispara foguetes e torpedos de puro termo-nuclear armagedom. O anúncio promete satisfação garantida ou o dinheiro de volta.

Esses anúncios falsos são misturados com anúncios reais, de camisetas com reproduções das capas e de lojas de quadrinhos. Um deles, da loja Moondog's, diz: "O poderoso místico Moondog prediz: No futuro haverá lojas que venderão apenas gibis!".

Essa mistura de real e ficcional caracteriza a obra e ajuda no clima de hiper-realidade.

Para tornar autêntico até mesmo o processo criativo, Moore abandonou o roteiro "full script à prova de desenhista" que sempre o caracterizou (no qual cada quadro descrito nos mínimos detalhes a ponto de ser necessária uma página inteira de texto para descrever um único quadro) em favor do *Marvel Way*, método foi criado por Stan Lee e usado a partir de então na Marvel. Nesse tipo de processo criativo, o roteirista entrega ao desenhista um *plot*, ou discute com ele a história. A partir disso, o desenhista produz o traço (ou faz um rafe) e o roteirista coloca o texto a partir do que foi desenhado.



Figura 26. Anúncio critica a forma como a Marvel retratava os comunistas no início da década de 1960. Fonte: MOORE et al, 1993

Outro elemento de verossimilhança é a sessão de cartas, a maioria delas totalmente *fake*, mas algumas pessoas reais resolveram “entrar na brincadeira”, incluindo o roteirista Neil Gaiman, que se faz passar por um garoto fã dos personagens que se oferece para revisar os roteiros sempre que eles passarem na Inglaterra e aponta erros, como uma história de *Johnny Beyond* que mostra a Rainha da Inglaterra morando no *Big Ben* e policiais britânicos usando armas de fogo.

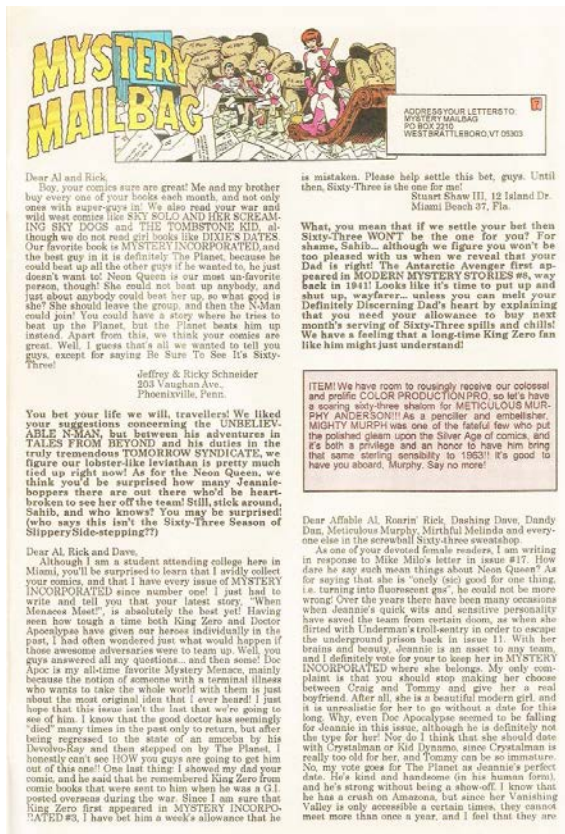


Figura 27. As sessões de cartas simulavam a ingenuidade dos anos 1960. Fonte: MOORE et al, 1993

Todos esses recursos são usados para criar uma verossimilhança, uma hiper-realidade a ponto em que um leitor desavisado, ao comprar um desses gibis, pode achar que se trata de uma publicação de fato da década de 1960.

Mais do que fazer um pastiche, Moore faz uma obra intertextual (para entender a maioria das referências é necessário conhecer as obras originais) que ganha um status próprio e flerta com a metalinguagem.

Outro trabalho de Alan Moore que mistura realidade e ficção é *Promethea*, com desenhos de J. H. Williams III e Mick Gray e publicada pelo selo ABC (*America's Best Comics*), da editora *WildStorm* entre 1999 e 2005 (um total de 32 edições).

A história inicia em Alexandria, no ano 411 DC. Um grupo de fanáticos cristãos se aproxima para matar um mago, o pai da menina que viria a ser a *Promethea* original. A história se passa pouco depois da morte da filósofa Hipátia por hordas igualmente fanáticas. Sabendo que irá morrer, o mago envia sua filha para o deserto. Depois de muito andar, ela encontra uma figura híbrida, uma mistura de dois deuses, um grego, *Hermes*, e um egípcio, *Toth*. Hermes segura o *Caduceu*, o cetro com duas cobras que se tornará símbolo da heroína. Eles oferecem à menina a chance de sobreviver na Imatéria, onde ela viverá como uma história.

Segundo Carlos Manuel Hollanda Cavalcanti (2016, p. 42),

Promethea (é) uma síntese entre os deuses da escrita, o egípcio Toth e o grego Hermes, intermediadores entre deuses e homens, também representa a própria faculdade da imaginação: imaginar, ali, é entrar em contato com outros mundos, outras

dimensões e experiências. É, pois, dessa habilidade tão humana que a série fala a todo momento, enquanto percorre um vasto arcabouço de símbolos, mitos, misticismo e um psicodelismo estonteante.

Embora a história inicie no Egito, nos primeiros anos da era cristã, sua trama se desenvolve no ano de 1999, em uma realidade alternativa em que existem carros voadores, Nova Iorque é governada por um prefeito com múltiplas personalidades e o gibi do Gorila Chorão é um sucesso de vendas.

Sophie Bangs é uma jovem estudante realizando uma pesquisa sobre *Promethea* e procura Barbara Shelley, esposa de um quadrista responsável pela última encarnação ficcional de *Promethea*, que se recusa a recebê-la. A jovem é atacada por uma espécie de demônio das trevas, um *Smee* e acaba sendo salva pela encarnação anterior da heroína, personificada por Barbara Shelley. Fora de forma (e sem a imaginação de seu falecido esposo), ela é ferida e cabe à Sophie salvá-las transformando-se na nova *Promethea* (o que ela faz através de uma poesia). A personagem vai, aos poucos, descobrindo detalhes sobre as outras encarnações da heroína, mas isso já é feito no texto introdutório intitulado “O enigma de Promethea: uma aventura pelo folclore”, escrito por Alan Moore, no qual ele simula que apenas resgatou uma personagem antiga.

O texto inicia com a citação de uma estrofe de Um Romance das Fadas, do poeta de New England Charlton Sennett, no qual *Promethea* faz sua primeira aparição literária (“Em torno de sua Rainha, quatro ninfas em alerta, cada uma com belezas raras, por armaduras enlaçadas: Prímula, e Linho, e Jenny da Floresta/E a doce Prome-

thea com suas mechas trançadas”). O livro, uma mal-disfarçada cópia de *Sonhos de uma noite de verão*, de Shakespeare, torna-se algo novo após a aparição de *Promethea*, que passa a monopolizar tanto o poema quanto a imaginação do poeta.

O que começa como um idílio com Titânia e seu séquito de fadas vagando por um recanto campestre do mundo natural rapidamente desvia para uma longa narrativa que detalha um intenso e (para a época) apaixonado romance entre a ninfa *Promethea* e “um jovem pastor mortal, com olhos como filhos da lua (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Segundo Moore, Sennett era um homem desagradável que foi deixado por sua mulher quando ela descobriu que ele havia seduzido e engravidado a ingênua empregada: “A partir daí, a história se torna mais sórdida e sombria ainda: grávida do filho de Sennett, a criada morreu no parto, conseqüentemente resultando na suspeita de Sennett ter matado a mulher e o filho, embora nada de concreto possa jamais ter sido provado” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4).

Essa versão é diferente da mostrada na HQ (na história em quadrinhos, a criada incorpora *Promethea* e morre ao dar à luz a uma ideia). Essa aparente discrepância, ao invés de diminuir a verossimilhança, a aumenta – o leitor entende que Moore tomou uma liberdade poética diante da história verdadeira.

Moore usa recurso de verossimilhança semelhante ao de Dan Brown ao dizer que “O fato de que nos primeiros anos do século 20 tanto Sennett quanto seu trabalho eram de fato desconhecidos torna a próxima encarnação de *Promethea* ainda mais intrigante para his-



Figura 28. Sennett traz Promethea de volta ao mundo com sua poesia. Fonte: MOORE, MOORE; WILLIAMS III, 2008

toriadores literários modernos” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, P. 4). O raciocínio é simples: se historiadores ficaram intrigados com a história é porque ela é verdadeira.

A personagem torna-se uma história em quadrinhos, num estilo narrativa e visualmente muito próximo da famosa série *Little Nemo*, chamada *Little Margie* na misteriosa terra encantada. A protagonista vivia estranhas aventuras no mundo da imaginação, onde en-

contrava fadas, centauros, deuses antigos e personagens folclóricos, como João, que acaba se tornando um tirano do Pé-de-feijão:

Sequências incluindo Margie aprisionada dentro de uma gigantesca sacola de costura com monstruosos rolos de algodão e fitas métricas demonstram a sagaz habilidade de Margaret Case em conjurar atmosferas oníricas ao brincar com o tamanho e escala das coisas, o que transformou sua tira em uma pequena lenda no ramo, ainda sendo estudada por aficionados hoje em dia (MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 4).

Segundo Moore, a autora da tira não conhecia a *Promethea* do poema de Sennet quando introduziu a heroína em sua tira. Na tira, *Promethea* era uma benigna e muitas vezes maternal fada auxiliada por um demônio chinês chamado Chinky. Nas primeiras sequências, a fada explica que já teve e perdeu uma filha, o que explica seu instinto maternal. Em outra ocasião, *Promethea* se irrita com os retornos da menina à sua família biológica: “Não acha que eu gostaria de ir lá com você, às vezes? Eu já tive um pai, sabe, quando eu era uma garotinha real!”. As duas sequências servem para costurar a mitologia dessa personagem de quadrinhos com a encarnação anterior e com a origem da *Promethea*.

Promethea simplesmente abandona a tira em 1920, dizendo-se cansada das pessoas e seus rumos belicosos e a personagem só volta a surgir em 1924, como personagem *Pulp*. Essa nova personagem era uma heroína de histórias de fantasia publicadas na revista *Pulp* Histórias Fabulosas. Essa guerreira lutava contra monstros e demônios que tentavam invadir a nação perdida de Hy Brasil. As histórias

eram creditadas a Marto Neptura, segundo Moore um pseudônimo para um vasto número de escritores anônimos contratados que escreviam narrativas mercenárias, medíocres e insípidas, fantasia picante de má qualidade. Moore, inclusive cita um suposto trecho:

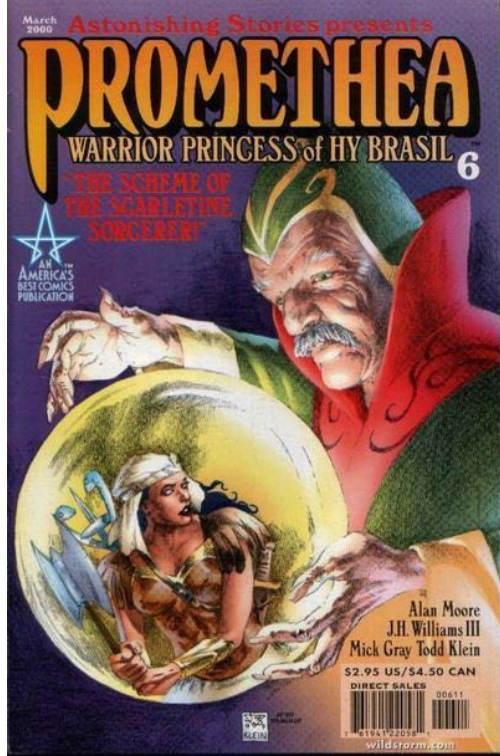
Os fios de sangue em seus braços bronzeados eram como renda escarlate, irregularmente iluminados pelo destacado e irregular ofuscamento da iluminação. Com seus firmes seios levantados, a amada Rainha de Hy Brasil força seu antagonista reptiliano mais e mais perto da beirada do abismo. Suas terríveis mandíbulas fecham firmemente a apenas alguns centímetros do rosto dela, enquanto ela, com seus músculos tensionados em suas longas pernas castanhas, joga a criatura crocodiliana desfiladeiro abaixo (MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 5).

Segundo Moore, a debilidade literária dessa encarnação de *Promethea* fez com que se destacasse o trabalho da artista Grace Branagh, responsável por cerca de 50 edições de Estórias Fabulosas e por todas as 15 em que aparecia a heroína, ficando sua caracterização de *Promethea* e de Hy Brasil eternizados na mente dos fãs.

Ainda segundo a introdução, em 1938 a editora que publicava a revista foi comprada por um grupo chamado Apex Magazine, especializado em quadrinhos que transformou *Promethea* numa heroína de gibis. Reformulada, a personagem passou a viver aventuras na América da época, combatendo bandidos, espiões e a ameaça nazista e tinha um agente do FBI como namorado (“Dick Dangerfield, aos seus serviços, princesa!”). Essa nova versão era escrita e desenhada pelo professor de literatura clássica William Woolcott, que

Figura 29. A encarnação pulp da heroína se destacava pelas ilustrações de Grace Brannagh.

Fonte: MOORE, MOORE; WILLIAMS III, 2008



foi morto em 1970 por um agente do FBI, Dennis Drucker, que acreditava que o personagem Dick Dangerfield era baseado nele e isso minava sua masculinidade de algum modo.

A encarnação seguinte da personagem se dá sob a batuta do jovem e radical roteirista Steve Shelley, que reformula a personagem, trazendo de volta a pele morena, em homenagem à sua esposa hispânica Bárbara. Essa nova encarnação contou com vários desenhistas, incluindo uma memorável participação de P. Craig Russel no começo dos anos 1980.

Moore usa seu conhecimento dos quadrinhos para construir um texto perfeitamente crível. De fato, os *pulp fiction* fizeram enorme sucesso nas décadas de 1920 e 1930, sucesso que foi nublado pelo surgimento dos gibis a partir do final da década de 1930. Realmente, na década de 1970 uma geração de roteiristas radicais, afinados com o movimento hippie revolucionaram os quadrinhos (a exemplo de Dennis O'Neil e sua memorável série do Arqueiro e Lanterna Verde, que levava os dois heróis por uma viagem pelas misérias dos EUA). P.

Craig Russel é um desenhista real, famoso por sua capacidade para fantasia (entre seus trabalhos mais famosos estão uma série de Elric).

Cavalcanti correlaciona essa característica de união ficção-real com a questão da magia, abordada por Moore na série:

No aspecto místico e mágico do universo da personagem, no entanto, a capacidade imaginativa e as realidades imaginárias não se separam do que ordinariamente se entende como realidade, quer seja a percebida pelos cinco sentidos ou a concebida intelectualmente. Ao contrário, em *Promethea*, como em muitas concepções mágicas do mundo, o universo ficcional, as formas e sentidos imaginados, não apenas são tão reais quanto o que é sólido como também atuam diretamente sobre a concretude física e as experiências paupáveis. De fato, é este o princípio de todo o pensamento mágico: a mente atuando sobre a matéria, um mundo não-físico permeando o físico, as ações do ser humano como mecanismos capazes de (re)estabelecer o contato entre o material e o imaterial, ambos correspondentes entre si. Nessas ações, atos como o de escrever de certa forma, desenhar símbolos, recitar determinados versos e combinar tudo isso com performances gestuais/rituais promovem alterações no ambiente e na realidade do agente a partir da interpenetração desses dois aspectos. O símbolo, como intermediário, deixa de ser apenas uma representação gráfica ou gestual para tornar-se a própria presença que une significante e significado (CAVALCANTI, 2016, p. 42-43).

Ainda dentro do universo do selo ABC, Moore criou o personagem *Tom Strong* e, mais uma vez, brincou com as noções de realidade e ficção.

No prefácio do primeiro volume, intitulado “Nascido com o século: *Tom Strong* e sua cidade”, Moore afirma que a cidade de *Millennium City* está situada na costa leste dos Estados Unidos, não muito longe de Nova Iorque e sua construção foi resultado dos programas sociais promovidos pelo visionário presidente norte-americano David Goodman Croley, que previu os processos fotoelétricos de impressão, a expansão das grandes cidades, as viagens aéreas e as imagens em movimento.

Croley de fato existiu e foi um eminente jornalista e futurista norte-americano, embora nunca tenha se tornado presidente. Ao introduzi-lo no texto, Moore cria um simulacro da realidade.

Moore continua o texto explicando que o aspecto da cidade que mais salta aos olhos é a altura vertiginosa de seus edifícios. E o responsável por essas características seria o arquiteto Winsor McCay. McCay teria sido o idealizador, inclusive, da malha de periféricos de alta atitude que liga os principais prédios da cidade, que foram imortalizados na música de Cole Porter *Nothing But The Best For You*: “Querida, vamos a Millennium City, e, de/ teleférico para dois, vamos dar um rolê./ Não há moça que tua graça imite, /e nada vale que não o melhor para você” (MOORE et al., 2016, p. 7).

Winsor McCay de fato existiu, mas não era arquiteto. Era animador e quadrinista, autor da aclamada série *Little Nemo*, de estética *art-nouveau* e narrativa surrealista. E Cole Porter é um famoso músico norte-americano.

Segundo o texto, o aspecto imponente da cidade teria gerado cidadãos “um tanto portentosos”. Entre eles Paul Dorian Saaven, principal antagonista de *Tom Strong*, que chegou à cidade em 1917

já rico com a venda de várias patentes, entre elas o projeto de uma charrete aérea e uma tinta sensível ao som “(na verdade, de aspecto enjoativo na maioria das aplicações domésticas) que enfeou muitas casas moderninhas quando esteve brevemente em moda nos anos 50” (MOORE et al., 2016, p. 8).

O texto destaca a popularidade de *Tom Strong* em parte graças à sua esposa, que “viu-se usada como inspiração para uma horda de modistas e cabelereiros, o que culminou no clássico *Dhalua Look*, adotado por muitas mulheres, especialmente as negras, no início dos anos 40” (MOORE et al., 2016, p. 8).

A popularidade do herói chegou a tal ponto que o levou a protagonizar ficções, como os dois seriados de cinema produzidos pela RKO, *Tom Strong* e *As novas aventuras de Tom Strong*. “E em meados

dos anos 60 o desenho *A hora animada de Tom Strong*, da Hanna-Barbera, foi imensamente popular entre os menores de doze anos” (MOORE et al., 2016, p. 8).

O prefácio reúne todas as estratégias de verossimilhança que configuram o trabalho como hiper-real: a mistura de personagens fictícios com pessoas, empresas e eventos reais (a RKO e a



Figura 30. O prefácio de *Tom Strong* une ficção com fatos e pessoas reais. Fonte: MOORE et al., 2016

Hanna-Barbera de fato existiram) e o detalhamento das descrições (algumas vezes irrelevantes, como o fato da tinta inventada por Paul Dorian Saaven ser enjoativa). Tal detalhamento envolve o leitor de tal forma no universo ficcional criado por Moore que, em algum momento esse mesmo leitor se pergunta se não estaria lendo um relato que vai além da ficção.

2.8. Flex Mentallo, de Grant Morrison e Frank Quitely

Outra obra em quadrinhos que testa os limites entre a realidade e ficção é *Flex Mentallo*, de Grant Morrison e Frank Quitely.

Em um texto introdutório do álbum, Morrison apresenta seu extravagante personagem (um homem extremamente musculoso com botas e uma tanga de oncinha) como sendo uma releitura de um personagem clássico da Era de Ouro publicado pela fictícia editora *Manly Comics*, especializada em quadrinhos homoeróticos disfarçados de histórias com deuses e semideuses gregos. “Quando apareceu *Flex Mentallo*, na *Rasslin’ Men 35* as vendas foram à estratosfera e o novo herói virou o maior rival do Superman” (MORRISON, 2013, p. 7).

Morrison constrói seu personagem como um dos fisiculturistas que se exibiam em circos nos EUA na primeira metade do século XX, brincando com o fato de que estes influenciaram o visual dos super-heróis, em especial a cueca fora da calça (na verdade, era uma tanga sobre uma roupa colante, que permitia exibir os músculos sem incomodar a moral da época).

Na própria história, realidade e ficção se misturam. *Flex* é um herói que se tornou real ao sair dos gibis para a vida real e sua aventura

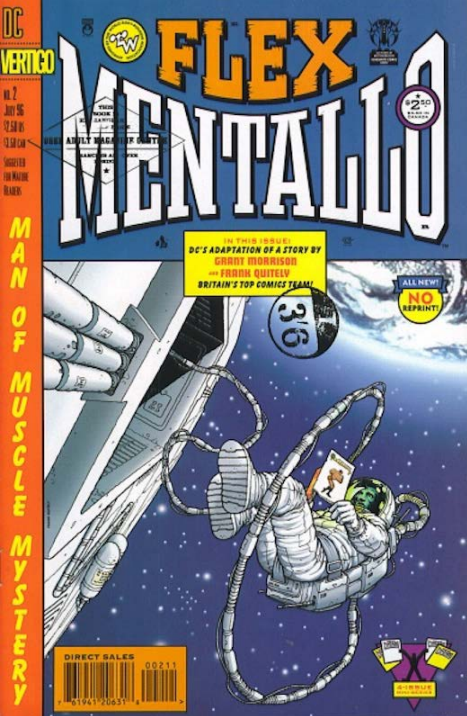


Figura 31. Flex Mentallo apresenta uma história que mistura realidade e ficção em meio à metalinguagem.

Fonte: MORRISON; QUITELY, 2013

é entremeada pela trama paralela com um *rock star* que, durante uma overdose, se lembra dos gibis que lia durante a infância. “Chega de fronteiras entre o real e o imaginário”, diz o *rock star* em determinado ponto, dando o tom filosófico da HQ.

A verossimilhança é garantida por detalhes, como as capas. A primeira é produzida no estilo dos gibis da era de ouro dos super-heróis (anos 1940). A segunda reproduz o estilo e até mesmo as fontes da *EC Comics* (anos 1950). A terceira reproduz o estilo da icônica HQ Cavaleiro das Trevas e tem inclusive, adesivado, etiquetas de preços. Por fim, o quarto número reproduz o estilo das capas da *Vertigo* (anos 1990).

2.9. Sentry – O Sentinela

Outra história em quadrinhos que se destacou por testar a linha entre realidade e ficção foi O Sentinela, de Paul Jenkins (roteiro) e Jae Lee (desenhos).

A ideia para a série surgiu no início dos anos 90 quando Paul Jenkins concebeu uma trama sobre um herói que se viciava em seu



Figura 32. O Sentinela foi apresentado com uma releitura de um herói criado por Stan Lee no início da década de 1960. Fonte: JENKINS; LEE, 2002

próprio poder e ofereceu para a editora Karen Berger, da linha Vertigo, da DC Comics. A ideia era que o Homem-hora fosse o protagonista da história, mas a direção a editora vetou o projeto.

Anos depois, quando foi trabalhar para a Marvel, o roteirista apresentou o projeto à editora, mas a nova editora também não se interessou pela trama.

A sorte do Sentinela mudou em 1999, quando a dupla Paul Jenkins - Jae Lee ganhou o prêmio Eisner pela minissérie dos Inumanos. O prêmio fez com que o editor Joe Quesada, da linha *Marvel Knights*, aceitasse o projeto, mas com uma condição, que a história não fosse publicada como inédita, mas como uma releitura de um personagem clássico:

O grande golpe publicitário de Quesada seria converter Jenkins, o criador do Sentinela, em um cara que apenas descobriu um antigo personagem do papa da Marvel, o mestre Stan Lee. Um super-herói que Lee havia criado antes mesmo do Quarteto Fantástico (BERTACCHINI, 2002, p. 48).

Stan Lee aceitou participar da brincadeira e, para tornar a estratégia verossimilhante, ele e Quesada criaram e assassinaram um desenhista fake, Artie Rossen, que teria sido desenhista dessa história

esquecida. A morte do desenhista foi anunciada na edição 103 da revista Wizard. No mês seguinte, a mesma revista abordou a existência de um antigo e esquecido herói criado por Lee e Rossen. Na mesma edição era anunciado que o personagem ressurgiria em uma minissérie escrita por Paul Jenkins: “A repercussão foi fantástica. Os fãs da Marvel inundaram a editora de cartas e e-mails a respeito do clássico perdido de Stan Lee. Proliferaram debates entre leitores na internet” (BERTACCHINI, 2002, p. 49).

Essa estratégia combinava com a história da minissérie, em que um herói ressurgiu e ninguém consegue se lembrar dele.

A primeira edição do Sentinela chegou às lojas em setembro de 2000 e se tornou um sucesso de público e de crítica. A cada número a história fake era reforçada através de entrevistas com Stan Lee, que contava detalhes de sua criação e a comparava com a versão atual.

Quando a série foi terminada, a revista Wizard revelou a pegadinha. No Brasil a revelação veio no último capítulo da série em um texto intitulado “A mentira tem perna longa”.

2.10. Livros sobre o futuro espacial

Outro exemplo característico de simulacro eram os livros ilustrados que simulavam o futuro da humanidade. Lançados na década de 1970, no rastro do sucesso de filmes de ficção científica, como *Star Wars*, eles criavam uma hiper-realidade em que o futuro se transformava em passado. Ou seja: fatos ficcionais, de uma época bem posterior à do leitor era apresentados como passado longínquo.

Dois exemplos merecem destaque: Naves espaciais – de 2000 a 2100, de Stewart Cowley e Seres do Espaço, também de Stewart, sob pseudônimo de Steven Caldwell (um suposto habitante do século XXIV).

O livro Naves Espaciais seria uma espécie de manual publicado pela sociedade do comércio da Terra. Uma nota explicativa no início do livro explica que a STC foi fundada em 1999 (vale lembrar que o livro foi publicado em 1978) com o nome de Sociedade do Comércio Mundial, uma subsidiária do Conselho Mundial, ficando encarregada de todo o comércio global. Com o início da exploração espacial, ela mudou de nome e ampliou suas funções para outros planetas. O livro seria uma espécie de guia para pessoas que pretendem ingressar nesse comércio, indicando não só dados técnicos, mas históricos.

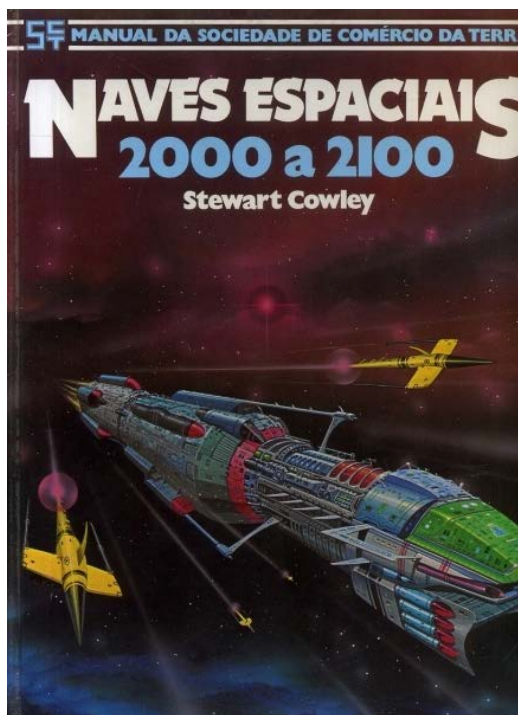


Figura 33. Steve Cowley escrevia seus livros de ficção como se falassem do passado.
Fonte: COWLEY, 2000

A maior parte da contextualização histórica é dada na introdução, na qual é explicado que no ano de 2036 uma nave de reconhecimento estabeleceu contato com os habitantes de *Alpha Centauri* e o encontro resultou num esforço de cooperação mútua. Em 2047 outra nave de reconhecimento foi atacada pelos habitantes de *Proxima Centauri*, iniciando uma guerra estelar de vinte anos durante os quais *Alpha Centauri*, Terra e *Proxima Centauri* dedicaram-se à produção de uma ampla variedade de naves militares: “A guerra proporcionou o aparecimento de dezenas de novas naves, muitas das quais foram, mais tarde, no período de reconstrução, adaptadas para o uso civil de acordo com as circunstâncias” (COWLEY, 1980, p. 6).

Os fatos, como se percebe, são narrados no passado e, embora o ano de 2036 fosse um futuro longínquo em 1978, o livro narra o passado, envolvendo o leitor em um simulacro hiper-real.

Essa hiper-realidade é destacada pelas ilustrações hiper-realísticas e os detalhes técnicos extremamente detalhados do texto. Assim, sabemos, por exemplo, que a *CAM 117 Gunship* era uma nave extremamente rápida, mas essa rapidez se fazia à custa do raio de ação. Sabemos também que a nave usava propulsão nuclear com empuxo de 6 milhões de libras, tinha um revestimento de aço plástico de 14 cm e levava uma tripulação de nove oficiais, trinta e cinco soldados e doze *mechtechs* (autômatos da SCT). O texto desce a detalhes, como o fato de que um exemplar desse tipo de nave se encontra em exibição no Museu da Guerra, mas dela só resta a carcaça, sendo que até mesmo o casco externo necessita de reparos.

Esse acúmulo de detalhes técnicos e históricos criam essa impressão de hiper-realidade, fazendo com que o leitor acredite que encon-

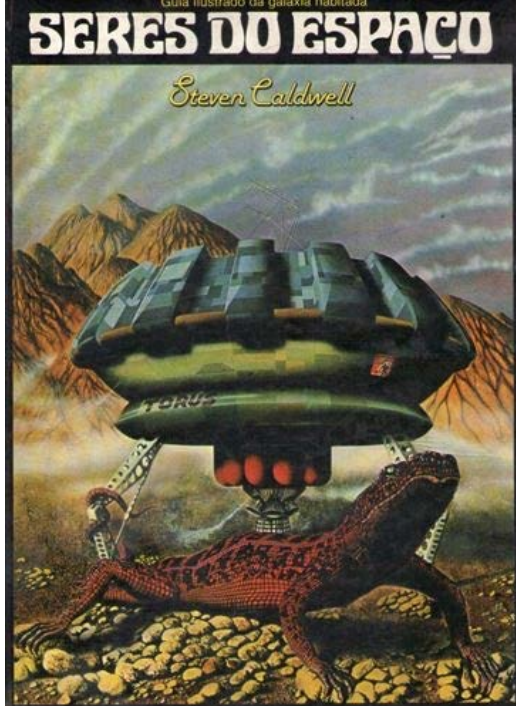
Figura 34. Cowley usou o recurso de pseudônimo para aumentar a verossimilhança. Caldwell seria um oficial da Força de Segurança da Federação Galáctica.
Fonte: CALDWELL, 1980

trou um livro que, de alguma forma, veio do futuro para narrar fatos que ainda irão acontecer (foi essa a impressão que tive ao lê-lo pela primeira vez, na pré-adolescência).

Cowley ampliou essa experiência ao correlacionar outros livros ao mesmo universo, criando uma mitologia coerente. Exemplo disso é o livro *Seres do Espaço*, de Steven Caldwell.

Na quarta capa do volume descobrimos que o autor integrou a Força de Segurança da Federação Galáctica em 2393, logo assumindo o posto de comandante militar do grupo 1 e, ao longo de quinze anos de carreira, viajou pelos mais variados lugares da Federação, o que lhe dá credibilidade para escrever sobre as várias raças que a compõe. Caldwell, claro, não é uma pessoa real. É um simulacro criado por Cowley para tornar *Seres do espaço* ainda mais verossimilhantes.

No livro somos informados, por exemplo, que habitantes de *Alpha Centauri* (aqueles mesmos que haviam se deparado com uma nave de exploração terrana em 2036) são fisicamente semelhantes aos humanos, embora sejam mais esbeltos, tendo, no entanto,



um período de gestação mais lento, o que diminuiu drasticamente o crescimento populacional, em especial após as Guerras Centaurianas. Descobrimos também que o desenvolvimento da tecnologia espacial humana deveu muito aos *alfitas*: “O Gerador-Padrão de Resistência Gravitacional, projetado em 2045 pelo Dr. Hans Berger, foi decorrência direta da cooperação científica com os alfitas” (CALDWELL, 1980, p.4).

2.11. Hiper-real nas artes visuais

Ao analisar situações em que a arte se assemelha ao real a ponto de ser tida como tal, Fábio Nunes usa o conceito de mimetismo. O autor usa o termo não no sentido de mimesis de Aristóteles, mas de mimetismo biológico, em que um animal se faz passar por outro:

Na biologia, mimetismo é uma relação ecológica em que indivíduos de uma determinada espécie buscam parecer-se com outros organismos, partes ou objetos do meio ambiente em troca de alguns benefícios para sua sobrevivência. Chama-se por *modelo* a espécie que possui alguma característica especial a ser copiada e denomina-se *mimética* a espécie que, por sua vez, busca assemelhar-se ao modelo em aparência e/ou comportamento. Na natureza estabelece-se então uma relação entre três elementos: o *padrão* (modelo), o *imitante* (espécie mimética) e o receptor do sinal, ou seja, o organismo que não pode encontrar distinção entre o padrão e o imitador (NUNES, 2015).

O termo é ampliado para os contextos da tecnologia e da arte. No campo da tecnologia, é citado o exemplo do teste de Turing (ou jogo de imitação), em que um computador se faz passar por um ser humano. Na proposta de Turing, uma pessoa conversaria com um computador e um ser humano apenas através de texto, sem nenhum contato visual. O interrogador buscaria, através de perguntas, descobrir quem é o humano e quem é o computador. A inteligência artificial conseguiria passar no teste se o interrogador não conseguisse distinguir um do outro.

Nunes amplia o conceito para os *fakes*, pessoas que assumem outras personas no meio digital:

Especialmente para essa população ficcional, há sites que disponibilizam itens para construção de identidades fictícias nas redes sociais, oferecendo não apenas fotos apropriadas para diferentes perfis como também textos similarmente parametrizados a determinados grupos ou faixas etárias (...). A aparição destas práticas questiona a credibilidade, a profundidade e a própria abundância de relações e informações do ciberespaço – em especial, nossa capacidade de discernimento e análise distante de um volume incomensurável de informações (NUNES, 2015).

Um exemplo interessante desse mimetismo se deu em 1966, quando o cientista da computação Joseph Weizenbaum criou um programa chamado Eliza com o objetivo de imitar um psicanalista em uma conversa com um paciente usando como base as teorias de Carl Rogers, criador do método terapêutico centrado na pessoa, que se baseia na autonomia e livre expressão do paciente.

O programa era bem simples e trabalhava em cima das afirmações do paciente. Por exemplo, se a pessoa dissesse: “Eu estou BZZZZ”, o programa diria: “Há quanto tempo você está BZZZ”. Apesar disso, “conta-se que o próprio Weizenbaum ficou espantado com os resultados de seu experimento, não só pelo retorno positivo de alguns psiquiatras praticantes que vislumbraram o potencial de uma psicoterapia sem interlocução humana, mas também, pelas pessoas que insistiam fervorosamente que o programa as entendia, apesar de todas as explicações sobre as limitações dos *scripts*. Aliás, até mesmo sua secretária pediu para ficar sozinha com Eliza para consultar-se” (NUNES, 2015).

Essa discussão pode ser trazida para a arte de vários pontos de vista, entre eles robôs que se fazem passar por artistas humanos ou artistas que são simplesmente inventados, *fakes*.

No primeiro caso, há diversos exemplos de *chatbots*, do qual Eliza foi o primeiro exemplo.

Segundo Nunes (2015), um *chatbot* depende de dois elementos estruturais: um núcleo de processamento e uma base de regras. “A base de regras é responsável por tornar o diálogo inteligível. Por exemplo, se o robô me pergunta como estou, há dois caminhos possíveis. Posso dizer que estou bem, ao que o robô dirá que também está bem e em seguida levantar algum assunto. Por outro lado, a resposta “Não estou bem”, levaria o robô a perguntar o motivo. “Tal como um bom romance, se bem escrita, a base se faz verossímil”.

Exemplo disso é o trabalho do programador norte-americano David Maggin, que desenvolveu um robô de conversação intitulado

Persona-Bot, que incorporava personalidades que iam de John Lennon a Jack, o estripador.

Outro exemplo é o site Chatbots.org, no qual se pode conversar com Papai Noel. No site I-god é possível conversar com um robô que afirma ser Deus.

Nunes (2014a) referencia como exemplo o artista multimídia português Leonel Moura, que, no seu Manifesto da Arte Simbiótica, defende um novo paradigma para o artista contemporâneo, que, ao invés de produzir diretamente produziria agentes artificiais devotados à arte. Em outras palavras, a função do artista não seria criar arte, mas criar artistas.

Exemplo do próprio Leonel Moura é *Swarm Paintings* (2001), obra que consistia num braço mecânico dotado de um pincel com tinta cujos movimentos eram controlados por algoritmos baseado no comportamento das formigas.

Mas a abordagem da arte cujo objetivo é criar artistas pode ser ampliada para além da produção de robôs e aí entra o que mais nos interessa a esse trabalho: a criação de artistas *fakes* que se fazem passar por artistas reais.

Fábio Nunes (2015a) relaciona esse tipo de possibilidade artística às ideias de Zigmunt Bauman sobre não existir uma identidade verdadeira, já que somos continuamente forçados a torcer e moldar nossas identidades ou adotarmos novas personas: “As identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter” (BAUMAN apud NUNES, 2015a).

As iniciativas artísticas que jogam com o conceito de identidade seriam reflexo dessa inquietação pós-moderna com a identidade ou identidades.

Exemplos mais antigos dessa postura podem ser encontrados em Ezra Pound e suas personas poéticas, Fernando Pessoa e seus heterônimos e o artista Marcel Duchamp e sua persona Rose Sélavy¹⁰, que deixam claro a potencialidade do artista de criar novas personas. “Estas incursões flertam não só com uma nova condição de identidade já trazida por Bauman, mas também ampliam a discussão para a identidade do artista contemporâneo, como é evidenciado no caso de Marcelo do Campo e Marcelo Cidade, duas personas de artistas criadas pela artista brasileira Dora Longo Bahia” (Nunes, 2015a).

O autor analisa em vários artigos como a criação de personas *fakes* tem sido uma constante na arte contemporânea, gerando trabalhos questionadores, que colocam em cheque a nossa noção de realidade e o fato das informações serem transmitidas e retransmitidas sem nenhum filtro crítico:

Assim, é certo que a aparição destas formas questiona a credibilidade, a profundidade e a própria abundância de relações e informações do ciberespaço – em especial, nossa capacidade de discernimento e análise distante de um volume incomensurável de situações. Diante desse panorama, diversos artistas da web irão seguir estes pressupostos gerando trabalhos questionadores (NUNES, 2014, p. 45).

10. Anteriormente nos referimos ao caso King-Bachman, que pode ser incluído nesta lista.

Um exemplo é o artista Fred Forest, que, em 1988, resolveu mobilizar a cidade francesa de Toulon em torno do desaparecimento da musicista *fake* Julia Margaret Cameron. O artista utilizou cartazes, panfletos entregues em locais públicos, grafites, anúncios no rádio e na televisão no estilo das mensagens sobre pessoas desaparecidas. O público era convidado a participar enviando cartas e mensagens telefônicas. A performance terminou com o retorno triunfal da musicista, encarnada por uma atriz.

Luther Blissett é outro exemplo relevante. Mais que um artista inventado, é uma persona coletiva, usada por diversos artistas para as mais diversas ações.

O nome era uma referência direta a um jogador inglês que fora jogar no Milan, nos anos 1980. A imprensa havia criado uma grande expectativa sobre sua atuação, mas no final, ele se tornara uma decepção para a torcida do time. Era um nome, portanto, que vinha bem a calhar num movimento de crítica à manipulação da imprensa.

A ideia era usar a própria indústria de entretenimento, subvertendo suas bases.

Uma das ações do grupo envolveu o canal de TV local de Bolonha (Itália) em um programa chamado “Quem viu?”, que tratava de pessoas desaparecidas.

Em 1995, amigos de parentes de um homem chamado Harry Kipper apelam ao programa para que ajudem a achá-lo. Kipper seria um ilusionista que usava o nome artístico de Luther Blissett e havia sido visto pela última vez no norte da Itália, durante uma viagem de bicicleta.

Ao fazer a trajetória da vida de Kipper, o programa entra em contato com pessoas da família e amigos, chegando até à Inglaterra e

recebe referências da infância e histórico da vida pessoal dele. Quando o episódio estava prestes a ir ao ar, um dia antes, a embaixada inglesa liga para o estúdio e declara não existir nenhum Harry Kipper, tratava-se de uma farsa tramada entre Udine, Bolonha e Londres, de um grupo autodenominado Luther Blissett, que assumiria a autoria do fato alguns dias depois.

O grupo chegou a roubar uma arte de Alex Ross durante um evento de quadrinhos. Blissett veio a público, através de uma carta à Marvel italiana, explicar que a ação tinha como objetivo democratizar o acesso à arte do famoso ilustrador:

A arte é algo que deve ser divulgado em nível global e popular, não é um elitismo. Assim, agora, o desenho foi recortado em vinte e uma partes e foi enviado em envelopes fechados a vinte e um cidadãos italianos (um para cada região) selecionados ao acaso na lista telefônica. Só agora a arte quebrou as barreiras, e foi divulgada pra as multidões inconscientes (que não tiveram que pagar nada para admirá-la) (BLISSETT apud BUSANELLO, 2015, p. 61)

Outro exemplo é Alexei Shulgin, que em 1999 criou um site *fake* de comércio digital que oferecia drives genitais capazes de proporcionar uma relação sexual efetiva a distância. O trabalho discutia diretamente o fetiche tecnológico e a indústria do sexo virtual. O artista se apropria de um modelo recorrente em sites comerciais, onde há áreas para pedidos, perguntas mais frequentes e especificações técnicas. “É exatamente esse ato de assumir características de um equivalente não-artístico – sites de comércio eletrônico – que

dá verossimilhança à proposta, tornando possível acreditar que tais dispositivos realmente estivessem à venda” (NUNES, 2014, p. 47).

Nunes (2016, p. 89) analisa que copular com o computador seria o ápice do fetiche tecnológico, mas destaca o fato de que em 2012 a obra de Shulgin adquire um novo sentido: “naquele ano, representantes da chamada indústria do sexo anunciam testes finais de um dispositivo para fins similares ao que foi proposto pelo artista russo”. Assim, mais uma vez, ficção e realidade se misturam e a arte antecipa o real.

Mais um exemplo, citado por Nunes, é da ciberfeminista Cornelia Sollfrank, que, em 1997, criou um concurso *fake* de web arte. Sua obra consistiu na criação de 200 personas, com nacionalidades, e-mails, números de telefone obras criadas através de um programa de computador. Embora dois terços dos inscritos fossem mulheres, os três primeiros ganhadores eram homens. A obra, denominada *Female Extension*, discute o machismo em concursos artísticos.

Outro exemplo desconcertante de arte que mistura realidade e ficção é o trabalho da artista brasileira Inês Raphaelian. Ela cria trabalhos que mimetizam fósseis, placas de cerâmica, sinetes e demais achados arqueológicos. “Na verdade, seus objetos são carregados de ironia: peças do período sumério, em vez de escrita cuneiforme, contém código binário; placas de cerâmica em ruínas trazem circuitos impressos ou códigos de barras” (NUNES, 2016, p. 47).

Muitas vezes essas obras são apresentadas em Museus, com toda a pompa de descobertas arqueológicas verdadeiras, levando o espectador a se indagar a repensar suas certezas e perguntar-se se as civilizações antigas não teriam vislumbrado a tecnologia digital. Mais

um desavisado, vislumbrando essas imagens pode de fato acreditar que isso ocorreu.

Um dos artistas *fakes* de maior impacto foi o escultor iugoslavo Darko Maver. Sua obra, composta de esculturas de corpos mutilados e fetos malformados era uma crítica à ditadura da Iugoslávia e só poderia ser vista através de imagens na *internet*, já que o artista havia sido preso e seu trabalho destruído. A comoção fez com que surgissem exposições de seus trabalhos no ocidente, comoção que só aumentou quando imagens de Darko morto na prisão passaram a circular na *internet*, o que o levou a ser homenageado na 48ª Bienal de Veneza, na Itália, um dos eventos mais relevantes da arte no mundo. Entretanto, no ano 2000, surge uma revelação:

A dupla de artistas 0100101110101101.ORG – codinome de Eva e Franco Mattes – declaram que a vida e a obra do artista Darko Maver eram inventadas e que todos os documentos e imagens do artista foram forjados. Os artistas criaram uma ação que assumiu contornos e repercussões reais a partir de uma presumida veracidade dos fatos, imagens e documentos distribuídos através da rede Internet (NUNES, 2014, p. 43).

Segundo Nunes (2014, p. 51), ao atuar no mundo do improvável e “tomar de assalto uma audiência crédula e questionar diretamente nosso poder individual de discernir entre o ‘verdadeiro’ e o ‘falso’, estas ações podem ser muito mais eficazes quando se trata de aproximar uma discussão crítica”. Para Bourriaud (apud NUNES, 2014, p. 50), “a imitação pode ser subversiva, muito mais do que certos discursos de oposição frontal que apenas encenam gestos de subversão”.

No Brasil, o caso mais famoso foi protagonizado pelo artista japonês Souzousareta Geijutsuka, artista *fake* criado pelo cearense Yuri Firmeza.

Em agosto de 2005, o artista cearense Yuri Firmeza foi convidado a participar do projeto “Artista Invasor” no Museu de Arte Contemporânea do Dragão do Mar, em Fortaleza. Durante os meses da invasão, Firmeza teria todo o território do Museu livre para atuar. Havia apenas duas restrições: não agredir fisicamente os visitantes e não danificar as obras de outros artistas.

Firmeza estabeleceu que sua obra seria usada para discutir o sistema da arte.

O artista pretendia fazer uma reflexão sobre o que é necessário para o reconhecimento de uma obra enquanto tal e a responsabilidade dos museus, dos artistas, do público e da imprensa nesse processo.

O resultado dessa reflexão foi a criação de um artista-obra.

Todos os dados sobre o artista foram pensados como parte integrante do trabalho. Firmeza deu ao artista a nacionalidade japonesa e um currículo de pesquisas em arte tecnológica e experiências genéticas.

創造された 芸術家

Souzousareta Geijutsuka

Yuri Firmeza [org.], *Souzousareta Geijutsuka*, 2007, p.1.

Figura 35. O nome do artista Souzousareta Geijutsuka já indicava que se tratava de um fake. Fonte: PELED, 2015

Para a criação do nome do artista, as expressões “arte ficção” e “artista inventado” foram traduzidos para o japonês. O resultado, adaptado, foi *Souzousareta Geijutsuka*, algo como “artista falso”.

Inventando o artista e suas obras, uma falsa assessoria de imprensa se encarregou de divulgar a exposição do famoso japonês para a imprensa cearense. Firmeza encaminhava imagens caseiras, previamente editadas, como objetos conceituais do renomado criador tecnológico além de entrevistas por e-mail. O release enviado à imprensa dizia que ele era considerado um dos mais importantes na relação entre arte, ciência e tecnologia” e dava detalhes:

No trabalho que desenvolveu com Tamura Murakami, o artista dispôs em telões, rádios e alto-falantes a imagem e o som de uma barra vermelha se desfazendo até desaparecer. A imagem da barra, convertida em som, era transmitida acusticamente pelo rádio e ouvida nos alto-falantes. O evento procurava mostrar como um mesmo objeto se apresentava simultaneamente em três meios diferentes (FIRMEZA, 2007, p. 31).

O release informava também que o artista havia desenvolvido uma técnica chamada “Skiitake”, que permitia fotografar fenômenos invisíveis ocorridos na atmosfera.

A exposição foi destaque nos principais jornais cearenses, mas os que compareceram à exposição viram apenas um texto de apresentação do diretor do museu e a troca de e-mails entre os envolvidos, com o processo de criação da obra.

No dia seguinte, a farsa ganhou ampla repercussão por parte dos jornais. A exposição foi chamada de molecagem e medíocre.

Visuais Divulgação:

Um artista "genial". E ele nem existia

Falso japonês ganhou mostra e apresentação de astro em Fortaleza, uma idéia para mostrar manipulação de mídia e galerias

Lira Neto

ESPECIAL PARA O ESTADO

Seria um acontecimento. O japonês Souza sareta Geijutsuka, anunciado pela imprensa cearense como um dos principais nomes da arte contemporânea universal, era ansiosamente esperado semana passada em Fortaleza, para abrir a exposição *Geijitsu Kakuu*. Convidado especial da curadoria do Museu de Arte Contemporânea do Ceará, Geijutsuka mostraria ao público cearense por que seu trabalho é aclamado em todo o planeta como uma obra revolucionária que, segundo o material de divulgação de sua eficiente assessoria de imprensa, incorpora "novos conceitos à arte", como se

tempo real, e pressão do espaço da exposição para a publicação a abrir entrevista com Geijutsuka fosse real, e não fosse reza Geijutsuka.

A idéia de não que - e a jornal de que não dan unir arte, e partiri do 20 anos, Yur no redado desde a infu mostre com dia encenar adiganciao cadologicas trandis e le dia, pelas g senta", em p forcauault ml, ele cons pacialistas e criticos sobe Geijutsuka.



Sala Especial em homenagem ao artista japonês

Artista japonês em homenagem ao artista japonês



Seria um acontecimento. O japonês Souza sareta Geijutsuka, anunciado pela imprensa cearense como um dos principais nomes da arte contemporânea universal, era ansiosamente esperado semana passada em Fortaleza, para abrir a exposição *Geijitsu Kakuu*. Convidado especial da curadoria do Museu de Arte Contemporânea do Ceará, Geijutsuka mostraria ao público cearense por que seu trabalho é aclamado em todo o planeta como uma obra revolucionária que, segundo o material de divulgação de sua eficiente assessoria de imprensa, incorpora "novos conceitos à arte", como os de "operação em tempo real, simultaneidade, supressão do espaço e imaterialidade". Os jornais locais deram amplos espaços para a divulgação da exposição. Um deles chegou a publicar, no dia marcado para a abertura do evento, uma entrevista de página inteira com Geijutsuka. Tudo perfeito, não fosse um detalhe: Souza sareta Geijutsuka não existe.

EDUARDO SOARES O PIVO
A obra japonesa Souza sareta Geijutsuka, criada pelo artista japonês, é a obra anunciada em Fortaleza, para abrir a exposição *Geijitsu Kakuu*. Convidado especial da curadoria do Museu de Arte Contemporânea do Ceará, Geijutsuka mostraria ao público cearense por que seu trabalho é aclamado em todo o planeta como uma obra revolucionária que, segundo o material de divulgação de sua eficiente assessoria de imprensa, incorpora "novos conceitos à arte", como se tempo real, e pressão do espaço da exposição para a publicação a abrir entrevista com Geijutsuka fosse real, e não fosse reza Geijutsuka.

Outra "vídearte" na armadilha criada pelo jovem Yuri Firmeza
bilho: têm dificuldades de reconhecer o que não entendem".
Yuri deixou algumas pistas propositalmente, que não foram detectadas pelos jornalistas. Em japonês, Souza sareta Geijutsuka significa exatamente "artista inventado". E o nome da exposição, *Geijitsu Kakuu*, pode ser traduzido como "arte e ficção". No material de divulgação repassado à imprensa, dizia-se ainda que o suposto artista havia criado a fotografia "Shikaku", nome do esquadro que pode ser encontrado em qualquer restaurante japonês, mas que foi definida por suas "assessoria de imprensa" como uma "técnica que permite a captação dos fenômenos invisíveis ocorridos na atmosfera".
No dia da abertura da anunciada exposição, em vez de obras revolucionárias de Souza sareta Geijutsuka, o público recebeu apenas uma série de e-mails propagadas no evento pelo museu. Nos mensagens, Yuri Firmeza, um amigo brasileiro, havia sobre arte contemporânea e discutiam animadamente a obra de autores como Gilles Deleuze, Antonin Artaud e Pierre Bordieu. Dessa troca de e-mails é que surgiu a idéia de criar um artista imaginário.
"O que me interessa é interrogar sobre a qualidade do que compõe todo esse sistema de legitimação estético: críticos, jornalistas, artistas, curadores, galerias, museus e o próprio público", escreveu Firmeza em um dos e-mails ao amigo. "Não sei como será a recepção em relação ao Geijutsuka, mas acredito que suscitará saudáveis desconfortos", previa.

Dito e feito. Revelado o simulacro, a reação da imprensa cearense foi violenta. Yuri Firmeza foi chamado de "maquieiro" pelos jornais e foi alvo de editoriais indignados. Sobraram farpas também para a direção do MAG portar "complicitas com a farsa". "Em vez de irritar-se, a imprensa está perdendo uma ótima oportunidade para refletir sobre as provocações que Yuri Firmeza fez a todos nós", avalia o diretor técnico do museu. "Não se tratou de uma ferocidade à mídia local, o mesmo poderia ter ocorrido em qualquer lugar do país. No Brasil, somos deslumbrados pelo que vem de fora e pelo que nos é apresentado como algo novo e revolucionário, é nisso que todo esse episódio nos obriga igualmente a refletir", analisa Escrivão.

"Dastara fazer uma rápida pesquisa no Google para que os jornalistas descobrissem que não havia, na internet, nenhuma menção ao tal Geijutsuka, apresentado como um artista famoso, uma exposição comemoradora em Tóquio, Nova York, São Paulo e Berlim", diz Yuri Firmeza. "Mas eu não quis provocar a imprensa, isso seria reduzir o alcance da denúncia; a provocação foi enviada a todo o círculo das artesens geral", insiste ele, que mantém uma página pessoal na internet (<http://yurifirmeza.multiply.com>) onde registra suas principais performances - ou suas "órgias multipólicas", como prefere definir. "Não me estranhe nada do que for visto ali. Afinal, na pele de Souza sareta Geijutsuka, na entrevista à imprensa de Fortaleza, ele já advertia: "Tudo está integrado a um exercício de simulacro, cujo objetivo é retirar os hábitos de seu estado de evidência". Seja lá o que isso possa vir a significar, e

Figura 36. A obra de Firmeza só foi reconhecida depois que a imprensa nacional se interessou pelo caso.
Fonte: FIRMEZA, 2007, p. 50

O jornal O Povo, por exemplo, afirmou: “A arte sem qualquer firmeza. Em nome da ‘arte contemporânea’ e com a cumplicidade do Dragão do Mar, Yuri Firmeza apelou para a falsidade ideológica na ânsia de enganar a imprensa cearense. Conseguiu seus minutos de fama, ainda que na pele do fictício Souza Saretá Geijutsuka” (apud FIRMEZA, 2007, p. 42).

No mesmo jornal, o colunista Felipe Araújo escreveu que a exposição “revelou alguns traços do espírito da arte contemporânea em Fortaleza. Com algumas raras exceções, uma arte pobre, recalcada e alienada, feita por moleques que confundem discurso (...) com pichações” (apud FIRMEZA, 2007, p. 45).

O trabalho de Firmeza só começou a ser reconhecido quando se tornou assunto da mídia nacional. Jornais como O Estado de São Paulo e Folha de São Paulo e O Globo deram destaque ao acontecimento com direito inclusive a entrevistas com o artista.

A obra, antes vista como molecagem, passou a ser um meio para discutir o papel dos museus e da imprensa na arte contemporânea e os limites entre a realidade e a ficção. Segundo Nunes (2015a), “Com a ação, Firmeza explicita a fragilidade da relação do sistema de arte com a mídia – que pode imprimir relevância inadvertidamente – sem checar a veracidade dos fatos – sobretudo ao que é estrangeiro”.

2.12. A pet humana, obra de Gian Danton e José Loures

Um exemplo mais recente foi elaborado por mim em conjunto com José Loures, como prática artística para a disciplina Arte e Tecnologia, do programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG e orientado pelo professor Edgar Franco.

Num contexto biogenético, o corpo humano se torna cada vez mais moldável, processo antecipado pela artista francesa Orlan (que modificou seu corpo através de dezenas de operações plásticas). No Japão, os Bagelheads antecipam a superação das formas humanas, ao injetarem soro fisiológico na testa, criando formas muitas vezes animais. Na mesma linha, os B-stylers são jovens japoneses que modificam seu corpo para parecerem negros norte-americanos(...) A obra “Pet Humana” foi pensada com o objetivo de levantar a discussão sobre a tecnogenética e o pós-humano, assim como sobre o compartilhamento de hoax na internet. Imaginou-se uma situação que envolvesse o início das pesquisas da tecnogenética, com uma clínica chinesa realizando pesquisas para criar híbridos entre humanos e animais (já existem obras de arte que apresentam, por exemplo, híbridos de humanos com plantas, como Edúnia, de Eduard Kac) (OLIVEIRA; CUSTÓDIO, 2015).

Inventou-se uma história *fake* sobre uma clínica chinesa que estaria se preparando para criar híbridos de humanos com animais, verdadeiros *pets* humanos.

Clínica chinesa promete transformar pessoas em pets

sábado, maio 17, 2014

Uma clínica chinesa pretende revolucionar o campo da estética propondo transformar pessoas em híbridos de humanos e animais. Uma de suas primeiras pacientes será uma brasileira

Li Shizhen carrega em seu nome a marca do mais importante médico da história chinesa. “Na época do primeiro Li Shizhen tudo que ele podia usar em métodos simples. Hoje temos todo um leque de possibilidades abertas pela engenharia genética. Hoje podemos moldar o corpo da pessoa para se adequar ao seu sentimento espiritual”, explica ele, enquanto caminha pela clínica arborizada, situada na cidade de Pequim.

Li Shizhen começou a se interessar pela engenharia genética e pelas mudanças corporais quando se deparou, em seu consultório, com um caso de uma paciente acometida de somatoparafia, uma doença que faz a pessoa acreditar que parte de seu corpo é um ente estranho. “A mulher não aceitava seu braço direito. Dizia que não era dela”, lembra. “Ela me pediu para retirá-lo. Foi um desafio ético”.

O caso fez com que o médico pesquisasse outras doenças, como Síndrome da Mãe Identificada Delirante, em que a pessoa acredita que está no corpo errado. “Ela nem mesmo reconhece seu corpo no espelho”, explica. “Há muitos outros casos. Os mais famosos são pessoas que nascem como homem, mas sentem que sua personalidade é feminina, ou o contrário. Mudanças de gênero já são comuns na medicina, mas queremos ir um passo além”.

Uma das inspirações foi a artista francesa Orlan, que já fez doações de operações plásticas, modificando seu corpo de acordo com obras famosas da pintura. O artista australiano Shiraz também serviu de inspiração, com seu conceito de que o corpo humano está obsoleto. Shiraz chebuu, inclusive a imitar uma orelha em seu braço. “Hoje, com o

Figura 37. A publicação de uma notícia falsa foi a primeira parte da obra.

Fonte: CLÍNICA..., 2015

A obra foi organizada em várias fases, construída ao longo de mais de três meses.

O primeiro passo foi a criação de um texto jornalístico falso, escrito por mim, com imagem ilustrativa de José Loures. Abaixo, a íntegra do texto:

Uma clínica chinesa pretende revolucionar o campo da estética propondo transformar pessoas em híbridos de humanos e animais. Uma de suas primeiras pacientes será uma brasileira. Li Shizhen carrega em seu nome a marca do mais importante médico da história chinesa. “Na época do primeiro Li Shizhen tudo que ele podia usar em métodos simples. Hoje temos todo um leque de possibilidades abertas pela engenharia genética. Hoje podemos moldar o corpo da pessoa para se adequar ao seu sentimento espiritual”, explica ele, enquanto caminha pela

clínica arborizada, situada na cidade de Pequim. Li Shizhen começou a se interessar pela engenharia genética e pelas mudanças corporais quando se deparou, em seu consultório, com um caso de uma paciente acometida de somatoparafrenia, uma doença que faz a pessoa acreditar que parte de seu corpo é um ente estranho. “A mulher não aceitava seu braço direito. Dizia que não era dela”, lembra “Ela me pediu para retirá-lo. Foi um conflito ético”. O caso fez com que o médico pesquisasse outras doenças, como Síndrome da Má Identificação Delirante, em que a pessoa acredita que está no corpo errado: “Ela nem mesmo reconhece seu corpo no espelho”, explica. “Há muitos outros casos. Os mais famosos são pessoas que nascem como homem, mas sentem que sua personalidade é feminina, ou o contrário. Mudanças de gênero já são comuns na medicina, mas queremos ir um passo além”.

Uma das inspirações foi a artista francesa Orlan, que já fez dezenas de operações plásticas, modificando seu corpo de acordo com obras famosas da pintura. O artista australiano Stelarc também serviu de inspiração, com seu conceito de que o corpo humano está obsoleto. Stelarc chegou, inclusive a implantar uma orelha em seu braço. “Hoje, com o avanço da medicina, podemos modificar o corpo e adequá-lo à necessidade psicológica da pessoa”, explica Shizhen. A ideia dos pets surgiu da sugestão de que alguns dos pacientes se identificavam com animais. “Há pessoas que se sentem cachorros, gatos e querem viver essa experiência híbrida de serem, ao mesmo tempo, humanos e animais de estimação”.

Acusado de estar brincado de deus, o médico rebate: “Nós começamos a brincar de Deus quando fizemos as primeiras pró-

teses. O que estamos fazendo agora em termos de medicina estética é apenas uma consequência das primeiras próteses de silicone”. Uma das primeiras pacientes a passarem pela transformação será a catarinense Patrícia Swzen. Desde pequena ela se sente que está no corpo errado. “Eu sempre me identifiquei com animais, em especial com cachorrinhas. Sempre quis viver como um animal de estimação”. Patrícia é casada há cinco anos com um empresário local que não quis se identificar. Apesar de ter estranhado no início o desejo da esposa de se transformar em um híbrido de humano com canídeo, ele diz que passou a apreciar a ideia: “Tenho certeza de que ela vai ficar linda e vou continuar amando-a. Se isso a faz feliz, tem todo o meu apoio”. Patrícia está tendo a consultoria de psicólogos e fazendo exames pré-operatórios. A cirurgia está marcada para o início do mês de julho deste ano.

Esse texto foi publicado no blog Ideias de Jeca-tatu (ivancarlo.blogspot.com) e no *Facebook* nos perfis Gian Danton (<https://www.facebook.com/gian.danton.5>) e José Loures (<https://www.facebook.com/louresjose>). A publicação de maior impacto foi a do Perfil de José Loures. A postagem teve 61 curtidas e cinco compartilhamentos e 42 comentários, muitos dos quais escandalizados com a história. Apenas uma pessoa pediu as fontes.

A segunda fase foi a construção de um perfil *fake* na rede social *Facebook* (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008334073994>).

O perfil foi criado a partir da ideia de que a *persona* é composta pelo conjunto de elementos do perfil: suas fotos publicadas, os textos, os filmes que assiste, os seriados, as preferências etc.

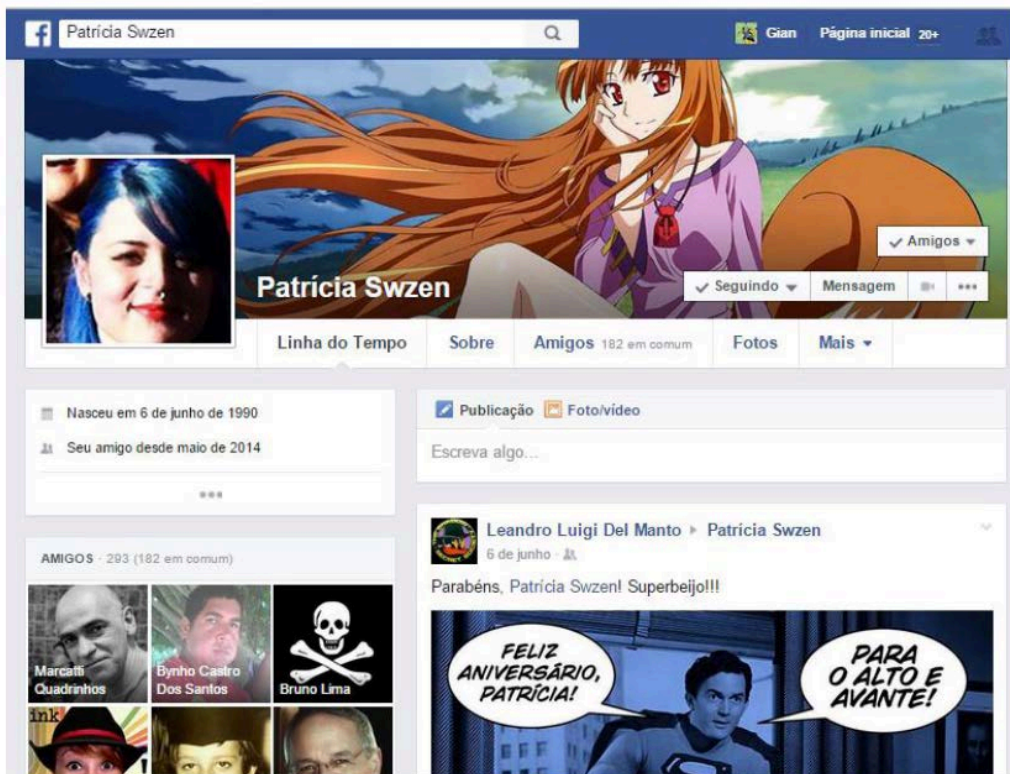


Figura 38. O perfil da personagem na rede Facebook foi tão convincente que se tornou “uma pessoa real”, a ponto de receber congratulações de aniversário. Fonte: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100008334073994&ref=ts>

Assim, o perfil de Patrícia Swzen foi baseado principalmente em animes que se relacionavam com o tema, como *Ookami Kodomo*, sobre uma humana que se apaixona por um lobisomem e tem dois filhos híbridos entre humanos e cachorros.

Nessa fase foi escrito um testemunhal a ser enviado para páginas e sites de relacionamentos:

Olá, O meu nome é Patrícia Swzen, tenho 22 anos, sou estudante e moro em Florianópolis. Acompanho o site de vocês e gostaria de contar a minha história. Desde pequena eu sinto vontade de ser um animal. Minha mãe conta que quando eu era pequena custei a andar, pois gostava de ficar de quatro e miar como uma gata. Conforme fui crescendo foi aumentando em mim essa vontade de ser animal. Eu não sinto que esse corpo humano é meu e gostaria de ter um corpo de animal. Esse desejo aumentou ainda mais quando vi animes e mangás, como Ookami Kodo. Felizmente casei com um homem que me entende e me ama como eu sou e me quer como a pet dele. Juntos nós pesquisamos e encontramos uma clínica na China que pretende transformar humanos em pets criando híbridos com animais. Eu estou fazendo os exames pré-operatórios e, se der tudo certo, serei a primeira paciente deles. Estou muito feliz com essa possibilidade, pois será a realização dos meus sonhos. Em agosto já deverei estar recuperada, já com meu corpo novo. Gostaria de dividir minha alegria com vocês. Um beijo, Patrícia.

Esse depoimento foi enviado por e-mail para vários sites, *podcasts*, páginas e *blogs*. Pelo menos um deles tomou a história como verdadeira.

O *podcast Omelete Nights* (<http://omelete.uol.com.br/omelete-nights/musica/omelete-nights-26-podcast/#.U64k47EmjqQ>) em sua edição de número 26 (de 24 de junho de 2014) comentou o caso com destaque.

Apesar de uma desconfiança inicial, os apresentadores trataram o caso como real, perguntando-se como seria de fato a história (o

e-mail propositalmente deixava em abertas várias questões). Patrícia foi chamada de Tranimal (Travesti animal).

Figura 39. Podcast do site Omelete divulgou a história da Pet humana como verdadeira. Fonte: OMELETE NIGHTS #32, 2014

Os apresentadores perguntaram-se, por exemplo, se Patrícia usava coleira e caixa de areia.

Patrícia chegou até mesmo a ser convidada como atração para a *Comic Con Experience*, planejada por seus idealizadores como o maior evento de cultura pop e *nerd* já realizado no Brasil.

A fala da apresentadora Dane Taranha dá o tom de como a história foi recebida: "Eu estou achando que isso aqui é mentira, mas, ao mesmo tempo, uma parte de mim quer acreditar que isso é verdade, porque é tão absurdo que pode ser verdade. Porque é tão absurdo que pode ser verdade".

Um dos apresentadores brincou: “A gente trata os nossos convidados com dignidade. Não vai ter jaula, não vai ter nada disso. Vai ter ração de qualidade” ao que Érico Borgo retrucou: “Que ração, eu faço a comida dela!”.

As discussões foram desde como seria o rabo dela até se Patrícia usaria a caixa de areia.

A terceira fase da obra foi a construção da página do projeto, com a publicação de uma história em quadrinhos que seria uma versão da história de Patrícia a partir de uma entrevista realizada por mim com a mesma, com desenhos de José Loures.

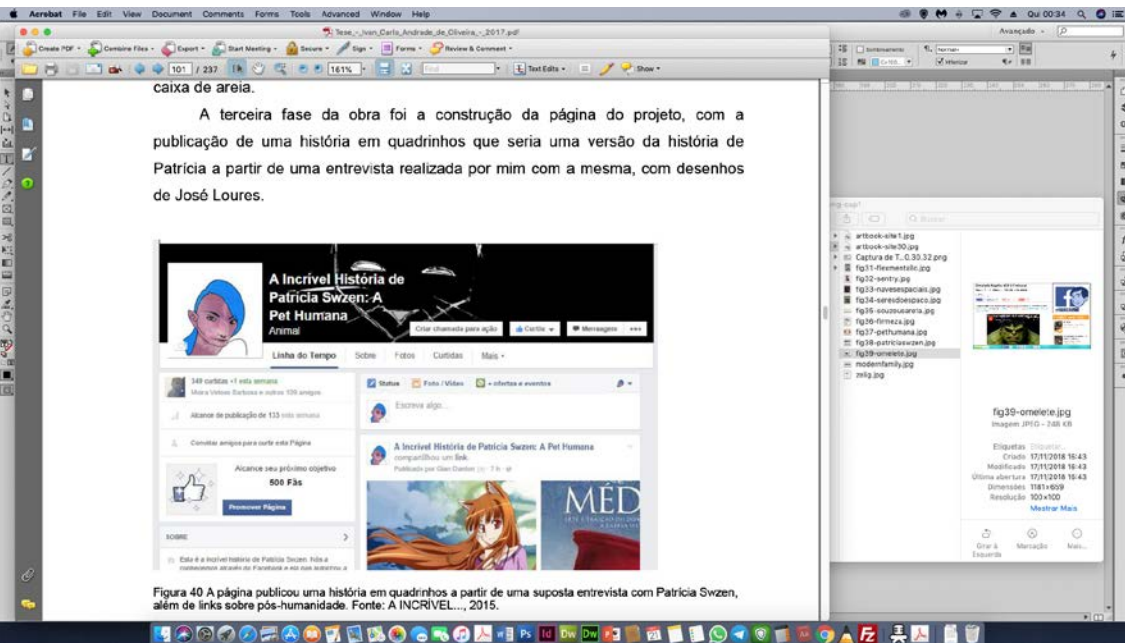


Figura 40 A página publicou uma história em quadrinhos a partir de uma suposta entrevista com Patrícia Swzen, além de links sobre pós-humanidade. Fonte: A INCRÍVEL..., 2015.

Figura 40. A página publicou uma história em quadrinhos a partir de uma suposta entrevista com Patrícia Swzen, além de links sobre pós-humanidade.
Fonte: A INCRÍVEL..., 2015

Criada no dia 23 de junho de 2014, a página publicou a história em capítulos, divididos sempre em três quadros. Ao mesmo tempo, eram publicadas notícias e informações relacionadas ao tema, tais como pós-humanidade e casos reais de síndromes em que a pessoa não reconhece o seu corpo ou parte dele. Também foram acrescentadas informações sobre tribos urbanas de modificação corporal *B-stylers*, jovens japoneses que mudam o seu corpo para se parecerem com negros, ou os *Bagelheads*, que injetam soro fisiológico na testa para criar um visual diferenciado e muitas vezes monstruoso. Todas essas informações ajudavam a dar verossimilhança à obra. A página ainda está *online* e recebendo curtidas, mesmo depois da revelação. Novas postagens têm sido feitas, agora sobre a pós-humanidade e Cultura *Pet*¹¹.

Da mesma forma, o perfil de Patrícia continua ativo, que continua recebendo pedidos de amizade e até congratulações de aniversário.

Também foi apresentado um artigo no 13. ART, em Brasília, tendo como foco o *fake* na arte e especificamente a obra *Pet Humana*, que pode ser lido nos anais do congresso (<https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/ivanCarlo-Jose.pdf>)

A obra teve um desdobramento, apresentado no VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, ocorrido em 2015, na Faculdade de Artes Visuais da UFG. Foi realizada uma narrativa visual que mesclava a carta autobiográfica de Patrícia Swzen com

11. O *petplay* é uma das práticas do BDSM (Bondage, Dominação-submissão, Sadomasoquismo) e há toda uma cultura relacionada a isso, com submissos ou submissas assumindo o papel de vários animais, de cachorros a cavalos, passando por gatos e porquinhos.

imagens da *internet*, num estilo de mixagem chamado *mash-up*. As imagens usadas foram do documentário *Japan's Bizarre Body Modification Trend: Bagelheads*, uma cena do anime *Parasyte-Shinichi's Right Hand/ Meet Migi*, cena de introdução do desenho animado *Thundercats* e o curta metragem Tigre, que mostra uma mulher fazendo o papel de uma felina. A trilha sonora é a música *Alien Dictator's Metamorphosis* da banda performática *Posthuman Tantra*. O vídeo completo pode ser conferido aqui neste link: <https://vimeo.com/169034698>.

2.13. Art Book: a construção de uma enciclopédia de artistas

Merece destaque, ainda, o trabalho de mestrado de Bruno Moreschi *Art book: a construção de uma enciclopédia de artistas* apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

Em seu projeto de mestrado, Bruno Moreschi criou uma enciclopédia de artistas falsos como forma de discutir o sistema de legitimação da arte.

À primeira vista a enciclopédia é totalmente convincente. A capa destaca o detalhe de uma videoinstalação da norte-americana Marie Parker. O verbete sobre a artista detalha que a obra foi apresentada em 2013 nos telões da *Times Square*, em Nova Iorque. Como qualquer outra enciclopédia de artistas contemporâneos, ali estão um prefácio assinado pelo editor, páginas com biografias, trabalhos, currículos e declarações de artistas dos cinco continentes – mas, majoritariamente, homens brancos norte-americanos ou europeus.

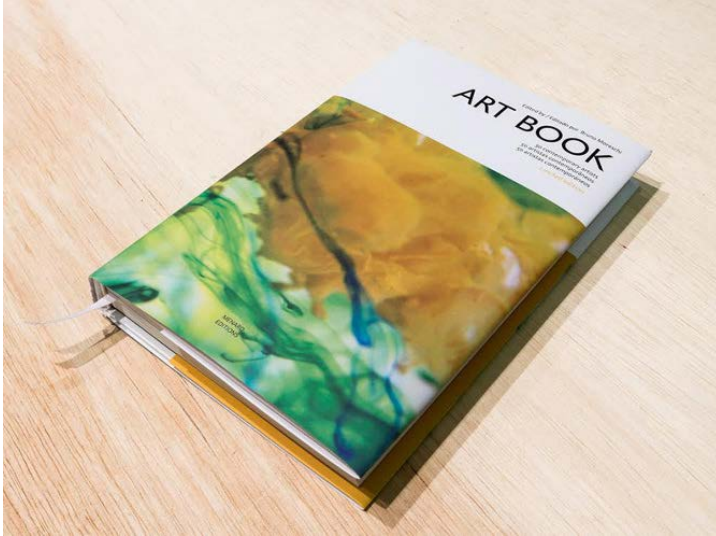


Figura 41. O Art book criado por Moreschi reunia apenas artistas fakes. Fonte: MORESCHI, 2016

As fotografias das obras de arte que ilustram as páginas da enciclopédia abrangem todas as técnicas artísticas: pintura, desenho, escultura, fotografia, vídeo, *performance*, instalação, arte digital e até aquelas que dificilmente se enquadram em categorias tão estanques – incluindo guardanapos sujos coletados pelo brasileiro José dos Reis nas padarias de grandes metrópoles do mundo. Em resumo, tudo parece seguir o figurino de uma enciclopédia no estilo das mais vendidas como *Art Now*, publicada pela editora alemã *Taschen*, ou a série *Vitamin*, da inglesa *Phaidon*.

Há, porém, algo fundamental que distingue o livro em questão de outras publicações desse tipo: a enciclopédia *ART BOOK* é um simulacro. Todo seu conteúdo é ficcional, os 50 artistas nela contidos não existem de fato, suas obras, seus textos e a maneira que são apresentados nas páginas foram feitas exclusivamente por mim (MORESCHI, 2014, p. 4).

Entre os artistas *fakes* estão o brasileiro José dos Reis, filho de catadores de lixo, que tritura notas de dólar num liquidificador, a iraniana Malala Rejala, cujas imagens de corpos femininos seminus causam furor no mundo islâmico e Vincenzo Dornello, um cego italiano que produz fotografias abstratas.

Cada artista tem direito a uma declaração no *Artbook*. O italiano, por exemplo, pontifica: “A necessidade de se expressar não é exclusividade de quem possui olhos”. E o catador de lixo brasileiro sen-



Figura 42. Uma das páginas do *Artbook*, dedicada à artista Malala Rejala. Fonte MORESCHI, 2016

tencia: “O que mais me fascina na arte é sua constante preocupação em mostrar que tudo é relativo. Isso nos tira da zona de segurança, faz-nos trilhar caminhos de forma mais consciente.”. E de Malala vem um slogan: “Política e arte assemelham-se em uma única palavra: ação”.

Se essas declarações, bem como as figuras que as enunciam – a iraniana inconformada, o brasileiro que transcende a pobreza pela arte, o europeu deficiente que afronta a própria deficiência – soam como clichês, é proposital: “Analisei dez enciclopédias de arte, e fiz um estudo dos padrões de artistas que aparecem nessas obras”, disse Moreschi ao Portal Unicamp. “Criei os 50 artistas seguindo esses padrões: o japonês minimalista, a latino-americana que faz obras coloridas” (Moreschi apud ORSI, 2015).

Bruno percebeu que a maioria dos artistas constantes em *artbooks* são homens brancos. As mulheres só apareciam quando associadas a obras feministas e os negros à questão racial.

Segundo sua orientadora, Lygia Eluf (apud ORSI, 2015), “O que o Bruno está fazendo é discutir o sistema da arte contemporânea, como essa arte é legitimada. Ele está dizendo: ‘Pessoal, vocês estão fazendo tudo errado’”.

Foram produzidos 50 exemplares do *Artbook*, doados às bibliotecas. Indagado se não teme que esses exemplares sejam tomados como verdadeiros e contaminem a bibliografia legítima sobre a arte contemporânea, o artista respondeu “A ideia é contaminar, porque de certa forma trata-se de uma contaminação natural: uma mentira

que segue exatamente o padrão do que está sendo feito”, disse (MORRESCHI apud ORSI, 2015).

2.14. Documentary

Um gênero cinematográfico que sempre suscitou discussões sobre a questão da realidade-ficção foi o documentário. Em uma abordagem mais clássica, o documentário é visto como o oposto da ficção, reproduzindo a bipolaridade ficção-realidade já tratada no primeiro capítulo desta tese.

Mas um novo gênero surge exatamente para contestar essa diferenciação: o *documentary* (ou, aportuguesando, mocumentário).

Provavelmente o primeiro exemplo célebre de mocumentário tenha sido *Zelig*, de Woody Alenn, de 1983:

“Zelig” estava à frente do seu tempo. O pseudo-documentário é ambientado na década de 1920 e 30 e fala sobre Leonard Zelig (Woody Allen), um homem pacato e desinteressante que passaria anônimo na história, não fosse a estranha capacidade de transformar sua aparência na das pessoas que o cercam (na presença de chineses adquire traços orientais, na presença de judeus transforma-se num rabino etc.). É o “camaleão humano”, estranho caso que intriga psicólogos, psiquiatras e neurologistas que não conseguem chegar a um diagnóstico. Com o auxílio da técnica do “croma key” Woody Allen inseriu seu personagem e outros atores em imagens reais de cinejornais da época, antecipando técnicas usadas em filmes como “Forrest Gump” (1994) (FERREIRA, 2016).

Uma das estratégias usadas para diluir o limite entre realidade e ficção é o uso de pessoas reais, como a escritora Susan Sontag, o psicólogo Bruno Bettelheim, que, com seus depoimentos, reforçam a verossimilhança da narrativa. O filme ainda usa outros recursos de documentários, como imagens de cinejornais, fotos da época e até mesmo áudios das consultas do protagonista com sua psicóloga (devidamente acrescidos de ruídos que os tornam mais realistas).

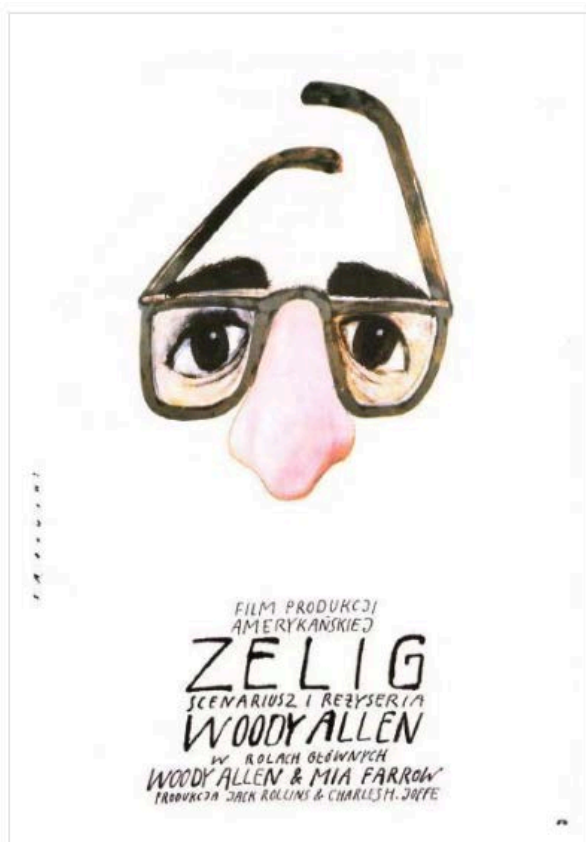


Figura 43. Zelig foi o precursor dos documentários. Fonte: FERREIRA, 2016

O mocumentário, portanto, testa os limites entre o ficcional e o real, entre o documentário e a ficção, levando o espectador a indagar-se até que ponto essa separação é válida.

Atualmente há vários exemplos famosos de mocumentários. Entre eles destaca-se o filme *Borat*, e o seriado *Modern Family*.

Borat, filme dirigido por Sasha Baron Cohen, de 2006, satiriza o modo de vida americano ao apresentar “O segundo melhor repórter do glorioso país Cazaquistão viaja à América”, como diz seu subtítulo, que vai aos Estados Unidos aprender sobre o modo de vida daquele país.

Através da sátira e da paródia ao próprio gênero documentário, *Borat* não evita a crítica social apenas porque está “disfarçado” de repórter; pelo contrário, o próprio comediante serve de canal para opinar sobre aspectos da sociedade norte-americana, como o feminismo, a homofobia, o racismo ou a política (HAGEMANN, 2016, p. 43).

Como elemento reforçador dessa sátira, o ator permanece no personagem mesmo quando dá entrevistas de divulgação do filme.

Hagemann considera ainda, como elemento essencial na crítica do filme, a sua característica de reality show:

O mockumentary *Borat* é também fortemente inspirado em um gênero típico da televisão: o reality show. Quando um entrevistado anônimo torna-se vítima do falso repórter, ele faz um pacto com o comediante: como convidado de um documentário “legítimo”, tenta se comportar como o que julga ser esperado. Assim, quanto mais ciente parece o entrevistado de

seu papel apropriado, mais ele se trai. Dessa relação, Baron Cohen extrai suas piadas, forjando situações em cenários reais, com pessoas reais (HAGEMANN, 2016, p. 44).

Modern Family é um seriado criado por Christopher Lloyd e Steven Levitan. A série mostraria as gravações de um cineasta europeu que no passado havia feito um intercâmbio na casa dos Pritchett e decidiu retornar aos Estados Unidos para fazer um documentário sobre “sua família americana”. Após a recusa de outras produtoras, a ABC resolveu produzir a série, mas com a condição de que a trama do diretor fosse retirada da história, ficando apenas as ações das três famílias e seus depoimentos para a câmera, que comentam e costumaram os acontecimentos.

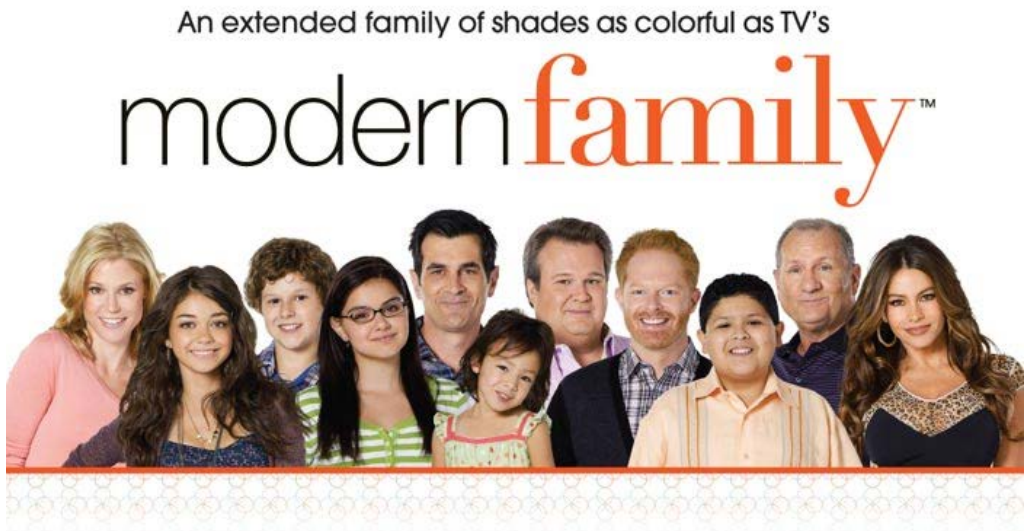


Figura 44. O seriado *Modern Family* popularizou o gênero documentário.
Fonte: FERNANDES, 2016

O enorme sucesso de público e de crítica (o seriado já está na sétima temporada e já recebeu 15 prêmios Emmy) despertou atenção para o gênero documental, mostrando sua importância atual.

Embora não utilize totalmente a linguagem dos documentários, os depoimentos para a câmera e a abordagem sobre temas recentes (como a liberação do casamento gay) criam um clima de verossimilhança próprio dos documentários ou *reality shows*. Seu sucesso é indício da familiaridade da audiência com obras que testam os limites entre o ficcional e o real.

3. O homem que sonhava com heróis

3.1. Um pioneiro esquecido

No Brasil provavelmente o mais longo caso de artista fake¹² tido como real foi o quadrinista Francisco Iwerten.

Iwerten surgiu em um texto escrito por mim e publicado em 1997, na revista *Metal Pesado Curitiba*¹³. A ideia era criar um *background* para o personagem O gralha, apresentando-o não como uma criação original, mas como uma releitura de um herói clássico. O texto dizia:

Completamente desconhecida do público e até da maior parte dos historiadores, a obra de Francisco Iwerten permanece desconcertante: em plena década de 40 ele criou um super-herói curitibano chamado Capitão Gralha. Publicada pela editora Eclipse, a revista do Capitão Gralha certamente teve uma vida tão curta quanto o fenômeno que dava nome à editora. Durou três números, dos quais restam atualmente poucos exemplares, a maioria deles em péssimo estado de conservação (na verdade, fala-se de um quarto número, mas até hoje ninguém encontrou um exemplar) (DANTON, 1997, p. 4).

12. A expressão “artista fake” é usada para definir um artista ficcional que é tido como “real” em virtude de estratégias de verossimilhança.

13. DANTON, Gian. Francisco Iwerten: o homem que sonhava com heróis. *Metal Pesado Curitiba*. Curitiba: Metal Pesado, 1997.

Segundo o texto, o envolvimento de Francisco Iwerten com os quadrinhos começou graças a uma viagem aos Estados Unidos patrocinada pela política da boa-vizinhança:

Era época da Segunda Guerra Mundial e os EUA temiam que o Brasil se aliasse ao eixo. A maneira de evitar que isso acontecesse foi a chama política da boa-vizinhança: artistas americanos vinham ao Brasil e artistas e intelectuais brasileiros recebiam passagem e estadia para conhecer os EUA. Orson Wells e Walt Disney vieram ao Brasil. Entre os intelectuais tupiniquins que visitaram o país do Tio Sam, podemos citar Érico Veríssimo (DANTON, 1997, p. 4).

Mas os americanos queriam um desenhista, talvez como forma de abrir caminho para a invasão dos quadrinhos americanos no Brasil. E o escolhido foi Iwerten.

A viagem aos EUA influenciou fortemente sua carreira. Lá ele conheceu o que se fazia em termos de quadrinhos e ficou maravilhado. Em seu diário de viagem, a visita ao estúdio de Bob Kane (criador do Batman) recebeu destaque especial. Quando voltou ao Brasil, tinha em mente fazer aqui o mesmo que se estava fazendo lá. Queria criar um herói que entrasse para o imaginário nacional. Assim nasceu o Capitão Galha (DANTON, 1997, p. 4).

O personagem, segundo o texto e imagem que acompanhava a matéria, era um homem alado, com bigode, camisa gola polo, botas e a imagem de uma galha estilizada no peito: “Iwerten anteviu que

os super-heróis não eram um sub-gênero do policial ou da ficção-científica, e sim um gênero independente” (DANTON, 1997, p. 4).

O texto apresentava até mesmo um super-vilão, o Doutor Destruição,

cujo verdadeiro nome era David Drognts, um personagem excêntrico, fanático pela letra D (uma sequência mostra a biblioteca do vilão e só vemos livros cujos autores tenham nomes ou sobrenomes iniciados com a letra D, como Daniel Defoe ou Charles Dickens). Embora sejam completamente desconhecidas do grande público, as escaramuças do Capitão Galha contra o Dr. Destruição poderiam figurar em qualquer catálogo do melhor da Golden Age, graças à extraordinária imaginação de Iwerten (DANTON, 1997, p. 4).

Segundo o texto, a revista não fez sucesso:

Apesar da qualidade, a revista não foi em frente. Na época parecia muito estranho um personagem com super-poderes e ninguém levou a revista muito a sério. Alguns, entretanto, devem ter se lembrado dele quando, alguns anos depois as bancas foram invadidas por super-heróis ianques. Mas já era tarde. Iwerten morreu em 1943, desgostoso com o não reconhecimento de sua obra (DANTON, 1997, p. 4).

O texto era totalmente ficcional, escrito por mim (sob o pseudônimo de Gian Danton). As imagens eram de José Aguiar baseadas em visual criado por Edson Kohatsu. Para espanto da equipe criadora

do personagem, o texto foi levado a sério e replicado em matérias, artigos e blogs.

FRANCISCO IWERTEN

O HOMEM QUE SONHAVA COM HERÓIS



Completamente desconhecida do público e até da maior parte dos historiadores, a obra de Francisco Iwerten permanece desconcertante: em plena década de 40 ele criou um super-herói curitibano chamado Capitão Gralha. Publicada pela gráfica Eclipse, a revista do Gralha certamente teve um vida tão curta quanto o fenômeno que dava nome à editora. Durou três números, dos quais restam atualmente poucos exemplares, a maioria deles em péssimo estado de conservação (na verdade, fala-se em um quarto número, mas até hoje ninguém encontrou um exemplar).

O envolvimento de Iwerten com os super-heróis aconteceu de forma inusitada. Era a época da Segunda Guerra Mundial e os EUA temiam que o Brasil se aliasse ao eixo. A maneira de evitar que isso acontecesse foi a chamada política da boa vizinhança: artistas americanos vinham ao Brasil e artistas e intelectuais brasileiros recebiam passagem e estadia para conhecer os EUA. Orson Wells e Walt Disney vieram ao Brasil. Entre os intelectuais tupiniquins que visitaram o país do Tio Sam, podemos citar Érica Veríssimo. Mas os americanos queriam receber a visita de um desenhista. Talvez a idéia fosse preparar caminho para a invasão dos quadrinhos americanos no Brasil, que aconteceria na próxima década. Ai surgiu o problema. A maior parte dos ilustradores, ou não queria ir, ou não podia. Quem acabou recebendo a passagem foi Iwerten.

A viagem aos EUA influenciou fortemente sua carreira. Lá ele conheceu o que se fazia em termos de quadrinhos e ficou maravilhado. Em seu diário de viagem, a visita ao estúdio de Bob Kane (criador de Batman) recebeu destaque especial. Quando voltou ao Brasil, tinha em mente fazer aqui o mesmo que se estava fazendo lá. Queria criar um herói que entrasse para o imaginário nacional. Assim nasceu o Capitão Gralha.

Iwerten anteviu que os super-heróis não eram um sub-gênero do policial ou da ficção-científica, e sim um gênero independente. Essa constatação é que faz com que seu trabalho seja diferente do que era feito na época. Ele chegou até a criar um super-vilão, o Doutor Destruição, cujo verdadeiro nome era David Droguns, um personagem excêntrico, fanático

pela letra D (uma das seqüências mostra o biblioteca do vilão e só vemos livros cujos autores tenham nomes ou sobrenomes iniciados com a letra D, como Daniel Defoe e Charles Dickens).

Embora sejam completamente desconhecidas do grande público, as escaramuças do Capitão Gralha contra o Dr. Destruição poderiam figurar em qualquer catálogo do melhor da Golden Age, graças à extraordinária imaginação de Iwerten.

Fala-se que no quarto número o Capitão Gralha chegava a enfrentar uma invasão extra-terrestre numa curiosa antecipação do terror dos discos voadores que invadiria os EUA na década de 50. A solução encontrada para impedir a invasão era digna de um H. G. Wells.

Apesar da qualidade, a revista do Capitão Gralha não foi em frente. Na época parecia muito estranho um personagem com super-poderes e ninguém levou a revista muito a sério. Alguns, entretanto, devem ter se lembrado dele quando, alguns anos depois, as bancas foram invadidas por super-heróis ianques. Mas já era tarde. Iwerten morreu em 1943, desgostoso com o não reconhecimento da sua obra.

A história que lerão é uma homenagem que os desenhistas curitibanos de hoje fazem ao pioneiro dos quadrinhos no Paraná.



Gian Danton e jornalista e mostrando da Universidade Metodista de São Paulo

O GRALHA
 HISTÓRIA: JOSÉ AGUIAR - TEXTO: GIAN DANTON
 DESENHOS: EDSON KOHATSU, ANTONIO EDER, LUCIANO LAGARES, JOSÉ AGUIAR,
 AUGUSTO FREITAS, ALESSANDRO DUTRA E TAKO X.

Figura 45. Texto que deu origem à lenda de Francisco Iwerten.
 Fonte: DANTON, 1997, p. 4

3.2. Vivo ou morto?

A origem de Iwerten é bem mais antiga que a revista Metal Pesado Curitiba. No ano de 1993 eu me mudei para Curitiba e conheci os quadrinistas com os quais criaria a história do Galha, Capitão Galha e Francisco Iwerten.

Na época comprei, no sebo e livraria Werk (então situado na rua do Rosário, 14, em Curitiba) o livro *Alegres histórias*, de Mark Twain, da editora Cultrix, de 1958 (costumo assinar e datar meus livros, mas esse, curiosamente, não está nem assinado nem datado). Entre os vários contos, um especificamente me chamou atenção: “Vivo ou morto?”.

No conto o escritor está na Riviera francesa quando um conhecido lhe conta uma história que permaneceu durante muitos anos em segredo: a verdade por trás do famoso pintor François Millet.

O narrador e mais dois outros pintores haviam se encontrado em uma aldeia bretã, onde foram acolhidos e salvos de morrer de fome por Millet.

Naquela época não era muito maior do que qualquer um de nós. Não tinha fama alguma, nem sequer em sua própria aldeia. Era tão pobre que só nos pôde alimentar com nabos, e mesmos estes faltavam. Nós quatro chegamos a ser íntimos amigos, carinhosos, inseparáveis. Pintávamos juntos, com todas as nossas forças, acumulando quadros e mais quadros, mas raramente vendíamos algum. Juntos passamos muitas horas agradáveis, mas... oh! Meu Deus! Que momentos de amargura também vivemos! (TWIN, 1958, p. 163).

Depois de dois anos, o grupo chegou ao limite. Já não tinham mais nenhum crédito para comprar comida e pouco dinheiro. Diante da situação, reuniram-se para saber o que fazer. Depois de acalorada discussão, um deles propôs um plano:

Bem... à maneira de preâmbulo, queiram fazer o favor de admitir este fato da história humana – que o mérito de muitos grandes pintores nunca foi reconhecido antes que eles tivessem morrido de fome. Isso ocorreu com tanta frequência que me atrevo a transformá-lo em lei. Esta é a lei: o mérito de todo grande pintor desconhecido, ou desdenhado, deve ser, e será reconhecido, e seus quadros adquiridos a alto preço, depois de sua morte. Meu projeto é o seguinte: devemos lançar a sorte. Um de nós deve morrer (TWIN, 1958, p. 165).

Depois do sobressalto inicial (e da proposta de procurarem um médico), o pintor continuou:

Sim. Um de nós deve morrer para salvar os demais e salvar-se a si mesmo. Tiraremos a sorte. O escolhido será famoso, e todos seremos ricos. Silêncio. Vamos! ... silêncio. Não me interrompam. Dir-lhe-eis o que estou pensando. A ideia é esta: durante os próximos três meses, aquele que deverá morrer, pintará o que puder, aumentará no que for possível o espólio... Não fará quadros. Não! Esboços incompletos, estudos, fragmentos de estudos, partes de estudos, uma dúzia de pinceladas em cada um... algo sem sentido, está claro, mas com uma nota pessoal. Fará cinquenta trabalhos por dia, cada um deles contendo alguma particularidade ou amaneiramento, fáceis de serem reconhecidos como seus... Essas são, como vocês sabem,

as coisas que se vendem, e são colecionadas a preços fabulosos por museus de todo o mundo, quando o grande homem tiver desaparecido... Teremos, então, uma tonelada delas. Uma tonelada! Enquanto isso nós sustentamos o moribundo, e preparamos o espírito de Paris e dos negociantes de quadros... preparando-os para o sucesso iminente... entendem? E quando tudo estiver quente e no ponto, anunciamos a sua morte, e teremos um funeral especialmente chamativo... (TWIN, 1958, p. 165-166).



Figura 46. O conto “Vivo ou morto?” deu origem à ideia de simular a morte de um quadrista. Fonte: TWIN, 1958

A ideia, óbvio, não era matar o pintor escolhido, mas simular sua morte. O sorteado acaba sendo Millet, que ficou no vilarejo, pintando diariamente, enquanto os outros três percorriam a França, vendendo seus quadros e anunciando sua morte próxima.

O narrador conta que na primeira vila que parou conseguiu vender por 800 francos um quadro que antes ninguém queria:

Vendia diariamente um quadro; não tentava nunca vender dois. Dizia sempre aos meus clientes – Sou um estúpido por vender um quadro de François Millet, pois esse homem não viverá nem três meses e, quando morrer, seus quadros não serão conseguidos por preço algum (TWIN, 1958, p. 167).

De vez em quando os pintores encontravam com algum diretor de jornal e tratavam de sugerir notas sobre o preocupante estado de saúde Millet. Esses jornais depois eram enviados aos que haviam comprado os quadros. Logo jornais não só da França, mas também da Inglaterra e até dos EUA estavam noticiando o caso.

Seis semanas depois de havermos começado, nos encontramos em Paris e resolvemos dar uma parada, deixando de pedir novos quadros a Millet. O êxito era tal e tudo estava tão maduro, que seria um erro, sabíamos muito bem, não dar imediatamente o golpe. De maneira que escrevemos a Millet que guardasse o leito e começasse a consumir-se, pois desejávamos vê-lo morto, se fosse possível, no final de dez dias (TWIN, 1958, p. 168).

Dois voltaram para a vila e cuidaram do funeral do morto, enquanto o terceiro ficava em Paris, alimentando a imprensa com notícias diárias sobre o estado de saúde do mestre.

Recorda-se daquele grande funeral e do reboiço que causou em todo o mundo, e como aconteceu gente importante de todos os lados para testemunhar sua dor? Nós quatro – ainda inseparáveis – levávamos o caixão, não permitindo que pessoa alguma nos ajudasse. Fizemos bem, pois o caixão continha apenas uma figura de cera. Sim. Os mesmos amigos que compartilharam afetuosamente as privações dos tempos antigos, daqueles tempos para sempre mortos (...) (TWIN, 1958, p. 169).

Um dos que carregavam o caixão era o próprio Millet, disfarçado como um parente distante. Dessa forma, vendendo os quadros do falso morto, ficaram ricos a ponto de não saberem o que fazer com tanto dinheiro.

3.3. Antonio se recusa a morrer

Na época, José Aguiar, Antonio Eder e Luciano Lagares tinham uma empresa, Núcleo Estúdio Gráfico, que produzia ilustrações, desenhos animados e quadrinhos e que eu frequentava, realizando trabalhos de texto. Eram famosos os cafés da tarde, que podiam durar mais de uma hora e funcionavam como uma *brainstorm* no qual discutíamos projetos autorais na área de quadrinhos. Em um desses cafés comentei com José Aguiar e Antonio Eder sobre o conto de Twain e surgiu a ideia de fazer algo assim. Se um pintor passava a

ser valorizado depois de sua morte, talvez um quadrinista também o fosse.

O escolhido para morrer foi Antonio Eder, então o de maior destaque entre nós, em especial depois de ter sido publicado em diversos fanzines e em publicações profissionais, como Metal Pesado e Panacea. Antonio Eder não gostou da ideia, mas a proposta ficou no ar: “Acho que isso foi a gênese do Francisco Iwerten, o assassinato do Antonio não cometido. Por não termos matado o Antonio, matamos o Francisco Iwerten”, lembra José Aguiar¹⁴ (informação verbal).

3.4. Metal Pesado Curitiba

Iwerten e o Capitão Gralha surgiram como pano de fundo para o Gralha, um herói criado para aproveitar a publicação da revista Metal Pesado Curitiba.

“A Márcia Squiba, que era coordenadora da gibiteca, recebeu o convite da revista Metal Pesado de fazer uma edição especial da revista em homenagem aos 15 anos da gibiteca de Curitiba”, lembra Tako X¹⁵ (informação verbal). “Ela juntou uma equipe para coordenar essa edição, que era eu, o Antonio Eder e o Kei Imaguire Júnior, que tinha função de juntar material para fazer essa edição especial. Nós percebermos que não haveria páginas suficientes para todos nós publicarmos, tipo cinco páginas para cada um. A gente era um grupo

14. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

15. Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

de nove pessoas que participavam da APIQ¹⁶, incluindo o Nilson Miller. A ideia que eu sugeri é que a gente criasse um super-herói que representasse Curitiba e cada um teria duas páginas para desenhar”.

“O tako tinha uma ideia pronta, que era o Amalgador X, uma coisa assim, um conceito meio estranho, de um personagem que adquiriria os poderes dos outros heróis”, diz Edson Kohatsu¹⁷ (informação verbal).

Segundo Antonio Eder¹⁸ (informação verbal) “Na época estava saindo aquela série Amalgama que juntava heróis da Marvel e da DC e o Tako deu a ideia de Amalgador X, que teria todos os super-poderes”.

Mas já havia a proposta de fazer um super-herói com característica local desde a exposição Heróis Curitibanos, realizada no ano de 1994.

O projeto Heróis Curitibanos foi idealizado para ser uma exposição na Gibiteca de Curitiba de artes pin-ups, com uma ficha contando as características, poderes e curiosidades de 29 heróis curitibanos desenvolvidos pelo Núcleo de Quadrinhos de Curitiba. Os textos foram criados por David Araujo e as ilustrações foram criados por José Aguiar, Adriano Eduardo, Alessandro Dutra, Theo Szczepanski, Odyr, Luciano Lagares e Antonio Eder. Todo esse material estava esquecido. Na época, a exposição foi muito elogiada, devido à originalidade da proposta. A real intenção era literalmente “zoar” com o gênero de

16. Associação Paranaense de Ilustradores de Quadrinistas.

17. Entrevista concedida por KOHATSU, Edson. Realizada no dia 20 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

18. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

super-heróis, e ao mesmo tempo mostrar as possibilidades de um gênero declaradamente “mainstream” em nossa realidade (EDER, MELO, DANTON, 2015, p. 147).

Entre os heróis apresentados nessa exposição já existia uma Gralha, mas era eco-terrorista que plantava pinhões nos alicerces dos prédios, que cresciam fazendo com que esses prédios desabassem.



Figura 47. A gralha - arte Luciano Lagares.
Fonte: EDER, MELO, DANTON, 2015, p. 149

“Desde o começo já se pensava em fazer algo como Super-Gralha¹⁹ Azul, ou Capitão Gralha Azul, foi uma coisa meio automática. Não tínhamos o nome, mas sabíamos que era a gralha azul transformada em super-herói”, lembra Antonio Eder (informação verbal)²⁰. “O Nilson Miller que disse: vamos chamar só de Gralha. Isso foi numa reunião no núcleo. Provavelmente foi nessa mesma reunião que surgiu a ideia de fazer um concurso para escolher o uniforme do herói”.

Edson Kohatsu e Alessandro Dutra foram os únicos a apresentarem propostas.

3.5. Surge o Capitão Gralha

Nenhum dos entrevistados lembra ao certo quando surgiu a ideia de dizer que o Gralha não era um personagem original, mas uma releitura de um personagem mais antigo, o Capitão Gralha. Mas provavelmente foi em uma das primeiras reuniões sobre o assunto. José Aguiar, por exemplo, acredita que a ideia surgiu num dos cafés *brainstorm*. “Foi uma forma de a gente fazer uma coisa mais divertida do que a história do Gralha em si. Na verdade, para quem participou, eu, você, o Antonio, o Edson, se divertiu muito mais fazendo aquela única página do que fazendo todas as páginas da história do Gralha. A gente gastou tanto tempo bolando o conceito do

19. A Gralha-azul é a ave símbolo do Paraná. É responsável por plantar as araucárias que dominam boa parte da paisagem do estado. A ave se alimenta do pinhão e, para estocá-lo durante o outono, enterra as sementes no solo e muitas vezes o esquece, dando origem a uma nova araucária.

20. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.



Figura 48. Proposta de Alessandro Dutra para o Capitão Gralha.
Fonte: EDER, MELO, DANTON, 2015, p. 8

Capitão Gralha que o Gralha virou uma página em branco”, lembra José Aguiar (informação verbal)²¹.

Segundo Antonio Eder (informação verbal)²², a ideia era dar mais sustentação para o personagem Gralha: “Tipo assim: a gente sabia que apenas publicar um super-herói não teria tanto impacto quanto dizer que ele era baseado num personagem anterior”.

21. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

22. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Mais uma vez foi feito um concurso que, de novo, contou com proposta apenas de Alessandro Dutra e Edson Kohatsu. A versão de Dutra foi descartada por parecer muito moderna, não ter o estilo *vintage*²³ que se espera de um herói da década de 1940. A escolhida foi a versão de Edson.

Como inspiração para o visual do personagem, Edson pesquisou na internet heróis da era de ouro: “Fui buscar heróis dos anos 40. O bigodinho foi do Errol Flynn²⁴, que era uma coisa característica dos anos 40. A gola polo, se não me engano, ou eu interpretei errado, ou eu vi o lanterna verde dos anos 1940”, lembra Edson Kohatsu (informação verbal)²⁵.



Figura 49. Primeira proposta para o Capitão Gralha, por Edson Kohatsu.

Fonte: EDER, MELO, DANTON, 2015, p. 8

23. A palavra *Vintage* refere-se à recuperação de um estilo antigo, em especial das décadas de 1920, 1930, 1940 e 1950. Nos quadrinhos, a palavra *vintage* refere-se geralmente a uma imitação do estilo dos quadrinhos da era de ouro (década de 1940) e era de prata (décadas de 1950 e 1960).

24. Errol Flynn foi um ator australiano radicado nos EUA famoso por filmes do gênero capa e espada, entre eles *Capitão Blood*, de 1935. Seu bigode ficou famoso à época e lançou moda entre os homens.

25. Entrevista concedida por KOHATSU, Edson. Realizada no dia 20 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

A gola polo foi, de fato, uma interpretação errada. O Lanterna Verde tinha, na verdade, um prolongamento da capa, não uma gola polo. Entretanto, essa interpretação equivocada acabou criando um dos aspectos mais diferenciados do visual do personagem.

O nome Francisco Iwerten provavelmente foi criação de Antonio Eder, que passava diariamente pela loja de tintas Arno Iwersen: “Eu me lembro de uma reunião na mesa de café do núcleo que eu, o Zé (José Aguiar) o Gian (Gian Danton) começamos a falar essas coisas. A gente falou da política da boa vizinhança. Eu lembro que eu sugeri o nome por causa das lojas de tintas Arno Iwersen e aí eu sugeri Francisco Iwerten. Francisco é fácil, é nome de pessoa velha. Iwerten eu tenho certeza de que fui eu porque eu passava na frente da loja o tempo todo”, diz Antonio Eder (informação verbal)²⁶.

José Aguiar (informação verbal)²⁷ reforça que Iwerten e o Capitão Galha tenham surgido nos cafés do Núcleo e acredita que a ideia tenha surgido para que eu tivesse uma participação maior, já que o Galha já havia sido delineado quando cheguei de viagem (na época estava em Macapá): “Houve piada com pinhão, com passarinho, o que a galha faz, o lance de enterrar o pinhão. Lembro que essas coisas foram comentadas. A ideia era fazer a brincadeira, dar esse passado falso para o personagem. Eu acho que no meio de uma troca de piadas, no café no núcleo, pode ter surgido isso. Eu lembro que o nome Birdfon fui eu que sugeri, como piada. Targos também fui eu,

26. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

27. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Figura 50. Um equívoco levou Edson Kohatsu a colocar o Capitão um de seus aspectos mais originais, a gola polo, que não tinha no Lanterna Verde da Era de Ouro. Fonte: WIKIPÉDIA, 2016



que era uma referencia ao Thanos (vilão da Marvel Comics). Lembro que você deu a ideia de fazermos algo que remetesse a Flash Gordon”.

Após mudarem apenas uma letra (Iwersen virou Iwerten), Antonio Eder e José Aguiar procuraram na lista telefônica para terem certeza de que o nome não existia de fato: “Naquela época, pré-internet, era essa forma de pesquisar”, lembra José Aguiar (informação verbal)²⁸.



Figura 51. Nota fiscal de uma compra feita por Antonio Eder na loja cujo nome ajudaria a batizar Iwerten. Fonte: Acervo Antonio Eder

28. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

No final, foi decidido que esse *background* entraria na forma de um texto introdutório escrito por mim. Para os desenhos foi escolhido José Aguiar, que era mais rápido que Edson Kohatsu, criador do uniforme.

Segundo José Aguiar (informação verbal)²⁹, a empolgação com a biografia fake era uma forma de se divertir com o projeto e esquecer que a história do Galha tinha vários problemas: “Foi uma forma da gente fazer uma coisa mais divertida do que a história do galha em si. Na verdade, para quem participou, eu, você, o Antonio, o Edson, se divertiu muito mais fazendo aquela única página do que fazendo todas as páginas da história do Galha.”.

Apesar de todo o tempo gasto na construção daquela única página, nenhum dos autores achou que ela fosse ser tida como verdadeira. “O balonamento não correspondia ao que era feito na época”, afirma José Aguiar (informação verbal)³⁰. “A logo foi feita até sem régua e eles faziam com o maior cuidado. Para quem conhece a estética dos quadrinhos dos anos 1940, acho que era perfeitamente cabível entender que aquilo era uma paródia”.

29. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

30. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

3.6. Iwerten e o Capitão começam a ganhar vida

Os problemas começaram no lançamento da revista.

“No dia do lançamento o Kei Imagire Jr³¹. veio me perguntar quem é esse Francisco Iwerten”, lembra Antonio Eder (informação verbal)³². “Eu falei: cara, são umas informações que chegaram para a gente e nos criamos o Gralha, o Gralha que é importante. Ele, o maior pesquisador de quadrinhos de Curitiba, nunca tinha ouvido falar disso. Eu me lembro da gente sempre tentando desviar”.

Já nesse período a história dava mostras de que se iria além das páginas da Metal Pesado Curitiba. Na matéria sobre o lançamento da revista, publicado no jornal Folha de Londrina no dia 15 de outubro de 1997, o jornalista Fabiano Camargo destaca a ascendência do personagem O Gralha:

Entre as estórias apresentadas na revista, tem destaque a do super-herói O Gralha, que recria o personagem criado pelo desenhista Francisco Iwerten na década de 40. O Gralha, que teve vida curta - apenas três edições da revista foram conhecidas - foi recriado com texto de José Aguiar e Gian Danton e desenhos de Edson Kohatsu, Antonio Eder, Luciano Lagares, José Aguiar, Augusto Freitas, Alessandro Dutra e Tako X (CAMARGO, 2016).

31. Kei Imagire Jr é professor do curso de Arquitetura da Universidade Federal do Paraná e um dos mais importantes colecionadores de quadrinhos do Paraná, tendo sido responsável pela idealização da Gibiteca de Curitiba, a primeira do Brasil.

32. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.



Figura 52 Matéria sobre o lançamento da Metal Pesado Curitiba destacava Iwerten e o Capitão Galinha. Fonte: CAMARGO, 2016

A revista Metal Pesado Curitiba foi publicada em 1997.

Em setembro do ano seguinte, o Galinha começou a ser publicado no jornal curitibano Gazeta do Povo. O contato foi Tako X, que já publicava as tiras do personagem infantil Marquinho no jornal e viu uma possibilidade de introduzir o Galinha no caderno juvenil *Fun*.

“Quando a gente foi na Gazeta do Povo para vender a ideia para o Abonico (editor do caderno *Fun*), a primeira coisa que a gente falou foi: olha a gente quer publicar quadrinhos de graça aqui na Gazeta. Aí o cara falou é super-herói? Não, não é super-herói, é uma home-

nagem, uma releitura do Capitão Gralha, do Francisco Iwerten que morreu na miséria, você deve saber né? Eu acho que a gente deu um exemplar de cortesia e se está publicado é verdadeiro. Na época não tinha internet para checar as informações”, lembra Antonio Eder (informação verbal)³³.

HERÓI CURITIBANO

Nem pássaro, nem avião, muito menos Super-Homem: O Gralha chega às páginas da FUN para proteger os moradores da cidade

EM UM FUTURO não muito distante, Curitiba é uma grande metrópole que mistura arquitetura e urbanismo de vanguarda com velhos prédios históricos. Os problemas dos megacestros urbanos também são uma realidade. A criminalidade é a violência cada vez mais principal, graças à ação de diversos bandos de vilões dos quais fazem parte até seres mutantes. Mas do que se trata, Curitiba precisa de um herói. Ou melhor, um super-herói. É neste quadro que conta em uma O Gralha, um jovem defensor da justiça que utiliza sua "pedra sobre-homem para combater o crime".

O personagem O Gralha, criação de um grupo de desenhadores curitibanos, depois de estrair com destaque numa edição especial da revista Mensal Pequeno, no final de 1997, está se preparando ao longo da espalhafatosa capa 1242 com frequência. A partir desta semana, O Gralha tem suas aventuras curtidas semanalmente aqui no FUN. Em uma Curitiba histórica, de distribuidores rápidos nos trilhos, defende modéstias inofensivas e os crimes do tráfico — achou se mistou em misturas.

As histórias vão aparecer em capítulos, a cada semana, o FUN para trazer leitores das periferias do Gralha ao espaço de cada página. Ele é o primeiro super-herói curitibano a ser um espaço constante na imprensa. Uma boa dica para os leitores acompanharem as histórias é recorrer a edições de capes. Particular do projeto ao quadrinho Editor Kohlsaat, Antonio Eder, Luciano Laganas, José Augusto, Luis Augusto Ferraz, Alexandre Dutra e Talo X, com colaboração de Eduardo Júnior Moreira e Liber Paz.

O Gralha, apesar de viver numa cidade histórica, tem raízes bem antigas. O novo personagem foi baseado no Capitão Gralha, criado pelo desenhador paranaense Francisco Iwerten na década de 1970. "Foi um personagem muito querido, quase irrepercebido naquela época. Sua criação teve origem em uma série de notícias de qual o dia do país, o HQ Mito, que se tornou em São Paulo. A sua origem não sei quem o grupo de desenhadores a sua desce e o Gralha em sua história. O pássaro desta ideia, surgiu no projeto e somar os histórias do personagem ao FUN, segundo a ideia de vários desenhadores. Cada história, que em meio de um super-herói, já tem expressão, e a que não se a partir disso. Alterar vários desenhados é uma forma de se dar esta abordagem. Eles terão liberdade e para usar outros de traço e elementos diferentes", diz Talo X, ilustrador da Gazeta do Povo e um dos idealizadores de O Gralha.

As principais características do personagem, entretanto, não mudam. O Gralha é um adolescente, "quase" recém-adolescente, vai a frequentar os amigos da mesma idade. "É o diferente apesar porque pode usar e possui força sobre-homem", brinca Talo X. Origem dos seus poderes ainda é um mistério, mas os quadrinhos presentes revelam tudo nas histórias publicadas no FUN. Como o próprio Gralha, os vilões também são inspirados em "cultos da terra". O Barrado-Homem, o Camião-Cronômetro em um acidente, o Lobo-Guara e o Jantar de Barqueiro são alguns dos opositores da protagonista.

A Curitiba defendida pelo herói é a mesma de como a cidade pode ser daqui alguns anos. "Futuros antigos se misturam com arranha-céus e outros blocos futurísticos. Isso reflete uma característica da cidade, a de buscar o novo mas não preocupando em preservar o passado", define José Augusto, um dos autores de história de Curitiba no FUN. "É um previsto assim de como a cidade pode ficar. Isso ocorre muito do que o passado atual. Curitiba está crescendo de modo saudável. Entretanto tanto no área que o Porto de Portugal já faz parte dela. A violência e a criminalidade também aumentaram muito: "Um super-herói será mais que necessário".

O projeto de recitar o herói está sendo de fazer. "Os vilões podem ser em mais histórias possíveis. O Gralha, em pela própria juventude, pode entrar em algumas realidades contemporâneas", diz Augusto. O lado otimista é que alguns conselhos — e até críticas — para a cidade sejam feitas. "São setores históricos, vamos incluir elementos nos curitibanos na história, além do próprio cenário. O meu herói é o fato de a pessoa sempre mais fechada é um bom exemplo", diz Editor Kohlsaat.

As aventuras do Gralha, assim como os outros, são uma forma de auxiliar na formação de uma identidade curitibana. "Existem muitos personagens nos quadrinhos, mas eles não está bem ligados ao local de onde se encontram. O trabalho do Augusto é bem posicionado, enquanto o do Miguel Pereira, com a Radical Chic, vai todo mundo com o propósito. Com o O Gralha, Curitiba também vai poder mostrar sua cara".

Dentro desta ideia, os quadrinhos aprovaram para poder participarem dos leitores. "Estamos abertos para todo o tipo de ideia, desde registros de imagens que O Gralha pode enfrentar situações da cidade que podem ser retratadas. As dicas podem ser enviadas pelo e-mail do Fun, disponível no rodapé da história atual".

Figura 53. Matéria que anunciava a publicação do Gralha na Gazeta do Povo fazia referência ao Capitão Gralha. Fonte: CAMARGO, 1998

33. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

A informação de que o Gralha era uma releitura do Capitão Gralha acabou sendo destaque na matéria de lançamento do personagem no jornal. Texto assinado por Fabiano Camargo de 18 de setembro de 1998 afirma:

O Gralha, apesar de viver em uma cidade futurística, tem raízes bem antigas. O novo personagem foi baseado no Capitão Gralha, criado pelo desenhista paranaense Francisco Iwerten na década de 40. O super-herói curitibano passou quase despercebido naquela época. Sua revista teve apenas três edições, apesar do pioneirismo – era o primeiro herói local em um tempo que esse tipo de personagem não era comum. Praticamente esquecido deste então, o Capitão Gralha renasceu das trevas no ano passado (CAMARGO, 1998, p. 5).

Na mesma edição o pesquisador Claudio Rubin (que tinha uma coluna sobre quadrinhos no caderno *Fun*) publicou um artigo sobre super-heróis brasileiros dando destaque para o Capitão:

Talvez por causa da abundante e constante publicação de série de super-heróis americanos que vêm sendo publicados no país desde os anos 30, surgiu através do tempo uma grande quantidade de séries do gênero, com um pouco mais de originalidade ou não nas suas propostas. As diferentes criações seguiram, na maioria das vezes, modelos americanos em sua respectiva época. Impossível seria resumir em um espaço limitado como o da nossa coluna todas as produções, mas faremos um *racconto* das mais conhecidas, assim como de outras que tenham alguma particularidade que as destaque. Entre os pioneiros mais des-

tacados encontra-se o mítico Capitão Gralha, criado em plena Segunda Guerra Mundial pelo paranaense Francisco Iwerten. Mítico porque é uma tarefa titânica achar alguma das revistas do herói, publicadas pela Editora Eclipse (RUBIN, 1998).



Figura 54. No mesmo dia de estreia do Gralha, a coluna do pesquisador e colecionador Claudio Rubin dava destaque ao Capitão Gralha. Fonte: RUBIN, 1998

Na época chegou a ser feito um guia do personagem que circulou em xerox entre os autores que apresentava, de brincadeira, uma foto manipulada do Stan Lee como sendo a de Francisco Iwerten.

Ou seja: até esse momento, os próprios autores brincavam com a lenda. Isso iria mudar pouco depois.

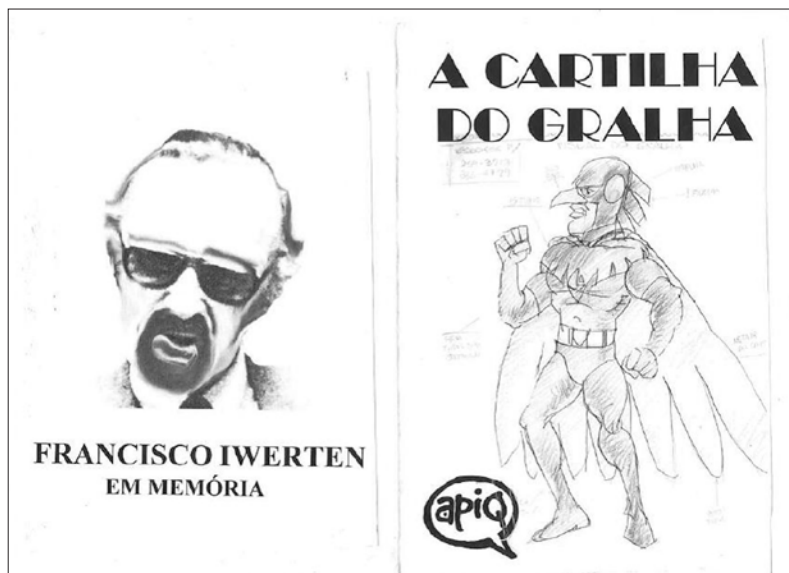


Figura 55. Cartilha que funcionava como guia para os autores das HQs do Galinha. Fonte: Acervo Antonio Eder

Em 2004, apenas três anos após a publicação da *Metal Pesado Curitiba*, surgiu uma pessoa³⁴ interessada em realizar uma dissertação de mestrado tendo como objeto de pesquisa o Capitão Galinha e Francisco Iwerten. Seu trabalho seria sobre a política de boa-vizinhança Brasil-EUA durante a Segunda Guerra Mundial e focaria na participação de Iwerten no programa de intercâmbio cultural entre as duas nações.

34. O nome dessa pessoa é Luiz Ronaldo Ribas, estudante de mestrado da PUC-SP.

“Na época eu era colaborador do site Omelete e escrevi uma matéria para o site que citava o Gralha e citava o Capitão Gralha, mantendo a versão oficial do gibi. Foi assim que esse pesquisador me descobriu, via Omelete, e me mandou um e-mail”, lembra José Aguiar (informação verbal)³⁵. “Ele ficou empolgadíssimo com o Iwerten e falou que ia para os Estados Unidos pesquisar nos arquivos americanos sobre a política de boa vizinhança”.

A situação levou os criadores a discutirem o que fazer.

José Aguiar foi escolhido pelo grupo para responder às indagações: “Eu respondi falando que o texto era baseado em boatos e dei a entender que a história não era verdadeira, mas sem falar com todas as letras. A gente não podia falar a verdade, mas também não podíamos deixar esse coitado perder tempo indo para os EUA. Ele respondeu me destrutando bastante. Nos chamando de mentirosos, ameaçando processar”, diz José Aguiar³⁶.

Esse foi um ponto essencial na história de Iwerten e do Capitão Gralha. Diante da ameaça de processo, surgiu a discussão sobre que decisão tomar. Os criadores se dividiram em dois blocos: de um lado os que defendiam que se contasse os fatos o quanto antes (entre eles eu) e do outro os que defendiam que se “deixasse quieto” e a história ia desaparecer por si mesma. Mas o que ocorreu foi exatamente o oposto.

35. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

36. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

3.7. A lenda se espalha

Com o surgimento da internet, o mito Iwerten e Capitão Gralha se alastrou e se ampliou, a ponto de se afirmar que ele havia trabalhado com Bob Kane na criação das histórias do Batman.

Uma busca pela internet e por livros revela a amplitude da que a história ganhou.

Uma matéria no site Dínamo, por exemplo, afirma:

Também foi nas páginas de edições da Metal Pesado que um personagem pouco conhecido pelo resto do Brasil fez algumas de suas aparições. Estou falando do Capitão Gralha, mas que também atende apenas por O Gralha ele é um aventureiro uniformizado criado durante a década de 40 por Francisco Iwerten.

Iwerten fez parte de um projeto de visita aos Estados Unidos durante a política de boa vizinhança da Segunda Guerra Mundial – a mesma que nos deu o Zé Carioca. Lá teve contato com o gênero Super-Herói e até visitou estúdio de Bob Kane (criador do Batman, né Fabiano?). Desnecessário dizer que ao voltar ao Brasil, Iwerten “inventou” o seu próprio Super com a cara do público do Paraná: o Gralha.

Hoje as revistas do personagem são extremamente raras de serem encontradas nos sebos e lojas de usados. Principalmente os exemplares em condições de leitura ou manuseio. Publicado pela Gráfica Eclipse, o título teve no máximo três números. Em diversas ocasiões a Metal Pesado republicou os contos do herói

curitibano com o traço de novos artistas. Hoje, ao se digitar “O Gralha” no buscador do Facebook é possível encontrar grupos de fãs do Vigilante das Araucárias.

O primeiro impresso sobre o herói, atualmente, também só pode ser adquirido nos melhores sebos, mas a revista figura como um orgulho entre as publicações de Curitiba (ABREU, 2015).

O curioso aí é a afirmação de que os gibis do Capitão Gralha, apesar de raros, ainda podem ser encontrados nos sebos da capital paranaense. Interessante notar também como Iwerten e o Capitão Gralha se tornaram motivo de orgulho cultural para os curitibanos (falaremos disso mais à frente).

Em matéria no site da revista *Época* sobre o filme do Gralha, o Capitão Gralha é citado literalmente como a inspiração para o Gralha:

Bom, talvez nem todos conheçam o herói por aqui; mas em Curitiba, ele é um mito — no sentido literal da palavra. Conta-se que ele nasceu no início dos anos 40 e que teria sido criado por um certo Francisco Iwerten. Na época, chamava-se Capitão Gralha e Iwerten o teria concebido depois de uma visita aos estúdios de Bob Kane — ninguém menos que o pai do Batman. Sua revista durou apenas dois números e, segundo se diz, dela restaram uns poucos exemplares guardados a sete chaves na Gibiteca de Curitiba. O herói alado só voltou a dar as caras em outubro de 1997, quando um grupo de desenhistas paranaenses resolveu revitalizá-lo e apresentá-lo às novas gerações, em edição especial da finada revista “Metal pesado”, em comemoração aos 15 anos da Gibiteca (LIMA, 2015).

Vale lembrar que muitas dessas publicações foram feitas em blogs e fotologs que simplesmente desapareceram com o tempo, tornando quase impossível seu resgate.

The image shows a screenshot of a web browser displaying an article on the Omelete website. The page has a dark header with the Omelete logo in yellow and white. A search bar is present with the placeholder text "Digite o que você procura" and a purple "BUSCAR" button. Below the header is a navigation menu with categories: FILMES, SÉRIES E TV, GAMES, QUADRINHOS, MÚSICA, VÍDEOS, ESPORTS, and COLUNISTAS. There are also social media sharing buttons for Facebook, Twitter, and a site discussion button. The main content area features the article title "O Galha" in a large, bold font, with the author's name "O Galha" and the date "29/06/2000 - 0:00 - JOSÉ AGUIAR" below it. The article text discusses the success of national comic books, mentioning that some have reached 80,000 readers and 320,000 copies per month. It specifically mentions "O Galha" as the only Brazilian character who has enjoyed this privilege. The text also notes that "O Galha" is not found in any bank in the country, as it is an obscure title. The article concludes by stating that comic books have become a phenomenon in Brazil, and that newspapers have dedicated space to them, even though they are not as important as they once were.

Figura 56. Artigo de José Aguiar para o site Omelete que cita o Capitão Galha.
Fonte: AGUIAR, 2015

Em mais de duas décadas de existência, o mito Francisco Iwerten chegou a ser objeto até mesmo de trabalhos acadêmicos e publicações impressas. “Teve uma mulher que fez, acho que um TCC e foi

entregue uma cópia disso”, lembra José Aguiar (informação verbal)³⁷. “Na época a gente recebeu e nem leu, e perdemos”.

Embora muito tenha se perdido, algumas dessas produções podem ser rastreadas e resgatadas.

No artigo “Arte em todo lugar: Os caminhos do cotidiano e a história das artes visuais no Paraná”, Elisabeth Seraphim Prosser faz um resgate histórico das artes visuais paranaenses e cita Iwerten:

No início da década de 1940, na pacata e tradicional Curitiba, Francisco Iwerten criou o Capitão Gralha, super-herói que veio de um planeta de homens alados, “emprestando seus poderes alienígenas ao combate ao crime no Paraná”. Contudo, o personagem teve vida breve, pois foram lançados apenas dois números de suas aventuras.

Seu “retorno” ocorreu em outubro de 1997, em comemoração aos 15 anos da Gibiteca de Curitiba, criada por Key Imaguire. “Para confeccionar a revista, foram convidados vários quadrinistas da cidade”, que decidiram homenagear aquele ícone esquecido dos quadrinhos curitibanos, o Capitão Gralha. Criaram uma versão atualizada do super herói: Alessandro Dutra bolou o visual; Gian Danton e José Aguiar, a história; Antonio Eder, Luciano Lagares, Tako X, Edson Kohatsu, Augusto Freitas, Dutra e Aguiar, encarregaram-se da arte, enquanto Nilson Muller tratou de preparar a capa da edição. A partir de então foram editados vários números (PROSSER, 2015).

37. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Cheio de 'defeitos especiais', O Galha, super-herói de quadrinhos curitibano, vira filme

EDUARDO SOUZA LIMA, DO JORNAL O GLOBO

Demolidor e o Hulk vêm aí. E o Homem-Aranha, o caçador de vampiros Blade e os X-Men já ensaiam a sua volta. Mas não é só nos EUA que os heróis dos quadrinhos estão invadindo as telas. Na França, Asterix e Obelix já se aventuraram duas vezes no cinema e agora está sendo rodado um filme estrelado pelo tenente Blueberry, criado por Jean-Michel Charlier e Moebius, com direção de Jan Kounen (de "Doberman") e Vincent Cassel no papel do caubói. E o Brasil contra-ataca com o Galha.

Bom, talvez nem todos conheçam o herói por aqui; mas em Curitiba, ele é um mito — no sentido literal da palavra. Conta-se que ele nasceu no início dos anos 40 e que teria sido criado por um certo Francisco Iwerten. Na época, chamava-se Capitão Galha e Iwerten o teria concebido depois de uma visita aos estúdios de Bob Kane — ninguém menos que o pai do Batman. Sua revista durou apenas dois números e, segundo se diz, dela restaram uns poucos exemplares guardados a sete chaves na Gibiteca de Curitiba. O herói alado só voltou a dar as caras em outubro de 1997, quando um grupo de desenhistas paranaenses resolveu revitalizá-lo e apresentá-lo às novas gerações, em edição especial da finada revista "Metal pesado", em comemoração aos 15 anos da Gibiteca.

Figura 57. Matéria na revista Época sobre o filme do Galha destaca o Capitão Galha. Mesmo quando o assunto não era diretamente relacionado ao Iwerten, os textos acabavam fazendo a referência ao quadrinista fake. Fonte: LIMA, 2015

Em resenha a respeito do primeiro álbum do personagem (pela editora Via Lettera) publicada no site do Jornal do Comércio no ano de 2001, a jornalista Carol Almeida (2015) chega a comparar a nova versão com a versão “original”:

O Galha foi criado nos anos 40, pelo ilustre desconhecido autor Francisco Iwerten. Suas edições foram raras, assim como é

raro achar um exemplar original de suas poucas revistas. Este mês, no entanto, chega às bancas uma edição especial desse tão incógnito herói. (...)

Antes de mais nada, é preciso esclarecer em que ‘categoria’ de herói está classificado esse misto de homem e pássaro. O Gralha é o alter-ego de Gustavo, um rapaz que ainda está na fase ‘Eduardo’ (vide Eduardo e Mônica) de ser; ou seja, freqüenta cursinhos de vestibular, paquera garotas pelo seu biotipo e não curte muito os estudos. Seu tempo se situa numa avançada década desse novo milênio e seu lar é a cidade de Curitiba, ou melhor, uma evoluída e cibernética Curitiba. Vale ressaltar que esse cenário naturalmente foi adaptado e que, no original de Iwerten, o Gralha era um homem com um sinistro bigodinho (daqueles do tipo ‘malandro carioca’), cabelos loiros e uma máscara do tipo Baile de Carnaval. Em seu novo guarda-roupa, o herói ganhou um colante negro, subtraiu a letra ‘G’ do peito e somou um bico que, em algumas ocasiões, fica muito brega, mas vá lá.

Curioso como a maioria dos textos apenas replicam o texto original, publicado na Metal Pesado ou o texto publicado no site do Gralha (<http://www.ogralha.com.br>). Exemplo disso é o site Fontes de Ficção:

O Gralha surgiu em outubro de 1997, numa edição especial (comemorando os 15 anos da Gibiteca de Curitiba) da extinta revista Metal Pesado. Para realizá-la, foram convocados vários quadrinhistas locais, dos quais um grupo decidiu fazer de um projeto comum uma homenagem a um ícone desconhecido dos quadrinhos curitibanos, o Capitão Gralha. Publicado no início dos anos quarenta pelo também desconhecido (e qua-

se lendário até) Francisco Iwerten. Fugitivo de um planeta de homens-pássaros, regido pelo terrível Thagos, o usurpador, o Capitão Gralha encontrou refúgio na Terra, onde utilizava seus poderes alienígenas no combate ao crime no Paraná. Misto de Flash Gordon com Superman, ele teve vida breve. Foram publicados apenas dois números de suas aventuras, mergulhando esse trabalho pioneiro no mesmo abismo que tantos outros precursores das HQs nacionais. Infelizmente, ninguém sabe se existe ainda algum exemplar de suas revistas. Foi unânime que um homem alado, com um “G” no peito e bigodinho não seria muito bem visto hoje em dia (FONTES..., 2015).

O G no peito era uma informação equivocada que constava no site do Gralha.

Em resenha no site Universo HQ a respeito do primeiro álbum do Gralha, datada de 2001, Sidney Gusman refere ao Capitão Gralha e Iwerten, mas adverte que talvez seja apenas uma lenda:

O Gralha traz diversas histórias, produzidas pelos principais representantes da atual HQ paranaense. O personagem é uma homenagem ao Capitão Gralha, um herói brasileiro da década de 1940, criado por Francisco Iwerten, que é considerado uma “lenda urbana” em Curitiba, pois não se conhece nenhum parente dele vivo e na lista telefônica local não há ninguém com esse sobrenome. Alguns até duvidam de sua existência! (GUSMAN, 2015).

Lancelott Martins é o responsável pelo site HQ Quadrinhos no qual faz fichas de heróis nacionais, promovendo um resgate dos

mesmos. Na postagem de 3 de setembro de 2013 ele homenageou o Capitão Gralha (inclusive com um desenho tão bom que acabou sendo usado por outros sites). O texto dá a entender que talvez a história seja mais uma lenda do que real:

O Capitão Gralha foi um personagem obscuro do Quadrinho Brasileiro na década de 40..?! Seu criador foi Francisco Iwerten(?!), que apresenta o primeiro personagem alado de nosso quadrinho pela Gráfica Eclipse em três edições?! Os registros sobre o Capitão Gralha foram apresentados em 1997 através da equipe criativa de O GRALHA, um descendente deste herói, como forma de homenagem ao Iwerten e para consubstanciar a origem do novo herói das araucárias. O fato criado tornou-se uma lenda urbana...Verdade? Mentira? Um herói não existe sem um mito...

Neste caso, uma idéia plantada como uma lenda, uma obscura e improvável existência de cria e criador que se espalhou como se fosse um fato assim... Fantástico!

Mesmo como uma criação coadjuvante pelos mesmos criadores de O GRALHA, ganhou seu espaço nesta mídia icônica e passou a existir como um personagem do Quadrinho Nacional.

O Capitão Gralha era um alien refugiado na Terra e passa a defendê-la com suas habilidades e poderes, tornando-se “O Maior Herói do Mundo” (CAPITÃO GRALHA BY..., 2015).



Figura 58. Lancelott Martins fez em seu blog um “resgate” do Capitão Gralha. Fonte: CAPITÃO GRALHA BY..., 2015

Lancelott já havia publicado em 2009 um post na forma de imagem no qual citava Iwerten e o Capitão Gralha como reais. Recentemente editou o post, deixando a imagem, mas acrescentando o seguinte texto:

NOTA:

Mantemos o post abaixo, apenas para registrar como um mito criado pela mídia, influenciou toda uma gama de pessoas nos

seus mais diversos sentimentos, desde asseverará que o personagem realmente foi uma criação “real”, por um autor “real”, o que na verdade provocou uma onda na web como se verdade fosse. Isto é, a ficção se tornando real! Fantástico!

Tanto o personagem e o autor, de fato, nunca existiram! Tudo não passou de um pressuposto, um prefácio, uma idéia coadjuvante do personagem contemporâneo denominado O GRALHA. Isso foi viral! Transformou-se numa verdade inconteste! Eu mesmo o publiquei aqui (matéria abaixo) como se de fato fosse, embora estendido meus contatos, nunca recebi uma confirmação que não fosse também o que a Metal Pesado publicara no texto de Gian Danton.

Bem, o mito da esfinge foi decifrado, Capitão Gralha nunca existiu em 1940 e nem tampouco se autor Francisco Iwerten (que até recebeu prêmios- Mestre do Quadrinho Nacional pela turma do Prêmio Angelo Agostini, pós morte..ahahah!!!) (CAPITÃO GRALHA – 1940..., 2015).

Mais recentemente, Lancelott publicou o Catálogo de heróis brasileiros, um resgate dos principais personagens do gênero no Brasil. O primeiro volume deu destaque ao Capitão Gralha já na capa.

Na página dedicada ao personagem, o texto diz: “A sua origem remontaria aos anos 40, criado por Francisco Iwerten e publicado por uma gráfica denominada Eclipse... Na verdade, trata-se de uma mítica criada pelos autores (...)” (MARTINS, 2016, p. 21).

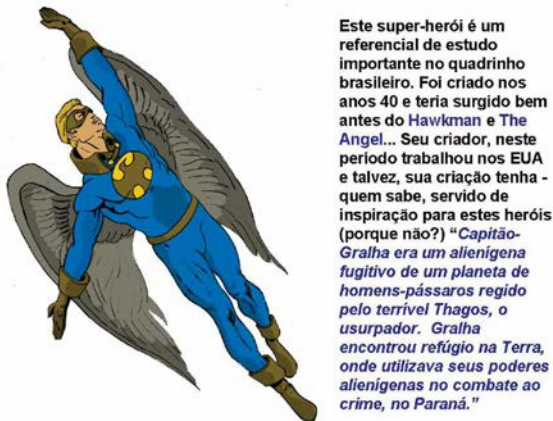


Figura 59. O post sobre o Capitão Gralha posteriormente foi editado para incluir a informação de que a história era fake. Fonte: CAPITÃO GRALHA - 1940..., 2015

O mesmo Lancelott escreveu uma história em quadrinhos, ainda não publicada, em que o vilão Thagos, do Capitão Gralha, é destaque, e uma constelação de planetas é denominada com versões dos nomes dos criadores, como “G´Dant-On”, “A´Gui-Ar” etc.

Esses exemplos mais recentes mostram o quanto a lenda Iwerten - Capitão Gralha se espalhou principalmente graças aos fãs e suas homenagens, muitas das quais foram perdidas para sempre.

Figura 60. O Capitão Gralha foi destaque no Catálogo de heróis brasileiros. Fonte: MARTINS, 2016, p. 21



3.8. Textos acadêmicos

As informações sobre o Capitão Galha e Francisco Iwerten aparecem de forma dispersa na rede, muitas vezes no meio de textos históricos. Neste, publicado no site da prefeitura de Franca, Iwerten é comparado ao criador do personagem O Garra:

O Galha é inspirado no obscuro herói Capitão Galha, um personagem que teve apenas uma revista publicada na década de 1940, sua criação é atribuída a Francisco Iwerten, assim como Francisco Armound, roteirista de A Garra Cinzenta, a verdadeira identidade de Iwerten é desconhecida (SANTOS, 2015).

O Capitão chegou a constar até mesmo em cronologias dos quadrinhos. Na edição especial do Jornal da ABI (Associação Brasileira de Imprensa) dedicada aos quadrinhos, a data de criação do personagem é modificada para 1940: “Francisco Irwerten cria, no Paraná, o Capitão Galha, provavelmente o primeiro super-herói brasileiro” (JORNAL DA ABI, 2009, p.15).



Figura 61. Sites como o da editora Moura Ramos citam Iwerten e a criação do Capitão Galha com momento importante do quadrinho nacional.

Fonte: 30 DE JANEIRO..., 2015

O Capitão foi destaque também em um artigo de Iuri Andréas Reblin publicado na revista Protestantismo em Revista. Iuri usa como fonte o site do Galha e cita diretamente seu conteúdo, que afirmava sobre a existência de Iwerten e o Capitão Galha:

Todavia, um super-herói brasileiro que chama a atenção para o propósito deste ensaio é o Galha, o “Vigilante das Araucárias”. O Galha já teve alguns álbuns publicados, com a reunião de várias tiras de jornal e pequenas histórias, já foi tema de peça de teatro, estreou dois filmes curta-metragem, sendo que um terceiro está a caminho. O super-herói foi cunhado a partir do símbolo criado com o propósito de identificar o Estado do Paraná: a Galha Azul.

Mesmo que a associação da Galha Azul com o Estado do Paraná tenha sido criada propositalmente para distinguir este dos

outros Estados, ele acabou se tornando um símbolo regional. Esse fator dá mais força ao personagem, possibilita sua independência do criador original e pode despertar o interesse do público nacional. Na verdade, o próprio super-herói é uma releitura do extinto Capitão Gralha, um personagem da década de 40, do século passado:

Ele [O Gralha] surgiu em outubro de 1997, numa edição especial (comemorando os 15 anos da Gibiteca de Curitiba) da extinta revista Metal Pesado. Para realizá-la, foram convocados vários quadrinhistas locais, dos quais um grupo decidiu fazer de um projeto comum uma homenagem a um ícone desconhecido dos quadrinhos curitibanos, o Capitão Gralha. Publicado no início dos anos quarenta pelo também desconhecido (e quase lendário até) Francisco Iwerten. Fugitivo de um planeta de homens-pássaros, regido pelo terrível Thagos, o usurpador, o Capitão Gralha encontrou refúgio na Terra, onde utilizava seus poderes alienígenas no combate ao crime no Paraná. Misto de Flash Gordon com Super-Homem, ele teve vida breve. Foram publicados apenas dois números de suas aventuras, mergulhando esse trabalho pioneiro no mesmo abismo que tantos outros precursores das HQs nacionais. Infelizmente, ninguém sabe se existe ainda algum exemplar de suas revistas. Foi unânime que um homem alado, com um “G” no peito e bigodinho não seria muito bem visto hoje em dia. Optou-se então por criar uma versão atualizada do datado Capitão. Alessandro Dutra criou o visual, Gian Danton e José Aguiar criaram a história, Antonio Eder, Luciano Lagares, Tako X, Edson Kohatsu, Augusto Freitas, Dutra e Aguiar se encarregaram da arte e Nilson Miller fez a capa da edição. E assim o Gralha fez sua estréia (REBLIN, 2006, p. 59-60).

Outro trabalho acadêmico que citou o Capitão Gralha foi A história em quadrinho em Curitiba – com ênfase na década de 1990, monografia de conclusão de curso de Artes Visuais escrita por Fúlvio Frederico Pacheco dos Santos e defendida na Faculdade de Artes Visuais do Paraná no ano de 2007.

O autor (que hoje é coordenador da Gibiteca de Curitiba) escreve:

Segundo o duvidoso editorial da revista *Metal Pesado* de 1997, em 1946 foi criado o Capitão Gralha, por Francisco Iwersen. Fruto de um intercâmbio patrocinado pelo governo norte-americano, quando os EUA começaram a política da boa vizinhança com o Brasil, temendo uma aliança brasileira com o Eixo durante a 2ª Guerra Mundial. Muito foi feito em função disso: Carmem Miranda começou a aparecer em filmes hollywoodianos, Walt Disney e Orson Welles vieram ao Brasil e diversos artistas e intelectuais brasileiros foram levados para os Estados Unidos. Entre eles estava Érico Veríssimo e o curitibano Francisco Iwerten, pois era muito importante a visita de um desenhista brasileiro na terra do Tio Sam, para preparar a invasão de super-heróis norte-americanos no Brasil. Iwersen, deslumbrado com a visita ao estúdio de Bob Kane (criador do Batman), ao chegar ao Brasil, criou um super-herói que entrasse no imaginário nacional. Então nascia um personagem que tinha características locais (mas completamente moldado nos padrões norte-americanos): o *Capitão Gralha*. Mas a revista durou apenas 3 números e não ficou conhecida entre o grande público. Alguns anos depois do fracasso do Capitão Gralha, as histórias em quadrinhos norte-americanas invadiram o mercado, com um sucesso de vendas que dura até hoje.

A concorrência internacional desleal impediu o sucesso deste herói local (SANTOS, 2007, p. 37-38).

É curioso que o autor tenha se confundido com o nome do desenhista, nomeando-o como Iwersen. Ocorre que em Curitiba o nome Iwersen, no qual Iwerten foi calcado, é famoso por causa da loja pela qual Antonio Eder passava diariamente.

O texto prossegue, identificando os elementos regionalistas do herói:

Este personagem, mesmo calcado no estereótipo americano, identificava-se como paranaense. Conforme a história, ele foi adotado por uma viúva no interior do Paraná, após chegar recém-nascido, dentro de um foguete vindo como último sobrevivente de seu planeta natal, Byrdfhon, local de homens pássaros (a origem do personagem é praticamente a mesma do Super-homem). O herói usava no nome um dos maiores símbolos do nosso folclore, a Galha Azul. O autor morreu três anos depois da criação de seu personagem (SANTOS, 2007, p. 38).

3.9. Os primeiros super-heróis do mundo

Talvez o caso mais interessante de ampliação do mito Iwerten seja o do blog Os primeiros super-heróis do mundo, assinado por Rod Gonzalez. Rod não só replicou as informações do site do Galha e do texto da Metal Pesado Curitiba como acrescentou dados à mitologia do personagem, inclusive um pesquisador denominado Paulo Campos que teria escrito sobre o personagem em 1996, um ano antes do

texto da Heavy Metal (posteriormente, quando os criadores vieram a público revelar a farsa, o autor do blog continuou acreditando em Iwerten, como veremos mais à frente).

Em matéria publicada no blog com o título de O Capitão Gralha, afirma-se:

A data certa de criação do Capitão Gralha é desconhecida, mas segundo algumas fontes o número 1 de seu gibi data de 1939. O único exemplar conhecido se encontra na Gibiteca de Curitiba, mas pesquisadores informam a existência de outras edições. O pouco que sabe sobre o personagem é que seu criador foi Francisco Iwerten.

O pesquisador Paulo S. Campos foi quem escreveu a pesquisa mais extensa sobre o personagem conhecida: “O Capitão Gralha é um obscuro super-herói brasileiro dos anos 40. O único exemplar existente conhecido de sua revista se encontra na Gibiteca de Curitiba. Por sua raridade, a revista é cotada pelos colecionadores de super-heróis brasileiros em alguns milhares de reais. Criado por Francisco Iwerten, o Capitão-Gralha era um alienígena fugitivo de um planeta de homens-pássaros regido pelo terrível Thagos, o usurpador. Gralha encontrou refúgio na Terra, onde utilizava seus poderes alienígenas no combate ao crime, no Paraná. Também foi creditado a Iwerten a criação do Dr. Destruição, um super-vilão obcecado pela letra D.

O Capitão Gralha é considerado o primeiro herói alado das Hqs, e bem antes do “Gavião Negro” da Dc e o “Anjo” da Marvel. Invariavelmente, trata-se de mais uma primazia que o Brasil dos quadrinhos se recusa a assumir. É o malfadado

complexo de minimização voltando a agir. Fica evidente que os estúdios de desenhos animados Hanna-Barbera também tomaram conhecimento do nosso Capitão Gralha, e a partir dele teriam criado suas próprias versões. A prova está nas animações “Homem-Pássaro” e “Falcão Azul & Bionicão”, todas posteriores ao Capitão Gralha. Francisco Iwertem foi um dos primeiros desenhistas brasileiros a trabalhar para os EEUU, e portanto, pode-se deduzir que ele próprio teria levado ao exterior o conhecimento do seu personagem com asas. Consta que na época da Segunda Guerra Mundial, Iwertem viajou para os EEUU, onde conheceu importantes estúdios de produção de histórias em quadrinhos. Dentre os tais, o do Bob Kane, criador do Batman. A revista do Capitão Gralha, foi publicada no início da década de 40 pela Gráfica Eclipse, e teve três edições. Um quarto número supostamente teria sido produzido, mas não há registros de seu lançamento. Iwertem faleceu em 1943 (GONZALEZ, 2016a).

O trecho traz diversas questões interessantes. Embora o texto original (publicado na Metal Pesado Curitiba) não fornecesse as datas de publicação das revistas, é informado que elas foram produzidas após a ida de Iwertem aos EUA graças à política da boa-vizinhança, ou seja, depois que os EUA já tinham entrado na guerra (a partir de dezembro de 1941). Ou seja: pela lógica do texto, Iwertem foi para os EUA em 1942 e teria lançado seus gibis no final de 1942 ou de 1943 (segundo o texto, ele morreu em 1943).

OS PRIMEIROS SUPER-HERÓIS DO MUNDO

sábado, 28 de junho de 2014

Capitão Gralha



A data certa de criação do Capitão Gralha é desconhecida, mas segundo algumas fontes o número 1 de seu gibi data de 1939. O único exemplar conhecido se encontra na Gibiteca de Curitiba, mas pesquisadores informam a existência de outras edições. O pouco que sabe sobre o personagem é que seu criador foi Francisco Iwerten.

Arquivo do blog

- ▶ 2015 (31)
- ▼ 2014 (95)
 - ▶ Dezembro (7)
 - ▶ Novembro (12)
 - ▶ Outubro (7)
 - ▶ Setembro (14)
 - ▶ Agosto (12)
 - ▼ Junho (43)
 - Oscar, imagens do primeiro super-herói do mundo pe...
 - O Pirralho
 - Mais super-heróis e heróis brasileiros antigos
 - Tudo sobre os PLÁGIOS INTERNACIONAIS
 - Supernegro
 - Vovô Índia
 - Zelador
 - Eugênio, o gênio
 - Curupira
 - João Tymbrira
 - Zé Pelintra
 - Ormuz

Figura 62. O blog Os primeiros super-heróis do mundo acrescentou informações à mitologia de Iwerten e do Capitão Gralha.

Fonte: GONZALES, 2014

Mas o blog, embora confirme que a criação do gibi ocorreu na década de 1940, retroage a publicação do primeiro número para 1939, possivelmente para destacar a primazia de Iwerten no gênero e na criação de um herói alado e a tese de que americanos plagiaram heróis brasileiros, tese destacada em outro texto do blog:

Francisco Iwertem, o criador do Capitão Gralha, foi o segundo a levar o conhecimento das nossas hqs no estrangeiro. Ele publicou aqui o super-herói Capitão Gralha em 4 edições lançadas em 1940. 1 ano depois foi trabalhar na DC, como assistente-fantasma de Jerry Robinson, desenhista do Batman.

Curiosamente, na mesma época surgiu o Gavião Negro na Dc. Nosso Capitão Galha surgiu antes, mais um ponto pro Brasil!

A Hanna-Barbera, como de praxe, também copiou o Capitão Galha nos desenhos Homem-Pássaro e Falcão e Bionicão... (GONZALEZ, 2015).

The image shows a screenshot of a blog post. At the top, the title "OS PRIMEIROS SUPER-HERÓIS DO MUNDO" is written in large, red, serif capital letters. Below the title, the date "sexta-feira, 20 de fevereiro de 2015" is displayed. The main heading of the post is "Lunático, Canarinho e os super-heróis brasileiros alados" in blue. The text below discusses the creation of Capitão Galha by Francisco Iwerten in 1939 and mentions a 1964 comic strip from the magazine Sesinho. A central illustration is a comic strip panel titled "Janjão" in large red letters, with "Por Fines" written in the top right corner. The panel shows a superhero character with a yellow cape and a blue mask (Janjão) running towards the viewer. In the background, two other characters are running away. A speech bubble or sign held by the superhero contains the text: "CAPÍTULO 30 O NOSSO PESSOAL AINDA SE ENCONTRA NA LUZ, MAS OS NOSSOS AMIGOS JÁ FORAM FORÇADOS A SE ENCONTRAR NA SOMBRA...". To the right of the main text, there is a sidebar titled "Arquivo do blog" with a list of posts categorized by month and year.

Figura 63. A publicação do texto no próprio blog é usada como prova da existência de Iwerten. Fonte: GONZALES, 2016b

Outros acréscimos à mitologia são a história de que os exemplares ainda existentes se encontrariam se encontrariam na Gibiteca de Curitiba e a de que um pesquisador, Paulo S. Campos, teria feito uma longa pesqui-

sa sobre o personagem, publicada em 1996, antes do texto da Metal Pesado³⁸.

Em outro texto, intitulado “Lunático, Canarinho e os super-heróis brasileiros alados”, a publicação de textos anteriores no próprio blog é usada como crédito para a existência de Iwerten e seu pioneirismo (o texto usa o argumento circular, que se alimenta de si mesmo: se o blog publicou anteriormente sobre o assunto, é porque as informações são reais):

O Capitão Gralha, todos sabem, foi criação de Francisco Iwerten, em 1939, (como vocês podem ler aqui em texto de Paulo Campos publicado em 1995: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2014/06/a-data-certa-de-criacao-do-capitao.html>),

Porém ele não foi o primeiro nem o único super-herói alado dos quadrinhos brasileiros. Alguns anos depois de surge em 1954 na revista Sesinho o personagem Lunático, o Homem-Pássaro. Criado por Elísio, trata-se de um morador da Lua, líder de uma raça de homens-pássaros. O personagem tava (SIC) mais pra vilão, ainda que se apresente como “boa gente”, atrapalha que o herói Janjão e sua noiva Maricota embarquem no disco voador que os levaria de volta a Terra (GOZALEZ, 2016b).

38. Curiosamente, ninguém, além do autor do blog, Rod Gozales, parece conhecer esse pesquisador. Fiz duas postagens sobre ele em grupos do Facebook que congregam pesquisadores de quadrinhos: o ASPAS (Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial) e no Observatório de Histórias em quadrinhos da USP. Em ambos, Paulo S. Campos era desconhecido.

O site Os primeiros super-heróis brasileiros mostra como o mito Iwerten e o Capitão Gralha se espalhou e se ampliou, independente da atuação de seus criadores.

Edson Kohatsu (informação verbal)³⁹ percebeu que a história falsa havia saído do controle quando descobriu que Eduardo Moreira, que vestia o uniforme do Gralha nos filmes e em eventos, acreditava que Iwerten teria existido: “A gente nunca achou que alguém fosse levar a sério, que ia durar mais de um mês, um ano. Achávamos que passaria daquela edição e não seria mais comentado. A primeira vez que eu tomei um susto foi com o meu sócio da época, o Eduardo Moreira. Como ele tinha uma relação muito próxima com o Tako, eu achava que ele sabia que o Iwerten era ficcional, isso em 1999 ou 2000. E aí eu comentei com ele: Você sabe o Francisco não existe... O Eduardo ficou indignado. Eu tomei um susto. Foi naquele momento que comecei a ficar assustado”.

3.10. O prêmio

Mas para a maioria dos autores, o susto veio mesmo em 2006, quando Iwerten ganhou o prêmio Ângelo Agostini na categoria Mestre do quadrinho nacional. “Eu recebia a cédula todo ano”, lembra Antonio Eder (informação verbal)⁴⁰. “A partir de 2001 e 2002 o

39. Entrevista concedida por KOHATSU, Edson. Realizada no dia 20 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

40. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

nome do Iwerten começou a aparecer na cédula. Eu cheguei a comentar com o José Aguiar: Putz, acreditaram mesmo na história!”.

Iwerten foi premiado em 2006, junto com vários outros quadristas, numa homenagem coletiva.

O esforço da Associação foi sempre consagrar o maior número possível de artistas no decorrer dos anos, mas a conclusão é que ainda demoraríamos muitas premiações para abarcar todos os profissionais e com o passar dos anos muitos seriam esquecidos e as votações cada vez mais focariam os mais novos ou ainda em atividade.

Assim, para não cometer nenhuma injustiça consideramos MESTRES DO QUADRINHO NACIONAL todos os integrantes de nossa lista que já tenham falecido e oferecer, a partir de agora, apenas profissionais que estejam entre nós para a votação.

Por isso, vamos incluir em nosso pantheon de MESTRES os seguintes:

Pioneiros: Henrique Fleiuss e Cândido de Farias.

Geração de “O Tico-tico”: Renato de Castro, J. Carlos, Max Yantok, Augusto Rocha, Alfredo Storni, Oswaldo Storni, Vasco Lima, Léo, Theo, Paulo Afonso, Gil Vaz, Loureiro, Herman Lima e Fortuna.

Geração de “A Gazetinha”: Belmonte, Nino Borges, Francisco Armond, Jerônimo Monteiro, Judas Isgorogotas, Sammarco e Gil Brandão.

Década de 40 e 50: Monteiro Filho, Joselito, Francisco Iwerten, Helio Porto e José Geraldo.

Década de 60: Juarez Odilon, Orlando Pizzi, Milton Júlio, Scudellari, Pedro Segui, Luiz Carlos Salgueiro, Otávio Novaes, Manoel Ferreira, Bortolassi, José Sidekerkis, Salvador Bentivegna, João Mottini, Nelson Cunha, Carlos Magno, Luiz Rosso, Militello e Fabiano.

Figura 64. Resultado do Ângelo Agostini 2006.

Fonte: Acervo Antonio Eder

“Foi uma surpresa para a gente”, conta Tako X (informação verbal)⁴¹. “Eu senti que saiu do controle quando ele ganhou o prêmio, agora virou uma coisa mais séria, a gente vai precisar fazer algo a respeito. Eu não estava no Brasil, estava no Japão, nessa época. Eu era do grupo que achava que não se deveria contar, que a coisa ia reduzindo com o tempo, que ninguém ia comentar sobre isso, que não ia crescer e não haveria problema”.

Mais uma vez a maioria decidiu por não revelar a verdade, acreditando que a história sumiria por si mesma.

3.11. Os filmes

Outro fator que fez, mesmo indiretamente, a mitologia crescer e a lenda ser mais conhecida foram os filmes dirigidos por Tako X e sua posterior disponibilização na internet através do site Youtube.

Os filmes surgiram quando Tako X fez o curso de cinema com a diretora Tizuka Ymazaki, em 2001: “Durante o curso eu falei para ela do Gralha e dei para ela um exemplar das primeiras aventuras. Algum tempo depois ela chegou para mim e disse: esse personagem é muito bom, por que você não faz um desenho animado com ele? Durante o curso eu comecei a projetar a ideia de fazer um curta *live-action* com o Gralha e comecei a desenvolver o roteiro”, lembra Tako X (informação verbal)⁴².

41. Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

42. Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Na confraternização final do curso, Tako X lançou a ideia de fazer o curta-metragem com o herói. “A condição que pedi é que além do roteiro, eu ficasse com a direção do curta. Uns 25-30 alunos toparam. Alguns ficaram responsáveis pela captação de verba, outros da parte artística. E a gente partiu para a produção mesmo. Foram duas semanas de filmagem. O ator foi meu companheiro de tiras, o Edu, que tinha o tipo físico do Gralha. Se a gente tivesse feito ele fortão, teria sido uma simples imitação de um super-herói americano”.

O curta-metragem, intitulado O ovo ou a galinha, acabou sendo premiado no Festival de Cinema de Curitiba de 2003 como Melhor Filme (Troféu Ruy Guerra - Voto Popular).

O sucesso fez com que Tako X decidisse dirigir outro filme, em 2004, agora com um personagem típico de Curitiba: o Oil Man:

Oil Man é uma corpulenta e quase folclórica figura de Curitiba. Ele passeia todos os dias de bicicleta pela cidade trajando apenas uma minúscula sunga. Detalhe: com o corpo completamente besuntado de óleo. Essa figura cruza a cidade com seu indefectível figurino, não importa o clima. Chuva, sol, granizo ou inverno rigoroso... (AGUIAR, 2015).

Com um roteiro mais voltado para o humor (na cena em que os dois se encontram, surgem os pensamentos dos dois, em que um acha o outro ridículo) e misturando *live-action* com animação, o filme foi assim definido em artigo de José Aguiar no site Omelete:

Se no primeiro filme o humor era quase involuntário - pelo absurdo que é a figura de um super-herói brasileiro -, neste novo

curta-metragem o riso corre solto no inusitado encontro entre o Galha e o Oil Man no centro da cidade.

Gravada em vídeo digital, com o irrisório custo de 300 reais, a produção contou com a colaboração gratuita de técnicos e atores, além de equipamentos cedidos no mesmo esquema, como no primeiro filme. Essas colaborações garantiram à produção um acabamento digno de um orçamento bem superior. Especialmente na cena de vôo do herói emplumado (AGUIAR, 2015).



Figura 65. Cartaz do segundo filme do Galha.
Fonte: AGUIAR, 2015

Posteriormente esses vídeos foram disponibilizados no Youtube, o que ampliou ainda mais seu alcance. O primeiro deles, O ovo ou a galinha (https://www.youtube.com/watch?v=8F_LbhL6KDo) teve 2.648 visualizações até 30 de agosto de 2016. O Galha e Oil man, um encontro explosivo (<https://www.youtube.com/watch?v=1m2d-DdElbso>) teve 5.432 visualizações até essa mesma data.

Em 2005 o herói estreou nos palcos curitibanos, com a peça O Galha – cidade do pecado, com texto e direção de Edson Bueno (inspirado em roteiros escritos por José Aguiar) e montagem da Cia Máscaras de Teatro. Na trama ambientada numa futurista Curitiba, o vilão O Craniano sequestra todas as personalidades bem-pensantes da cidade, deixando ao Galha o fardo de combater a mediocridade que assola as ruas (MARTINS, 2015).

Todos esses elementos (os dois filmes, a peça de teatro) dão a dimensão da popularidade do personagem O Galha em Curitiba e de como o Capitão Galha e Iwer-ten sempre estiveram atrelados a essa popularidade.



Figura 66. Cartaz da peça de teatro do personagem. Fonte: MARTINS, 2015

Maristela Garcia (informação verbal)⁴³, coordenadora da Gibiteca de Curitiba, conta que é comum estudantes procurarem a Gibiteca em busca de informações sobre o herói: “Tinha uma época que saía muito no caderno *Fun* da Gazeta do Povo e eles vinham para cá para ver o gibi do Galha porque eles não acreditavam que tinha super-herói em Curitiba. Eu mostrava os quadrinhos do Galha, mostrava a revista Metal Pesado. E aí perguntavam quem era o Iwerten, o criador do Capitão Galha. Nessa época eu não sabia que ele era um personagem fictício”.

3.12. O Capitão Galha samba?

Em 17 anos de existência do personagem, a questão sobre contar ou não que Iwerten era fictício sempre surgiu. Mas o assunto se tornou premente em 2014, quando a escola de samba Camisa 10, de São Paulo, resolveu homenagear Iwerten e o Capitão Galha em seu desfile de 2015.

A descoberta foi por acaso: “O Google tem um sistema de procurar”, lembra Antonio Eder (informação verbal)⁴⁴. “Você coloca uma palavra lá e ele fica te atualizando, enviando para seu e-mail toda vez que aparece uma página nova. E eu faço isso com o Galha. Um dia eu recebi ‘escola de samba não sei o que Galha’. Cliquei e fui ver. Era a escola camisa 10”.

43. Entrevista realizada no dia 16.03.2015.

44. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

A escola já havia produzido inclusive uma imagem de divulgação, que, embora citasse o Capitão Gralha, mostrava o Gralha e um tigre mascarado.

Antonio em seguida enviou um e-mail para os outros criadores.

“Quando fiquei sabendo, eu entrei em contato com o pessoal da escola de samba”, afirma Tako X (informação verbal)⁴⁵. “Eles iam fazer sem ter contato com os autores. Pesquisaram na internet sobre heróis, sobre autores nacionais e acharam aquela história fantástica e ficaram entusiasmados com aquilo. Era sobre o Capitão Gralha e sobre o Iwerten. Já existia até samba enredo”.



Figura 67. Cartaz de divulgação do samba-enredo da Camisa 10 em homenagem ao Capitão Gralha.
Fonte: VEJA A LOGO..., 2015

45. Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Infelizmente foi impossível ter acesso ao samba enredo, mas Tako X teve acesso à divisão das alas:

MSPB (mestre sala e porta bandeira) - histórias em quadrinhos (com layout das páginas, os quadrinhos e tal);

Ala 1 - baianas - onomatopéia (boom!, kabong!). Usar na fantasia também os balõezinhos onde os personagens falam;

Ala 2 - a capacidade de voar (asinhas, obvio);

Ala 3 - cinto de utilidades;

carro 1 - A segunda grande guerra;

Ala 4 - soldados;

Ala 5 - glamour hollywoodiano;

Ala 6 - orgulho brasileiro;

Ala 7 - Robin (amigo do Batman, carnavalizado);

carro 2 - Batman;

Ala 8 - o espaço sideral;

Ala 9 - o sol;

Ala 10 - assistas - estrelas no céu;

Ala 11 - bateria - alienígenas;

Ala 12 - planetas;

carro 3 - Thagos e o Planeta dos Homens Pássaros;

Ala 11 - o Planeta Terra;

Ala 12 - Vilões;

Ala 13 - compositores - bandeira de Curitiba;

carro 4 - Curitiba futurista (com Usina Nuclear e a Estação Espacial);

Ala 15 - robôs;

Ala 16 - homens do futuro;

Tripé - um pandeiro rasgado, de onde sai uma escultura do “O Galha”, neto do capitão galha velha guarda tradicional (TAKO X, 2015).

Embora não tivesse relação com o Galha ou com o Capitão Galha, é possível que a figura do Batman aparecesse no desfile em vista da suposta visita de Iwerten ao estúdio de Bob Kane.

A homenagem colocou o grupo de criadores diante de um impasse: permitir que Iwerten e o Capitão Galha fossem temas da escola de samba faria com que a história se alastrasse ainda mais.

“Nós estávamos começando a discussão sobre o segundo álbum e o Tako chegou com a notícia da camisa 10 e de que eles iam fazer a homenagem, mas o interesse deles não era no Galha e sim no Capitão Galha e no Iwerten. Nós dissemos: se devemos parar, precisamos parar agora. Porque essa seria a situação em que o Capitão Galha ganharia uma dimensão maior, projeção de fato. Se você for parar para pensar, o Capitão Galha é uma coisa muito de nicho, entre os colecionadores, os leitores mais fanáticos, os pesquisadores. Não é um fenômeno cultural. A prefeitura de Curitiba ainda não acenou com a possibilidade da praça Francisco Iwerten ser inaugurada (quem sabe no futuro, mas por outros motivos). Mas não é uma coisa que a população de Curitiba saiba, é uma coisa que no meio dos autores de quadrinhos locais reverberou, mas que não tem uma amplitude que teria com uma homenagem por parte de uma escola de samba”, diz José Aguiar (informação verbal)⁴⁶.

46. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

“Na época do Ângelo Agostini já havia esse pensamento de contar tudo, mas isso da escola de samba acabou sendo determinante”, afirma Tako X (informação verbal)⁴⁷. “Entrei em contato com eles por e-mail e disse: vocês têm duas saídas: ou fazem assim mesmo, sabendo que Iwerten não existiu, ou vocês fazem sobre o Galha, só que eles não se interessaram. O interesse deles era Capitão Galha e o Iwerten. Aí acabaram mudando o samba-enredo”.

A decisão de contar a verdade foi anunciada por Leonardo Melo, dono da editora Quadrinhópole, em e-mail enviado aos criadores no dia primeiro de abril de 2014:

Olá, como vão?

Como vocês já estão sabendo, este ano finalmente vamos desencilhar o segundo álbum do Galha, intitulado “Tão Banal quanto Original”. Este e-mail tem como intuito repassar-lhes algumas informações a respeito desse projeto:

- O álbum será editado e distribuído pela Editora Quadrinhópole, quem tem à frente o Leonardo Melo e o Antonio Eder. A tiragem prevista é de algo em torno de 200 a 500 exemplares; (...)

- Temos como intenção fazer um posfácio esclarecendo a verdade por trás da história que se criou do Francisco Iwerten. Gostaríamos de saber qual a posição de vocês quanto a isso, se

47. Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

vocês concordam, discordam, etc. Tal texto está seguindo anexo e caso queiram opinar, por favor, fiquem à vontade;
(...)

Leonardo Melo – Editor (MELO, 2014b)

O texto vinha em anexo. De todos, apenas quem se manifestou fui eu, afirmando que por mim a história já havia sido contada há mais tempo. Os outros não comentaram, talvez por já terem concordado com a revelação.

Após uma discussão por e-mail entre os criadores, foi definido o texto básico, publicado no álbum O Galha – tão banal quanto original (Quadrinhópole, 2014).

O texto iniciava com uma breve introdução, contextualizando a publicação da revista Metal Pesado Curitiba e o surgimento da lenda, a história de que Iwerten teria conhecido Bob Kane, o primeiro álbum, o troféu HQMix conseguido pela equipe graças a esse álbum, o suposto resgate de “um herói esquecido”, a publicação seriada na Gazeta do povo:

Se você acompanha o Galha desde essa época, o que acabou de ler não é nenhuma novidade. O que você talvez não saiba é que ao longo desses anos vários historiadores dos quadrinhos tentaram encontrar mais informações a respeito de Francisco Iwerten e sua obra, sem sucesso.

Mas a verdade é que Francisco Iwerten jamais existiu e muito menos um Capitão Galha na década de 40. O que ocorre é que os criadores do Galha, quando inventaram todo o conceito da primeira aparição do personagem, não imaginavam que aque-

la ideia, para eles tão obviamente fictícia, se tornaria espontaneamente uma espécie de “golpe de marketing” que atrairia repercussão nacional ao personagem (TAKEUTI, 2014, p. 118).

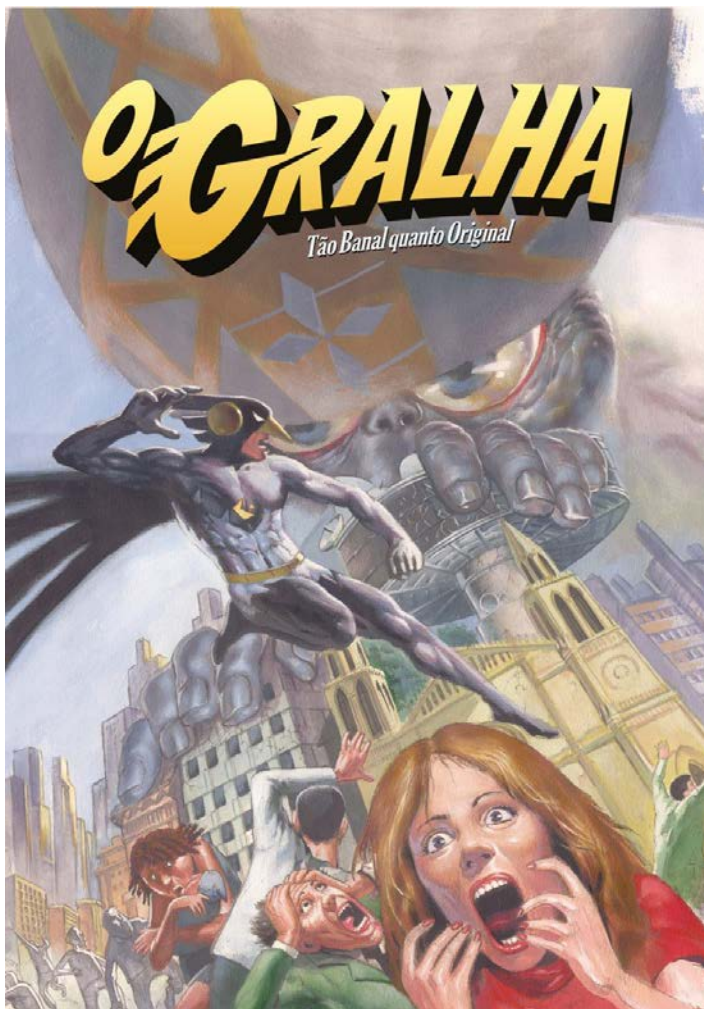


Figura 68. O álbum O Gralha - tão banal quanto original revelou oficialmente a verdade por trás de Francisco Iwerten e o Capitão Gralha.
Fonte: TAKEUTI, 2014

Em seguida informava que aquela HQ, feita sem pretensão de continuidade, acabou abrindo as portas para muitos futuros quadrinistas que emprestaram seu talento ao Gralha. Falava também sobre a dispersão da equipe (que, de fato, em alguns casos, foi uma total quebra de relações).

Contudo, as pessoas começam a especular, a criar fanfics, contos, etc. E a aumentar a história. E a dar prêmios póstumos a pessoas que não existem: o “lendário” Iwerten chegou a ganhar um prêmio Ângelo Agostini em 2006, como um dos mestres do quadrinho nacional.

Devíamos ter levado mais a sério nossa criação para evitar tais situações, mas o afastamento entre os criadores do Gralha nos fez perder interesse no personagem e em seu universo. Isso e o distanciamento no tempo nos fez ignorar as proporções daquela ideia que continuava crescendo espontaneamente mesmo sem nossa participação.

E tudo o mais acabou virando uma bola de neve. É fato, contudo, que a brincadeira foi um pouco longe demais e chega um ponto em que é melhor esclarecer de vez essa história antes que mais danos sejam feitos.

É por isso que aproveitamos o lançamento deste álbum, que traz o Gralha oficialmente de volta depois de uma inatividade nos quadrinhos que durou 13 anos, para esclarecer de uma vez essa história. Em respeito aos leitores e a história dos quadrinhos brasileiros, aproveitamos a oportunidade para pedir desculpas caso alguém tenha ficado ofendido com tudo isso,

que começou como uma brincadeira (quase) inocente e acabou ganhando proporções gigantescas enquanto seus autores deixaram o personagem de lado, misturando realidade e ficção.

Os criadores do Gralha (TAKEUTI, 2014, p. 118).

O álbum foi lançado na Gibicon Curitiba, em setembro de 2014. No mesmo evento foi realizada uma mesa-redonda com todos os criadores na qual, para espanto da plateia, contou-se a história por trás da criação de Francisco Iwerten e do Capitão Gralha.

O jornalista Abonico, que fora editor do Gralha, no Caderno *Fun*, publicou no site Mondo Bacana, no dia quatro de setembro de 2014, uma matéria sobre o álbum e sobre a revelação:

Mas o que há de mais significativo no segundo álbum não vem exatamente da arte sequencial. Está em uma página, onde os quadrinistas curitibanos fazem um ligeiro mea culpa para desfazer um grande mistério. Quando eles criaram o personagem, em 1997, disseram que ele seria um descendente do Capitão Gralha, super-herói publicado em revista própria, por apenas três edições que se tornaram raríssimas com o tempo, pelo também curitibano Francisco Iwerten. O fato é – assume agora a turma – que o tal Iwerten nunca existiu e a esta “história” só está sendo contada em 2014, com a volta do Gralha (SMITH, 2014).

No mesmo evento foi lançado o álbum de quadrinhos Bocas Malditas, sobre lendas curitibanas organizado por Carol Sakura, Antonio Eder e Walkir Fernandes e lançado pelo estúdio Dogzilla. O álbum incluía a história “O homem, o mito, o pássaro”, com roteiro

de Carol Sakura e desenhos de Antonio Eder sobre Iwerten. O texto introdutório dá o tom da HQ:

Um sonho, uma vontade oculta, um visionário. Uma lenda esquecida. Essas são as aspirações de Francisco Iwerten, o pioneiro das histórias em quadrinhos de Curitiba. Com uma vida em forma de gibi, temos uma boa lenda urbana. Como uma boa lenda, existem nelas lacunas, desinformação e sua dose de aventura (SAKURA, 2014, p. 110).



Figura 69. O álbum Bocas Malditas tratou Francisco Iwerten como uma lenda urbana de Curitiba.
Fonte: SAKURA, 2014

Embora no final fosse revelado que Iwerten nunca existiu, a história serviu para explicitar o caráter de lenda urbana que a história tomou.

A história também foi destaque em matéria do jornal Gazeta do Povo, de Curitiba:

No posfácio desta nova edição d'O Galha, seus editores esclarecem que tanto Iwerten quanto o capitão Galha jamais existiram. Foi tudo um “golpe publicitário” para chamar atenção sobre o personagem, mas, como acontece com as boas mentiras, a lenda foi tomada como verdadeira. Iwerten chegou a ganhar um prêmio póstumo pelo conjunto de sua obra. Para o ano que vem, a editora Quadrinhópole planeja lançar uma edição para colecionadores com histórias inéditas e bastidores da criação do personagem (MOSER, 2015).

Este poderia ser o fim de Francisco Iwerten e do Capitão Galha. Mas não foi.

3.13. Francisco Iwerten existiu!

A primeira reação ao anúncio de que Iwerten não existia veio do blog Os primeiros super-heróis brasileiros.

Ao saber que os autores haviam contado que Iwerten e o Capitão eram uma invenção, Rod Gonzales publicou:

O que eles não contavam é que eu ia investigar o Capitão Galha, então é o seguinte, na CQB tivemos o pesquisador Paulo Campos, que escreve fanzines desde os anos 1990, já fez

fanzines com Emir Ribeiro, Antônio Luiz Ribeiro (não são parentes), um cara bastante conhecido no meio, e ele já tinha falado do Capitão Gralha em 1995. Então antes da data que eles alegam terem criado o Capitão Gralha (1997) já se falava no Capitão Gralha. E era uma lenda conhecida e citada em jornais de Curitiba muito antes (GONZALES, 2015).

O blogueiro acredita em suas próprias palavras, a ponto de acusar os criadores do Gralha até mesmo de crimes, como roubo e falsidade ideológica⁴⁸:

Eles já não seriam pessoas confiáveis só pelo fato deles terem inventado uma história pra promover um personagem que eles supostamente criaram. Eles quem? Você vê que eles não assinam, não colocam nome, até porque a história que ele contam já é uma história de crime (falsidade ideológica), e agora um crime ainda maior, porque é uma apropriação que eles querem fazer do personagem do Francisco Iwerten (...) O fato é que

48. Falsidade ideológica é tipificada como crime no Código Penal: “Art. 299 - Omitir, em documento público ou particular, declaração que dele devia constar, ou nele inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que devia ser escrita, com o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar a verdade sobre fato juridicamente relevante”. Rodrigo Picon explica que a falsidade ideológica só se caracteriza na adulteração de documento oficial, com objetivo de prejudicar outrem ou conseguir vantagens: “Para se configurar o crime do art. 299 não basta tão somente o agente alegar fato diverso da realidade ou omiti-lo. É necessário que isso ocorra em um documento, seja público ou particular. E tem que haver o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar a verdade sobre fato juridicamente relevante. Não é necessário que ocorra esse fim, bastando o seu ensejo – por se tratar, o crime em comento, de crime transcendental. Na ausência de qualquer destes requisitos, não poderá o agente incorrer nas iras do preceito secundário do art. 299 supramencionado” (PICON, 2016).

lançaram um álbum novo do Galha, e por ambição, resolveram se apropriar do Capitão Galha, porque o Galha é apenas o neto do Capitão Galha, um personagem dos anos 30/40, um clássico do Brasil, que chama muito mais atenção do que o Galha, é óbvio, e eles pesquisaram muito bem, e eles sabiam que aquela edição do Capitão Galha que existia na gibiteca de Curitiba era única. E um deles roubou a edição, porque ela consta na gibiteca de Curitiba, e esse foi o maior erro que eles cometeram. Eles tiveram acesso a essa edição, tanto que divulgaram a capa original. , mas o desenho que mostram na net do miolo da revista é claramente mexido, não é confiável que seja original e deve ter sido retocado por alguém da equipe, já com intuito escuso, mas a capa você vê claramente que nenhum membro da equipe do Galha tem um traço daquele, quanto ao miolo sim, identifiquei que é de um dos membros dessa equipe, mas alterado, provavelmente porque foi inspirado no original (GONZALES, 2015).

Segundo ele, os criadores do Galha foram covardes ao vir a público, uma vez que o texto não era assinado (na verdade, era assinado por todos os criadores).

Mas no meio do fandom dos quadrinhos, como esse pessoal tem importância na patotinha, o que eles falam é levado em consideração, então já estão deixando de considerar o Capitão Galha um personagem clássico, que é exatamente o que eles queriam fazer, uma desconstrução histórica contra um clássico nacional. E isso eu não vou permitir! O Paulo Campos não vai permitir! Antônio Luiz Ribeiro não vai permitir! Bartolomeu Martins não vai permitir! Então tem muita gente que pesquisa

o quadrinho nacional a sério que sabe que o Capitão Galha é verídico e não vai permitir esse crime! (GONZALES, 2015).

O blogueiro afirma que descobriu em suas pesquisas que Iwerten é um sobrenome judeu e “que ele foi como muitos outros brasileiros trabalhar de desenhista-fantasma na DC com o Bob Kane, que também era judeu, e que ele provavelmente morreu nos EUA com outro nome” (GONZALES, 2015).

OS PRIMEIROS SUPER-HERÓIS DO MUNDO

sexta-feira, 23 de janeiro de 2015

Arquivo do blog

- ▼ 2015 (7)
- ▶ Fevereiro (2)
- ▼ Janeiro (5)
- KUTANG E A MODA DOS SUPER-HERÓIS BRASILEIROS SAIB...
- EM DEFESA DO CAPITÃO GRALHA E FRANCISCO IWERTEN.....
- Nota de repúdio ao fórum MBB
- Oscar: o primeiro super-herói do mundo plagiado pe...
- e no princípio havia... o Diabo! Diabo Coxo, o pri...
- ▶ 2014 (95)

EM DEFESA DO CAPITÃO GRALHA E FRANCISCO IWERTEN... esse desconhecido

O Capitão Galha é mais uma vítima do descrédito que os artistas do quadrinho nacional tem com os novos pesquisadores dos super-heróis brasileiros, com artistas que não sejam consagrados, pra eles só o que vale é o que falam editores conhecidos ou então aqueles velhos nomes de pesquisadores da panelinha. E existe toda uma nova geração de pesquisadores de quadrinhos brasileiros que constataram que as informações antigas estavam todas erradas. essa é a verdade, que não são considerados por esse pessoal, mesmo vindo com datas, provas, fatos, entrevistas com os artistas originais, uma série de documentos que atestam que temos sim conteúdo e veracidade nas informações que divulgamos.

Quem contou com esse descrédito foi a equipe criadora do Galha, que recentemente vieram a público dizer que o Capitão Galha é uma criação deles. Acompanhe o que disseram:

"1997 Aniversário de 15 anos da Gibiteca de Curitiba. Uma equipe de quadrinistas se reúne, sentindo uma obrigação quase irresistível de fazer algo para marcar a data. É assim que foi publicada a hoje já histórica edição especial da revista Metal Pesado, a qual apresentava o Galha para o público pela

Figura 70. O autor do blog Os primeiros super-heróis do mundo recusa-se a acreditar que Iwerten não tenha existido. Fonte: Gonzales, 2015

O blogueiro pergunta-se ainda porque a história não foi revelada logo no início, quando começaram a surgir as primeiras matérias e artigos sobre Iwerten:

Se você procurar no Google vai encontrar mais informações sobre o Capitão Gralha do que o Gralha, ou seja, na internet o Capitão Gralha é muito mais importante e conhecido que o Gralha. Será que não é por isso? Será que eles não estão se aproveitando disso pra promover o Gralha? O Gralha desde o início, segundo os próprios autores, está sendo construído (SIC) em cima de polêmica e mentira, então será que eles não inventaram mais uma mentira porque saiu um álbum agora? Quem está lançando? Eles não tem nem coragem de dizer seus nomes! (...) Criminoso age assim! Eles fizeram uma boa pesquisa, isso com certeza, então sabem que será muito difícil ser encontrado um exemplar da revista do Capitão Gralha de 1939, o Capitão Gralha era tipo um fanzine da época, de tiragem muito baixa, a exemplo do Flama, mas o Flama apareceu, então pode ser que o Capitão Gralha ainda apareça. É um gibi cotado, segundo o falecido colecionador Bartolomeu Vaz, na casa dos milhares dos reais, isso em 2005, eu não sei bem como funciona esse mercado, mas existe a procura e pode ser encontrado. O que se sabe do Francisco Iwertem é que ele se mudou pros EUA e esse caso pode repercutir internacionalmente e a gente ainda pode ter muitas surpresas em relação a isso (GONZALES, 2015).

A tese principal é a de que os criadores do Gralha estariam tentando promover o personagem graças à mentira sobre a existência de Iwerten e volta a citar o “pesquisador” Paulo Campos:

Ou seja, eles cresceram o olho no personagem, que perde toda a sua essência e razão de ser sem o Capitão Galha, e agora ainda mais porque eu proponho um boicote absoluto ao Galha e aos seus autores por serem mentirosos. Eu não gosto de gente canalha. Você vê o abismo que existe entre a velha geração de quadrinhistas que foram os caras que eu conheci e me acolheram, Gedeone, Colonnese, Rodolfo Zalla, e esse pessoal da nova geração que só aparece na mídia quando fazem falcaturas. Meu trabalho é polêmico justamente porque no meio desse antro de pessoas sórdidas eu venho pra resgatar a dignidade do super-herói brasileiro porque meu trabalho é inspirado nos mestres, inclusive o mestre Francisco Iwerten, e não são essas pessoas com essa moral baixa que vão conseguir apagar o nome de Francisco Iwerten da História, que aliás não foram eles que colocaram, eles se aproveitaram da pesquisa de outras pessoas, quem eu posso citar aqui que falou do Capitão Galha antes de 1997 é o Paulo Campos, um fanzineiro conhecido (...) e o que eu tenho a dizer a vocês criadores do Galha e que vocês tão ferrados porque eu vou encontrar o gibi do Capitão Galha! (GONZALES, 2015).

Leonardo Melo, que foi editor do álbum, Edson Kohatsu e eu deixamos comentários na postagem, até porque a principal acusação era de que o texto original não era assinado. Explicamos, entre outras coisas, que são nove criadores e que o texto era assinado pelos nove e não por um só e outros aspectos do mito Iwerten-Capitão Galha.

Rod Gonzales simplesmente apagou os comentários e publicou um post (posteriormente apagado) no qual dizia que não aceitaria novos comentários do blog por parte do editor ou dos criadores do

Gralha. Sua crença na existência de Iwerten era tão grande que qualquer um que desmentisse sua existência não teria crédito.

3.14. Iwerten perde o prêmio Angelo Agostini

A revelação da verdade sobre Iwerten teve um outro efeito: o núcleo de pessoas responsáveis pelo troféu Angelo Agostini iniciou uma discussão por e-mail a respeito do prêmio dado a Francisco Iwerten. Depois de uma longa discussão (infelizmente não tenho autorização para transcrever trechos dos diálogos, mas houve quem acusasse o grupo de criadores do Gralha de má-fé e quem os defendesse), no final decidiu-se pela publicação de uma nota, retirando o prêmio do quadrinista fake.

Em nota intitulada “Retratação na categoria Mestres do quadrinho nacional de 2006”, a comissão da AQC (Associação de Quadrinistas e Cartunistas) retirou o prêmio de Iwerten:

Em 2006, a AQC tinha uma enorme lista de autores que poderiam receber o prêmio de Mestre. Na época a comissão do Troféu Angelo Agostini achou que seria interessante que elevássemos a categoria de “Mestres” todos os autores que já haviam morrido e deixássemos para homenagear só os Mestres vivos. Assim, o suposto quadrinhista curitibano Francisco Iwerten (criador do suposto personagem “Capitão Gralha”) foi premiado “in memorian”, como Mestre do Troféu Angelo Agostini. Na web não havia nada sobre ele e as únicas informações vinham do álbum “O Gralha”, da Via Lettera Editora, em 2001.

Como foi revelado ao público por José Aguiar e Antonio Eder, o tal quadrinhista Francisco Iwerten nunca existiu, nem seu super-herói, o “Capitão Gralha”. Eles inventaram essa história quando criaram os Quadrinhos “O Gralha”, publicado em jornal e depois na revista Metal Pesado e no álbum da Via Lettera. (...)

Falha nossa não termos pesquisado a fundo a real existência dele.

Lamentamos o ocorrido e informamos que, oficialmente, o suposto quadrinhista deixa de fazer parte dos “premiados” da AQC! (RETRATAÇÃO..., 2015).



Figura 71. Retratação da AQC retirando o prêmio de Iwerten.
Fonte: RETRATAÇÃO..., 2015

Ainda não era o fim e provavelmente nunca será. Segundo Maristela Garcia⁴⁹ (informação verbal), mesmo depois da revelação da verdade sobre o caso, estudantes continuam indo à Gibiteca: “Quando eu soube que não era verdadeiro, nem eu acreditei. Sério, o cara chegou até a ganhar prêmio! Foi muito convincente, todo mundo queria saber quem era o Iwerten. Sobre o Capitão Galha vem bastante gente até hoje. Tem gente que vem aqui e diz que quer conhecer o super-herói curitibano. Quando você diz que o Iwerten é fictício, eles não acreditam”.

Antonio Eder (informação verbal)⁵⁰ tem outra história que mostra o quanto o mito tende a se perpetuar: “A Gibiteca de Curitiba agora ganhou uma sala de exposição no Solar do Barão. E essa sala vai ser para exposições de quadrinhos. E a primeira sugestão que deram foi Sala Francisco Iwerten. Daí o Marcelo Lopes, que é o coordenador do setor de ilustração me perguntou o que eu achava. Eu disse: ótimo que seja o Francisco Iwerten, desde que avise o pessoal que ele nunca existiu. Só então a Fundação Cultural de Curitiba desistiu de dar o nome de Iwerten para a sala”.

Contando da data de criação ao desmentido, na Gibicon, foram 17 anos. Certamente um dos mais longevos casos de artista fake tido como real. E, mesmo com o desmentido, a lenda continuou se espalhando.

Uma questão que se levanta é: por que tantos acreditaram na existência de Francisco Iwerten, e, mais, porque ainda há quem acredite, mesmo com as informações oficiais a respeito.

49. Entrevista concedida por GARCIA, Maristela. Realizada no dia 16 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

50. Entrevista concedida por EDER, Antonio. Realizada no dia 03 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

A lenda parece se perpetuar por uma série de razões. A primeira delas é que é uma história que parece boa demais para ser falsa.

Segundo José Aguiar (informação verbal)⁵¹, “A história de Francisco Iwerten era uma história romântica. O Brasil é cheio de histórias de pessoas que tiveram ideias à frente do seu tempo e que infelizmente não vingaram. O brasileiro tem uma admiração por essas pessoas. A gente criou uma história que se baseava nesses modelos, do eterno fracassado. Além disso, faltam referências para a gente. É triste ter como referência apenas quadrinistas norte-americanos quando aqui havia gênios. Eu acho que o Capitão Gralha acabou pegando justamente por causa dessa carência, porque a gente quer ter um precursor, é legal ter um precursor lá atrás. O Capitão Gralha, da maneira como ele foi concebido instigava porque trazia pouca informação. E essas lacunas eram preenchidas pela imaginação das pessoas, que iam ampliando a história. Daí isso se torna verdade, porque cada um que conta a história, aumenta ela um pouquinho”.

Esse “querer acreditar” une-se a uma característica dos tempos atuais: a indistinção entre realidade e ficção. Vivemos em um mundo que a ficção se confunde com o real, em que o modelo se torna mais importante que o referente.

Nesse mundo, em que real e hiper-real se entremeiam, as pessoas passam a ver a ficção como real. O modelo ganha vida e o simulacro torna-se a realidade. Foi o que aconteceu com o caso Francisco Iwerten e o Capitão Gralha.

51. Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Mesmo que inconscientemente, a página de texto que deu origem ao mito Iwerten usava de estratégia de verossimilhança que estimulava esses processos. Ao fornecer informações e, ao mesmo tempo, esconder informações, o público era estimulado a participar, completando as lacunas e ampliando a lenda Iwerten – Capitão Gralha, configurando uma verdade obra aberta⁵² no sentido de estimular o espectador a participar da mesma.

Baudrillard (1991, p. 30) levanta uma questão interessante: o aparelho repressivo reagiria mais violentamente a um assalto simulado que a um assalto real? Para o filósofo, provavelmente sim, pois o assalto real apenas desorganiza a ordem das coisas, o direito de propriedade, “enquanto o outro atenta contra o próprio princípio de realidade”.

Esse é um ponto de vista essencial para identificarmos o impacto do caso Iwerten. A revelação do caso e o espanto de muitos ao descobrirem que Iwerten nunca existiu (e até mesmo a insistência de outros de que ele de fato existiu, a despeito da revelação de seus criadores), põe a descoberto o fato de que a própria realidade se hiper-realizou.

Umberto Eco usa a Disneylândia para representar isso:

a Disneylândia é mais hiper-realista que o museu de cera, justamente porque tenta fazer acreditar que o que se vê reproduz absolutamente a realidade, enquanto a Disneylândia deixa claro que no seu recinto mágico se reproduz absolutamente

52. Segundo Umberto Eco (1997), a obra aberta não pretende nos mostrar uma realidade definitiva. Ela nos instiga a participar do processo criativo no ato da fruição, transformando a fruição num ato ativo.

a fantasia (...) Quando há o falso, hipopótamos, dinossauros, serpentes marinhas, isso não acontece tanto porque não seria possível o equivalente verdadeiro, mas porque se pretende que o público admire a perfeição do falso, e sua docilidade ao programa. Nesse sentido, a Disneylândia não só produz a ilusão, mas – ao confessá-la – estimula o desejo: um crocodilo verdadeiro também se encontra no jardim zoológico, e quase sempre está cochilando e escondido, enquanto a Disneylândia nos diz que natureza falsificada responde muito mais às nossas exigências de sonhar de olhos abertos (ECO, 1984, p. 55-56).

Eco cita a parte do parque dedicada aos Piratas do Caribe e seu espanto ao descobrir que os piratas não eram atores:

Aí a gente se dá conta de que são autômatos, mas fica surpreso com a verossimilhança. E, de fato, a técnica “áudio-animatrônica” constituía um dos maiores motivos de orgulho de Walt Disney, que finalmente conseguira realizar o próprio sonho, reconstruir um mundo de fantasia mais verdadeiro que o real, destruir a parede da segunda dimensão, realizar o não-filme, que é ilusão, mas o teatro total, e não com animais antropomorfizados, mas com seres humanos (ECO, 1984, p. 56).

A Disneylândia é apenas uma faceta mais visível de um mundo hiper-real, de imagens mais reais que a realidade, mais vívidas, mais fascinantes e fantásticas. Um mundo em que filmes trazem um detalhamento técnico, uma fotografia tão espetacular que ruas de cidades reais parecem saídas de sonhos, lugares mágicos.

Não espanta, nesse mundo hiper-real, que uma de suas características seja a pós-verdade. O termo é usado pelo dicionário Oxford para definir uma situação em que convicções pessoais se tornam mais críveis que fatos concretos. Assim, pessoas cada vez mais compartilham informações falsas e acreditam piamente nelas, mesmo quando demonstrado que a informação não está amparada em fatos.

Plataformas como Facebook, Twitter e Whatsapp favorecem a replicação de boatos e mentiras. Grande parte dos factoides são compartilhados por conhecidos nos quais os usuários têm confiança, o que aumenta a aparência de legitimidade das histórias. Os algoritmos utilizados pelo Facebook fazem com que usuários tendam a receber informações que corroboram seu ponto de vista, formando bolhas que isolam as narrativas às quais aderem de questionamentos à esquerda ou à direita (FÁBIO, 2017).

A difusão de notícias falsas é tão alarmante que em março de 2017, relatores especiais da ONU sobre liberdade de expressão divulgaram uma declaração conjunta afirmando que as “notícias falsas” (“*fake news*”, em inglês), a desinformação e a propaganda representam uma preocupação global (ONU..., 2017).

Entre as muitas notícias falsas um exemplo recente é a de que existiria um muro entre o México e a Guatemala, notícia usada para justificar a construção do muro entre os EUA e o México por parte do governo Donald Trump. O desmentido, publicado por diversos sites alcançou uma repercussão muito menor que a informação falsa, de modo que ainda há milhões de pessoas que de fato acreditam que esse muro existe (EL MURO..., 2017).

Isso demonstra como as pessoas de hoje vivem num mundo em que não se distingue realidade e simulação:

Incapazes de distinguir entre o real e suas simulações, os espectadores assimilam-nos como uma experiência. Essa “esquizofrenia, onde a experiência vivida seria indiscernível da experiência virtual, onde todas as fronteiras entre o real e o imaginário seriam caducas (...) A experiência do mundo é mediatizada segundo a lógica dos promotores dos centros comerciais: por que ir mais longe, se nós vendemos aqui uma realidade mais completa? (CROZAT, 2017, p. 48).

Assim, segundo Nunes (2016, p. 19), “É curioso pensar que em um mundo em que tanta informação está disponível – de tal forma que a espécie humana nunca experimentou antes – cada vez mais se torna mais difícil distinguir a natureza das coisas”.

Baudrillard (apud POLYDORO, 2015) aponta sinais de “uma modificação profunda no estatuto da própria realidade. Relevante é o fato de o próprio real ter-se hiper-realizado, transmutado em simulacro, zona de sombra entre a realidade e a ficção em que tudo é meio falso, parecido e exagerado”.

Polydoro (2015) afirma que “A simulação, marca da sociedade atual, situa-se exatamente na fronteira entre o falso e o verdadeiro”.

Em tal contexto, de uma sociedade de hiper-realidade e simulacro, em que realidade e ficção se tornam cada vez mais indistinguíveis, Nunes reflete sobre a importância do fake na arte:

as *mentiras* que esses artistas trazem não se resumem ao efeito “trote” que geram, pois além de explicitarem as condições sistêmicas com as quais jogam, dialogam com um mundo de aparências, expectativas e superficialidades, e, tal como a ficção científica, criam modelos capazes de repensar os contextos nos quais trafegamos (NUNES, 2016, p. 21).

Nunes argumenta que a mentira do artista existe para ser descoberta em algum momento:

Uma parte significativa das proposições miméticas carrega o momento da revelação – quando o indivíduo toma consciência da real natureza daquilo que experimenta - como o suprassumo estético dessa estratégia, o choque realidade-ficção, a descoberta do “trote” (...) Quando a mentira é descoberta, desvela-se sua dimensão conceitual (NUNES, 2016, p. 206).

Dessa forma, Francisco Iwerten, o homem que muitos acreditaram que existia, o artista que ganhou prêmios e quase foi homenageado por uma escola de samba e a revelação de sua inexistência (a revelação do “trote”, como afirma Nunes) nos leva a refletir sobre o mundo em que realidade e ficção parecem indistinguíveis, nos leva a olhar o mundo com olhar de ceticismo e refletirmos sobre as informações que nos chegam.

4. As histórias perdidas do Capitão Gralha

Este capítulo detalha a poética da tese, formada por um álbum de quadrinhos, um guia visual, uma fanpage e uma biografia fake.

O álbum de quadrinhos, intitulado *As histórias perdidas do Capitão Gralha*, lançado em 2015, foi editado por mim, Antonio Eder e Leonardo Melo, com roteiros meus, de Leonardo Melo e JJ Marreiro e contou com diversos artistas⁵³.

O livro Francisco Iwerten, a biografia de uma lenda foi escrito por mim e por Antonio Eder e teve design final de JJ Marreiro.

O guia visual foi produzido por mim e JJ Marreiro.

Finalmente, a *fanpage* do Capitão Gralha está hospedada na rede social Facebook e é administrada por mim e por JJ Marreiro.

4.1. Um pequeno guia visual

A ideia para o álbum *As histórias perdidas do Capitão Gralha* começou a surgir quando se decidiu contar a verdade sobre Iwerten. Durante muitos anos, o Capitão Gralha e Francisco Iwerten eram um tema proibido nas histórias do Gralha. Contar a verdade era uma forma de exorcizar isso e permitir que se brincasse com a herança do personagem.

53. A relação completa dos artistas participantes do projeto: Adauto Silva, Antonio Eder, Daniel Mallzen, Edson Kohatsu, Fernando Lima, Giuliano Peratelli, Gian Danton, JJ Marreiro, Mozart Couto, Leonardo Melo, Marcio Freire e Rui Silva.

Na época eu comecei a conversar com Antonio Eder e Leonardo Melo sobre o assunto. Ao mesmo tempo, JJ Marreiro fazia algumas imagens e esboços de histórias em quadrinhos com o Capitão Gralha, dentro do contexto das chamadas “fanartes” (artes de fã).

A ideia, que surgiu apenas como um álbum de quadrinhos, foi se ampliando e evoluindo para um guia visual, uma biografia fake, uma fanpage, constituindo aquilo que Edgar Franco denomina transmídia.

Segundo Franco (2010) a ideia de criação de universos ficcionais com geração de obras em múltiplos formatos surgiu com Star Wars, de George Lucas, no final década de 1970.

De acordo com Jenkins (apud Franco, 2010, p. 99),

Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões.

Dessa forma, a mitologia do Capitão Gralha e Francisco Iwerten acabou se expandido para uma experiência ampla, que inclui várias mídias e vários níveis de experiência de hiper-realidade, como veremos a seguir.

A discussão sobre o álbum iniciou provavelmente em maio de 2014. No dia 20 de maio de 2014, Leonardo Melo enviou para mim e para o Antonio Eder um e-mail com o primeiro roteiro do álbum.

Era ainda uma proposta, uma ideia a ser analisada, como fica claro pelo texto do e-mail:

Já escrevi o primeiro roteiro para o álbum, vejam e me digam o que acham. Tive a ideia de começar como uma “splash page”, acho que podemos adotar isso para todas as histórias. Também tentei manter aquela linguagem de época e a narrativa cheia de clichês, hehehehe (MELO, 2014b).

Esse roteiro apresentava uma releitura da origem do Capitão diferente da que havia sido publicada na Metal Pesado Curitiba, mas seguia o estilo vintage que pretendíamos adotar para o álbum, com uma narrativa ingênua e pouco complexa.

O texto já apresentava algumas características que seriam padrão em todas as histórias do álbum, entre elas a capa fake e o início com uma *splash page*⁵⁴:

Capitão Gralha: Gênese nas Alturas
Roteiro de Leonardo Melo – Maio/2014

CAPA: Será a mesma capa que vemos no texto do Gian Danton no texto da Metal Pesado, que também será a capa do álbum.

PG 01: *Splash Page.*

Todas as hqs do album começarão com uma “splash page”, no mesmo estilo que Stan Lee fazia na Marvel da década de 60.

54. Splash page é uma página com um único quadro, geralmente de impacto. O recurso é muito usado em quadrinhos de super-heróis.

No caso desta história, vamos imitar a capa de Action Comics 1, primeira aparição do Super-Homem. Nela, o Capitão está na mesma pose do super, erguendo um carro com as próprias mãos. Diferente da capa de Action Comics, contudo, o Gralha está segurando o carro (que é uma viatura da polícia) para impedir que caia numa senhora que está se abaixando. Não precisamos necessariamente ter outras pessoas fugindo da situação como é o caso da Action Comics, deixando espaço aqui para o título, créditos e recordatórios.

RECORDATÓRIO: Quem é esse ser alado com esta incrível força? De onde veio? Quais são suas intenções?

RECORDATÓRIO: Vire a página, curioso leitor, e se prepare para as respostas... se tiver coragem!!! (MELO, 2014b).

O texto apresentava várias características dos quadrinhos da Era de ouro⁵⁵, entre eles a chamada sensacionalista: “Vire a página, curioso leitor, e se prepare para respostas... se tiver coragem!!!”.

55. A Era de ouro dos quadrinhos tem sua origem no final dos anos 1930 e termina em meados da década de 1950. Os pesquisadores das histórias em quadrinhos norte-americanos dividiram os períodos em três: era de ouro, era de prata e era de bronze (atualmente estaríamos vivendo a era moderna, ou pós-moderna, segundo alguns). A era de ouro representa o primeiro grande momento de sucesso dos quadrinhos americanos, quando as vendas eram astronômicas e não havia concorrência de outros meios, de modo que as crianças eram leitoras ávidas dos quadrinhos. As histórias nesse período eram ingênuas, mas muitas vezes engenhosas e experimentais.



Figura 72. Splash page da origem do Capitão Gralha remete à mítica capa do primeiro número de Action Comics. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015

Há aí também um caráter metalinguístico que iria permear todo o álbum. Ao fazer referência à famosa capa da Action Comics, o roteiro remete diretamente à Era de Ouro dos quadrinhos de super-heróis. Ao desenhar a página, JJ Marreiro encheu-a de *easter eggs*⁵⁶, ampliando ainda mais esse aspecto metalinguístico da história. Entre as pessoas que fogem, por exemplo, está o quadrinista Cláudio Seto, diretor editorial da Grafipar, a famosa editora curitibana.

Ao mesmo tempo, eu começava a elaboração dos primeiros roteiros e iniciava a conversação com JJ Marreiro, que ficaria responsável não só pelo desenho de várias histórias, mas também pela diagramação do álbum e teria papel fundamental na elaboração do álbum como simulacro. Dessas conversas surgiu a ideia de fazer um guia. O resultado foi o Pequeno Guia Visual do Capitão Galha – uma publicação em PDF enviada aos autores que trabalharam no álbum de quadrinhos e que servirá de referência para outros autores que posteriormente venha a produzir histórias com o personagem.

56. *Easter egg* (ovo de páscoa) é uma referência oculta em uma obra, seja ela quadrinhos, filmes, músicas etc. A brincadeira está em estimular o leitor a descobrir essas referências.



Figura 73. Capa do Guia Visual do Capitão Gralha.
Fonte: DANTON; MARREIRO, 2014

No meu texto de apresentação para o Guia, escrevi:

Este guia reúne informações textuais e visuais que servirão de referência para criação de histórias do Capitão Gralha.

É importante destacar que dentro da mitologia do personagem, essas histórias foram criadas por Francisco Iwerten e sua equipe. Essa mitologia surge no texto escrito por mim na revista Metal Pesado Curitiba, mas passa a ser ampliada a partir deste guia.

Na biografia estabeleci que houve duas fases do personagem - uma oficial, que era referida no texto da Metal Pesada, e outra posterior ao fechamento da editora Eclipse. Assim, num pri-

meio momento, o personagem tinha poucos poderes. Na fase posterior, com publicações realizadas pelo próprio Iwerten ou histórias inéditas, os poderes e a mitologia se ampliaram de forma experimental em algumas histórias (algo do tipo “histórias alternativas”).

Assim, há uma certa liberdade para trabalhar com o personagem. Entretanto, é necessário que se siga sempre um padrão visual e lógico nas histórias. Este guia surge exatamente para isso, para dar essa base para a produção de novas histórias, evitando-se algo que distorça a lógica do personagem, de seus vilões e seu mundo.

Vale lembrar que todas essas histórias foram realizadas na era de ouro ou, no máximo, na era de prata e, portanto, seguem a estética e a narrativa daqueles tempos. Tempos talvez mais ingênuos, mas de grande criatividade (DANTON; MARREIRO, 2014).

O Guia traz meu texto publicado na revista Metal Pesado Curitiba seguido da primeira imagem do herói, de autoria de Edson Kohatsu e uma parte textual, na qual são apresentados os principais personagens das histórias. JJ Marreiro acrescentou várias imagens de sua autoria, como as do mundo natal do personagem e outras, recolhidas na internet, de armas de ficção científica *vintage*, carros, roupas e até mesmo paisagens de Curitiba de acordo com fotos da época em que se passa as histórias (década de 1940).

O Planeta Byrdphon, lar do Capitão Galha tem inspirações nos ambientes fantásticos de Mongo (Alex Raymond), bem como alguns adereços e figurinos.



Figura 74. O guia mostra visualmente o povo e o mundo de origem do Capitão.

Fonte: DANTON; MARREIRO, 2014

O Guia tem o objetivo de uniformizar visualmente as histórias e impedir que aconteça com o Capitão o que aconteceu com o Galha, cujo uniforme se modificava de uma história para outra.

Essas mudanças no uniforme do personagem foram explicadas no *Artbook* do Galha⁵⁷, lançado em 2015 e ganhador do prêmio HQ Mix na categoria Publicação independente de grupo. Segundo a publicação, as mudanças no personagem eram grandes desde a primeira história:

57. Por tratar da mitologia do Galha e do Capitão Galha, o *Artbook* pode ser considerado mais um elemento de ampliação da mitologia do Capitão e de Iwerten.

Mesmo com a definição do visual do uniforme, a primeira HQ do Gralha tem seis Gralhas diferentes desenhados em 14 páginas!!! Enquanto alguns acertam as “Gemas do Poder”, que deveriam ser algo como os “olhos” do personagem, outros as colocam na altura da orelha. E o número de penachos atrás da cabeça do personagem se torna seis (!) no desenho do Alessandro! O emblema no peito é outro detalhe que sofre alterações nas mãos dos desenhistas, sempre variando. E o troféu de falta de atenção vai para Antonio Eder, que coloca em vermelho a cor do mesmo! (MELO et al., 2015, p.12).

O estabelecimento de uma ambientação, de um universo no qual suas histórias irão se desenrolar, é fundamental como elemento de verossimilhança. Segundo Danton (2010, p. 35) “É necessário imaginar onde o personagem vive, com quem ele se relaciona, como ganha a vida etc... A ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens”.

Esses elementos ajudaram a criar uma obra que se pretende hiper-real, que, lida por um leitor desavisado, seja tida e crida como de fato um álbum que resgata histórias antigas de um personagem obscuro.

A ambientação no caso presente inclui desde a cidade onde se desenrola a maioria das tramas (a provinciana Curitiba da década de 1940) até o mundo natal do personagem, Byrdfhom, ambos detalhados visualmente no Guia acima mencionado.

4.2. O Doutor Destruição

Outro elemento fundamental, que agrega verossimilhança ao álbum, é a construção de personagens, sua caracterização.

Segundo Syd Field (2009, p. 66-67), “a caracterização propriamente dita é expressa pela maneira como eles vivem, seus carros, os quadros pendurados em suas paredes, suas preferências, o que eles gostam de comer, além de outras expressões individuais”.

Curiosamente, em uma história em quadrinhos de super-heróis a caracterização dos vilões é mais importante que a dos super-heróis. Não existem heróis sem vilões. E quanto mais variados e curiosos os vilões, maior a chance de a série vir a se tornar um sucesso.

Batman, por exemplo, tem uma grande galeria de vilões, com destaque para o Coringa, personagem baseado no filme O homem que ri, e cuja caracterização foi variando de um simples palhaço ao psicopata assassino da atualidade. A *graphic novel* A Piada Mortal, de Alan Moore e Brian Bolland (publicada diversas vezes no Brasil, por várias editoras), por exemplo, é focada totalmente no Coringa a ponto de muitos terem se perguntado se ele não era, de fato, o protagonista da história.

Já no texto da Metal Pesado falava-se que a genialidade de Iwer-ten estava em ter percebido que os super-heróis eram um gênero próprio caracterizado, principalmente, pela existência dos vilões.

Assim, iremos nos ater, aqui, nesse primeiro momento, na análise do processo de criação da história que mostra a origem do principal antagonista do Capitão Gralha, intitulada “Surge o Doutor destruição”.

O método de estruturação do roteiro seguiu o modelo *full script*.

Segundo Danton (2010), existem duas estruturas básicas de roteiro: o *Marvel Way* e o *full script*. No *Marvel Way*, desenhista e roteirista conversam sobre a história ou é entregue ao desenhista um *plot*⁵⁸, que ele desenvolve com desenhos sobre os quais serão colocados os textos. Já no *full script*, o roteirista detalha toda a história, página a página, quadro a quadro, indicando já as legendas e diálogos.

Abaixo o início do roteiro:

Página 1

OBS: Faça uma diagramação livre, com quadros tortos, redondos, diagonais, como se fazia na era de ouro. O esquema de 6 quadros só foi se popularizar a partir da Marvel. Então, é de se esperar que a diagramação usada no Capitão seja mais livre. Isso também vai deixar menos pesado o esquema de muitos quadros por página.

TÍTULO: Surge o Dr. Destruição!

CRÉDITOS:

Francisco Iwerten – Roteiro

Rui Barbosa - Arte

Quadro 1 – Quadro grande, ocupando dois terços da página, uma mini-splash page, com título. Vemos o Capitão Galha acorrentado a uma placa e uma enorme serra elétrica se aproximando dele, no canto esquerdo. No canto direito, vemos, em primeiro plano, um doentio Dr. Destruição, rindo e falando.

58. Plot é um breve resumo da história, com os principais acontecimentos da trama.

Dr. Destruição: Débil demagogo, seus desejos defenestraram! Destruirei Curitiba e depois o mundo. E você descansará desolado a dez palmos sem poder desbaratar meus planos descontrolados!

Texto: Quem será esse vilão maluco que ameaça a Cidade das Araucárias? Conseguirá o Paladino da Liberdade salvar a cidade desse demente?

Alguns elementos merecem destaque. O primeiro deles, os créditos, falsos. No álbum todas as histórias são creditadas a Francisco Iwerten, seja como roteirista-desenhista, seja como desenhista. No caso, a arte é creditada a Rui Barbosa, um dos artistas do estúdio de Iwerten (a arte de fato é de autoria de Rui Silveira).

A observação logo no início dá o tom do estilo *vintage* que se espera do desenhista e o orienta sobre como proceder principalmente quanto à diagramação da página.

O esquema de seis quadros por página foi criado por Jack Kirby, na Marvel dos anos 1960. Facilitava o trabalho do desenhista, ao apresentar um lay-out fixo, que podia ser modificado. É composto de seis quadros iguais, colocados lado a lado, dois por fileira. A variedade se consegue unindo os quadros. Os dois quadros da fileira superior, por exemplo, podem ser unidos, da mesma forma que as fileiras abaixo. A união de todos os quadros configura o que é chamado de *splash page*, uma página inteira com um único desenho, um recurso típico da Marvel.

Esse esquema, entretanto, não existia na década de 1940 e a maioria dos artistas preferia experimentar diagramações, ousando

e verificando quais funcionavam e quais não. Havia até mesmo quadros redondos, sinuosos, que seriam uma das marcas da era de ouro dos super-heróis.

Como se pode observar na página desenhada, o ilustrador preferiu uma diagramação mais sóbria, com planos mais retos e apenas duas concessões: o segundo quadro inclinando e o personagem do Capitão “vazando” nos quadros.

Já no primeiro quadro temos uma caracterização tanto do personagem quanto do estilo *vintage* do qual o álbum seria impregnado.



Figura 76. A história “Surge o Dr. Destruição” apresentava o principal vilão da mitologia do Capitão Gralha.
Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 19

A cena reproduz um verdadeiro chavão de histórias em quadinhos e seriados: o herói preso e ameaçado por uma geringonça assassina enquanto o vilão explica seus planos.

Já nesse primeiro quadro temos uma das principais características do Doutor Destruição: sua fixação com a letra “D”, que o leva a falar através da aliteração: “Débil demagogo, seus desejos defenestraram! Destruirei Curitiba e depois o mundo. E você descansará desolado a dez palmos sem poder desbaratar meus planos descontrolados!”. Há algo de irônico aí, já que o próprio vilão admite que seus planos são descontrolados. A escolha da palavra foi tanto para destacar a loucura do personagem quanto para completar a frase com uma palavra iniciada pela letra “D”.

Escrever diálogos em aliteração é tarefa difícil, especialmente pela necessidade de manter a mensagem coerente e sintaticamente correta.

Essa dificuldade foi enfrentada por Edson Kohatsu, que desenhou e escreveu a história “O robô sequestrador” presente no álbum.

Em sua história constava uma carta do Dr. Destruição ao prefeito, que foi escrita inicialmente assim: “Desavisados deste depósito de derrotados denominada Curitiba. Dominei diante dos descrentes, a descendente direta do déspota, prefeito. Dez dígitos de dinheiro dado, desistirei docilmente. Duvide e decidirá o doloroso destino da donzela. Dr. Destruição.”

O texto estava truncado, de difícil entendimento e o desenhista me pediu ajuda. Refiz o mesmo, preservando a ideia, mas dando uma ordem sintática ao mesmo e deixando a mensagem mais clara: “Dominei diante dos descrentes a descendente direta do déspota da denominada Curitiba. Desatinados, depositai em minha demanda

dez dígitos em dinheiro dado e desistirei docilmente. Duvidem e decidirei o doloroso destino da donzela”.

Voltando à história que apresenta o Doutor Destruição, ainda no primeiro quadro da história temos uma legenda: “Quem será esse vilão maluco que ameaça a Cidade das Araucárias? Conseguirá o Paladino da Liberdade salvar a cidade desse demente?”.

Há todo um contexto aqui que reforça a proposta *vintage*. Iniciar a história em quadrinhos com uma cena de impacto, chamativa, geralmente do meio da história era um recurso bastante comum, especialmente nas histórias em quadrinhos da DC Comics da era de prata. O editor Julius Schwartz chegava, por exemplo, a propor uma situação, uma cena, para seus roteiristas, que deveriam desenvolver o roteiro a partir dela.



Embora esse não fosse um recurso necessariamente da era de ouro, o uso do mesmo reforça a ideia de Iwerten foi um antecipador de tendências.

Também nesse texto há expressões exageradas e chavões, como “cidade das araucárias” e “Paladino da liberdade”. Tais expressões

Figura 77. Típica capa da era de prata da DC Comics, com os heróis sendo ameaçados por um cientista louco. Fonte: The Brave, 2015

difícilmente seriam usadas em uma história em quadrinhos atual, a não ser como referência vintage, como é feito aqui.

O roteiro continua, detalhando os quadros da página 1:

Quadro 2 - Alfredo está andando pela rua XV, em Curitiba e passa por um aglomerado de pessoas.

Texto: Um dia nosso herói estava passando pela rua XV quando viu algo fora do normal...

Alfredo: O que está acontecendo?

Quadro 3 – Alfredo se aproxima. Há um grupo de pessoas ao redor de um rádio. Som saindo do rádio com balão quadrado com pontas elétricas. Um homem se vira para Alfredo.

Homem: O que esse maluco está dizendo?

Homem 2: Troca de estação. Tira desse teatro. Coloca na música.

Homem 3 (fazendo gesto de silêncio): Shhhiiii... não é teatro!

Rádio: ...deveras...

O roteiro deixa bem clara a ambientação: a rua XV, de Curitiba, um dos pontos turísticos mais importantes da capital paranaense, tombada como Paisagem por lei estadual do Paraná desde 1974 e onde se encontram pontos turísticos, como a Boca Maldita e o bondinho. O objetivo claro é criar uma associação do personagem com a cidade, mostrá-lo como um herói de Curitiba e permitir uma identificação com o leitor (algo que já era explorado no Gralha).

Entretanto, há aqui uma incoerência proposital: a rua XV só foi fechada para carros em 1972, durante o governo do prefeito Jaime Lerner. Entretanto, estamos aqui no campo da verossimilhança e não da realidade: a grande maioria dos leitores não sabe que na época da his-

tória circulavam carros nessa rua. Assim, a rua fechada apenas para pedestres pode não ser real, histórica, mas é verossimilhante.

A fala no rádio, cortada, já apresenta ao leitor a figura do Doutor Destruição através de uma única palavra: “deveras”. Assim, através dessa única palavra, o leitor deduz quem está falando (Deveras, inclusive, se tornará um bordão⁵⁹ do vilão, como é mostrado nessa e outras histórias).

O roteiro segue para a segunda página:

Página 2

Quadro 1 – Mais uma vez o grupo ao redor do rádio.

Rádio: ...o desastre que se delineia. A danação a que me dedico demonstrará que...

Alfredo: O que é isso?

Homem: Um doido deixou essa gravação na rádio. Está ameaçando destruir a cidade.

Quadro 2 – Close do rádio.

Locutor: Esta foi a declaração que recebemos. Nossa equipe de reportagem procurou o chefe de polícia e ele afirmou que não há nenhum risco. “É provavelmente apenas mais um maluco querendo aparecer”, afirmou ele.

Quadro 3 – Os homens conversando.

Homem: Eu disse que era maluquice. Devia ter colocado na música. Está tocando Aracy de Almeida na outra estação.

Homem: Ainda bem que estamos...

59. Bordão é uma expressão repetida por um personagem em diversas situações, servindo para caracterizá-lo.

Quadro 4 – Outro homem fala, enquanto vemos uma enorme onomatopeia e uma forte luz ilumina o grupo, assustando a todos, inclusive o homem que está falando.

Homem: ...seguros...

Onomatopeia: Brrrummmm!

Quadro 5 – Agora vemos o que provocou o barulho: há um enorme buraco em plena rua XV. Enquanto isso, o capitão entra num beco, ou algo parecido.

Texto: Enquanto todos se aproximam da cratera deixada em plena Rua XV pelo raio do malfeitor, nosso herói procura um local para se trocar.

Homem: Esse homem pode ser maluco, mas é perigoso!

Quadro 6 – O Capitão veio voando sobre a Rua XV. A cena é vista de baixo para cima. Vemos os pedestres em primeiro plano e, em segundo plano, majestoso, o Capitão. Quadro maior.

Texto: Felizmente a cidade de Curitiba tem o seu defensor...

Homem: Olhem, o Capitão Galha!

Capitão: Está tudo bem, amigos, eu cuido disso!

Mais uma vez a fala do rádio (definida iconicamente através do balão com pontas elétricas) apresenta fragmentos do discurso do Doutor Destruição. A ideia aí é mostrar que há uma fala maior sem, no entanto, fatigar o leitor com um discurso longo com o uso da aliteração. É também uma forma de tornar o balão mais sintético, menos denso. Segundo Danton (2015, p. 35), “Escrever para quadri-nhos é a arte da síntese. Deve-se escrever o máximo com o mínimo de palavras”.

Outro ponto a destacar aqui é o último quadro, que mostra finalmente, o herói da história. Ele é mostrado em ângulo inferior (ou *contra-plongée*).

Laurent Jullier e Michel Marie (2012, p. 22), ao comentarem os planos cinematográficos, afirmam: “O ponto de vista é apresentado antes de tudo pela localização. É o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar. Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições da câmera conduzem uma série de conotações”.



Figura 78. Ambientação na Rua XV não é real, mas é verossímil. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 20

O objetivo do ponto de vista nesse último quadro é claro: empoderar o personagem.

Segundo Marcel Martin (2003, p. 41), o contra-plongée “dá geralmente uma impressão de superioridade, exaltação e triunfo, pois faz crescer os indivíduos e tende a torná-los magníficos”.

O roteiro segue para a página 3:

Página 3

Quadro 1 – Quadro maior. O Capitão está meio que flutuando no céu. Pode fazer linhas cinéticas das vibrações.

Capitão: O raio destrutor provocou uma vibração nas moléculas de ar. Minhas penas super-sensíveis conseguem identificar essa vibração. Basta seguir o rastro.

Quadro 2 – Agora estamos dentro do esconderijo do Dr. Destruição. É uma mistura de biblioteca com laboratório. Nas estantes se vê livros de autores iniciados com a letra D, como Dh Lawrence, Dashiell Hammett, Charles Dickens, Dostoievski, Alexandre Dumas, Daniel Defoe, Charles Darwin, Arthur Conan Doyle, Dante Alighieri e os títulos: Drácula, Dom Quixote, Divina Comédia. O Doutor está mexendo em algum daqueles aparelhos estranhos e completamente sem utilidade ou lógica. Há uma janela grande ou claraboia, pela qual o Capitão vai entrar.

Dr. Destruição: Depois desse aviso, decidirão me dedicar sua atenção!

Quadro 3 – Close do Dr. Destruição, espantando, enquanto se vê uma grande onomatopeia ocupando o quadro. O Dr. Destruição olha para trás.

Dr. Destruição: Mas... deveras!

Onomatopéia: Crassshhhhhh!

O destaque aqui vai para a estante do vilão, mostrada em primeiro plano no quadro, apenas com livros que tenham título ou autores iniciados com a letra D. Embora o roteiro descrevesse várias outras obras, o desenhista inclui apenas quatro livros em destaque, deixando os outros na sombra.



Figura 79. Estante destaca autores com nomes iniciados pela letra D.
Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 21

O quadro caracteriza o vilão. Primeiro por sua fala, em aliteração. A engenhoca que ele manipula o caracteriza como um cientista e as estantes repletas de livros como alguém erudito. É possível que nes-

te momento o leitor não perceba a importância dos livros na estante, mas certamente voltará a eles após ler toda a história. Os livros são um gancho do que será mostrado e preparam, subliminarmente, o leitor para a narrativa seguinte.

Continuando a página três:

Quadro 5 – O Doutor com uma arma estranha na mão, apontando para o Capitão.

Dr. Destruição: É doutor. Doutor Destruição!

Quadro 6 – O Doutor disparando a arma. Um feixe de energia sai dela e prende o capitão.

Capitão: Que ardil diabólico é este? Não consigo me mexer!

Dr.: Deveras interessante. O Defensor de Curitiba agora está indefeso!

Quadro 7 – Close do Capitão, fechando os olhos.

Capitão: Eu estou...

Quadro 8 – Close do Doutor, irônico.

Doutor: Dormindo?

O ponto interessante aqui fica por conta dos dois quadros finais, em que a fala do Capitão é complementada pela fala do Doutor.

Na página quatro começa a parte essencial da história, a razão de ser da mesma:

Página 4

Quadro 1 – Close-up do Capitão. Ele está acordando e

abrindo os olhos.

Texto: Depois...

Quadro 2 – O Capitão acordou e vê uma serra circular enorme se aproximando dele. O quadro deverá ser elaborado com o Capitão à esquerda e o Doutor à direita, para facilitar a ordem correta de leitura dos balões. Quadro grande, de impacto.

Capitão: Maldito vilão!

Dr. Destruição: Deveras! Você foi derrotado! Com o débil defensor fora do caminho, detonarei minha arma e destruirei a cidade!

Quadro 3 – Close do Capitão, indignado.

Capitão: Mas por quê? Qual o sentido dessa destruição insana?

Quadro 4 – Close do Doutor, de costas para o Capitão (que aparece ao fundo). Ele parece triste, prestes a chorar.

Dr. Destruição (triste): Por que? Ora, desista!

Texto: O doutor sente os olhos lacrimejarem. Ele pode querer não contar, mas nós conhecemos sua história.

Quadro 5 – Uma panorâmica de uma mansão.

Texto: Seus pais eram das famílias mais ricas de Curitiba. E sua casa havia uma imensa biblioteca, dividida em vários compartimentos.

Quadro 6 – Um carro antigo, da década de 1930 na frente da casa. Faça com muitos moleques apinhados dentro dele. Uma cena com toque até meio cômico mesmo.

Texto: Um dia a família foi visitar o litoral. A família era imensa e os pais não perceberam que um dos filhos havia ficado na casa.

Essa é não só a mais importante parte da história, mas a mais interessante. A fala do Capitão: “Mas por quê? Qual o sentido dessa destruição insana?” irá desencadear o *flash back*⁶⁰ que contará a história do vilão.



Figura 80. A origem do Dr. Destruição é contada em flash back. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 22

60. Segundo Danton (2010, p. 42), “Flash back é tudo aquilo que é contado, mas aconteceu antes do tempo real da história”.

Há um elemento de metalinguagem aqui. O narrador parece conversar com o leitor (“O doutor sente os olhos lacrimejarem. Ele pode querer não contar, mas nós conhecemos sua história”). O tom da narrativa é, assim, tanto metalinguístico quanto irônico, principalmente pelo que está sendo mostrado (o vilão, fragilizado). Infelizmente o desenho, realista, não destacou a ironia da cena (talvez aqui coubesse um desenhista com um estilo mais cartunesco).

Seguimos para a página 5:

Página 5

Quadro 1 – Um corredor de biblioteca, com livros dos dois lados e o pequeno doutor ao fundo.

Texto: O pequeno garoto tinha apenas sete anos na época e gostava de visitar a biblioteca. Sem querer, ele se trancou e não conseguiu sair.

Quadro 2 – A mesma cena, mas agora aproximada, como se tivéssemos dado um zoom. Só que a agora o garoto está chorando.

Texto: Ele gritou, gritou e gritou, mas ninguém ouviu.

Quadro 3 – O garoto sentado na mesa, lendo.

Texto: O pobre guri ficou ali sozinho, por um dia inteiro, com fome e sede. Suas únicas companhias eram os livros queridos.

Quadro 4 – O garoto na biblioteca, lendo. Varie o ângulo.

Texto: Ele estava preso exatamente na sessão da biblioteca em que ficavam livros e autores com a letra D. Dickens, Dostoiévski, Daniel Defoe e Darwin foram os amigos que o consolaram naquele dia.

Quadro 5 – De novo a biblioteca. O menino está em pé, insensível, enquanto a mãe o abraça e o pai observa.

Texto: Depois de um dia, os pais finalmente deram falta do caçula e voltaram para resgatá-lo. Mas era tarde demais. Essa experiência traumática provocou dois efeitos terríveis: o garoto desenvolveu uma verdadeira obsessão pela letra D e um ódio profundo pela humanidade.

Quadro 6 – Uma imagem do Doutor, sem cenário, destacando seu uniforme.

Texto: Quando cresceu, usou todo o dinheiro da família para se transformar no maior vilão que Curitiba jamais viu.

Essa página conta, finalmente, a origem do vilão. Trata-se de uma página inteira apenas de texto (sem diálogo), que sumariza os acontecimentos. Apesar de ser um texto narrativo, não é redundante em relação ao desenho, apresentando uma camada a mais de informação.

O desenhista fez mudanças na história, o que é comum, pois dificilmente um roteiro é seguido à risca. Uma das modificações certamente beneficiou a narrativa: ao apresentar no quadro dois o vilão ainda criança, mostra-o de corpo inteiro, de frente para o leitor, mesmo plano do último quadro em que ele está praticamente na mesma posição, mas agora transformado em adulto e já como vilão. O que é narrado entre esses dois quadros representa os fatos que levaram a transformação da criança inocente do quadro dois no louco maníaco pela letra D do quadro seis.



Figura 81. O último quadro “reflete” o segundo quadro, indicando o processo de transformação do vilão.

Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 23

Um detalhe pequeno merece ser destacado: o uso da palavra “guri”. Comum em Curitiba, ele torna autêntico o texto, já que Iwer-ten era Curitibaano. São detalhes como esse, pequenos e quase imperceptíveis que constroem a verossimilhança do roteiro.

E a página final:

Página 6

Quadro 1 – Voltamos ao presente. O Doutor está segurando uma alavanca, prestes a puxá-la. Ao fundo, o Capitão.

Dr. Destruição: Está decidido! Enquanto a serra o desconjunta, eu detono a bomba que irá desmoronar Curitiba!

Quadro 2 – O capitão, em cena de impacto, quebrando as correntes. Som de onomatopeia. O vilão se encolhe.

Capitão: Não hoje, vilão!

Dr. Destruição: Deveras!

Quadro 3 – O Capitão se aproximando para pegar o Doutor, que se encolhe.

Capitão: Você certamente não conhece minha super-força. Essas correntes não eram nada para mim. Eu apenas queria saber quais eram seus planos...

Quadro 4 – O Capitão descendo do vôo, segurando o Doutor. Lá embaixo, o chefe de polícia o espera.

Texto: E assim, o Capitão Gralha salvou o dia mais uma vez!

Quadro 5 – O Doutor numa cela com o livro O idiota, de Dostoiévski, na mão.

Texto: Mas o Doutor destruição não achou de todo ruim. Ele aproveitou para ler a obra completa de Dostoiévski!

Se a história inteira brinca com os chavões de era de ouro dos super-heróis, esta página em específico é o ápice desse processo. O

herói consegue se salvar com tanta facilidade que o leitor atual se pergunta se em algum momento ele de fato correria risco – uma sensação que certamente terão hoje os fãs que assistem seriados matins antigos, cujos capítulos sempre terminavam com o herói em situação de extremo perigo, perigo que era facilmente contornado no início do capítulo seguinte. Esse sentido de humor insere-se dentro do conceito de pastiche.

Segundo Débora Maria da Silva Martins e Paulo Alberto da Silva Sales (2013),

O caráter ambivalente deste advento intitulado por pastiche é o método inovador de intertextualizar e ressaltar os momentos esquecidos pelos leitores ou simplesmente pouco discutidos na literatura. Seu papel é trazer a tona discussões apagadas para serem olhados com feições investigativos e paródicos. Ao aproximar da paródia, está sendo realizada uma homenagem que sublinha textos antecedentes para formar e mostrar a força e o prestígio da tradição canônica que muitas pessoas desconhecem.

Esse caráter paródico é ainda mais destacado com o final, em que o vilão, apesar de preso, sente-se feliz por agora poder ler a obra completa de Dostoievski.



Figura 82. O final da história revela o sentido de pastiche da HQ.
Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 24

4.3. O pinhão bicéfalo

Um método diferente de produção foi usado na história “Capitão Gralha versus o Pinhão Bicéfalo”, com desenhos de Antonio Eder.

Aqui cabe um parêntese sobre o nosso processo criativo. Eu e Antonio Eder trabalhamos juntos desde meados da década de 1990 e fizemos diversos trabalhos em conjunto, entre eles a *graphic novel* em duas partes Manticore, ganhadora de diversos prêmios.

Normalmente os desenhistas preferem um método ou outro (Jean Okada, com o qual trabalhei nos Exploradores do Desconhecido prefere o *full script* e me cobra quando o roteiro não é detalhado; Joe Bennett, com o qual fiz, entre outros, a Insólita Família Titã prefere o *Marvel way*, que lhe dá mais liberdade de trabalhar o *storytelling*).

Com Antonio Eder, no entanto, o método varia de um momento para o outro, dependendo da necessidade. Mais de duas décadas de parceria faz com que ambos consigam identificar exatamente qual o método é mais eficiente para este ou aquele trabalho.

No caso presente, Antonio Eder desenhou toda a história em rafe. Na primeira página, chegou a escrever um texto-base, que serviu de guia para o roteiro.

Com esse rafe em mãos, fiz o texto. Como já temos muito tempo de trabalho juntos, não precisei nem mesmo separar o texto por quadrinho, pois sabia que Antonio saberia exatamente onde colocar cada legenda e diálogo.

O roteiro da primeira página ficou assim:

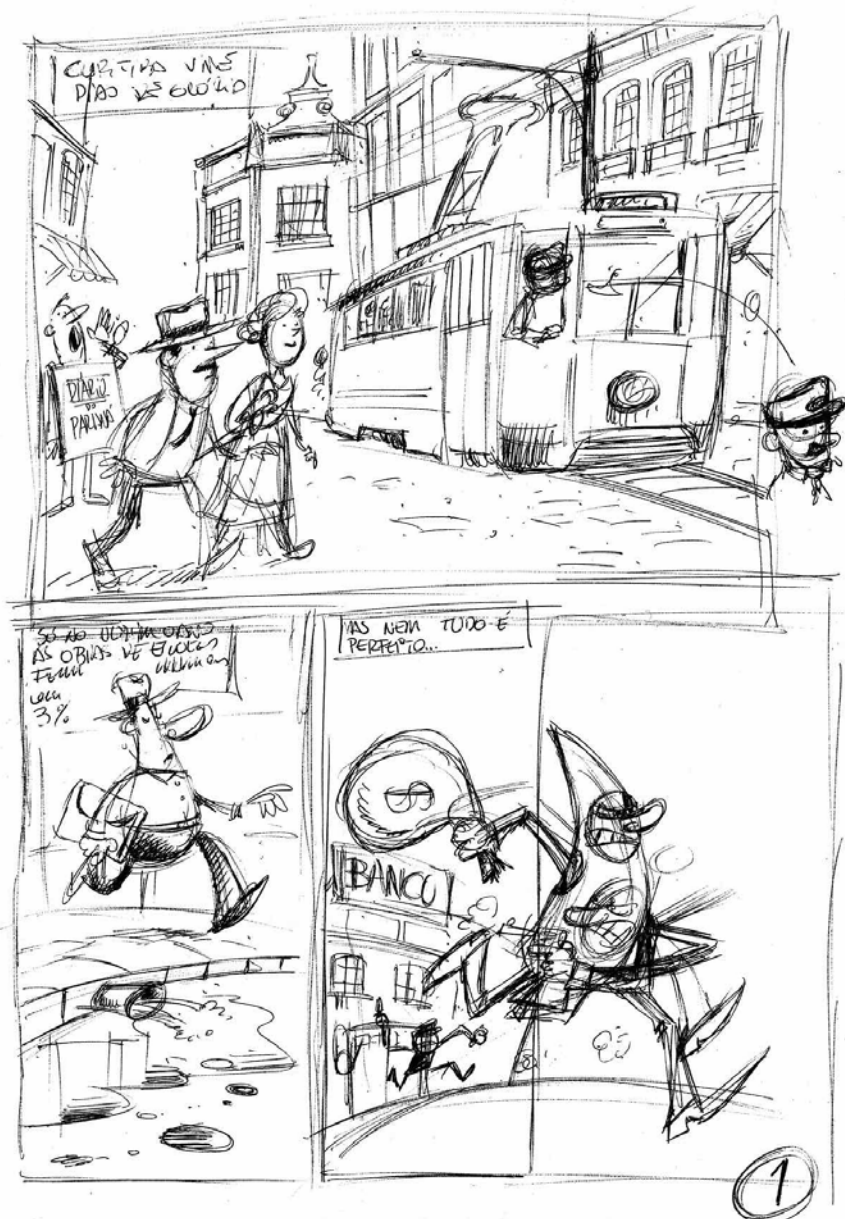


Figura 83. Rafe da primeira página da história “O pinhão bicéfalo”.
Fonte: EDER, 2014



Figura 84. Página pronta do «Pinhão bicéfalo».
Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 91

Página 1

Texto: Este é mais um dia comum na capital das araucárias. Tudo está perfeito e calmo na cidade... Os cidadãos estão tranquilos, vivendo suas rotineiras vidas.

Espere, não tão calmo assim!

O rafe normalmente é um esboço que sofre grandes modificações na versão final. Desenhistas experientes, no entanto, já “rafeiam” exatamente o que será desenhado, como aconteceu nessa primeira página, que ficou praticamente igual ao rafe.

Vale destacar a simplicidade desse roteiro *Marvel way* na comparação com o *full script*. Mas é importante lembrar, no entanto, que esse é um tipo de roteiro que só pode ser usado em algumas situações, mais especificamente quando o desenhista tem longo tempo de experiência e lida bem com a narrativa visual e há uma boa interação entre a dupla roteirista-desenhista.

Um aspecto interessante do texto são os vários trocadilhos com a comida que foram usados na história (“pinhão indigesto”; “Você vai cozinhar na prisão”). Aqui, mais do que o pastiche, a ideia era de fato fazer uma história abertamente cômica, principalmente em razão do traço cartunesco de Antonio Eder, que decididamente não encaixa no gênero super-heróis.

Aliás, foi criada toda uma justificativa para a presença dessa história no álbum. Como aconteceu com todas as outras histórias, essa foi assinada por artista fake, um suposto auxiliar do estúdio de Iwerten. Eder assinou “Biribinha”, um pseudônimo que já havia usado no álbum Bocas Malditas. A justificativa, portanto, precisava também explicar a presença de Biribinha no álbum anterior.

Assim, no texto anterior à história, é explicado o “contexto” de criação da HQ:

A história do Pinhão Bicéfalo surgiu como uma espécie de favor de Iwerten para o faxineiro do estúdio, que já revelara algum talento para o desenho e colaborara ajudando a finalizar algumas HQs de outros desenhistas (provavelmente nunca saberemos quais histórias tiveram a colaboração dele, mas Iwerten, em carta a um fã que havia reclamado da história por seu tom humorístico faz a revelação de que se sentia em dívida com Biribinha por sua ajuda que não se restringia à faxina do escritório) (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 90).

O texto emula o estilo de outros textos de abertura, comuns em álbuns de resgate, a exemplo da coleção Carl Barks, da editora Abril, em que textos iniciais, assinados por Marcelo Alencar apresentavam curiosidades sobre as histórias, processo criativo, entrevistas do autor e cartas a fãs. Todos esses elementos são também utilizados no nosso simulacro como forma de dar verossimilhança e aumentar a sensação de hiper-realidade.

Assim, a história humorística se justifica num gibi de quadrinhos pelo favor que Iwerten devia um favor ao faxineiro. No final do álbum, na biografia fake de Biribinha, essa relação é mais detalhada:

Biribinha é provavelmente o personagem mais curioso do estúdio de Francisco Iwerten. Tudo que sabe dele é que era o faxineiro do estúdio e fã incondicional do Capitão Galha. Em algum momento ele se mostrou interessado em participar de algum modo da produção das histórias.

Biribinha acabou arte-finalizando o trabalho dos colegas ou terminando histórias incompletas. Mas seu traço não combinava em nada com o estilo dos super-heróis, de modo que Iwerten escreveu para ele uma aventura num estilo mais car-tunesco, com um vilão que respondia pela ridícula alcunha de Pinhão Bicéfalo.

Mesmo sendo uma participação muito pequena, Biribinha ficou extremamente empolgado com sua participação na revista. Existem relatos de que ele passou um mês inteiro percorrendo as casas de amigos e conhecidos para mostrar a revista com sua participação. Uma visita que deveria durar alguns minutos e acabava durando horas, a ponto de muitos se recusarem a recebê-lo (EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 124).

Em tom humorístico e depreciativo, o texto segue descrevendo a paixão de Biribinha pelos quadrinhos e suas tentativas malogradas de se tornar quadrinista, inclusive fazendo o curso no Instituto Universal Brasileiro⁶¹, informação que constava na biografia de Biribinha no álbum Bocas Malditas.

61. O Instituto Universal Brasileiro foi a segunda escola de educação a distância criada no Brasil, em 1941. A partir da década de 1970 a empresa ficou conhecida por anunciar em revistas em quadrinhos. O sentido de humor aí é que, embora o Instituto de fato oferecesse curso de desenho, nenhum desenhista famoso foi formado por ela, talvez pela dificuldade de ensinar desenho a distância.

Há um boato de que Jaime Cortez, desenhista do Capitão 7, ao ver seu desenho, teria aconselhado o rapaz a voltar a varrer o estúdio. No final dos anos 1960 ele fez o curso de desenho do Instituto Universal Brasileiro, o que não melhorou em nada sua sorte. Na época o máximo que conseguiu foi colaborar com alguns fanzines e revistas alternativas. Em 2014 os editores do álbum Bocas Malditas, por caridade, deixaram que ele desenhasse uma das histórias do álbum. Apesar da pequena participação, o velhinho de 98 anos se sentiu orgulhoso e ainda sonha em um dia desenhar um super-herói (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 124).

Um aspecto que me incomodava era a origem do vilão. Não parecia haver razão para Tupã transformar os gêmeos em um pinhão, especialmente para leitores de fora do Paraná (leitores paranaenses provavelmente conseguirão fazer a ligação com o Capitão Galha, uma vez que a ave galha é responsável por plantar a pinha). A forma de lidar com isso foi “brincar” com a falta de verossimilhança, transformando-a em piada na própria história “Até hoje não entendi por que ele transformou a gente em pinhão”; “Ah, vai saber o que se passa na cabeça de Tupã... o importante é que agora estamos ricos!”).

Além disso, o texto inicial procurou justificar essa fixação no fruto tipicamente Curitibano como uma preferência gastronômica do quadrinista:

A escolha aí foi provavelmente gastronômica: o criador do Capitão Galha era fanático por pinhões. Pessoas que o visitaram no estúdio contam que era muito comum vê-lo comendo-os entre a produção de uma história e outra. Além disso, ao que

parece, tanto ele quanto o Biribinha acreditavam que o pinhão tinha poderes extraordinários, capazes de tornar o cérebro mais ágil e poderoso (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 90).

A ideia da crença nos poderes do pinhão para ativar o cérebro foi sugestão de Antonio Eder, o que mostra o nível de interação da dupla, em que o trabalho final é sempre resultado de uma série de intercâmbios.

Esses textos de abertura (intitulados “As fabulosas narrativas de Iwerten”), aliás, são um dos maiores atrativos do álbum e certamente um dos melhores exemplos da proposta de hiper-realidade que queríamos imprimir à publicação.

4.4. As fabulosas narrativas de Iwerten

Para dar uma noção de hiper-realidade era necessário pensar no contexto de criação das histórias, na justificativa para as mesmas, cercar a criação de tantos detalhes que desse ao leitor a impressão de estar lendo uma história de fato antiga, um resgate. Para isso foram introduzidos no volume textos de abertura, que davam detalhes sobre o processo de criação das histórias ou curiosidades.

Na abertura da história O robô sequestrador, por exemplo, lê-se o seguinte:

Em o robô sequestrador vemos um tipo diferente de HQ do Capitão Gralha: uma história romântica. Em uma carta endereçada ao fã José Inácio Feitosa, Iwerten disse que a ideia para o roteiro surgiu de uma sugestão do próprio desenhista, Elton

Koshikawa, que, na infância vira, em uma das fazendas que seu pai trabalhara, um empregado ser escorraçado por ter se apaixonado pela filha do patrão. Iwerten soube aproveitar o mote para criar uma bela HQ super-heroiesca, com toques de ingenuidade e de crítica social.

Mas o grande destaque aqui vai para a arte Koshikawa. Quando voltou dos EUA, Iwerten trouxe vários gibis que comprara lá e o desenhista de origem japonesa mergulhou neles. O resultado disso é que seu estilo mimetiza perfeitamente alguns dos melhores artistas da era de ouro dos super-heróis. (...)

Essa história que levou Iwerten a se convencer que o amigo era a pessoa ideal para produzir uma HQ para o mercado americano, a famosa história em quadrinhos que o Capitão enfrenta os japoneses que foi enviada para Bob Kane e acabou nunca sendo publicada (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 41).

Esses pequenos detalhes (a história “verídica” que teria inspirado a HQ, por exemplo) tornam a HQ verossimilhante.

Aliás, Edson Kohatsu, que foi o criador do uniforme do Capitão entrou no projeto posteriormente e houve, da minha parte, o temor de que ele não se adequasse ao estilo *vintage* que se pretendia imprimir ao álbum. No entanto, o resultado final foi surpreendente. Kohatsu conseguiu mimetizar perfeitamente o estilo das histórias em quadrinhos da era de ouro. Daí surgiu a ideia de acrescentar o detalhe de que Iwerten também teria se espantando com o resultado e concluído que o desenhista seria ideal para uma tentativa de entrar

no mercado americano (uma tentativa malograda, já que Bob Kane teria simplesmente ignorado a HQ).

A construção do simulacro não se restringiu ao texto, mas se ampliou para uma ideia textual-icônica. Assim, jornais antigos, capas de livros e outras imagens ajudam a mergulhar o leitor na hiper-realidade.

As Fabulosas Narrativas de Iwerten

Robôs e Romances

Em *O Robô Sequestrador*, vemos um tipo diferente de HQ do Capitão Gralha: uma história romântica. Em uma carta endereçada ao fã José Inácio Feltosa, Iwerten disse que a ideia para o roteiro surgiu de uma sugestão do próprio desenhista, Elton Koshikawa, que, na infância vira, em uma das fazendas que seu pai trabalhara, um empregado ser escorraçado por ter se apaixonado pela filha do patrão. Iwerten soube aproveitar o mote para criar uma bela HQ super-heroesca, com toques de ingenuidade e de crítica social.

Mas o grande destaque aqui vai para a arte de Koshikawa. Quando voltou dos EUA, Iwerten trouxe vários gibis que comprou lá e o desenhista de origem japonesa mergulhou neles. O resultado disso é que seu estilo mimetiza perfeitamente alguns dos melhores artistas da era de ouro dos super-heróis.



Destaque também para a diagramação extremamente dinâmica, com quadros que se transformam em curvas ou simplesmente ondulam pela página.

Essa história levou Iwerten a se convencer que o amigo era a pessoa ideal para produzir uma HQ para o mercado americano. A famosa história em quadros na qual o Capitão enfrenta os japoneses foi enviada para Bob Kane e acabou nunca sendo publicada.

Uma curiosidade é que essa história, que fazia parte da 19ª edição do fanzine, não tem capa, mas tem uma página a mais. É provável que Iwerten tenha, nessa edição, feito uma experiência com a *splash page* servindo como capa ou, talvez, tenha existido uma capa e ela se destacou do único exemplar existente atualmente.

■ Gian Danton



Figura 85. Os textos sobre as histórias ajudam a dar verossimilhança ao álbum.

Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 41

O texto de abertura da HQ “A vingança do Doutor Destruição”, por exemplo, cria uma camada a mais de informação ao personagem Francisco Iwerten: a influência de Monteiro Lobato:

A lenda de Ícaro sempre fascinou Francisco Iwerten, desde que leu o livro *O Minotauro*, de Monteiro Lobato. Em meio às aventuras dos meninos do sítio, Lobato conta a história de Ícaro, que escapou do labirinto do Minotauro fabricando asas, mas aproximou-se muito do sol e a cera que grudava as penas aos seus braços derreteu, levando-o à morte. É possível que essa história tenha servido de inspiração para o surgimento do Capitão Gra-lha (assim como as tiras de *Flash Gordon*), mas certamente são uma bela metáfora da própria trajetória do criador.

Como Ícaro, Francisco Iwerten foi alguém que ganhou asas e que voou junto com seu personagem. Mas, ao invés de penas, ele tinha sua imaginação e, da mesma forma que Ícaro, Iwerten chegou próximo demais do sol e viu seu sonho derreter (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 98).

Na história “O homem mais rico do mundo” o texto introdutório apresenta mais uma informação que ajuda a compor o mito Francisco Iwerten: a de que a família teria abrigado um anarquista espanhol. O sonho do anarquista, de um mundo sem dinheiro, teria inspirado Iwerten a escrever a HQ “O homem mais rico do mundo”:

Sempre que nos visitava, trazia alegria para a casa. Uma de suas histórias mais famosas era o sonho de que o mundo seria uma utopia se não existisse dinheiro. Apesar de contado numa famí-

lia de burgueses – ou talvez por isso – o chiste provocava sempre risos abertos”, disse Iwerten, em entrevista ao antológico fanzine Mundo dos Heróis, o primeiro fanzine brasileiro dedicado a resgatar os personagens da Golden Age. “Eu aproveitei essa ideia em uma das histórias do Capitão Gralha e a ampliei: e se não só o dinheiro, mas tudo de valor desaparecesse de momento para o outro? (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 58).

Uma estratégia de verossimilhança é fazer comentários críticos sobre as fontes citadas. No mundo real, nada é perfeito e indicar imperfeições pode ser uma forma de levar o leitor a acreditar no que é dito. Esse recurso foi usado no texto de abertura da segunda parte da história “Invasão Extraterrestre”. O texto é dedicado a investigar as referências usadas por Iwerten para o design dos extraterrestres e sua semelhança com o monstro Cthulhu, de H. P. Lovecraft (de fato, no roteiro eu pedia que os ETs tivessem no rosto tentáculos que lembrassem o deus-demônio lovecraftiano, como homenagem a uma das primeiras mitologias hiper-reais da literatura).

O texto cita um autor que teria escrito sobre o assunto e o critica:

O crítico Carlos Campos escreveu que “A mitologia lovecraftiana entremeia-se à narrativa de Iwerten com resultados díspares. Se por um lado, a história vaga pelas águas da metalinguagem, por outro, rompe a tradição dos antigos, usando sua simbologia em um personagem irrelevante”.

Uma leitura atenta do artigo dá a entender que Carlos Campos na verdade nunca leu a história original e a criticou “por ouvir dizer” (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 82).

A estratégia de citar outros autores, dando-lhes autoridade é, como já foi dito, um elemento que confere verossimilhança ao produto final, mas é preciso evitar que essas referências pareçam perfeitas demais e isso é feito através da estratégia de deduzir que o autor criticou a HQ sem a ter lido. Vale também destacar que o estilo textual da citação difere radicalmente do restante, em um texto empolado, repleto de termos pouco usuais (“entremeia-se”, “resultados díspares”, “vaga pelas águas da metalinguagem”) como forma de dar mais autenticidade à citação.

Monstruosas referências

Uma coisa que chama atenção nessa aventura do Capitão Gralha é que os extraterrestres são caracterizados por rostos repletos de tentáculos. Isso levou alguns críticos a especularem se Iwerten não teria sido influenciado pelo escritor norte-americano H. P. Lovecraft, cujo monstro mais famoso é Cthulhu, um deus-demônio ancestral com um corpo robusto, asas e tentáculos no rosto.

O crítico Carlos Campos escreveu que “A mitologia lovecraftiana entremeia-se à narrativa de Iwerten com resultados díspares. Se por um lado, a história vaga pelas águas da metalinguagem, por outro, rompe a tradição dos antigos, usando sua simbologia em um personagem irrelevante”.

Uma leitura atenta do artigo dá a entender que Carlos Campos na verdade nunca leu a história original e a criticou “por ouvir dizer”.

Entretanto, a semelhança dos ETs com Cthulhu é irrefutável. O fanzine Mundo dos Heróis, na sua edição de abril de 1973, afirma que o desenhista curitibano havia lido as histórias de Lovecraft, que comprara numa estação de trem em Nova York e ficara impressionado, tendo usado essa referência em seu épico.

A verdade, no entanto, pode ser mais prosaica. Em uma carta endereçada a um fã, Iwerten afirma que alguns anos antes tivera uma severa infecção intestinal por conta de uma refeição de frutos do mar saboreada na cidade de Morretes, litoral do Paraná. A partir daí, o desenhista passou a ter péssimas lembranças de polvos, lulas e assemelhados...

■ Gian Danton



Figura 86. A citação de um crítico que teria escrito sobre Iwerten sem ter lido a história torna mais verossímil o texto.

Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 82

4.5. A polêmica sobre Iwerten

Outro elemento essencial para a estratégia de hiper-realidade no álbum é a biografia de Francisco Iwerten. O texto publicado em 1997 na Metal Pesado Curitiba já trazia uma biografia do artista *fake*, mas o desafio agora era expandir essa biografia, acrescentando mais detalhes e aumentando a verossimilhança.

Minha opção foi iniciar o texto por uma suposta polêmica: como Iwerten, sendo descendente de alemães havia sido escolhido pelos americanos para um projeto cultural que visava justamente afastar o Brasil da influência germânica?

A questão surgiu do fato de que a maioria das pessoas com as quais eu conversava considerava Iwerten um sobrenome alemão (na verdade, Iwersen é um sobrenome escandinavo, conforme me informou a pesquisadora de quadrinhos Sônia Luyten, o que me levou a acrescentar mais um fato à lenda: os Iwerten teriam origem escandinava e o “s” teria sido trocado por “t” quando da mudança para a Alemanha).

Iniciar por uma suposta polêmica é uma estratégia verossimilhante: é tão verdadeira a existência de Iwerten que há inclusive um debate acadêmico sobre fatos de sua vida.

Assim, Iwerten é escolhido por ser um judeu de origem germânica que fugiu do nazismo, enquanto sua família sucumbiu em campos de concentração:

Claro que a ascendência judaica nunca foi exposta na imprensa local, até pelo caráter anti-semita da sociedade brasileira (muitos devem se lembrar que o Brasil quase entrou na guerra ao lado da Alemanha e havia grande simpatia pelo fascismo entre a população brasileira). Aliás, os próprios Iwerten nunca se preocuparam em destacar essa ascendência, preferindo aparecer como migrantes germânicos.

Assim, o serviço secreto norte-americano provavelmente conhecia a história secreta de Iwerten e sabia que seu drama pessoal poderia ser de grande valor na propaganda anti-nazista (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 109).

Há aqui elementos dramáticos clássicos: o homem fugindo de um regime ditatorial que fará de sua arte uma metáfora da luta contra a opressão. Na atualidade esse enredo é quase um arquétipo, vide a trajetória de pessoas como Fritz Lang⁶². O drama é uma forma de associar o leitor ao personagem através da identificação. Ao sentir como ele, o leitor acredita nele. Mais que isso, a história da fuga e da perseguição serviu para que lançasse uma ponte entre a vida de Iwerten e seu personagem:

Ao olharmos a origem do Capitão Gralha, impossível não pensar que Iwerten tivesse refletido em seu famoso personagem

62. Fritz Lang é um cineasta austríaco, peça fundamental do expressionismo alemão (ele foi um dos responsáveis pelo roteiro do clássico *O Gabinete do Dr. Caligari*, que inaugurou o expressionismo no cinema). Hitler queria que Lang fosse seu cineasta oficial, mas o diretor, de ascendência judia, fugiu da Alemanha temendo que sua ascendência fosse descoberta. Nos EUA ele realizou diversos filmes anti-nazistas, como *O homem que quis matar Hitler*, de 1941.

sua própria história: afinal, não era também ele um exilado, cuja pátria-mãe havia sido conquistada por um ditador cruel? Não seria Thagos, o usurpador, uma metáfora de Hitler? (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 110).

Nessa fase da biografia é descrita a infância de Iwerten e aqui entra uma das principais estratégias de verossimilhança, que já havia sido adotada por mim no texto da *Metal Pesado Curitiba*: unir fatos ficcionais com fatos reais.

Um box apresenta as leituras de Francisco Iwerten e me aproveitei de uma situação real e insólita: a existência de livros infantis de quadrinhos publicados na capital paranaense em alemão (resgatadas por Key Imaguire Jr no jornal Nicolau):

Ao chegar no Brasil, Iwerten encontrou, na biblioteca de seus pais adotivos, muitas publicações que o fascinaram e fizeram a alegria de sua infância.

Entre elas estava o livrinho *Die Steiche des alten Herrn* (As Aprontações do Velho Senhor) de autoria de Fritz Winters e publicado pela tipografia João Haupt em agosto de 1935. Esse livro era escrito em alemão, o que demonstra a força da colônia alemã na capital curitibana da época.

Outra publicação pertencente à biblioteca do casal Iwerten era *Fred und Fritze*, de Onkel Oskar. Essa edição foi impressa pela Imprensa Paranaense, fundada no bairro do Batel em 1910 por Max Schrappe. Segundo Key Imaguire Jr, em matéria publicada na revista Nicolau: “A página de rosto indica ainda:

‘Fre und Fritze von Onkel Oskar – Original Zeichnungen von Has Nobbauer’. Podemos aceitar o Zeinchnungen (criação) como sendo o sr. Hans, mas não o ‘original’: as histórias são inteiramente calcadas em Wilhelm Busch (1832-1908), o inventor dos quadrinhos, seja nos desenhos, nos personagens ou situações” (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 108).

A estratégia aí é clara: parece irreal uma publicação brasileira em alemão. Ao aceitá-la como real, o leitor aceita como real a criança que a lia. Dessa forma, com essa estratégia de verossimilhança, se constrói a sensação de hiper-realidade pretendida: a biografia de Iwerten parece tão interessante, tão vívida, que se torna crível, talvez mais crível do que seria a biografia de pessoas reais, mas com uma vida menos inusitada.

A biografia prossegue, apresentando detalhes e mais detalhes sobre a vida de Iwerten e seu processo de criação do herói Capitão Galha.

A construção da biografia chegou a envolver uma extensa discussão entre eu, Leonardo Melo e Antonio Eder (e JJ Marreiro em algumas situações), como no caso da decisão sobre qual time de futebol para o qual Francisco Iwerten torcia, que ocorreu via *chat* do Facebook no dia 25 de janeiro de 2015. Reproduzo aqui a conversa, (editada), que demonstra como se chegou ao time Ferroviário:

Gian Danton: Leo, algo contra o Iwerten ser Coxa⁶³?

Leonardo Melo: Acho q não, mas qual vai ser a relevância disso? rrsrrs

63. Coxa é como são chamados os torcedores do Coritiba Futebol Clube.

Ao chegar no Brasil, Iwerten encontrou, na biblioteca de seus pais adotivos, muitas publicações que o fascinaram e fizeram a alegria de sua infância.

Entre elas estava o livrinho *Die Steiche des alten Herrn* (As Apronções do Velho Senhor) de autoria de Fritz Winters e publicado pela tipografia João Haupt em agosto de 1935. Esse livro era escrito em alemão, o que demonstra a força da colônia alemã na capital curitibana da época.

Outra publicação pertencente à biblioteca do casal Iwerten era *Fred und Fritzze*, de Onkel Oskar. Essa edição foi impressa pela Imprensa Paranaense, fundada no bairro do Batel em 1910 por Max Schrappe. Segundo Key Imagutre Jr, em matéria publicada na revista Nicolau: "A página de rosto indica ainda: '*Fred und Fritzze von Onkel Oskar - Original Zeichnungen von Has Nobbauer*'. Podemos aceitar o *Zeichnungen* (criação) como sendo o sr. Hans, mas não o 'original': as histórias são inteiramente calcadas em Wilhelm Busch (1832-1908), o inventor dos quadrinhos, seja nos desenhos, nos personagens ou situações".



Recentemente foi descoberto num sebo de Curitiba um exemplar de *O Globo Juvenil* de 1943 que pode ter pertencido a Iwerten. A capa mostra o Super-Homem derrotando dois dos principais estadistas do Eixo: Hitler e Itoito. Se a assinatura no exemplar for realmente dele, é de se acreditar que o desenhista tivesse tido acesso aos super-heróis antes mesmo de viajar para os EUA. Se essa hipótese for correta, é possível que o gibi tenha sido adquirido em São Paulo ou no Rio de Janeiro, já que nessa época essas publicações normalmente não chegavam à capital paranaense.

Figura 87. Misturar fatos reais e ficcionais foi uma estratégia de verossimilhança.
Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 108

Gian Danton: No uniforme do capitão a gola parece a gola dos times antigos. Coloquei na biografia que o Iwerten tinha simpatia por um time de futebol e tirou a inspiração daí.

Antonio Eder: Se não me engano, a Gralha Azul é mascote do time do Paraná clube.

Gian Danton: O Paraná já existia na época? E teve uniforme com gola polo?

Leonardo Melo: Não, o Paraná é de 90 e poucos...

Antonio Eder: O Paraná clube não, ele é fusão de outros dois times, ou algo assim. Tem que pesquisar

Gian Danton: Eu dei uma pesquisada e vi que o Coritiba se encaixa nesses dois aspectos

Leonardo Melo: Podia falar que ele era torcedor do Bragantino haha...

Gian Danton: kkkkk Bragantino já tinha na década de 40 e tinha gola polo?

Leonardo Melo: Acho que sim. Se não me engano foi o primeiro time do Paraná.

Gian Danton: Realmente, Bragantino fica mais *vintage*.

Antonio Eder: Tinha o Operário. Paraná clube é fusão entre Colorado Esporte Clube e Esporte Clube Pinheiros. Os dois dos anos 70, então não se enquadra.

Leonardo Melo: Não era Bragantino que eu tava pensando, era o Britania. Foi 7 vezes campeão estadual. Esse sim é das antigas.

Antonio Eder: Hehhehe. Espartano Esporte Club.

Gian Danton: Espartano só jogou um campeonato, antes do Iwerten chegar no Brasil.

Antonio Eder: Orra esses nomes de times dão HQ hein!

Leonardo Melo: Acho que seria legal pegar um time extinto. Britânia ou Ferroviário.

Gian Danton: Também acho. Britânia ou Ferroviário. Tem que ver só os uniformes.

Leonardo Melo: Tem que ser o Ferroviário, Britânia já não existia nos anos 40.

Gian Danton: O Britânia existiu até 1971. Mas não ganhou nada de 1928 pra frente. rrsr

Leonardo Melo: Pois é, estranho isso. Eles pararam com o futebol

Gian Danton: Fecha no ferroviário.

Leonardo Melo: Pois é, fecha no ferroviário. Faz mais sentido.

No álbum essa informação aparece como fonte de inspiração de Iwerten para o uniforme não apenas no sentido da originalidade, mas também como forma de associar o personagem aos jogadores de futebol, conhecidos pela gurizada através dos álbuns de figurinhas.

ainda mais explícita na imagem em que o Capitão soca Hitler).

O uniforme surgiu de um mix curioso: a malha colante dos heróis americanos (sem as cuecas por fora da calça), uma máscara que se parecia com as de carnaval, asas que lembravam as histórias de Flash Gordon e... camisa gola polo! Esse acréscimo, provavelmente único entre os heróis de quadrinhos, tinha uma inspiração bem brasileira: os uniformes dos jogadores de futebol da época, em especial do clube Ferroviário, do qual Iwerten era torcedor. Provavelmente havia um outro fator de identificação que Iwerten deve ter considerado: na época eram comuns os álbuns de figurinhas de jogadores e a maioria dos uniformes trazia as tais golas polo. Assim, esse adereço, já familiar aos garotos, poderia facilitar a identificação com o Capitão Galha.



Clube Atlético Ferroviário
Em pé: Salvador Munhoz, Francisco Canizela, José Leuro Baia, Rubens Manduca, José Borges (Piava) e Diomir Camargo (Peijão).
Agachados: Tomazi, João Martins, Nelson Barbosa, Manoel dos Romêdicos e Antonio dos Romêdicos (Zizico).

Figura 88. O time para o qual Iwerten torcia teria servido de inspiração para o uniforme. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015, p. 114

A construção da biografia de Iwerten incluiu a produção de “material da época”, entre eles recortes de jornal, entrevista, um artigo publicado em um fanzine e outros. Esse material, além de dar mais verossimilhança e reforçar a mitologia do personagem, costurava possíveis “pontas soltas”, reforçando outras informações.

Assim, por exemplo, no Bate-bola com Iwerten, ao ser perguntado o nome de um vilão, respondeu: “Hitler” (reflexo de seu drama particular). Ao ser perguntado sobre sua comida predileta, a resposta foi “Pinhão” (informação que bate com a história do Pinhão Bicéfalo). Ao ser perguntado sobre o que levaria para uma ilha deserta, respondeu: “Toda a obra de Monteiro Lobato”, o que bate com a informação de que a leitura de O Minotauro o influenciou na criação de seu herói. Essa coerência interna reforça no leitor a sensação de realidade. Essas imagens foram envelhecidas com recursos digitais, conferindo-lhes ainda mais “autenticidade”.

Em outra matéria, Iwerten é descrito como um pé-de-valsa, o que casa com a informação de que ele fazia sucesso com as mulheres, assim como Bob Kane, seu grande ídolo.

Nas matérias tive o cuidado de colocar a grafia da época. Assim Curitiba torna-se *Curityba*, e dança torna-se *dansa*. Há também alguns equívocos propositais, como chamar Iwerten de caricaturista, já que a expressão quadrinista não existia na época, de modo que quem produzia quadrinhos era chamado de cartunista ou caricaturista. Da mesma forma, as matérias citadas no texto chamam o Capitão Gralha de personagem cômico, dando a entender que os jornalistas não haviam lido os quadrinhos e partiam da premissa de que todos os personagens de gibis eram humorísticos.



Figura 89. Recortes de jornal da época ajudam a criar o clima de hiper-realidade pretendido pelo álbum. Fonte: EDER, DANTON, MELO, 2015 p. 109,112

Havia uma questão, lógica, a ser resolvida na biografia. Quando publiquei o texto em 1997 na Metal Pesado Curitiba, disse que Iwerten havia produzido apenas duas revistas e fala-se em uma terceira. Com a publicação do álbum, decidiu-se que o número de edições deveria ser ampliado para que houvesse justificativa para a quantidade de histórias publicadas, além, claro, que uma ampliação permitira outros álbuns.

A solução foi explicar que, após as edições oficiais, Iwerten começou a produzir sua revista em formato independente, sendo o pioneiro do quadrinho independente no Brasil.

Mas restava um problema como explicar que uma revista que durou tanto tempo fosse totalmente desconhecida dos colecionadores? Como explicar que os exemplares não estavam à venda em sites como o Mercado Livre? Deveria haver alguma explicação para não existirem exemplares disponíveis atualmente.

A solução foi o Padre Bento.

No final da década de 1940 e início da década de 1950 houve de fato um forte movimento contra as histórias em quadrinhos, acusadas de provocarem corrupção moral nos jovens e até preguiça de leitura.

Os quadrinhos passaram a ser responsáveis pela delinquência juvenil da época, principalmente graças ao trabalho do psicólogo Fredric Wertham. No Brasil esse movimento de perseguição aos quadrinhos teve forte apoio de setores da igreja católica. Então, nada mais lógico que criar para Iwerten um vilão que o perseguia: o Padre Bento.

O Padre Bento era um homem austero, de óculos pequenos e idade avançada, mas excelente retórica. Ele lera por alto alguns artigos de Wertham e desenvolvera suas próprias teorias sobre os malefícios dos gibis. Segundo ele, essas publicações demoníacas afastavam os jovens das leituras sagradas e, pior, substituíam o verdadeiro herói, Jesus Cristo, por homens mascarados.

Óbvio que por ser um super-herói curitibano, o Capitão Galha acabou se tornando o principal alvo do sacerdote. Iwerten viu as já modestas vendas despencarem. Jornaleiros se negavam a distribuir a revista. Além disso, o padre Bento organizou vários holocaustos de gibis, nos quais certamente não faltavam quadrinhos do herói curitibano (essa é uma das razões pelas quais

suas publicações são tão raras) (EDER, DANTON, MELO, 2016, p. 120).

A campanha do Padre Bento solucionou a questão de não haverem gibis disponíveis, nas mãos de colecionadores: a maioria havia sido simplesmente queimada em praça pública. Além disso, ao relatar a morte de Iwerten, afirmo que as pessoas que desocuparam a casa jogaram fora todos os gibis. Isso explicava a raridade das edições.

Embora tenha surgido como uma solução para um problema prático, Padre Bento logo se incorporou à mitologia do personagem, tornando-se essencial inclusive para desenvolver o perfil psicológico de Iwerten, que, diante das adversidades, colocava todas as suas forças nos quadrinhos. Esse perfil foi melhor desenvolvido no livro-biografia “Francisco Iwerten – biografia de uma lenda”, que incluiu inclusive uma resposta de Iwerten ao Padre Bento: a criação do vilão Labareda Sombria.

4.6. A biografia de uma lenda

O livro Francisco Iwerten – biografia de uma lenda surgiu de uma sugestão de Antonio Eder, co-criador do Gralha. Ao nos questionarmos se haveria público leitor para um livro sobre um homem que nunca existiu, tivemos a ideia de fazer a publicação no estilo vira-vira: de um lado a biografia *fake* e do outro a história “real”.

As publicações vira-vira são raras atualmente, mas já fizeram sucesso na década de 1970, especialmente graças à editora Ebal, que lançava gibis com dois personagens e duas capas, fazendo com que

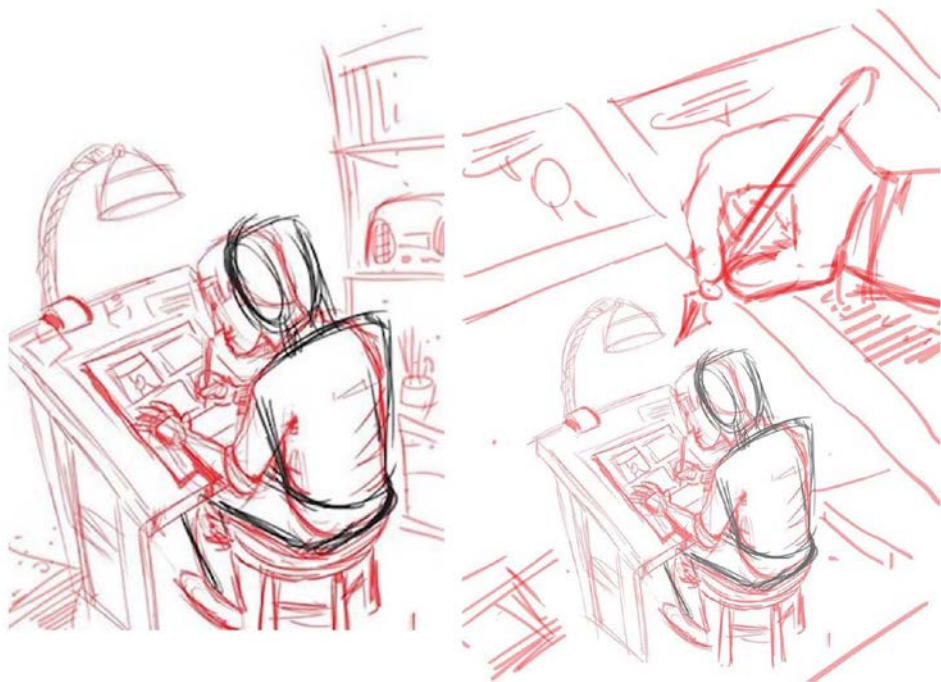


Figura 90. Primeiros esboços para a capa. Fonte: Acervo Antonio Eder

o leitor tivesse a impressão de estar comprando dois gibis ao invés de um.

O formato vira-vira tinha o mérito de dar à publicação um ar *vintage* acrescida de outro fator relevante: realidade e ficção se misturavam. Vários leitores me relataram que, até pelo fato das capas serem parecidas, muitas vezes estavam lendo um trecho, paravam e, quando voltavam, estavam lendo o outro. Essa confusão entre as duas instâncias é proposital.

Elemento gráfico essencial, a capa foi pensada de modo a passar uma mensagem ligada ao seu conteúdo. Na parte referente à biografia fake, Iwerten é mostrado em uma prancheta, desenhando o Capitão Galha, tendo seus quadrinhos ao fundo. Neste lado ele é

o autor. No outro lado, ele aparece dentro de um quadrinho do Capitão Gralha, sendo desenhado por uma mão em estilo fotográfico. Nesta capa ele é o personagem.

Essa capa foi idealizada em conjunto com Antonio Eder, num dos intervalos do Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ) de 2015 (eu, Antonio Eder e Leonardo Melo estávamos no estande da editora Quadrinhópole), mas a finalização ficou por conta do desenhista cearense JJ Marreiro.

Marreiro pesquisou as modelos de capas e fontes para que o livro tivesse o ar *vintage* que caracteriza todo o projeto.

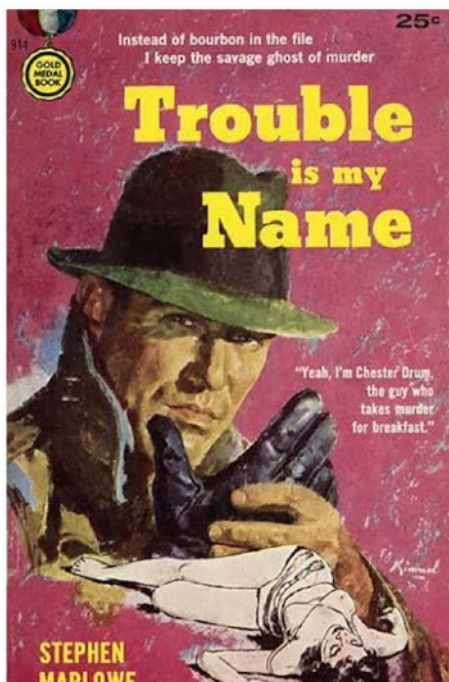


Figura 91. Capas de livros que serviram de referência para a capa.
Fonte: MARREIRO, 2016

Em depoimento para esta tese, o capista explica que

As fontes usadas na capa do livro FRANCISCO IWERTEN - A BIOGRAFIA DE UMA LENDA foram: Acknowledgement e Geometr706 BlkCn BT. A primeira, uma fonte mais grossa com serifa encorpada transmite estabilidade e sobriedade. A segunda fonte usada para a chamada é esguia, menos rústica e mais elegante, sem serifa, propõe um contraste com a fonte anterior. Com objetivo de remeter a um clima especificamente retrô, as fontes escolhidas assemelham-se às usadas em revistas e livros pulps norte-americanos e brasileiras dos anos 50 a 60. O uso de tarjas para ressaltar a legibilidade dos títulos também foi um recurso de diagramação vindo das capas de pulps (MARREIRO, 2016).

O título dava destaque ao nome Francisco Iwerten, com o subtítulo abaixo: a biografia de uma lenda. Ambos os lados tinham fundo vermelho. Foi sugestão minha que as cores fossem invertidas. Dessa forma, o lado da biografia fake ficou com fundo vermelho e o nome de Iwerten em preto. O lado da história por trás da lenda ficou com fundo preto e o nome de Iwerten em vermelho. A ideia era que as capas fossem opostas, mas semelhantes, como dois lados da mesma moeda.

Na verdade, a semelhança entre as duas era tão grande que surgiu um temor: que a gráfica errasse o lado da capa e colocasse o conteúdo da biografia fake na capa da história por trás da lenda. Para solucionar esses problema surgiu a ideia de fazer um selo, que facilitasse a orientação do encadernador. Assim, um lado recebeu o selo em verde: “A biografia do criador do Capitão Gralha” e o outro um selo

marrom com o texto “A história por trás da lenda”. Marreiro envelheceu o selo, inserindo pequenos ruídos gráficos (o que casa com a proposta *vintage* da publicação) e colocou um no lado esquerdo e outro no lado direito, o que facilitava o reconhecimento dos selos.

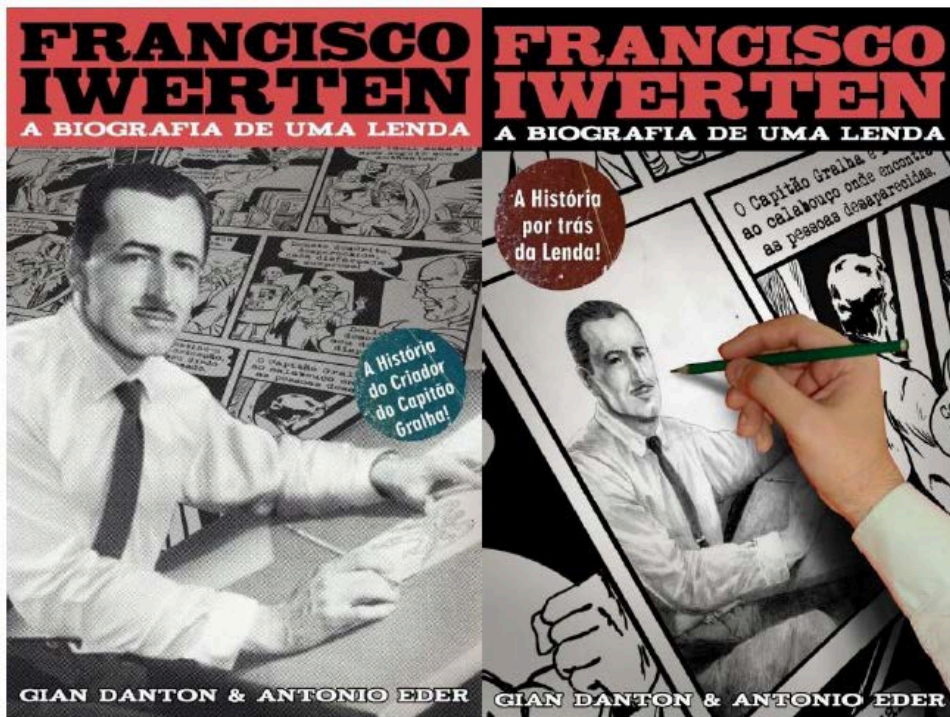


Figura 92. As capas apresentam Iwerten como autor de um lado e personagem do outro. Fonte: DANTON, EDER, 2016

Os conteúdos são invertidos: em um lado a biografia fake ampliada e no outro a história da criação do mito Iwerten e sua repercussão.

Algo a se destacar é a figura de Iwerten, construída digitalmente por JJ Marreiro e Fernando Lima. O simulacro é o resultado da junção de pessoas famosas: o quadrinista Charles Schulz, o animador

Walt Disney, um cantor de tango um cantor de bolero. “Não é segredo que um personagem possui aspectos psicológicos e aspectos físicos e Francisco Iwerten, como todo bom personagem, já possuía todo um fundo histórico, frequentava ambientes e convivia com personalidades do rádio, da música e da alta sociedade curitibana. Seu aspecto físico, entretanto, precisava combinar com esses elementos de personalidade e ainda alinhar-se a moda, além de retratar uma postura e um gestual de época. Esses foram alguns elementos que guiaram o nascimento digital de Francisco Iwerten”, declarou JJ Marreiro em depoimento ao livro-biografia (DANTON, EDER, 2016, p. 43).

A ideia era simular uma foto antiga. Para isso, JJ Marreiro e Fernando Lima pesquisaram dezenas de fotos de artistas, músicos cantores e cartunistas tentando captar visualmente o meio em que Iwerten vivia. “A ideia era construir visualmente um personagem bem posicionado socialmente, alguém que tinha uma bela estampa e chamava atenção nos salões de bailes” (DANTON, EDER, 2016, p. 44).

Por essa razão foram escolhidas fotos de figuras que remetessem a esses ambientes. Essas fotos foram digitalmente modificadas, ou misturadas a outras para compor o visual de Iwerten.

Charles Schulz

Fco Iwerten

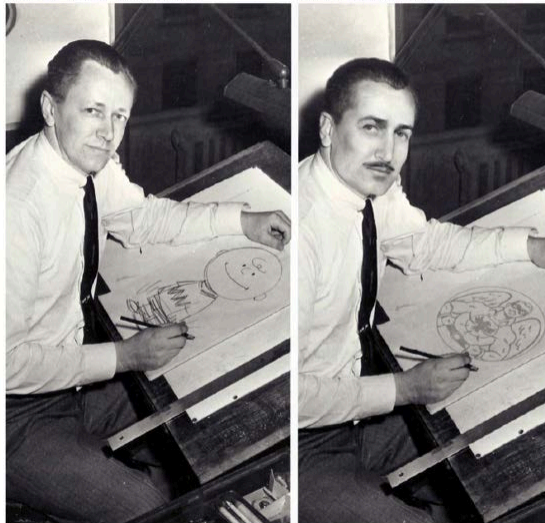


Figura 93. O criador dos Peanuts serviu de referência para a imagem de Iwerten

Criando Francisco Iwerten

O Cantor carioca Roberto Paiva (atuante nos anos 30 a 50) serviu de base para se gerar por meio de edição digital uma das fotografias de Francisco Iwerten.



Figura 94. O visual de Iwerten deveria ser de alguém que frequentasse as colunas sociais da época

O grande desafio do miolo era fazer algo que não fosse uma simples repetição do que já havia sido publicado no álbum *As histórias perdidas do Capitão Gralha*.

Assim, uma das primeiras mudanças foi optar por contar a história de Iwerten de maneira cronológica ao invés de iniciar por sua ida aos EUA como ocorrera no álbum de quadrinhos.

Outro aspecto dizia respeito às imagens inéditas e detalhes da vida do quadrinista. JJ Marreiro criou diversas novas imagens para o livro que enriqueceram a obra, desde mais fotos de Iwerten (importantes porque fazem o leitor pensar: como pode haver tantas imagens de alguém que não existiu?) até desenhos de infância e primeiros esboços do Capitão Gralha. Essas novas imagens ou surgiam de detalhamentos, ou provocavam o detalhamento de mais um aspecto da lenda.

Exemplo disso é imagem publicada na página 12, com a Liga das Lendas Curitibanas.

JJ Marreiro havia proposto que Iwerten criara outros heróis, além do Capitão Gralha, e Antonio Eder sugeriu que esses personagens refletissem lendas locais, em consonância com o Capitão Gralha, que se apropria da ave símbolo do Paraná. Antonio sugeriu o Pirata Zulmiro, Maria Bueno e Pajé Tibiquera. Eu nomeei o grupo de Liga das Lendas Curitibanas, numa referência óbvia à Liga Extraordinária⁶⁴, que tem um conceito semelhante, mas com clássicos da literatura popular.

64. A Liga Extraordinária é uma história em quadrinhos de autoria de Alan Moore e Kevin O'Neill com um grupo de heróis formados por personagens clássicos da literatura, entre eles: Mina Murray (Drácula), Allan Quatermain (As Minas do Rei Salomão), Mr. Hyde (O Médico e o Monstro), Griffin (O Homem Invisível) e o capitão Nemo (20.000 léguas submarinas).

Durante a diagramação, na produção da legenda, resolvi acrescentar mais uma camada ao dizer que o Pirata Zulmiro havia sido aproveitado por Iwerten e transformado no Corsário Canhoto, personagem que aparece no álbum de quadrinhos, fazendo com que as duas obras sejam intertextuais.

O caso mostra como a ideia se desdobrou de uma simples imagem a um acréscimo relevante à mitologia do Capitão Gralha.



Figura 95. A Liga das Lendas Curitubanas seria um grupo criado por Iwerten a partir da mitologia local. Fonte: DANTON, EDER, 2016, p. 12

Um outro exemplo que merece destaque é o Labareda Sombria. Na biografia de Iwerten publicada no álbum de quadrinhos eu havia criado um vilão para o quadrinista, o Padre Bento, responsável por queimar os gibis do herói e a explicação para não termos edições disponíveis em sebos. Ao escrever o livro, imaginei que Iwerten poderia ter reagido de maneira mais efetiva, vingando-se com a criação



Figura 96. Página com o vilão levou à criação de anexo com páginas “inéditas”. Fonte: DANTON, EDER, 2016, p. 27

de um personagem que seria referência direta ao seu perseguidor: o Labareda Sombria, um vilão especializado em queimar livros e gibis.

Ao receber o pedido de uma imagem do Labareda, JJ Marreiro empolgou-se a ponto de produzir uma página de quadrinhos de uma história com o personagem intitulada “Fogueira das vaidades”.

Na história, o capitão se depara com o vilão queimando uma banca de revistas e declarando que livros e revistas estão amaldiçoados, ao que retruca: “Pare, seu desvairado! Que mal um gibi pode fazer além de distrair, animar e entreter os leitores?”. A fala parece se encaixar perfeitamente como uma resposta ao Padre Bento.

A produção da página levou à ideia de criar um anexo com essa e mais duas páginas soltas produzidas anteriormente por Marreiro para ilustrar o livro. Essas páginas foram assim apresentadas:

Já no final da carreira, Iwerten produziu sozinho algumas histórias em quadrinhos em um esquema totalmente amador (as letras eram feitas em uma máquina de escrever velha).

Algumas dessas histórias nunca foram acabadas e, portanto, ficaram inéditas.

Apesar de incompletas, essas páginas soltas mostram toda a criatividade do grande quadrinista curitibano.

Mostramos a seguir algumas dessas páginas (DANTON, EDER, 2016, p. 29).

A criação do anexo levou a outro acréscimo: a ideia de que Iwerten produzira, ou tentara produzir, uma radionovela do personagem. O texto foi escrito por mim, diagramado (como se escrito numa máquina de escrever) e envelhecido por JJ Marreiro.

O texto da radionovela traz termos técnicos do rádio (como BG) e imita o estilo pomposo e redundante dos roteiros para rádio na década de 1940.

Há vários aspectos que causam estranhamento ao leitor moderno, mas, por outro lado, conferem verossimilhança ao texto. Um deles é a redundância e as expressões forçadas nos diálogos. Segundo Marcos Rey (1997), os diálogos na era de ouro do rádio eram empolados e artificiais. Os personagens literalmente diziam o que estavam vendo.

Embora o texto da radionovela fosse em parte coloquial, há vícios propositais. Em certo momento, o homem diz: “Não se preocupe,

minha querida. Estamos em Curitiba, a capital do grande Paraná!”. A fala é totalmente inútil em termos narrativos e pode ser vista apenas como uma tentativa de Iwerten de cativar os ouvintes locais através de um elogio ufanista.

A redundância é absoluta: os personagens contam detalhadamente o que estão vendo, embora, a princípio, estejam conversando com alguém que também está vendo os acontecimentos, e o fazem usando constantes vocativos: “Homem: Sim, agora começo a divisar o que surge no céu até então ensolarado. Parece uma nuvem, mas que nuvem estranha!”; “Mulher: Não, não é uma nuvem, meu amado! Parece antes uma nave, mas onde estão as asas?”.

Quando o vilão começa a usar seu raio sobre a população, a mulher exclama: “Oh, e agora? O que poderemos fazer contra tamanho vilão, o que poderemos fazer contra tamanha perfídia? Oh, meu querido, me abraçe, estou assustada!”. Expressões como “Tamanho vilão” e “tamanha perfídia” foram escolhidas justamente para dar um ar artificial para o diálogo, assim como o pedido de abraço, que parece irreal, já que a reação de uma pessoa normal seria correr, tentando se afastar do raio.

Uma curiosidade é que a trama é a mesma de uma história em quadrinhos que será referenciada no próximo álbum do Gralha, a ser lançada em 2017. Nessa história do Gralha, o herói lê um gibi do Capitão Gralha sobre o raio involutivo, a mesma que teria dado origem a esse roteiro de rádio. Dessa forma, é reforçada a intertextualidade da obra, vista como um todo coerente.

A radionovela do Capitão Gralha

O Capitão Gralha em O raio involutivo!

Técnica: Música de abertura do Capitão Gralha.

Baixa BG.

Locutor: Crianças da Terra dos Pinhões, está começando agora mais uma aventura do Guardiã das Araucárias... o invencível, o insuperável Capitão Gralha!

Técnica: Som de raios e trovões.

Mulher: O que está acontecendo? De repente começo a ouvir raios e trovões!

Homem: Não se preocupe, minha querida. Estamos em Curitiba, a capital do grande Paraná!

Mulher: Não, há algo estranho. Veja!

Homem: Sim, agora começo a divisar o que surge no céu até então ensolarado. Parece uma nuvem, mas que nuvem estranha!

Mulher: Não, não é uma nuvem, meu amado! Parece antes uma nave, mas onde estão as asas.

Homem: Veja, a nave está soltando raios sobre as pessoas no passeio público.

Mulher (grita): Oh, meu deus, que horror!

Técnica: Som de suspense.

Locutor: De fato, aquela nave estranha pairava sobre o passeio público e agora soltava seus raios. Dentro dela, o maior vilão que o mundo já viu, o Doutor Destruição! É ele que agora solta os raios sobre as pessoas, com um efeito assustador, capaz de envolver a todos que toca...

Mulher: Oh, meu Deus, que tremendo horror! As pessoas estão envolvendo. Posso ver em seus rostos. Já não são humanos! Parece antes seres pré-históricos!

Figura 97. A página da radionovela passou por um processo de envelhecimento. Fonte: DANTON, EDER, 2016, p. 32

No outro lado do livro é contada a origem da lenda, a criação do Gralha, do Capitão Gralha, de Iwerten e a forma como a lenda se espalhou a ponto da ficção ser confundida com a realidade.

Esse lado do livro também tem um anexo, contando o processo de criação digital do rosto de Iwerten.

A ideia inicial é que houvesse uma folha em branco entre os dois lados, para separar os dois livros. A introdução do anexo inviabilizou a ideia, mas o que poderia ser um problema revelou-se algo positivo: sem essa folha, ficou ainda mais difícil distinguir os dois lados da obra, ainda mais difícil distinguir realidade e ficção.

4.7. A página Capitão Gralha

Outro elemento da obra foi a criação de uma *fanpage* na rede social Facebook dedicada ao Capitão Gralha (<https://www.facebook.com/capitaogralha>). A ideia inicial era uma página para Francisco Iwerten como forma de agregar informações sobre ele nas redes sociais, ajudando a difundir a lenda e colaborando com a divulgação dos lançamentos. No entanto, logo ficou claro que o nome do Capitão Gralha teria muito mais impacto.

A página surgiu no dia 28 de novembro de 2015 e, a partir de então passamos a publicar imagens do personagem, *fanartes* (artes de fãs), notícias *fakes* e *memes*⁶⁵.

65. A expressão meme refere-se a uma imagem feita para se espalhar na internet. O termo é uma referência ao conceito de memes, teoria criada Richard Dawkins em 1976 no seu livro *The Selfish Gene*, segundo o qual as ideias tendem a se espalhar e se perpetuar, da mesma forma que os genes.



Figura 98. Memes brincam com a “existência” de Iwerten e do Capitão Gralha.
Fonte: CAPITÃO GRALHA, 2015

Os memes brincam com a questão da realidade-ficção na mitologia de Iwerten e do Capitão e como fato de que muitos ainda acreditam que Iwerten existiu, apesar dos desementidos. Um deles, por exemplo, mostra dois extraterrestres e os dizeres: “Acredita em E.T. mas não acredita no Capitão Gralha!”.

A página também serve para ampliar a mitologia da lenda Iwerten em postagens que misturam realidade e ficção.

Em postagem do dia 17 de dezembro, por exemplo, são divulgadas informações verdadeiras, sobre a vinda de Orson Welles para o Brasil (fato real) em contraposição à ida de Iwerten para os Estados Unidos (fato ficcional). Ao final do post mistura-se o *fake* ao *fake* ao afirmar que Iwerten teria sugerido a Bob Kane o nome de Welles para dirigir o filme do Bat-man (filme *fake* criado por Mark Millar). No grupo Quadrinólatras (<https://www.facebook.com/groups/282508035163477/>), o usuário Pedro Bouça comentou:

“Hah, ainda conseguiram mixar o “Batman do Orson Wells” do Mark Millar com o Gralha! Os Rod pira!”. O Rod aí é uma referência a Rod Gonzales, autor do blog Os primeiros super-heróis do mundo, que acredita piamente na existência de Iwerten.



Figura 99. A vinda de Orson Welles ao Brasil serviu para ampliar a mitologia de Iwerten. Fonte: CAPITÃO GRALHA, 2015

Um outro *meme* brincou com isso ao afirmar: “Viu o Batman do Orson Welles, mas não assistia à matinê do Capitão Gralha”. O leitor João Pompeu De Souza Brasil comentou: “Ainda tem os vídeos do Capitão Gralha pra quem não viu e quer ver (eu) em algum lugar?”

Eu não sabia destes vídeos tão desinformado que sou, onde tem pros retardatários?”, o que mostra que várias pessoas que curtiram a página acreditam de fato que Iwerten e o Capitão existiram.



Figura 100. Meme brinca ao associar o Batman de Orson Welles com o Capitão Gralha.

Fonte: CAPITÃO GRALHA, 2015

As postagens evoluíram para outros aspectos, principalmente após a entrada de JJ Marreiro como administrador.

Uma das novidades foi uma sessão que chamamos de “A sabedoria de Iwerten”, com mensagens de motivação. A ideia é mostrar o quadrinista como alguém empreendedor, que confiou em suas ideias e motiva o leitor a fazer o mesmo. Embora a ideia fosse de JJ Marreiro, a sequência de imagens foi realizada em conjunto, com sugestões e intervenções minhas.



Figura 101. Os memes da sequência “A sabedoria de Iwerten” procuram mostrar o quadrinista como alguém obstinado.

Fonte: CAPITÃO GRALHA, 2015

Outra característica da página, que reforça o aspecto de obra aberta é a colaboração de fãs (fanartes). Vários enviaram seus desenhos, mas um em especial merece destaque.

O desenhista Alexandre Nagado, um dos grandes nomes do mangá brasileiro resolveu brincar com o mito, ampliando ainda mais a mitologia Francisco Iwerten – Capitão Gralha. Como seu desenho seguia o estilo mangá, ele aproveitou para dar uma história para o desenho, dando a entender que na verdade era uma restauração de uma arte original japonesa da década de 1960.



Figura 102. O quadrinista Alexandre Nagado brincou com a mitologia do personagem, criando um Capitão Gralha no estilo anime. Fonte: KYAPUTEN GURARIA..., 2017

O texto que acompanhava a imagem dizia:

KYAPUTEN GURARIA, O CAPITÃO GRALHA JAPONÊS

Por volta de 1965, um imigrante japonês chamado Jorge Sato (já falecido), que vivia em Curitiba, enviou um antigo exemplar de um gibi do Capitão Gralha para um primo que era desenhista de animação no Japão.

Esse desenhista teria ficado fascinado com o Capitão Gralha e tentou convencer os empresários da Toei Dôga (Toei Animation) a comprar os direitos para uma nova versão do personagem. Seria o novo Captain Gralha, ou Shin Kyaputen Guraria, adaptado ao modo japonês de pronúncia.

Alguns esboços foram realizados e até houve interesse, mas a dificuldade em descobrir como negociar os direitos acabaram engavetando o projeto.

Uma arte foi encontrada recentemente entre as correspondências do sr. Jorge (na verdade, Jooji) Sato por um de seus netos, que cede a arte para o desenhista Alexandre Nagado, que a restaurou e nos enviou junto com as informações.

Havia junto uma carta deteriorada que, como nenhum dos netos entendia japonês, acabou indo para o lixo.

Agradecemos ao Alexandre Nagado por ter nos revelado essa preciosidade. Por pouco o Capitão Gralha não viveu aventuras na terra do sol nascente (CAPITÃO GRALHA, 2015).

O caso mostra como outros quadrinistas se sentiram à vontade para “brincar” com a lenda de Iwerten, amplificando-a.

Considerações finais

Ao comentar o filme *F for Fake*, de Orson Welles (referido por nós no capítulo 2), Fábio Nunes analisa que o conceito de *fake*, elaborado por Welles em seu documentário, não se refere simplesmente ao que é falso, mas a um estado híbrido entre ficção e realidade.

Segundo Massimo Canevacci (apud Nunes, 2016, p. 25), o conceito de *fake* é uma mistura de falso e verdadeiro, “pelo qual se poderia dizer que qualquer tipo de manifestação no campo da arte ao mesmo tempo em que não é real, também não é totalmente falsa, mas, sim, uma mistura transitiva”.

Para Cláudia Attimonelli (apud Nunes, 2016), a ideia de *fake* traz consigo uma aura de atração que se desvela no momento da revelação da “pegadinha”. Mas *fake* não quer ser verdadeiro – ao contrário do falso, da falsificação ou da fraude – o *fake* busca um estado de “falso-verdadeiro” ou “verdadeiro-falso”.

A arte (aqui vista em seu sentido mais amplo) sempre usou em maior ou menor grau, de estratégias de verossimilhanças que a levassem a “parecer real”. Nunes (2016) lembra as pinturas nas cavernas de Chauvet, na França, de cerca de 30 mil anos atrás, que conseguiam criar uma ilusão de movimento de animais através da movimentação das tochas em chamas e ainda a noção de Platão de arte como imitação, mas também como “embelezamento”, “melhoramento” da realidade – uma noção, aliás, que se assemelha ao conceito de hiper-real usado por nós nesta tese.

Em toda a história da humanidade, artistas sempre utilizaram os mais diversos recursos para criar uma espécie de imersão, em que o receptor se sente como fazendo parte de uma forma de realidade virtual. Segundo Oliver Grau (2007) em cada época, os artistas sempre procuraram produzir o máximo de ilusão com os meios técnicos disponíveis objetivando integrar a imagem e o observador, seja através de técnicas mais óbvias, como a perspectiva, ou o uso de panoramas.

Esse estado de imersão já havia sido analisado por Aristóteles através do conceito de verossimilhança, em que o espectador ou leitor “entra” na ficção como se estivesse imerso numa realidade virtual.

Essas estratégias de verossimilhantes, que antes eram simples, vão se tornando cada vez mais complexas em tempos mais recentes. Obras contemporâneas não só se parecem com o real, elas muitas vezes se confundem com o real.

Na área de quadrinhos, por exemplo, uma das primeiras obras que se destacaram pela complexidade e detalhamento das estratégias de verossimilhança foi *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Ao final de cada capítulo, os artistas introduziram anexos que ajudam a contar a história. Matérias de jornais, relatórios empresariais, artigos, partes de uma biografia ajudam a criar uma obra que cria uma imersão em sua realidade.

Um dos anexos, por exemplo, é a ficha policial e o prontuário médico do personagem Rorschach. A aparência de real é tão grande que os anexos trazem até uma marca de caneca de café, provavelmente feita por um dos personagens da história, um psicólogo que atende Rorschach. Mas, embora esses documentos pareçam reais e simulem documentos verdadeiros, eles são apenas ficcionais. Aqui

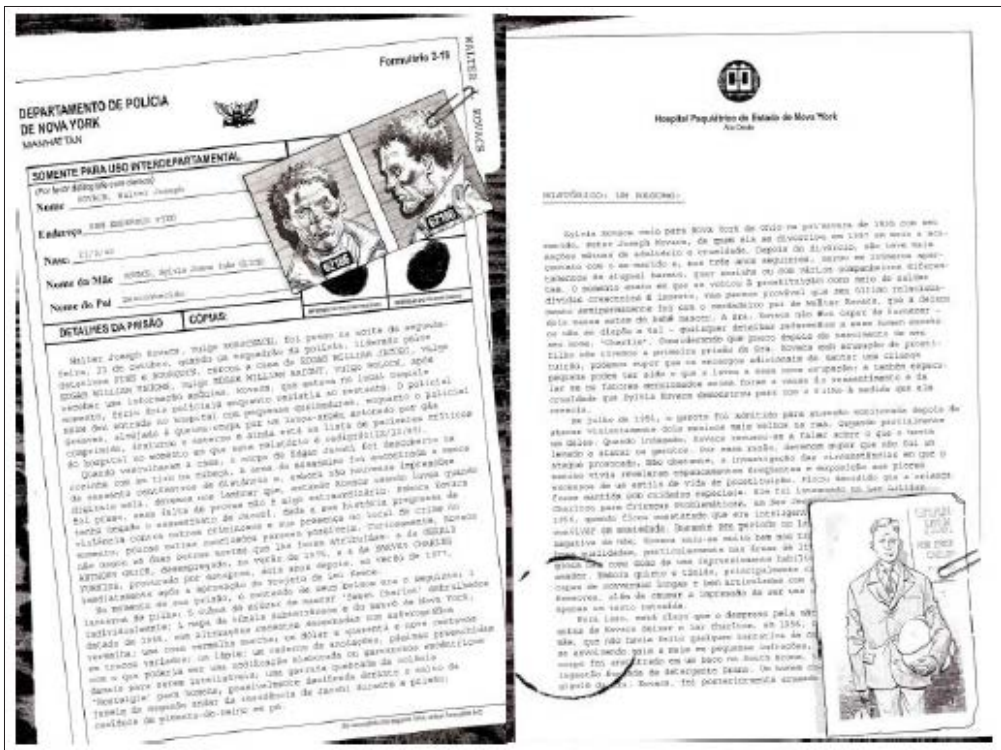


Figura 103. Os anexos de Watchmen criavam verossimilhança para a história, fazendo o leitor mergulhar na mesma. Fonte: MOORE, GIBBONS, 2009, p. 205-206

vale relembrar o alerta feito por Claudia Attimonelli, de que obras que se utilizam do fake não se confundem com uma falsificação ou a fraude, embora ambas possam parecer semelhantes. A falsificação, por exemplo, seria o caso de alguém que adulterasse um documento oficial – uma ficha policial ou um prontuário médico, para ficarmos nos exemplos de Watchmen. A aparição desses anexos não tem esse objetivo, prendendo-se a um contexto puramente ficcional.

O mesmo ocorre com o e-book Delegado Tobias (citado no segundo capítulo dois desta Tese) – tão verossimilhante que seu autor foi

investigado pela Polícia Federal por suspeita de fraudar sentenças jurídicas.

Mas, mais do que gerar obras ficcionais que parecem reais, esses trabalhos geram obras que refletem sobre nosso mundo e nossa realidade. Segundo Nunes (2016, p.18) “Os artistas que se lançam nesse tipo de empreitada estão atentos às questões do mundo atual e buscam com suas obras gerar uma atenção nova a essas inquietações”.

Ao criar obras que confundem realidade e ficção, esses artistas nos provocam reflexões profundas sobre o estado das coisas e sobre nossa noção de realidade.

E esse é o caso da obra Capitão Gralha e Francisco Iwerten, composta por álbum de quadrinhos, biografia e *fanpage* que compõem o exercício de criação artística dessa tese desenvolvida na linha de pesquisa “poéticas artísticas e processos de criação”, do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG.

A obra como um todo não é propositiva, mas interrogativa. Mais que respostas, o caso Iwerten-Capitão Gralha, assim como as obras dele derivadas nos levam a uma reflexão sobre o que consideramos real. Não por acaso, a epigrafe deste trabalho é uma música de Raul Seixas baseada em um antigo conto zen-budista sobre um monge que sonhou ser uma borboleta. Refletir sobre o real não é aceitar que tudo pode ser real, mas antes, desconfiar do que parece real. Em uma época de *hoaxes*, de boatos que se espalham como se fossem verdade a cada minuto pela rede, essa talvez seja a reflexão mais relevante.

Referências

1938: *Pânico após transmissão de “Guerra dos mundos”*. Disponível em: <http://www.dw.de/1938-p%C3%A2nico-ap%C3%B3s-transmiss%C3%A3o-de-guerra-dos-mundos/a-956037>. Acesso em: 22 nov. 2012.

30 DE JANEIRO: *dia nacional dos quadrinhos*. Disponível em: <http://mouramos.com/blog/30-de-janeiro-dia-nacional-dos-quadrinhos>. Acesso em: 15 out. 2015.

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ABREU, Vagner. *A Gibiteca, o Galha e o orgulho nerd curitibano*. *Dinamo*. Disponível em: <http://www.dinamo.art.br/coluna/a-gibiteca-o-gralha-e-o-orgulho-nerd-curitibano>. Acesso em: 22 out. 2015.

A GUERRA DOS MUNDOS. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/vozesrad/guerradosmundos/index2.htm>. Acesso em: 21 mar. 2011.

AGUIAR, José. *Exclusivo: O Galha ganha novo curta-metragem! Omelete*. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/exclusivo-o-gralha-ganha-novo-curta-metragem/>. Acesso em: 27 out. 2015.

AGUIAR, José. *O Galha. Omelete*. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/o-gralha>. Acesso em: 24 out. 2015.

A INCRÍVEL história de Patrícia Swzen, a pet humana. Disponível em: <https://www.facebook.com/hqpethumana?fref=ts>. Acesso em: 15 out. 2015.

ALMEIDA, Carol. *O Galha chega às bancas sob a perspectiva de jovens quadrinistas do Paraná, terra natal do personagem*. *Jornal do Comércio Online*. Disponível em: http://www2.uol.com.br/JC/_2001/2005/cc2005_4.htm. Acesso em: 25 out. 2015.

ALMEIDA, Carol. *Várias versões para um mesmo herói*. Disponível em: http://www2.uol.com.br/JC/_2001/2005/cc2005_4.htm. Acesso em: 29 dez. 2015.

ANJOS da noite. Disponível em: <http://zeus2003.blog.uol.com.br>. Acesso em: 10 set. 2015.

ARISTÓTELES. *Arte poética*. São Paulo: Martin Claret, 2003.

ARTUR RODRIGUES. *Obra de ficção cria 'liminar' e vira alvo de investigação da PF. Folha de São Paulo*. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2015/09/1680327-obra-de-ficcao-cria-liminar-e-vira-alvo-de-investigacao-da-pf.shtml>. Acesso em: 11 set. 2015.

ASCOTT, Roy. *Existe amor no abraço telemático*. In: DOMINGUES, Diana (Org.) *Arte, Ciência e Tecnologia – Passado, Presente e Desafios*. São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.305-318.

ATAÍDE, Vicente. *A narrativa de ficção*. São Paulo: McGraw-Hill, 1973.

BATMAN 1946. Disponível em: <http://ticulin.deviantart.com/art/Batman-1946-281073064>. Acesso em: 08 jun. 2016.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. *Linke-se: arte, mídia, política, cibercultura*. São Paulo: Petrópolis, 2005.

BENÍTEZ, JJ. *Operação cavalo de tróia*. São Paulo: Mercury, 1987.

BEZARIAS, Caio Alexandre. *A totalidade pelo horror*. São Paulo: Annablume, 2010.

BLOG DA E-GALÁXIA. Disponível em: <http://blog.e-galaxia.com.br/delegado-tobias-x-lisias>. Acesso em: 05 out. 2015.

BORGES, Rosane da Silva. *Ficção e realidade: as tramas discursivas dos programas de TV*. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-15072009-223157/pt-br.php>. Acesso em: 21 abr. 2014.

BROWN, Dan. *O código Da Vinci*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2004.

BUSANELLO, William de Lima. Eu sou Luther Blissett!. *Imaginário!* 9, dez. 2015, p. 51-70.

CAMARGO, Fabiano. *Gibiteca faz 15 anos*. Disponível em: <http://www.folhadelondrina.com.br/folha-2/gibiteca-faz-15-anos-45391.html>. Acesso em: 12 set. 2016.

CAMARGO, Fabiano. *Herói curitibano*. *Gazeta do Povo, Caderno Fun*. Curitiba, p. 5, 18 set. 1998.

CAPITÃO GRALHA – 1940. HQ Quadrinhos. Disponível em: <http://hq-quadrinhos.blogspot.com.br/2009/09/capitao-gralha-1940-editora-grafica.html>. Acesso em: 15 out. 2015.

CAPITÃO GRALHA (fanpage). Disponível em: <https://www.facebook.com/capitaoegralha>. Acesso em: 11 dez. 2015.

CAPITÃO GRALHA BY Francisco Iwerten. HQ Quadrinhos. Disponível em: <http://hqquadrinhos.blogspot.com.br/2013/09/capitao-gralha-by-francisco-iwerten.html>. Acesso em: 15 out. 2015.

CAPITÃO GRALHA. Guia dos quadrinhos. [http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-gralha-\(alfredo-gomes\)/17617](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-gralha-(alfredo-gomes)/17617). Acesso em: 02 jun. 2014.

CAPITÃO GRALHA. Os primeiros super-heróis do mundo. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2014/06/a-data-certa-de-criacao-do-capitao.html>. Acesso em: 26 out. 2015.

CASTELLS, Manuel. *Sociedade da informação*. São Paulo: Paz e terra, 2000.

CAVALCANTI, Carlos Manuel Hollanda. *O reencantamento do mundo em quadrinhos: uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III*. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de PósGraduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III. Disponível em: <https://hollandaarts.wordpress.com/tese-de-doutorado/>. Acesso em: 31 maio 2016.

CLÍNICA chinesa promete transformar pessoas em pets. Idéias de Jeca-tatu. Disponível em: <http://ivancarlo.blogspot.com.br/2014/05/clinica-chinesa-promete-transformar.html>. Acesso em: 10 out. 2015.

CORADINI, Henrique Fernandes. *Oesterheld, o Eternauta e o regime militar argentino*. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/aleatoriedades/2013/07/oesterheld-o-eternauta.html>. Aceso em: 17 maio 2015.

COWLEY, Stewart. *Naves espaciais: 2000 a 2100*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1980.

COZER, Raquel. 'Orson Welles deixou o Brasil, mas o Brasil nunca o deixou', diz viúva. *Folha de São Paulo*. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2015/05/1633039-orson-welles-deixou-o-brasil-mas-o-brasil-nunca-o-deixou-diz-viuva.shtml>. Acesso em: 28 dez. 2015.

CROZAT, Dominique. *Violência dos espaços hiper-reais*. *Revista Famecos*. Porto Alegre, n. 29. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3355>. Acesso em: 26 fev. 2017.

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

DANTON, Gian. *Ficção hiper-real. Digestivo Cultural*. Disponível em: http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=4114&titulo=Ficcao_hiper-real. Acesso em: 05 ago. 2015.

DANTON, Gian. *Francisco Iwerten: o homem que sonhava com heróis. Metal Pesado Curitiba*. Curitiba: Metal Pesado, 1997.

DANTON, Gian. *O outro e a pós-humanidade. Ideias de jeca-tatu*. Disponível em: <http://ivancarlo.blogspot.com.br/2014/05/o-outro-e-pos-humanidade.html>. Acesso em: 11 jun. 2014.

DANTON, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

DANTON, Gian; EDER, Antonio. *Francisco Iwerten: biografia de uma lenda*. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.

DANTON, Gian; MARREIRO, JJ. *Pequeno guia visual do Capitão Gralha*. Fortaleza: edição do autor, 2015.

DASTRE, Nino. *Ficção e realidade na narrativa televisual*. São Paulo: Anablume, 2009.

DESAFIO Aceito 25 – fazer a Coreia do Norte campeã da copa! Não salvo. Disponível em: <http://www.naosalvo.com.br/desafio-aceito-25-fazer-da-coreia-do-norte-campea-da-copa/>. Acesso em: 13 out. 2015.

DESCARTES, René. *Discurso sobre o método e princípios da filosofia*. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

DESCARTES, René. *Meditações metafísicas*. São Paulo: Folha de São Paulo, 2015.

DI FELICE, Massimo. *Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar*. In: DI FELICI, Massimo ; PIREDDU, Mario (Orgs.). *Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes*. São Paulo: Difusão Editora, 2010, pp.61-97.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *O que é realidade*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

ECO, Umberto. *Pós-escrito ao nome da rosa*. Disponível em: <http://lelivros.site/book/download-pos-escrito-a-o-nome-da-rosa-umberto-eco-em-epub-mobi-e-pdf/>. Acesso em: 06 out. 2015.

ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EDER, Antonio. *HQ do Capitão Gralha e o Pinhão Bicéfalo* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por em 18 nov. 2014.

EDER, Antonio; DANTON, Gian; MELO, Leonardo. *As histórias perdidas do Capitão Gralha*. Curitiba: Quadrinhópole, 2015.

EISNER, Will. *O complô: a história secreta dos Protocolos dos Sábios de Sião*. São Paulo: Companhia da Letras, 2006.

EL MURO inexistente en la frontera de México y Guatemala. Disponível em: https://cazahoax.com/hoax-mentira/muro-inexistente-frontera-m%C3%A9xico-guatemala#.WLql6G_yvIU. Acesso em: 04 mar. 2017.

EM UM UNIVERSO paralelo qualquer. Disponível em: <http://universo-paraleloqualquer.blogspot.com.br/>. Acesso em: 08 jun. 2016.

EM VÍDEO falso, Coreia do Norte goleia e vai à final da Copa. Veja. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/noticia/mundo/em-video-falso-coreia-do-norte-goleia-e-vai-a-final-da-copa/>. Acesso em: 13 out. 2015.

F FOR FAKE (Verdades e Mentiras). Direção Orson Welles. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z9OJH1HOWfM>. Acesso em: 01 jun. 2016.

FÁBIO, André Cabette. *O que é ‘pós-verdade’, a palavra do ano segundo a Universidade de Oxford*. Nexo. Disponível em: <https://www.nexojornal>.

com.br/expresso/2016/11/16/O-que-%C3%A9-%E2%80%98p%C3%B3s-verdade%E2%80%99-a-palavra-do-ano-segundo-a-Universidade-de-Oxford. Acesso em: 03 mar. 2017.

FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. *No Filme “Zelig” Woody Allen faz uma Fábula sobre a Psicologia de Massas do Século XX*. Cinegnose. Disponível em: <http://cinegnose.blogspot.com.br/2011/11/woody-allen-conseguiu-transformar-o-seu.html>. Acesso em: 09 nov. 2016.

FIELD, Syd. *Roteiro: os fundamentos do roteirismo*. Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FIM DOS TEMPOS. Disponível em: <http://www.fimdostempos.net/protocolos.pdf>. Acesso em: 05 outb. 2015.

FIRMEZA, Yuri (Org.) *Souzousareta Geijutsuka – catálogo de exposição*. Fortaleza: Dragão do mar, 2007.

FONTES de ficção: *O Gralha*. Disponível em: <http://fontesdaficcao.blogspot.com.br/2014/04/o-gralha.html>. Acesso em: 15 out. 2015.

FRANCO, Edgar. *Desenredos: Poéticas Visuais e Processos de Criação* (Org.). Goiânia: UFG/FAV FUNAPE, 2010.

FRANCO, Edgar. *Será o pós-humano? Ciberarte & perspectivas pós-biológicas*. Disponível em: <http://www.antropologia.com.br/colu/colab/c33-efranco.pdf>. Acesso em: 20 set. 2013.

GLOBO confina Valdirene por 12 horas no ‘BBB 14’. Disponível em: <http://outrocanal.blogfolha.uol.com.br/2013/12/23/globo-confina-valdirene-por-12-horas-no-bbb-14/>. Acesso em: 12 out. 2015.

GOMES, Anderson Soares. *História e representação: o jogo de memória e realidade em O homem do castelo alto, de Philip K. Dick*. In: NOLASCO, Edgar César; LONDERO, Rodolfo Rorato. *Volta ao mundo a ficção científica*. Campo Grande: UFMS, 2007, p. 53-67.

GOÑI, Ana. *Elmyr de Hory: el engaño como una de las bellas artes. El Confidencial*. Disponível em: http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-02-24/elmyr-de-hory-el-engano-como-una-de-las-bellas-artes_736071/. Acesso em 02 jun. 2016.

GONZALES, Rod. *Capitão Gralha. Os primeiros super-heróis do mundo*. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2014/06/a-data-certa-de-criacao-do-capitao.html>. Acesso em 29 ago. 2016a.

GONZALES, Rod. *Em defesa do capitão gralha e francisco iwerten... esse desconhecido*. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2015/01/em-defesa-do-capitao-gralha-e-francisco.html>. Acesso em 01 fev. 2015.

GONZALES, Rod. *Lunático, Canarinho e os super-heróis brasileiros alados. Os primeiros super-heróis do mundo*. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2014/06/a-data-certa-de-criacao-do-capitao.html>. Acesso em 29 ago. 2016b.

GONZALES, Rod. *Tudo sobre os plágios internacionais. Os primeiros super-heróis do mundo*. Disponível em: <http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2015/01/em-defesa-do-capitao-gralha-e-francisco.html>. Acesso em 01 fev. 2015.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo, Unesp, 2007.

GUSMAN, Sidney. *O Gralha. Universo HQ*. Disponível em: <http://www.universohq.com/reviews/o-gralha/>. Acesso em: 19 out. 2015.

HAGEMANN, Brian. *Borat e o mockumentary*. Dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná em 2014. Disponível em: <http://tede.utp.br:8080/jspui/handle/tede/235>. Acesso em: 09 nov. 2016.

HOLANDESA *simula viagem de férias sem sair de casa pra mostrar como é possível manipular nossas vidas nas redes sociais*. Disponível em:

<http://www.hypeness.com.br/2014/09/holandesa-simula-viagem-de-férias-para-mostrar-como-e-possivel-manipular-as-redes-sociais/>. Acesso em: 12 out. 2015.

INDIWEEK. Disponível em: <http://www.indyweek.com/indyweek/f-for-fake/Event?oid=4673492>. Acesso em: 01 jun. 2016.

JENKINS, Paul; LEE, Jae. *Sentry – o sentinela*, v. 4. São Paulo: Mythos, 2002.

JORNAL DA ABI, 348 – edição especial quadrinhos. São Paulo, nov. 2009.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Senac, 2012.

KORSMEYER, Carolyn. Ver, crer, tocar e a verdade. In: IRWIN, William. *Matrix: bem vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.

KYAPUTEN GURARIA, o Capitão Gralha japonês. *CAPITÃO GRALHA* (fanpage). Disponível em: <https://www.facebook.com/capitaogralha/photos>. Acesso em 21 fev. 2017.

LEER más: *Elmyr de Hory: el engaño como una de las bellas artes. El Confidencial*. Disponível em: http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-02-24/elmyr-de-hory-el-engano-como-una-de-las-bellas-artes_736071/#lpu6SoWn9RALIEQC. Acesso em: 07 jun. 2016.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da Silva. Para navegar no século XXI. Porto Alegre: Sulina, 2000, p. 225-243.

LEMOS, André. *Cibercultura remix*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2013.

LIMA, Eduardo Souza. *Cheio de ‘defeitos especiais’, O Gralha, super-herói de quadrinhos curitibano, vira filme. Época*. Disponível em: <http://revis->

taepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR51436-6011,00.html. Acesso em: 02 jun. 2014.

LIMA, Rafael Sanzio Borges. *WATCHMEN: Ficção e Contexto Sociocultural*. Revista Eletrônica Temática, Ano V, n. 09 – setembro/2009. Disponível em: http://www.insite.pro.br/2009/setembro/watchmen_quadri-nhos_sanzio.pdf. Acesso em: 17 nov. 2016.

LUNN, Martin. *Revelando o código Da Vinci*. São Paulo: Madras, 2004.

MARREIRO, JJ. *Texto e imagens a respeito da capa do Livro da Biografia do Iwerten* (mensagem pessoal). Mensagem recebida em: 19 set. 2016.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MARTINS, Débora da Silva; SALES, Paulo Alberto da Silva. *O pós-modernismo: (Des) continuidades estéticas*. Disponível em: <http://www.smb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeirasletras/posmodernismo.pdf>. Acesso em: 15 set. 2013.

MARTINS, Jotapê. *O Galha nos palcos. Omelete*. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/io-gralhai-nos-palcos/>. Acesso em: 15 out. 2015.

MARTINS, Lancelott. *Catálogo de heróis brasileiros*. Parnaíba: 2016.

MARTINS, Romeu. *Batman de Orson Welles: farsa celebra os 65 anos da Guerra dos mundos. Omelete*. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/filmes/artigo/ibatmani-de-orson-welles-farsa-celebra-os-65-anos-da-iguerria-dos-mundosi/>. Acesso em: 27 dez. 2015.

MARVEL WIKIA. Disponível em: http://marvel.wikia.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_58?file=Fantastic_Four_Vol_1_58.jpg. Acesso em: 09 out. 2015. MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento*. São Paulo: Palas Athena, 2001.

MCLUHAN, Marshall. *A Arte como Sobrevivência na Era Eletrônica*. In: *McLuhan por McLuhan: Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005. pp.243-264.

MELO, Leonardo et al. *O Galha: Artbook*. Curitiba: Quadrinhópole, 2015.

MELO, Leonardo. *Capitão Galha – Origem*. (mensagem pessoal). Mensagem recebida em: 20 maio 2014a.

MELO, Leonardo. *Galha Volume Dois, Direitos e outras coisas*. (mensagem pessoal). Mensagem recebida em: 01 abr. 2014b.

MÍDIA Judaica Independente. Disponível em: <http://www.angelfire.com/journal2/midiajudaica/especiais/protocolos/protocolos.htm>. Acesso em: 06 out. 2015.

MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore storyteller*. Nova York: Universe, 2011.

MOORE, Alan et al. *Mistery Incorporated*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 1 da série 1963).

MOORE, Alan et al. *Tales from Beyond*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 5 da série 1963).

MOORE, Alan et al. *Tales of the Uncanny*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 3 da série 1963).

MOORE, Alan et al. *The fury*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 2 da série 1963).

MOORE, Alan et al. *Tom Strong*. São Paulo: Panini, 1993.

MOORE, Alan et al. *Tomorrow Syndicate*. Anaheim: Image, 1993. (Volume 6 da série 1963)

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J.H. *Promethea*: livro 1. Rio de Janeiro: Pixel, 2008.

- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Watchmen*. São Paulo: Panini, 2009.
- MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. *Batman: a piada mortal*. São Paulo: Panini, 2009.
- MORESCHI, Bruno Seravali. *Art book: a construção de uma enciclopédia de artistas*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: brunomoreschi.com/artbook. Acesso em: 10 out. 2014.
- MORESCHI, Bruno. *Artebook*. Disponível em: <http://brunomoreschi.com/ArtBook>. Acesso em: 07 jun. 2016.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa, Instituto Piaget, 1995, p. 81.
- MORRISON, Grant; Quitely, Frank. *Flex Mentallo: o homem dos músculos mistérios*. São Paulo: Panini, 2013.
- MOSER, Sandro. *O Galha volta após uma década*. *Gazeta do Povo*. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/o-gralha-volta-apos-uma-decada-ek47mwop11yyxq6wvqgw8hyz2?ref=editoria-lista>. Acesso em: 27 out. 2015.
- NERY, Lincoln. *Brasil comics – super-heróis brasileiros*. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ZpRWBQAAQBAJ&pg=PA42&lp=PA42&dq=capit%C3%A3o+gralha&source=bl&ots=yiIycJ7Dn9&sig=Jij5569cYZ3YKNtIbsGjLPiiOlk&hl=en&sa=X&ved=0CCMQ6AEwATgUahUKEwix4M-KndbIAhWFIZAKHagNDes#v=onepage&q=capit%C3%A3o%20gralha&f=false>. Acesso em: 22 out. 2015.
- NIXON, David Mitsuo. *A possibilidade de matrix*. In: IRWIN, William. *Matrix: bem vindo ao deserto do real*. São Paulo: Madras, 2003.

NUNES, Fábio Oliveira, BRAZ, Soraia. *Leonel Moura: sobre criar artistas, provocações e perspectivas*. *Revista Croma, estudos artísticos*. 2014, v. 2, n. 4, p. 108-116.

NUNES, Fábio Oliveira. *Artistas da web e suas personas: algumas reflexões*. http://www.fabiofon.com/extras/fabiofon_encontrogrupos_texto-completo.pdf. Acesso em 29 set. 2015a.

NUNES, Fábio Oliveira. *Chatboot e mimetismo: uma conversa entre humanos, robôs e artistas*. *Fábio Fon*. Disponível em: http://www.fabiofon.com/extras/fabiofon_chatbots_uma_conversa.pdf. Acesso em 13 abr. 2015.

NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl+Art+Del: Distúrbios em Arte e Tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010, pp.154-216.

NUNES, Fábio Oliveira. *Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

NUNES, Fábio Oliveira. *O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet*. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio_oliveira_nunes.pdf. Acesso em 12 nov. 2014.

NUNES, Jefferson. *Elvis vs Cthulhu*. EUA – 1980 Direção: Joe Dante. *Em um universo paralelo qualquer*. Disponível em: <http://universoparaleloqualquer.blogspot.com.br/2012/03/elvis-vs-cthulhu-eua-1980-direcao-joe.html> Acesso em: 28 dez. 2015b.

NUNES, Jefferson. *Iron Fist – Punhos de Ferro*. 1978 EUA/Hong Kong 160 minutos colorido. *Em um universo paralelo qualquer*. Disponível em: <http://universoparaleloqualquer.blogspot.com.br/2011/03/iron-fist-punhos-de-ferro-1978-euahong.html>. Acesso em: 28 dez. 2015a.

NUNES, Jefferson. *Tropicalismo Cinza- A estranha estória do disco tropicalista de Nelson Gonçalves que todo Mundo esqueceu*. *Em um univer-*

so paralelo qualquer. Disponível em: http://universoparaleloqualquer.blogspot.com.br/2014/01/tropicalismo-cinza-estranha-estoria-do_884.html. Acesso em: 28 dez. 2015c.

NUNES, Samyta. 'Amor à Vida': Valdirene cai nas graças do público e vira estrela do 'BBB 14'. Disponível em: http://www.purepeople.com.br/noticia/-amor-a-vida-valdirene-cai-nas-gracas-do-publico-e-vira-estrela-do-bbb-14_a15117/1. Acesso em: 12 out. 2015.

O FANTÁSTICO Modo dos Gatos e Seu Culto. – Extrato do *Necronomicon*, Por Donald Tyson. <https://philothanatos.wordpress.com/tag/or-dem-rosa-mistica/>. Acesso em: 05 ago. 2015.

OESTHERHEDL, Héctor; LÓPEZ, Francisco Solano. *O Eternauta II*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

OESTHERHEDL, Héctor; LÓPEZ, Francisco Solano. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

OLIVEIRA, Ivan C. A. *Como uma notícia falsa criou uma crise de combustível em Macapá*. Portcom. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/norte2013/resumos/R34-0059-1.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2015.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de (Org.). *Agulha hipodérmica: o poder e os efeitos dos meios de comunicação de massa*. Macapá: SEAMA, 2002.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de Oliveira. *Distopias hipodérmicas*. In: LAZARIN, Denise; LONDERO, Rodolfo Rorato. *Literatura lado B*. Guaraçuva: Unicentro, 2012, p. 117 – 133.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de Oliveira; CUSTÓDIO, José Antônio Loures. *A Incrível História de Patrícia Swzen: A Pet Humana*. #13.ART. <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/ivanCarlo-Jose.pdf>. Acesso em: 29 set. 2015.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. *Identidades virtuais: um relato de experiência*. Intercom Sul. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2015/resumos/R45-0265-1.pdf>

Omelete Nights #32. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/musica/artigo/omelete-nights-32-podcast/>. Acesso em: 10 nov. 2014.

ONU: “notícias falsas” representam ameaça global. *Carta Capital*. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/onu-noticias-falsas-representam-ameaca-global>. Acesso em 03 mar. 2017.

ORSI, Carlos. *Dissertação põe arte contemporânea em xeque*. Unicamp. Disponível em <http://www.unicamp.br/unicamp/noticias/2014/01/29/dissertacao-poe-arte-contemporanea-em-xeque>. Acesso em 03 out. 2015.

PAGINAS del necronomicon. Disponível em: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/18031717/Paginas-del-necronomicon-parte-3-lovecraft.html>. Acesso em: 10 set. 2015.

PASSARINHO, Nathalia. *Perfil falso na Wikipédia é citado em decisão judicial e trabalho acadêmico*. Disponível em: <http://g1.globo.com/politica/noticia/2016/02/perfil-falso-na-wikipedia-e-citado-em-decisao-judicial-e-trabalho-academico.html>. Acesso em: 24 fev. 2015.

PELED, Yiftah. *Performance na contemporaneidade*. ARS (São Paulo) vol.10 no.19. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202012000100005&script=sci_arttext. Acesso em: 10 out. 2015.

PICON, Rodrigo. *Diferença entre falsidade ideológica e falsa identidade*. *Jus Navegandi*. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/38663/diferenca-entre-falsidade-ideologica-e-falsa-identidade>. Acesso em: 15 set. 2016.

POE MUSEUM. Disponível em: <https://www.poemuseum.org/blog/tag/the-facts-in-the-case-of-m-valdemar>. Acesso em: 05 out. 2015.

POE, Edgar A. *Ficção completa, poesia & ensaios*. Rio de Janeiro: Aguilar, 1965.

POE, Edgar Allan. *The Balloon Hoax*. Disponível em: <http://poestories.com/read/balloonhoax>. Acesso em: 20 maio 2014.

POLYDORO, Felipe da Silva. *Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil*. *Intexto*. Porto Alegre, v. n. 24, p. 223-237. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/19826>. Acesso em: 13 out. 2015.

PROSSER, Elisabeth Seraphim. *Arte em todo lugar: os caminhos do cotidiano e a história das artes visuais no Paraná*. *Programa Agrinho*. Disponível em: <http://www.agrinho.com.br/materialdoprofessor/arte-em-todo-lugar-os-caminhos-cotidiano-e-historia-das-artes-visuais-parana>. Acesso em: 24 out. 2015.

RADIO'S Impact on Culture. Disponível em: <http://2012books.lardbucket.org/books/mass-communication-media-and-culture/s10-03-radio-s-impact-on-culture.html>. Acesso em 05 out. 2015.

REBLIN, Iuri Andréas. *Identidades não tão Secretas: a tensão entre identidades culturais num contexto globalizado*. *Protestantismo em revista* - Revista Eletrônica do Núcleo de Estudos e Pesquisa do Protestantismo (NEPP) da Escola Superior de Teologia, v 10, mai.-ago. 2006, p. 49-66.

RETRATAÇÃO na categoria “mestres do quadrinho nacional” de 2006. Disponível em: <http://aqcsp.blogspot.com.br/2015/02/retratacao-na-categoria-mestres-do.html>. Acesso em: 27 fev. 2015.

REY, Marcos. *O roteirista profissional: televisão e cinema*. São Paulo: Ática, 1997.

ROCHA, Adriana Magalhães. *Pós-modernidade, ruptura ou revisão?* São Paulo: Cidade Nova, 1998.

RUBIN, Cláudio. *Super-heróis brasileiros*. *Gazeta do Povo, Caderno Fun*, Curitiba, p. 6, 18 set. 1998.

SAKURA, Carol. *Bocas malditas: Curitiba e suas histórias de gelar o sangue*. Curitiba: Ed. de autor, 2014.

SANTAELLA, Lucia. *A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia*. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte, Ciência e Tecnologia: Passado, Presente e Desafios*. São Paulo: Editora Unesp, 2009, pp.499-511.

SANTOS, Elaine. *Exposição de Histórias em quadrinhos*. Prefeitura de Franca. Disponível em: <http://ead.franca.sp.gov.br/educacao/course/index.php?categoryid=36>. Acesso em: 26 out. 2015.

SANTOS, Elaine. *Exposição de Histórias em quadrinhos*. Prefeitura de Franca. Disponível em: <http://ead.franca.sp.gov.br/educacao/course/index.php?categoryid=36>. Acesso em: 26 out. 2015.

SANTOS, Fulvio Frederico Pacheco dos. *A História do Quadrinho e da Gibiteca de Curitiba*. Trabalho de conclusão de curso defendido na Faculdade de Artes do Paraná, Curitiba, 2007.

SANTOS, Jair Pereira dos. *O que é pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTOS, Laymert Garcia dos Santos. *Sobre o Futuro do Humano*. In *Nada*, nº. 11, Maio de 2008, Lisboa: Direção Geral do Livro e das Bibliotecas do Ministério da Cultura, 2008, pp.134 -149.

SCHABBACH, Leonardo. *A nova posição da ficção na pós-modernidade e a mídia*. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2009.

SCHABBACH, Leonardo. *Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de

Janeiro. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html. Acesso em: 13 jun. 2014.

SMITH, Abonico R. *Super-herói curitibano das HQs volta a ser editado e ganha o seu segundo álbum de histórias*. Mondo Bacana. Disponível em: <http://www.mondobacana.com/livros-setembro-2014/o-gralha.html>. Acesso em: 12 set. 2014.

TAKEUTI, Edson. *O Gralha: tão banal quanto original*. Curitiba: Quadrinhópole, 2014.

TAKO X. *Conversa com o cara da escola de samba no chat* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por em 27 out. 2015.

'*THE BAT-MAN*'. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lu5tJGfZsgc>. Acesso em: 08 jun. 2016.

THE BRAVE and the Bold 30. Disponível em: <https://mdhq.wordpress.com/2015/03/01/the-brave-and-the-bold-30-liga-da-justica-da-america/>. Acesso em: 07 jan. 2016.

THE MINDSCAPE of Alan Moore. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Uh2jaFPM-E>. Acesso em: 03 set. 2014.

TWAIN, Mark. *Alegres histórias*. São Paulo: Cultrix, 1958.

VEJA o logo do enredo da Camisa 10. Disponível em: <http://www.sidneyrezende.com/noticia/224592+veja+o+logo+do+enredo+da+camisa+10>. Acesso em: 27 out. 2015.

VENETIGLIO, Felipe. *Anatomia de um hoax: como e por que eu pus o Selton Mello em Game of Thrones e o que dá pra aprender com isso*. Disponível em: <http://venetiglio.com.br/post/88028153424/anatomia-de-um-hoax-como-e-por-que-eu-pus-o>. Acesso em: 13 out. 2015.

VENTURA, Felipe. *Não seja enganado pelo SHRTURL, que coloca notícias falsas em sites legítimos*. Gizmodo. Disponível em: <http://gizmodo.uol.com.br/cuidado-com-shrturl/>. Acesso em: 13 out. 2015.

VINCENTI, Marcel. *Em crítica às redes sociais, holandesa simula viagem de 42 dias pela Ásia*. Disponível em: <http://viagem.uol.com.br/noticias/2014/09/11/como-critica-a-facebook-holandesa-simula-viagem-de-42-dias-pela-asia.htm>. Acesso em: 12 out. 2015.

VOCÊ conhece o Eternauta? Disponível em: <http://ursanogeki.esy.es/?p=21>. Acesso em: 05 out. 2015.

WALTY, Ivete Lara Camargos. *O que é ficção*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

WELBORN, Amy. *Decodificando Da Vinci*. São Paulo: Cultrix, 2004.

WHAT IF... Disponível em: <http://basilrathbone.net/potpourri/whatif/index.htm>. Acesso em 08 jun. 2016.

WOLF, Mauro. *Teorias da comunicação*. Lisboa: Presença, 2001.

Entrevistas

Entrevista concedida por GARCIA, Maristela. Realizada no dia 16 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Entrevista concedida por KOHATSU, Edson. Realizada no dia 20 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Entrevista concedida por TAKO X. Realizada no dia 30 de março de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.

Entrevista concedida por AGUIAR, José. Realizada no dia 10 de abril de 2015. Entrevistador: Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Curitiba, 2015.



Ivan Carlo Andrade de Oliveira (também conhecido por Gian Danton) é roteirista de quadrinhos desde 1989, quando publicou sua primeira história na revista Calafrio. Em todos esses anos, ele já trabalhou para quase todas as editoras nacionais de quadrinhos e fez parceria com vários desenhistas, entre eles Joe Bennet, que atualmente desenha histórias

para a Marvel Comics. Suas histórias já foram publicadas até nos EUA, pela editora Phantagraphics.

Tem lançado diversos livros, muitos deles pela Virtual books. Pela editora Marca de Fantasia lançou *Ciência e Quadrinhos* e *Watchmen e a teoria do caos*, em 2005; em 2010, *Caligari: do cinema aos quadrinhos*. Lançou ainda *Grafipar, a editora que saiu do eixo* (Kalaco, 2012) e *Como escrever quadrinhos* (Marca de Fantasia, 2015), ambos finalistas do prêmio HQ Mix.

Um dos seus trabalhos mais conhecidos é a revista *Manticore*, ganhadora dos prêmios HQ Mix 1999 (melhor revista de terror e desenhista revelação), Associação Brasileira de Arte Fantástica (melhor revista em quadrinhos), HQ Mix 2000 (melhor revista de terror) e Angelo Agostini (melhor roteirista).

Escreveu textos para edição *War – histórias de guerra*, com arte de Eugênio Colonese, publicada pela Opera Graphica. É roteirista da revista *MAD*. Foi um dos autores escolhidos para o álbum *MSP+50*, lançado em homenagem a Maurício de Sousa.

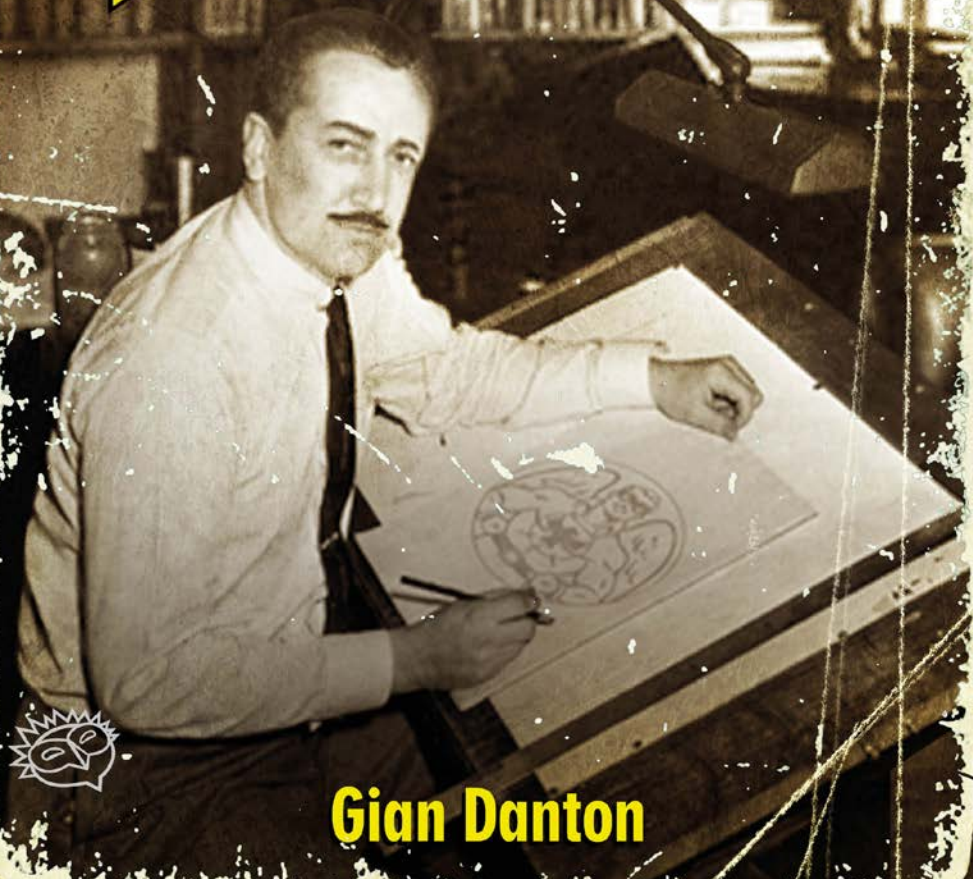
Gian Danton tem colaborado com várias publicações e sites e mantém um blog, o Professor Ivan Carlo (<http://ivancarloblogspot.com>). É professor da Universidade Federal do Amapá.

Biblioteca
Popular

Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos

147

A FANTÁSTICA HISTÓRIA DE FRANCISCO IWERTEN



Gian Danton