

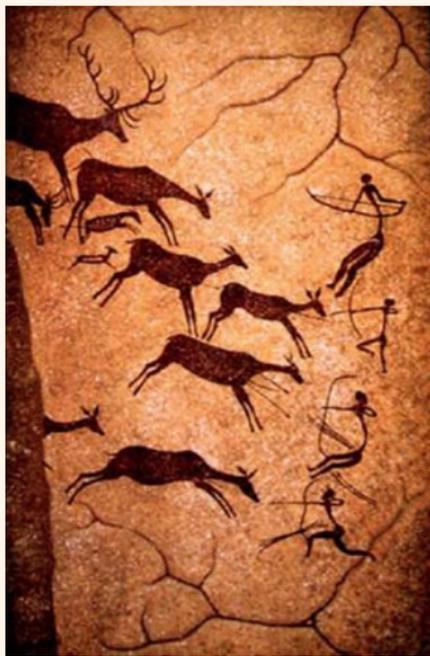
Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior
Edgar César Nolasco
Organizadores

Das pinturas rupestres de Lascaux uma viagem pelo universo dos quadrinhos



Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior
Edgar César Nolasco
Organizadores

Das pinturas rupestres de Lascaux uma viagem pelo universo dos quadrinhos



João Pessoa, PB - 2014

Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos

Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior
Edgar César Nolasco
Organizadores

Série Quiosque, 34
2014

D299 Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos / Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior, Edgar César Nolasco (orgs.). - João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014. 218p.: il. (Série Quiosque, 34) ISBN 978-85-67732-13-8
1. História em Quadrinhos. 2. Comunicação de massa. I. Título.

CDU: 741.5



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407
Paraíba (João Pessoa), PB. 58045-180
www.marcadefantasia.com
marcadefantasia@gmail.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Edgar Franco - Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG)
Edgard Guimarães - Instituto Tecnológico da Aeronáutica (ITA/SP)
Marcos Nicolau - Pós-Graduação em Comunicação da UFPB
Paulo Ramos - Mestrado em Letras (UNIFESP)
Roberto Elísio dos Santos - Mestrado em Comunicação da USCS/SP

Editoração: H. Magalhães

Esta é uma obra exclusivamente de análise, que pretende contribuir para a discussão sobre os quadrinhos. O uso das imagens é feito apenas para estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos das imagens pertencem a seus detentores.

Sumário

- 7 Apresentação
- 14 Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro:
hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem
Adriana Amaral e Giovana S. Carlos
- 35 Um breve olhar teórico sobre histórias em quadrinhos
Álvaro Hattner
- 48 Krazy Kat, de George Herriman – o que aquilo significa?
Antonio Vicente Seraphim Pietroforte
- 66 Quadrinhos em The Big Bang Theory: a construção
de um imaginário *nerd*
Arnaldo Pinheiro Mont’Alvão Júnior
- 75 Tiras da Mafalda: um estudo enunciativo
Daniela Raffo Scherer
- 98 Histórias em Quadrinhos Poético-filosóficas
inspiradas por perspectivas Pós-humanas
Edgar Franco
- 120 A quinta história: três versões de *As metamorfoses*
Edgar César Nolasco
- 137 O caso Superman/Matrix:
uma Experiência Transmídia de Fronteira
Fábio Fernandes
- 152 Vida em quadrinhos: uma análise autobiográfica
de O sonhador e No coração da tempestade
Leilane Hardoim Simões
Edgar César Nolasco

- 169 Digicomics: histórias em quadrinhos da Marvel on-line
Quelciane Ferreira Marucci
Edgar César Nolasco
- 181 Estereoscopia e relação objetal em x-men:
significação no quadrinho 3d
Renan Carvalho Kubota
- 199 Os brasileiros (apocalípticos e integrados)
que leram o Pato Donald
Rodolfo Rorato Londero

Apresentação

Já faz algum tempo que o NECC – Núcleo de Estudos Culturais Comparados vem desenvolvendo projetos de pesquisa acerca das diversas manifestações culturais. Alguns tomaram proporções nunca antes previstas, como os Cadernos de Estudos Culturais que, logo em suas três primeiras publicações, alcançou o *Qualis* B1 da CAPES e continua nos orgulhando e nos surpreendendo a cada número. Outros seguem seu caminho em produções dentro e fora da academia. Dentre os projetos do Núcleo, o NECC – e-ficciones, criado em 2009 (como o tempo passa!), também exhibe seus poucos mas importantes méritos. Em agosto de 2010, devido ao trabalho com a ficção científica, fomos convidados a apresentá-lo no *Invisibilidades III*, evento promovido pelo Itaú Cultural, e, no ano seguinte, a coletânea de contos *Das prateleiras de Babel: uma breve síntese sobre tudo* nasce a partir dos ideais do NECC – e-ficciones, contando com a participação de membros e de amigos do NECC. Vale ressaltar que *Das prateleiras de Babel* também nos deixa orgulhosos, desde sua capa e orelha, passando pelas ilus-

trações, pela apresentação até chegar aos textos: resultado dos fortes laços que criamos nesses anos.

Da mesma forma, *Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos* dá continuidade ao objetivo do NECC – e-ficciones, desta vez trazendo estudos acadêmicos sobre HQs.

Adriana Amaral e Giovana Carlos tratam da produção de mangá no Brasil enquanto uma mídia voltada para um público jovem e culturalmente híbrida entre a linguagem oriental e a linguagem ocidental. Para tanto, observam algumas das características mais marcantes da arte sequencial japonesa e tomam como corpus de análise as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica Jovem. Lançada em 2008, apesar de manter algumas características da linguagem do mangá japonês, há uma reconfiguração e apropriação de conteúdos e mesmo de estereótipos e temas relacionadas ao contexto brasileiro, dotando a revista de um “estilo mangá” próprio, mas que não mantém as convenções do gênero oriental como um todo.

Já o crítico Álvaro Hattner aborda algumas teorias sobre Histórias em Quadrinhos, focalizando dois aspectos: as relações de suas possíveis definições com sua aceitação institucional, e a noção de que seu principal aspecto constituinte constitui-se por meio das marcas que definem a nar-

ratividade como elemento essencial do suporte. Entre essas marcas, a intertextualidade afigura-se como fundamental, tendo em vista o dinamismo que as ocorrências intertextuais imprimem a cada texto e, por extensão, ao suporte como um todo.

Em *Krazy Kat*, de George Herriman – o que aquilo significa?, por meio da teoria semiótica, o linguista Antonio Vicente Seraphim Pietroforte afirma que o estranhamento deriva de certa incompreensão semiótica. Assim, analisa as histórias de *Krazy Kat*, de George Herriman, classificando-as como entre as obras mais estranhas do universo das histórias em quadrinhos.

Em outra vertente, o *necesse* Arnaldo Pinheiro Mont’Alvão Júnior visa uma breve discussão acerca da caracterização da identidade *nerd* por meio da presença do universo dos quadrinhos na construção da narrativa do *sitcom* *The Big Bang Theory*. Os personagens desse seriado são aficionados pelas revistas em quadrinhos, chegando a confundir realidade e ficção ao trazer para seus mundos as nuances das aventuras retratadas nas revistas. Em contrapartida, a participação de personalidades dos quadrinhos nos episódios, como de Stan Lee, mostra o esforço da produção do *sitcom* ao buscar elementos do universo das HQs para a construção de uma identidade focada na cultura *nerd*.

Daniela Raffo Scherer investiga o processo de produção de sentido em dez tiras da personagem Mafalda, criadas pelo cartunista argentino Quino. Para alcançar tal finalidade, a análise do *corpus* desenvolve-se tomando como base a exploração das três categorias enunciativas – pessoa, espaço e tempo –, a partir dos procedimentos de instauração responsáveis para cada uma delas, seguindo-se a proposta de trabalho de Fiorin, cujos estudos se fundamentam em postulados da teoria semiótica discursiva.

O artista multimídia Edgar Franco trata do processo de criação de algumas histórias em quadrinhos do gênero poético-filosófico publicadas nos quatro primeiros números de sua revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*. Em cada número, selecionou uma das HQs que considera mais relevantes para destacar brevemente os referenciais teóricos e midiáticos que serviram de base para sua criação, além de suas intenções poéticas e estéticas. As HQs selecionadas - *Upgrade*, *brinGuedoTeCA*, *Gênesis Revisto e Híbrido Ícaro* - estão contextualizadas no universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”, mundo de ficção científica inspirado pelos avanços tecnológicos em campos como biotecnologia, nanorobótica e realidade virtual, assim como às manifestações tecnognósticas que vêm atreladas ao desenvolvimento tecnocientífico.

Em *A quinta história*: três versões de *As metamorfoses*, Edgar Cézar Nolasco, nosso *neccense-mor*, discute uma possível aproximação comparatista entre a novela *A metamorfose* (1913), de Franz Kafka, e a adaptação *A metamorfose*, do artista gráfico Peter Kuper (2003). Como recorte, a abordagem comparatista privilegia as possíveis semelhanças e diferenças entre as duas obras, centrando-se na forma como a adaptação traduz, por meio da imagem, aquelas passagens que são mais centrais na narrativa kafkiana.

Entre maio de 2005 e março de 2006, após algumas colaborações como escritor no site de fanfictions *Hyperfan* (<http://www.hyperfan.com.br/>), Fábio Fernandes decide empreender uma experiência: usar um personagem de quadrinhos conhecido (na verdade, muito provavelmente o mais conhecido de todos os tempos) e um dos cenários cinematográficos mais emblemáticos dos anos recentes: Superman e Matrix. Em *O caso Superman/Matrix: uma Experiência Transmídia de Fronteira*, Fernandes descreve a tentativa de utilizar elementos de ambos os universos e criar um ambiente híbrido dentro do que se convencionou chamar de *fanfiction*.

Realizando um trabalho de crítica biográfica, uma visada crítica ainda pouco explorada no país, a *neccense* Lailane Hardoim Simões, em seu texto *Vida em quadrinhos*:

uma análise autobiográfica de *O sonhador* e *No coração da tempestade*, trata do trabalho de ninguém mais que Will Eisner, o premiado escritor de histórias em quadrinhos que dispensa demais apresentações.

Quelciane Ferreira Marucci vem se destacando com seu trabalho em torno dos e-books. Em *Digicomics: histórias em quadrinhos da Marvel on-line*, essa outra *necessense* analisa as histórias em quadrinhos *on-line* da editora *Marvel* que não apenas digitaliza as novas histórias em quadrinhos, mas também disponibiliza as HQs mais antigas (os primeiros volumes das séries), que só existiam em versão impressa. A editora também abre espaço para produção de HQs somente *on-line*, garantindo, novas histórias aos fãs de histórias em quadrinhos.

Renan Carvalho Kubota aponta a singularidade do quadrinho *X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01*, em sua versão estereoscópica gravada em um mini cd, que pode ser executado em um computador. Assinala aspectos da linguagem dos quadrinhos, de acordo com a definição de Scott McCloud em “Desvendando os quadrinhos” e busca por fim taxinomicar aspectos do quadrinho na semiótica desenvolvida por Charles Sanders Peirce a partir dos estudos de Lucia Santaella e Winfred Noth.

Rodolfo Rorato Londero traça um panorama dos estudos históricos e teóricos sobre quadrinhos realizados por dois autores brasileiros: Álvaro de Moya e Moacyr Cirne. A escolha dos autores se deve principalmente ao tempo de publicação (são os autores mais antigos que ainda publicam) e à referência em relação aos demais estudiosos de quadrinhos (são os autores mais citados). A orientação do panorama que se apresenta acompanha o desenvolvimento da pesquisa latino-americana em comunicação a partir dos anos 1970, ou seja, quando os estudos brasileiros sobre quadrinhos começam a se multiplicar. Também destaca a presença de duas obras fundamentais nos estudos em questão: *Para ler o Pato Donald* (1971), de Armand Mattelart e Ariel Dorfman; e *Apocalípticos e integrados* (1964), de Umberto Eco.

Agradecemos aos membros e demais amigos do NECC por aceitarem nosso convite e colaborarem com seus textos para a construção deste livro. Esperamos que *Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos* venha a contribuir com futuras pesquisas acadêmicas sobre o assunto e abrir novos caminhos aos aficionados pelo universo das HQs.

Os organizadores

Caracterizando o “estilo mangá” no contexto brasileiro: hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem

Adriana Amaral e Giovana S. Carlos

Mangá e o mercado das histórias em quadrinhos no Japão

A palavra “mangá”¹ é utilizada pelos japoneses para designar histórias em quadrinhos. Porém, quando os quadrinhos nipônicos foram trazidos para o Ocidente, o termo tornou-se específico para histórias em quadrinhos oriundas do Japão. As diferenças entre os quadrinhos oci-

Adriana Amaral é Doutora em Comunicação Social pela PUCRS, Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS e Pesquisadora do CNPq. Email: adriamaral@yahoo.com.

Giovana S. Carlos é Graduada em Jornalismo pela Universidade de Passo Fundo e mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Email: giovanacarlos@hotmail.com.

1. Foge ao escopo do artigo contar a rica história do mangá, no entanto, tecemos apenas breves comentários com o objetivo de contextualizar o leitor com o fenômeno. Para maiores(mais) detalhes sobre o assunto, indicamos Luyten (2000) .

dentais para os mangás são (ou eram) tão fortes que podem explicar a ressignificação da palavra em um gênero e estilo próprio. Ocidente como no Oriente, Tezuka criou o mangá moderno e deu bases para a formação da indústria de quadrinhos no Japão. Segundo Gravett (2006, p. 28), sua importância se deve

graças à abrangência de gêneros e temas que abordou, às nuances de suas caracterizações, aos seus planos ricos em movimento e, acima de tudo à sua ênfase na necessidade de uma história envolvente, sem medo de confrontar as questões humanas mais básicas: identidade, perda, morte e injustiça.

Atualmente, as histórias em quadrinhos no Japão são vendidas em grandes coletâneas, as chamadas *mangashi*, cujo tamanho lembram listas telefônicas. Uma revista destas apresenta vários títulos, numa média de 15 a 20 séries, cujo papel é de baixa qualidade, como o do jornal, chegando a possuir cerca de 200 a 500 páginas. Quando uma série faz sucesso é lançada separadamente, com melhor qualidade. São os chamados *takonbon* ou *takonhon*.

O mercado de quadrinhos nipônicos é altamente segmentado. Cada revista possui um público específico, conforme temas, idade e gênero. As principais divisões são: *shogaku* para crianças de 6 a 11 anos, *shounen* para meninos de

12 a 17 anos, *shoujo* para meninas de mesma idade, *seinen* e *redikomi/josei*, respectivamente, para homens e mulheres adultos, cujos temas são mais maduros. Além disso, o mercado de mangás é bastante articulado com o mercado de audiovisuais, resultando em adaptações do mesmo título para a televisão (em seriados, telenovelas, desenhos animados, para o cinema, para o rádio e também para os games.

As características estéticas do mangá

Uma das características mais importantes do mangá é a utilização da linguagem cinematográfica, a qual resulta em uma leitura mais dinâmica do material impresso e dá ritmo para a história, somando-se à preferência por enredos cujos sentimentos humanos sejam abordados de forma universal. É preciso destacar que as comparações feitas aqui correspondem a HQs e mangás mais comerciais, passíveis de até certo ponto algumas generalizações, diferenciando-se de obras mais autorais e alternativas.

Amaro Braga Jr. (2005) delimita 6 elementos que caracterizam os mangás: a estética do desenho; o layout e a perspectiva beligerante; a narrativa invertida e leitura gráfica; estereótipos e temas; metalinguagem cômica; e, por fim, a noção de tempo e o ritmo narrativo.

Nagado (2007) exemplifica como o imagético é valorizado em detrimento do verbal quando, ao invés de usar legendas como “no dia seguinte”, um mangaká desenha em um quadro a noite, e no outro o sol nascendo. Além desses recursos para transição de tempo e de lugar, as onomatopéias são bastante utilizadas. No Japão, existe uma enorme gama de onomatopéias muito mais complexas em comparação ao Ocidente, muitas sem tradução para as línguas ocidentais.

Em relação aos “estereótipos e temas”, Braga Jr (2005). ressalta a diversidade temática que há naquela nação relacionada à diversidade do público leitor de quadrinhos, perceptível na segmentação. Existem mangás *shoujo* sobre terror, *seinen* sobre esportes, *josei* sobre maternidade etc. É difícil haver um esgotamento de cruzamentos. A respeito dos estereótipos, como os mangás são feitos para o leitor japonês, as histórias são permeadas por essa cultura. Por exemplo, a figura da mulher está relacionada à representação do gênero feminino na cultura japonesa. Em muitos enredos, a personagem deixa de trabalhar quando se casa, pois nessa sociedade é “esperado” que ela cuide da casa, marido e filhos, mesmo que muitos avanços já tenham sido conquistados.

Sobre a “metalinguagem de tendência cômica”, destacam-se os exageros na representação, principalmente, de sentimentos e emoções, resultando em “deformações” de rostos e irrealdade de movimentações dos personagens.

Em relação à “noção de tempo e ritmo narrativo” (BRAGA JR., 2005), a representação do tempo nos quadrinhos japoneses é característica marcante não apenas dos mangás, mas da literatura japonesa como um todo. Nos quadrinhos, são frequentes as “imagens congeladas”, as cenas demoradas, o instante em pausa para contemplação. Em contrapartida, também é peculiar a representação de movimento e ação, principalmente pelo desenho de linhas que mostram o caminho do objeto, colocando-o em destaque em relação ao fundo.

A arte e a literatura do ocidente não divagam muito. Nós temos uma cultura muito orientada pelo objetivo. Já o oriente, tem uma tradição de obras de arte cíclicas e labirínticas. Os quadrinhos japoneses parecem herdar essa tradição, enfatizando mais o estar lá do que o chegar lá. Com essas e outras técnicas, os japoneses demonstram uma visão dos quadrinhos bem diferente da nossa. (McCLOUD, 2005, p. 81)

O mangá brasileiro – entre o estilo oriental e o ocidental

No Brasil, encontra-se a maior comunidade de japoneses e descendentes no exterior, totalizando mais de 1,5 milhão de pessoas, sendo que 70% concentra-se em São Paulo, conforme o Guia da Cultura Japonesa (2004). Este dado é relevante uma vez que os imigrantes desde cedo importavam os mangás para cá muito antes de sua popularização. Luyten (2000) explica que o mangá servia como um meio de ligação dos imigrantes nipônicos com a terra natal (como uma telenovela brasileira seria para um brasileiro no exterior), além de manter viva a língua (reforçando e ensinando gírias e novas palavras utilizadas, pois a partir da 2ª Guerra Mundial muitas palavras e expressões novas surgiram com base no inglês).

Já na década de 50, Júlio Shimamoto desenhava histórias de terror, com influência do mangá, em colaborações para revistas das editoras La Selva, Outubro e Continental. Nos anos 60, em São Paulo, a editora Edrel lançou diversos quadrinhos focando em samurais e ninjas. Alguns artistas como Paulo Fukue utilizavam-se da linguagem cinematográfica dos mangás para suas HQs, enquanto outros,

focavam-se nos empréstimos dos mangás para os conteúdos. Cláudio Seto, com base nas histórias de seu avô criou *Samurai* e outros como *Karate*. Keizi Minami deu à luz a *Tupãzinho*.

Nos anos 70, a editora Grapipar lançava *Kiai*, dando destaque às artes marciais japonesas. Na década seguinte, os animês (desenhos animados japoneses) passam a influenciar desenhistas, trazendo novos nomes ao mercado: Jorge Yasawa, Cláudio Nakaito e Henrique Tayo Sagawa. E surgem também artistas mulheres, algo incomum a este mercado, como Júlia Takeda, Neide Nakazato e Luri Maeda, influenciadas pelo traço delicado do *shoujo*.

Na década de 90 e anos seguintes, surgem obras didáticas, como a “Filosofia do Samurai na Administração Japonesa”, de Cláudio Seto, Francisco Noriyuki Sato e R. Kussumoto, assim como outras voltadas para a cultura japonesa em si, como as obras focadas em lendas japonesas. “Destques individuais como Alexandre Nagado, Mozart Couto, Marcelo Cassaro, Arthur Garcia, Eduardo Müller e Daniel HDR vieram, ano após ano, engrandecer esse conjunto” (LUYTEN, 2004, p. 255). Além de impressos, quadrinhos com base em mangá, também foram feitos para a internet.

Os primeiros mangás brasileiros traziam consigo uma referência maior ao Japão, por exemplo, as histórias se con-

centravam em cidades como Tóquio, e mais recentemente, mantém-se a estética, no sentido de desenhar as imagens, enquanto o conteúdo é brasileiro, apresentando assim um hibridismo cultural nos termos propostos por Burke (2006) enquanto uma variedade de artefatos culturais reapropriados em diferentes contextos e conteúdos culturais.

No entanto, os mangás de origem japonesa mesmo só começam sua publicação no Brasil a partir dos anos 80. E apenas de 2000 para cá é que eles começaram a ter boa aceitação em termos de vendas, muito por conta da popularização da cultura pop japonesa² entre a juventude e utilizando a divulgação dos materiais e da mobilização dos fãs via internet.

Ao perceber a aceitação do público para esse tipo de HQ, muitas editoras e artistas vêm lançando quadrinhos com o selo “em estilo mangá”. Três obras desse tipo surgiram em 2009 no país: “Timão”, da editora BB, trazendo quadrinhos sobre o time de futebol Corinthians; “Luluzinha Teen e sua Turma”, das editoras Pixel Media e Ediouro, nos quais per-

2. Para efeitos didáticos, a cultura pop japonesa compreende uma série de práticas sociais e artefatos de colecionismo específico como o anime, o mangá, cosplay (o ato de fantasiar-se de algum personagem do universo dos mangás, animes e/ou videogames), o j-pop/j-rock (a música pop e o rock japonês), entre outros. Aos fãs dessa cultura, muitas vezes atribui-se a classificação de Otaku. Para mais detalhes, ver autores como Barral (2000) e Amaral & Duarte (2008).

sonagens famosos como Luluzinha e Bolinha encontram-se agora adolescentes; e “Eternamente Michael”, pela editora Seoman, biografia do cantor Michael Jackson. Contudo, a grande precursora desse movimento foi a Turma da Mônica Jovem³, objeto de nossa análise.

A Turma da Mônica Jovem e a hibridização cultural entre os quadrinhos ocidentais e orientais

Em agosto de 2008, Maurício de Sousa trouxe ao mercado editorial brasileiro sua famosa personagem e amigos transformados em adolescentes de 15 e 16 anos em “estilo maga”. Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, entre outros, fazem parte da história dos quadrinhos no Brasil e do imaginário de muitos brasileiros. Na primeira edição da Turma da Mônica Jovem, na coluna “Fala, Maurício”, o autor (2008, p. 47) explica sobre a nova publicação:

a Turma agora vive em dois universos. O de sempre e o de agora pra frente. É uma experiência interessante, fascinante, instigadora... Não me lembro de algo parecido em histórias em quadrinhos. Principalmente quando a bifurcação remete para dois estilos diferentes: a tradicional Turma da Mônica vai ficar

3. Doravante designada como TMJ.

no universo conhecido. E aceito desde há mais de 40 anos. A nova, a Jovem, vai enveredar pelos caminhos do estilo japonês dos mangás, com “licenças gráficas” pertinentes ao gênero, ao estilo. [...] Vocês ainda não podem ver, mas já começam a nascer as próximas histórias desta série com ilustrações muito mais puxadas para os clássicos do mangá japonês, sem que a Turma perca suas características principais.

De acordo com Gonçalo Jr. (2007, p. 44), “há cinco anos, Maurício de Souza somava três milhões de revistas por mês. Em 2007, caiu para um terço”. A diminuição de vendagem somada ao crescimento do mangá no país talvez tenha sido a razão para o quadrinista ter apostado em uma versão de seus personagens nesse estilo. Na segunda edição da TMJ, Maurício (2008, p. 127) conta na sua coluna que o primeiro volume fez tanto sucesso que “a editora teve que religar a impressora várias vezes para atender à demanda explosiva. E de uma previsão de 50, 60 mil exemplares, saltamos para mais de 200 mil”. Na terceira edição, comenta (idem) que a “nova produção nasce para atender à faixa de público que nos estava deixando e indo para os chamados mangás japoneses”, ou seja, os adolescentes.

É importante observar que, pelo menos do ponto de vista comercial e cultural, o fato de um grande estúdio como o de Maurício de Sousa lançar um novo título voltado para um

público com idade mais avançada do que a primeira, prolonga a faixa de abrangência do público⁴. A própria utilização do termo “mangá” já “selado” em todas as capas representa muito mais uma estratégia eficaz de marketing, um reforço indicativo para que o leitor de mangá passe também a comprar a TMJ, do que uma conotação artística ou estética.

Será que podemos falar em mangá brasileiro? Poderíamos denominar de mangá os quadrinhos feitos fora do Japão, mas que se auto-intitulam, vendem-se, como tal? Para nossa análise, escolhemos 2 edições da TMJ, entre as 10 primeiras edições. A escolha de dois exemplares se dá pela própria questão do desenvolvimento e experimentação que o estúdio, passou para se adequar ao “estilo mangá”.

Na primeira edição da revista, com 130 páginas, inicia-se um arco de história, intitulado “4 Dimensões Mágicas”, concluído na quarta edição. Inicialmente são apresentadas as mudanças dos personagens: o Cascão passa a tomar banho; a Magali continua gluttona, mas cuida o tipo e calorias dos alimentos; o Cebola fez tratamento fonoaudiólogo e não fala mais “elado”, só quando está nervoso. Em seguida

4. Essa questão relaciona-se tanto com aspectos voltados ao “consumo autoral” de nicho jovem, (MORACE, 2009) quanto ao cenário urbano e ao estilo de vida da juventude nas cenas urbanas (RONSINI, 2007; BORELLI, ROCHA & OLIVEIRA, 2009), em suas “culturas intermináveis” (CANEVACCI, 2005) na qual a juvenilização é também característica das cultura pós-moderna.

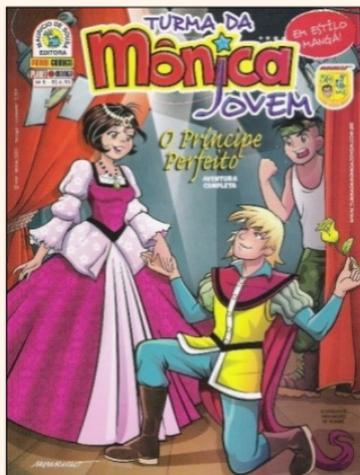
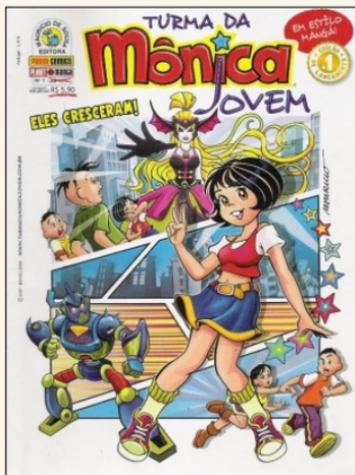


Fig. 1 e 2 - Capas da edição 1 e 9

aparece a vilã Yuka, rainha das 4 dimensões, que estava aprisionada por séculos. O quarteto de amigos descobre que seus ancestrais (desenhados iguais aos seus pais) durante o Período Edo (1608) no Japão eram espécie de cavaleiros/samurais do imperador e haviam aprisionado Yuka. Agora a nova geração deve rumar em busca de objetos especiais, espalhados em diferentes mundos, que juntos podem prendê-la novamente.

Quanto à primeira característica dos mangás “estética do desenho”, a TMJ segue traço simples, cenário por vezes ausente, expressões faciais bem marcadas. O modelo tradicional de divisão de quadros por página, assim como a horizontalidade, características preponderantes das HQs

ocidentais, permanecem, com pouquíssimas exceções de ambas. Quanto aos ângulos, o *close* é muitas vezes utilizado. De forma geral, somente o primeiro plano é utilizado das características desse item.

No quesito “narrativa invertida e leitura gráfica”, permanece a leitura ocidental. Parodiando os avisos dos mangás para a ordem de leitura, todas as edições de TMJ até o momento vêm com o seguinte aviso na última página: “Embora o mangá japonês seja lido no sentido oriental, resolvemos deixar a história com o sentido de leitura ocidental... Afinal, apesar do estilo mangá, ainda é estilo Turma da Mônica”, o que aponta para a hibridização das linguagens e a apropriação da cultura nacional prevalecendo sobre a estética característica do estilo.

Quando refletimos sobre a questão de “estereótipos e temas” há várias questões a serem abordadas. Primeiramente, a própria inexistência no Brasil de segmentação equivalente ao Japão já é um dado importante. A revista pretende alcançar todos os públicos, dos adolescentes de mesma idade e ambos os sexos a adultos nostálgicos que liam quando crianças a turma original. Porém, há tentativas de trazer a cultura japonesa para o enredo, quando a história se passa em parte no Japão, há presença de talismã (*ofuda*) e ideogramas, falas em japonês, objetos como es-

padas de samurais (*katana*) etc. Várias marcas que remetem ao país do sol nascente, porém descontextualizadas e de forma artificial (como os pais dos personagens vestidos de samurais lutando contra Yuka no Japão).

A continuidade no desenvolvimento dos personagens existente nos mangás não aparece de forma resolvida na narrativa de TMJ. As edições podem ter continuidades entre uma saga e outra, mas não estão suficientemente relacionadas. Por se tratar de uma obra brasileira, muito de nossa cultura a permeia, e foge das normas e padrões nipônicos. A própria Mônica não se enquadra ao estereótipo de garota/mulher japonesa, por sua representação como “mais forte” em relação ao gênero masculino/dominante, uma vez que por mais que nutra amor por Cebolinha, continua batendo nele com seu Sansão.

Em relação à “metalinguagem de tendência cômica”, a TMJ utiliza as caretas, gotas de suor/lágrima, socos, pontapés e versões em miniaturas. Em contrapartida, a “noção de tempo e ritmo narrativo” do mangá não é seguida, embora as linhas de movimento sejam usadas.

Comparando as reflexões feitas acima sobre a primeira edição da TMJ com a nona edição (uma das mais recentes), poucas alterações acontecem. No número 9, o enredo não é de ação como o anterior, mas romântico. O título é “O

Príncipe Perfeito” e trata basicamente da relação entre a Mônica e o Cebola, quando um novo colega surge na escola para atrapalhar o casal. Nesse volume, o enredo se completa, sem ter continuidade em outras edições.

Diferentemente do primeiro volume, na edição 9 não há o que descrevemos como marcas do Japão anteriormente, embora a história lembre os enredos de *shoujo* mangá, pois há na escola da Mônica uma montagem da peça teatral “Romeu e Julieta”. É comum nos mangás femininos com enredos colegiais os personagens apresentarem peças durante os festivais culturais das escolas. Curiosamente, é comum essas peças serem ocidentais, embora algumas vezes sejam adaptadas à cultura japonesa.

Em um dado momento, Magali pergunta à Mônica se ela sente falta do Cebola. Entre o quadro da Magali perguntando e o de Mônica respondendo que “Não mais...”, há um quadro somente com a personagem de costa, nada mais. Este instante mostra a personagem refletindo sobre a resposta, não há como medir se durou muito tempo ou não, mas parece um congelamento do momento que dá dramaticidade à história. De qualquer forma, representações como essas, tipicamente relacionadas à passagem do tempo na cultura japonesa, são muito poucas em TMJ, mas aparecem de vez em quando.

Considerações finais: a reconfiguração cultural do mangá brasileiro

No caso aqui analisado dado sua complexidade podemos inferir que, apesar da TMJ ser produzida “em estilo mangá”, suas características são alteradas, híbridas e apropriadas para o contexto nacional. Observando as características gráficas que compõem um mangá, percebemos que naquilo que é mais universal em termos de representação e que favorecem a narração, quadrinistas de diferentes nacionalidades se apropriam desses elementos. Entretanto, a parte cultural, intrínseca a qualquer obra é “traduzida” e reconfigurada. Isto pode ser percebido nitidamente, por exemplo, na representação de tempo, cujo olhar nipônico difere do olhar ocidental. Por isso em “estilo mangá” e não propriamente um mangá.

Erica Awano, desenhista de vários mangás nacionais entre eles *Holy Avenger* e *Mangá Tropical*, em busca de uma definição do que seria o mangá brasileiro e se indagando se realmente tal tipo de quadrinho existe, chegou a três “respostas” predominantes coletadas pela própria a partir de profissionais da área:

1. ‘mangá’ é o termo que se aplica ao gênero de quadrinhos publicados no Japão. Ele remete a um conjunto de características únicas, que contém códigos que só encontram par dentro da sociedade japonesa; portanto não pode ser aplicado às produções brasileiras, pois estas existem dentro de uma realidade completamente diferente;
2. o termo ‘mangá’ pode ser aplicado, pois, como qualquer quadrinho, segue um conjunto de técnicas que podem ser abstraídas, estudadas e utilizadas em termos de igualdade qualitativa às do original japonês;
3. ‘mangá brasileiro’ é um rótulo, uma etiqueta que define um tipo de produção que se utiliza de elementos dos quadrinhos japoneses para enriquecer o modo de fazer quadrinhos brasileiros. (AWANO, 2005, p. 95)

Conforme a desenhista, é nessa última afirmativa que se concentra toda a produção relevante de mangá brasileiro. Comentando sobre os profissionais e editoras, Awano (2005) levanta alguns pontos. Um deles é relativo à formação e à informação desses profissionais, pois muitos não sabem a língua japonesa, ocasionando “ruídos”, assim como muitos têm suas raízes nos animês, o que gera diferenças uma vez que são mídias diferentes. Um exemplo dado são as onomatopeias, despercebidas por nós, mas que fazem dos mangás os quadrinhos mais barulhentos do mundo.

“Despercebidas porque, diferentemente do português, uma onomatopeia japonesa normalmente traz consigo um significado muito maior que o simples barulho em si. Elas acrescentam intensidade e relevância a uma cena ou fato” (idem, p. 96).

Na TMJ, a ocorrência de onomatopeias não é muito grande. Além disso, algumas marcas japonesas são utilizadas como as flores de cerejeiras, mas com significados diferentes da cultura nipônica. Por exemplo, quando Marina aparece no primeiro volume da TMJ, aparecem cerejeiras ao seu redor. É muito comum quando um personagem é apresentado em um mangá aparecer cercado por algumas flores, mas cada uma tem um significado diferente. Se na história de Maurício isso aparece como marca do Japão, as cerejeiras têm outros significados para os japoneses. De acordo com Luyten (2000, p. 172),

o desenho de uma cerejeira em flor, cujas pétalas são delicadamente levadas ao vento, pode provocar, por exemplo, diversas emoções aos olhos ocidentais, mas na tradição japonesa simbolizam a fugacidade da vida. Além disso, é essa flor que representa os samurais. Desse modo, numa história em que há a probabilidade de morte de um personagem, a presença de uma cerejeira com as flores caídas num quadrinho é o índice para que os olhos japoneses identifiquem a concretização dessa suposição.

São elementos simbólicos como esses, já convencionados no Japão, que também caracterizam os códigos e protocolos culturais do mangá. Podemos falar na TMJ como “estilo mangá brasileiro”, como uma outra apropriação do “gênero mangá” oriental e não como uma mera transposição, uma vez que busca referências nos elementos e características dessa mídia presente na cultura de massa japonesa, entretanto acrescenta outros significados e interpretações aos tracejados simbólicos e características culturais tipicamente brasileiras em uma experiência estética (GUIMARÃES, LEAL, MENDONÇA, 2006) comunicacional distinta da anterior.



Fig. 3 - Cerejeiras em volta da personagem demarcam sua 1ª aparição

Referências

- AMARAL, Adriana., DUARTE, Renata F. A subcultura cosplay no Orkut: comunicação e sociabilidade online e offline. p. 269-288. In: BORELLI, S.; FREIRE FILHO, João. (Orgs.). Culturas juvenis no século XXI. 1a. ed. São Paulo: EDUC-PUCSP, 2008, v. 1.
- AWANO, Erica. Mangá Brasileiro. In: LUYTEN, Sonia B. (Org.); Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2005. p. 95-100.
- BORELLI, Silvia, ROCHA, Rose M., OLIVEIRA, Rita (org). Jovens na cena metropolitana. Percepções, narrativas e modos de comunicação. São Paulo: Paulinas, 2009.
- BRAGA JR., Amaro. Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização? Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil. 2005. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.
- BURKE, Peter. Hibridismo cultural. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2006.
- CANEVACCI, Massimo. Culturas extremas. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. São Paulo: DP&A, 2005.
- GONÇALO JÚNIOR. Uma revolução em busca de seu auge. Cult, São Paulo, n. 111, p. 46-49, mar. 2007.
- GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora, 2006.
- Guia da Cultura Japonesa. São Paulo: JBC, 2004.

GUIMARÃES, César, LEAL, Bruno S., MENDONÇA, Carlos C. (Orgs). Comunicação e experiência estética. Belo Horizonte: Ed. Da UFMG, 2006.

LUYTEN, Sonia B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. Mangá e Animê. In: *Guia da Cultura Japonesa*. São Paulo: JBC, 2004 p. 245-261.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

MORACE, Francesco (org). *Consumo autoral: as gerações como empresas criativas*. SP: Estação das Letras e Cores, 2009.

NAGADO, Alexandre. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

RONSINI, Veneza. *Mercadores de sentido. Consumo de mídia e identidades juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*. São Paulo: Panini, n. 1, ago. 2008.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*. São Paulo: Panini, n. 2, set. 2008.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*. São Paulo: Panini, n. 3, out. 2008.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*. São Paulo: Panini, n. 9, abr. 2009.

Um breve olhar teórico sobre histórias em quadrinhos

Álvaro Hattner

É quase um lugar comum começar um estudo apresentando uma definição de seu objeto. Essa definição geralmente parte dos verbetes dos dicionários, de uso geral e comum, até chegar às especificidades de explicações e descrições que buscam reduzir as características do objeto a um perfil minimamente assimilável.

No caso das chamadas “histórias em quadrinhos” (doravante HQs), as propostas de definição são marcadas pela impossibilidade de se abarcar todos os possíveis traços constituintes desse suporte. Uma parte das definições que

Álvaro Hattner é professor de Cultura Norte-Americana e Literatura Norte-Americana nos cursos de Letras e Tradutor da UNESP de S. J. Rio Preto. Doutor em Letras pela USP, com pós-doutorado na State University of New York at Buffalo. Traduziu livros de diversos autores, como Peter Burke, Rex Stout, Patricia Highsmith e Ian Rankin, entre outros. Tem trabalhos publicados nas áreas de Tradução, Literaturas Afro-Americana e Afro-Brasileira e Pós-Modernidade e Estudos Culturais. Tem ministrado cursos de História do Jazz, História do Rock, Intertextualidade em Histórias em Quadrinhos e Teorias da Adaptação.

temos, especialmente aquela presente nos dicionários, não leva em consideração a evolução radical ocorrida nessa arquitetura textual nos últimos trinta anos, pelo menos.

A busca de uma definição, quando tratamos de histórias em quadrinhos, é tanto mais importante quando nos deparamos com a recorrente “falta de legitimidade” (a expressão é de **Thierry Groensteen, 2000, p. 29**) que o suporte ainda enfrenta. O fato é que, para aqueles que investigam seriamente a área e seus objetos, a relevância das HQs como manifestação textual relevante, como forma artística, é uma obviedade. No entanto, é notória a rejeição às HQs em diversas instâncias de legitimação acadêmica. Para os mais conservadores, as investigações que envolvem HQs como objeto não passam de “estudos sobre gibis”, no que esta **última palavra carregaria de mais pejorativo. De maneira geral, isso parece ocorrer não só em virtude de toda associação do suporte com a “baixa” cultura, mas muito provavelmente porque o todo da produção de quadrinhos é rebaixado ao nível de suas produções mais medíocres, fazendo com que suas criações mais notáveis sejam ignoradas (Groensteen, 2000, p.29).** Em uma comparação com a literatura, seria como desconsiderar Ian McEwan porque ele existe no mesmo universo em que vive Marianne Stillings.

Na verdade, o posicionamento contrário à existência de

“valor” nas HQs passa, a meu ver, por um absoluto desconhecimento da história recente do suporte. As transformações ocorridas nas formas gerais que constituem as histórias representam, sem medo de exagero, uma das mais importantes expansões feitas à arte de narrar desde que os homens se reuniam ao redor de fogueiras para partilhar a representação verbal de seus feitos, reais ou imaginários.

Alguns autores contemporâneos, como **Rocco Versacci** (2007), em uma tentativa de alçamento das HQs a uma condição de objeto digno de estudo, buscam demonstrar a necessidade de uma inclusão das HQs no grande caldeirão que se poderia chamar “literatura”. Visto que não há problemas de rejeição quando consideramos o estudo de “obras literárias”, se uma narrativa gráfica é considerada como “literatura”, ou possuidora de “atributos literários”, ela automaticamente se qualifica para ser estudada, deixando de ser “gibi” e tornando-se “obra”. Prova disso é o fato de não haver resistência acadêmica ao estudo de “literatura infanto-juvenil”. Acredito que isso se deva à presença da palavra “literatura” no sintagma, que abona o referido estudo, tornando-o, obviamente, “digno”. Afinal, trata-se de “literatura” e, portanto, o tema deverá necessariamente ser abordado com a devida seriedade. Ninguém vê a leitura e investigação de textos “infanto-juvenis” como indicativos

de algum tipo de desajuste psicológico ou infantilismo tardio de seus estudiosos.

Uma das estratégias utilizadas por Versacci para valorização das HQs é apontar a fragilidade de se considerar as HQs como textos exclusivamente “escapistas” e, conseqüentemente, desprovidos de valor como expressão cultural. “Escapismo” e “literatura” não seriam termos mutuamente exclusivos, e o primeiro termo não tem que significar pejorativamente uma fuga da realidade. Pelo contrário, noção de escape está no âmago de nosso envolvimento com todos os textos — não só aqueles que deixam de estimular nossos centros pensantes. Para ele, “(...) O contato com o texto é o contato com uma representação autoral do mundo. E haverá tantos mundos quanto houver textos” (p. 5). Nesse sentido, o “escape” em direção a esses mundos significa, muitas vezes, um (re)encontro com significados frequentemente perdidos em meio ao delicioso caos de informações em que vivemos.

Versacci usa a obra de autores como Neil Gaiman (*Sandman*) e Alan Moore (*League of Extraordinary Gentlemen*) para comprovar sua posição. Para ele, esses autores atacam o cânone literário, mas esse ataque tem menos a ver com seu conteúdo do que com a própria existência, com a própria ideia de cânone, ou seja, os pressupostos que definem que

a “literatura” abrange apenas determinadas formas, e que as HQs não são uma delas. Essa perspectiva leva Versacci à corajosa (e talvez utópica) proposição da necessidade de um novo modelo para o que seja “literário” (p. 209).

Embora eu entenda o argumento de Versacci e, por princípio, apóie qualquer tentativa de revisar (ou demolir) os cânones, parece-me que o problema não é buscar uma inclusão no cânone, mas, sim, o reconhecimento de que, de um ponto de vista narratológico, **existem HQs que possuem, no mínimo, o mesmo grau de complexidade temática e formal de uma obra literária consagrada.**

Além disso, mesmo para os estudiosos de HQs parece difícil escapar à noção, sempre aprisionadora, de cânone. Embora acerte ao citar Gaiman e Moore para corroborar seus argumentos, Versacci acaba por revelar a própria orientação **“canônica” de muitos estudiosos e críticos contemporâneos das HQ.**¹ Sem dúvida, não há como negar que *Sandman* é um dos melhores exemplos da sofisticação narrativa alcançada pelas HQs nos últimos 30 anos. Mas, em certa medida, o contínuo olhar sobre autores como Gaiman,

1. Sobre a questão de um possível cânone de HQs, ainda que de uma perspectiva conservadora, veja-se CYRNE(Cirne), M. Há um cânone dos quadrinhos? In: _____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 203-220. Curiosamente, Cyrne(Cirne) inclui *Sin City*, de Miller, em sua “lista”, mas não faz qualquer referência a Gaiman ou a Moore.

Frank Miller e Alan Moore coloca em um imerecido segundo plano as criações de outros autores como Warren Ellis, J. M. Straczynski e Garth Ennis. Acredito que isso se deva, em grande parte, ao fato de que uma obra como *Sandman*, por sua estrutura construída sobre uma enorme rede de citações “literárias”, poder ser usada com mais facilidade e eficácia na defesa da relevância de um suporte considerado “não-literário”, por sua associação durante tanto tempo à “baixa” cultura. Ainda assim, a tentativa é de aproximação com o “literário”, e não de associar o valor da narrativa às características intrínsecas ao suporte.

Uma estratégia semelhante possivelmente levou Will Eisner (2001) a usar o termo “arte sequencial” como sinônimo de “história em quadrinhos”. A presença da palavra “arte” no sintagma representa uma tentativa de posicionamento que visa trazer as HQs para o domínio da “alta” cultura, construindo-se uma possível analogia com termos como “arte conceitual” ou “arte pop”. Eisner vai mais além, caracterizando a arte sequencial como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia” (p.5, grifo meu). Essa caracterização das HQs como forma artística e literária é importante e representa uma espécie de “resumo” dos elementos constituintes bási-

cos do suporte, ou seja, imagem e texto. Mas ao considerar as HQs como “forma literária”, Eisner inicia a discussão sobre a potencial inclusão do suporte como “literatura”. Voltarei a essa questão mais à frente.

Partindo da denominação “**arte sequencial**”, **Scott McCloud** (2005) tenta estabelecer uma definição para o suporte promovendo uma reavaliação crítica na qual a palavra “arte” desaparece, e o foco da definição incide sobre os elementos constituintes do suporte. Assim, para McCloud, histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador (p. 9)”.

A proposta de definição de McCloud é **muito semelhante àquelas encontradas nos verbetes dos dicionários Aulete** (“Série ordenada de desenhos, com ou sem legendas, apresentados em quadros sucessivos para narrar uma história ou episódio, ou apresentar e ilustrar ideias”), **Aurélio** (“Narração de uma história, ou de aventuras ou mesmo de um romance, feita por meio de desenhos e legendas dispostos em uma **série de quadros**”) e **Houaiss** (“**História narrada** por meio de desenhos contidos em pequenos quadros, com diálogos, inseridos em balões, ou com texto narrativo, apresentado sob forma de legenda”).

Parece-me evidente que essas três definições tiradas dos dicionários são complementares. E insuficientes. McCloud nos mostra isso, ao afirmar que o segredo da definição não está no que ela diz, mas no que *não* diz (p.21). Como arquitetura textual, as HQs estão abertas para um número quase infinito de possibilidades de combinações temáticas e formais. Elas não estão presas a nenhum gênero (apesar da preponderância das narrativas), o suporte material que as veicula é mutável, incluindo desde o papel de qualidade inferior até o **formato digital**, e o **perfil de seus destinatários** há muito tempo não é mais infanto-juvenil.

Além disso, as HQs hoje se beneficiam de um constante diálogo com outras arquiteturas textuais, como o cinema e os videogames, em um processo de constante retroalimentação desses suportes, no qual não há uma hierarquia que defina a superioridade de um suporte sobre o outro. Nesse sentido, por exemplo, a obra *300* (1998), de Frank Miller ganha uma nova dimensão a partir do lançamento do filme *300* (2007), de Zack Snyder, ambos estabelecendo uma relação dialogística com o filme *The 300 Spartans* (1962), de Rudolph Maté, e, obviamente, com a obra de Heródoto, *História*, em seu Livro VII (Políminia).

Ciente da pluralidade associada às HQs, Groensteen (2009) prefere tratá-las como um *sistema*. Valendo-se da

noção de “**solidariedade icônica**”, ou seja, uma interdependência das imagens que, embora separadas, são plástica e semanticamente sobredeterminadas por sua coexistência imediata, Groensteen aponta para a existência de um sistema das HQs, que se caracterizaria por um quadro conceitual no qual todas as atualizações da chamada “nona arte” podem ter um lugar e serem pensadas umas em relação às outras, levando em consideração suas diferenças e denominadores comuns dentro do suporte (p. 128-130).

Acredito que o principal denominador comum do suporte, na verdade seu elemento constituinte mais importante, seja a presença constante do conjunto de marcas intrínsecas que definem, para todos os textos de HQs, uma *narratividade*. Na há espaço para comentarmos todas essas marcas, mas parece-me que duas delas merecem destaque por representarem cada vez mais uma condição do suporte: a intertextualidade e a interdiscursividade.

Ao entender as HQs (e, por extensão, outros suportes que com elas dialogam, em especial o cinema, a literatura “em papel”, os videogames etc.) como sistemas, e, ao pressupor uma correlação inerente que entre eles existe, caminho rumo à ideia de que uma obra é inconcebível fora de um sistema e fora das relações que este sistema estabelece com diversos outros sistemas. Assim, os textos não repre-

sentam entidades marcadas por simetria e, por assim dizer, encarceramento, mas são caracterizadas por uma dinâmica equacionada por sinais de correlação, **integração e intersecção, aproximação e distanciamento, analogia e oposição**. Nesse sentido, a intertextualidade e a interdiscursividade, como (inter)relações e (co)relações, representam a condição de existência da própria textualidade das HQs.

A quantidade de exemplos que poderiam ser apresentados para corroborar essa proposição é imensa, e essa dimensão aponta para a necessidade de mais estudos específicos sobre as “novas” histórias em quadrinhos. Desde ocorrências pontuais, como página final de *Asterix entre os Belgas* (1979), de René Goscinny e Alberto Uderzo, parodiando o quadro *Casamento camponês*, de Pieter Bruegel, e a série de capas da revista *Deadpool: Merc With a Mouth* (2009), cada uma delas remetendo ao cartaz de um filme de sucesso (*Alien*, *Tubarão*, *A primeira noite de um homem* etc.), até a brilhante retomada de formas e conteúdos dos filmes e romances *noir* em *Blacksad* (2000), de Juan Diaz Canales e Juanjo Guarnido, na qual o protagonista, um gato antropomorfizado, remete o leitor tanto a Sam Spade, de Dashiell Hammett, quanto ao Rick Deckard de *Blade Runner* (1982).

Aqui caberia uma última observação, diretamente relacionada às questões de cânone e aceitação das HQs. Acredito que uma parte significativa da resistência ao suporte se deva a uma associação específica ao chamado “gênero de super-heróis”. Por sua ligação histórica a um público infanto-juvenil, constituiu-se uma “narrativa” que repisa a noção de que o material com super-heróis é necessariamente desprovido de qualquer valor. Parece-me urgente que essa questão seja revista, mais uma vez levando-se em consideração as mudanças ocorridas não só na forma de constituição dos super-heróis, mas também nas formas de sua inserção no grande universo das HQs. Em especial, a questão das “continuidades retroativas” (*retcons*), narrativas nas quais há mudanças deliberadas em fatos estabelecidos nas séries ficcionais, deve ser avaliada no que importa para a discussão das questões de narratividade das HQs. Se *The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller, e *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore e Dave Gibbons, são os paradigmas dessas transformações, não podemos esquecer outras criações que muitas vezes passaram praticamente despercebidas do grande público, como a série *Nomad* (1992-1994), de Fabian Nicieza, e *Invencible* (2002), de Robert Kirkman, nas quais o foco é exatamente

a rediscussão do papel dos super-heróis, em especial no que diz respeito a seus limites éticos.

A necessidade de reavaliação é um indicativo do quanto ainda existe por ser feito no estudo das HQs. As tarefas que nos aguardam, além daquelas associadas à caracterização do suporte e a contínua ampliação de sua história, dizem respeito à **construção de um olhar minucioso e despreconceituoso** sobre um amplo conjunto de narrativas que até podem ser chamadas de “gibis”, **mas que possuem a estatura de obras complexas e sofisticadas**, podendo evocar claramente a complexidade e sofisticação das **múltiplas abordagens** teóricas contemporâneas.

Referências

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3.ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GROENSTEEN, T. Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H. C. (Eds.) *Comics Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: University of Copenhagen Press, 2000. p. 29-41.

GROENSTEEN, T. The Impossible Definition. In: HEER, J.; WORCESTER, K. (Ed.) *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 124-131.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

VERSACCI, R. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*. New York: Continuum, 2007.

Krazy Kat, de George Herriman – o que aquilo significa?

Antonio Vicente Seraphim Pietroforte

O estranhamento

Em língua portuguesa, estranhamento quer dizer admiração, espanto, pasmo diante de algo que não se conhece ou não se espera. Definido assim, o estranho vai de encontro a comentários como “não gostei porque não entendi”. Nesse modo gostar, raramente há espaço para o estranhamento; quem gosta assim tende a se afastar das surpresas. Muitas belezas são estranhas – Betty Davis, Jackson Pollock, Ornette Coleman, David Cronenberg são tão

Antonio Vicente Seraphim Pietroforte é formado em Português e Linguística pela FFLCH-USP; professor livre docente do Departamento de Linguística da mesma faculdade, onde atua nos cursos de Letras, na graduação, e no curso de Semiótica e Linguística Geral, na pós-graduação. Na área acadêmica, é autor de *Semiótica visual – os percursos do olhar*; *Análise do texto visual – a construção da imagem*; *Tópicos de semiótica – modelos teóricos e aplicações*; *Análise textual da história em quadri-nhos – uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*; *Enunciação e tensividade – a semiótica na batida do samba*.

estranhos! – o **estranhamento**, entre outros motivos, deriva de certa incompreensão semiótica.

No universo da significação humana, não há objeto fora da linguagem; enquanto significação, é na linguagem que esse objeto se define. Desse ponto de vista, a significação emana da linguagem, inclusive as valorizações semânticas capazes de determinar os limites e os alcances da beleza; por meio da linguagem, são formados os valores que tornam a estética um campo semiótico tão tumultuado. No universo das histórias em quadrinhos, entre as obras mais estranhas, com certeza, estão as histórias de Krazy Kat, de George Herriman.

Ratos, gatos e cachorros

Os desenhos animados e as histórias em quadrinhos estão repletos de ratos, gatos e cachorros. Muitos deles atuam sozinhos – Mickey Mouse, Felix, Dom Pixote – outros, em grupos ou ao lado dos donos – **Manda Chuva e sua turma**, Brian e Peter Griffin, Snoopy e Charlie Brown – **muitos** formam duplas ou trincas antagônicas – Tom e Jerry, Plic, Ploc e Chuvisco. A maioria delas é formada por ratos versus gatos; em algumas dessas aventuras, recorre-se a um cachorro para intensificar as disputas – **o Tom, algumas ve-**

zes, é perseguido por um buldogue; em Krazy Kat e Ignatz Mouse, o guarda Pupp é um cachorro bem mais constante. Além disso, ao invés da tradicional luta por comida, em que gatos perseguem ratos, em Krazy Kat o tema da seleção natural está ausente; o gato, apaixonado pelo rato, é sua vítima constante; o guarda Pupp, amigo do gato, vela por ele e cuida de protegê-lo contra as agressões do rato, as estranhas tijoladas de Ignatz Mouse. Criados por George Herriman no início do século XX, essas três personagens, ao lado de mais algumas aves e mamíferos, **povoam um mundo bastante singular** no universo das histórias em quadrinhos.

Em meio a todos esses bichos, não se trata de, nos limites deste trabalho, estudar a obra de Herriman; também não seria o caso de analisar, exaustivamente, as numerosas histórias de Krazy Kat, difíceis de encontrar até em seu próprio país. O *corpus* está restrito a uma antologia publicada pela Opera Graphica Editora, lançada no Brasil em 2003, com HQs publicadas nos Estados Unidos da América durante o ano de 1926. Há ainda outro recorte; o tópico estudado é, especificamente, a insistência de Ignatz Mouse nas tijoladas – que é também uma insistência de Herriman – a ação que caracteriza e une o rato, o gato e o cachorro nas tramas de Krazy Kat.

As tijoladas

Sem as tijoladas, praticamente não existiria Krazy Kat. Como boa parte dos artistas das histórias em quadrinhos, Herriman publicou bastante nos jornais da época; seu trabalho faz parte da primeira geração de quadrinistas dos Estados Unidos da América, o que o coloca, também, entre os fundadores da arte da HQ. Os textos do *corpus* são tiras de jornais; das 44 tiras, apenas uma não é formada por uma charge depois do título, **8 quadrinhos dispostos em 2 páginas** – 3 quadrinhos na página da esquerda, 5 quadrinhos, na da direita – **entre o 4º e o 5º quadrinhos, há outra charge** inserida na totalidade do texto. Além desse sintagma, que articula uma HQ e duas charges na formação de um texto capaz de integrá-las em uma totalidade de sentido, há outra constante na obra que garante sua coerência **semântica**: toda a trama do universo de Krazy Kat está **subordinada** a uma repetição narrativa cuja *performance* se realiza quando Ignatz Mouse consegue, apesar das proibições do guarda Pupp, atirar um tijolo de encontro a Krazy Kat.

Isso faria da relação gato versus rato imaginada por Herriman uma variação daquilo que se repete nos desenhos de Tom e Jerry, Plic, Ploc e Chuvisco, Bacamarte e

Chumbinho, Ligeirinho e Frajola? Seriam Ignatz Mouse e Krazy Kat uma variação menos violenta das desventuras de seus sucessores Comichão e Coçadinha, de Matt Groening, ou dos quadrinhos *Squeak the mouse*, de Mattioli? Entre as investidas dos gatos iracundos – Jerry, Chuisco, Bacarmarte – e as reações dos ratos em legítima defesa – Jerry, Plic e Ploc, Chumbinho –, a relação entre Ignatz Mouse e Krazy Kat estaria bem mais próxima das manias sádicas de Comichão e Coçadinha, uma vez que o gato malvado não está à caça do rato bonzinho, mas o gato bonzinho, até boboca, é a vítima do rato quase sociopata. Entretanto, a HQ se afasta do excesso de violência em que gatos e ratos se estraçalham em banhos de sangue, tripas, tiros e facadas ao estilo de Matt Groening ou Mattioli – **cen**as que já aparecem, embora com menos intensidade, nas outras duplas ou trincas. Uma tijolada na cabeça é **um fazer bastante violento**, sem dúvida, mas em Krazy Kat sua recorrência leva a crer que trata de algo diferente da tematização da violência por **hipérbole em relação a outras perseguições, como parece ser nos casos de Comichão e Coçadinha e *Squeak the mouse***. Além do mais, no lugar dos envenenamentos, cortes, mutilações etc. dos mais variados, na HQ de Herriman, Ignatz Mouse se vale sempre de seus tijolos.

Tomada facilmente como uma atitude sem sentido, essa forma narrativa, que garante a semiose das tiras de Krazy Kat, tenderia a fazer crer que sua função seria apenas a de não fazer sentido em uma tira também sem sentido – afinal, qual o sentido de uma HQ que diz sempre a mesma coisa, que insiste sempre numa tijolada? A seu modo, talvez Herriman seja um artista conceitual antes da cunhagem do termo pelas vanguardas norte-americanas da segunda metade do século XX; sua repetição faria sentido além do *nonsense*. Para confirmar essa impressão inicial a respeito de seu trabalho, convém analisar a semiose dessas tijoladas, buscando determinar, na dinâmica da narrativa, quando elas ocorrem. A tira do dia 14 de fevereiro é um bom exemplo do que se pretende propor como uma explicação semiótica das tijoladas de Herriman, porque explícita, com bastante ênfase, a retórica em que a atitude do rato pode encontrar sua significação.

Por meio do exemplo, percebe-se que Ignatz Mouse acerta Krazy Kat quando ele – não se sabe ao certo se Krazy é gato ou gata – realiza aquilo que o caracteriza tanto quanto as tijoladas de Ignatz, sua deriva para construir a linguagem por meio de delírios figurativos, insistindo, quando se trata de linguagem verbal, naquilo que se poderia chamar,

com inspiração nos estudos de Ferdinand de Saussure a respeito do tema, percursos anagramáticos.

Para Saussure, um anagrama se forma quando uma palavra ressoa em outras palavras, o que faz com que a aliteração, a assonância, a rima, a paronomásia, o acróstico e o tradicional anagrama – palavra obtida pela transposição das letras de outra palavra –, entre outras figuras de linguagem, sejam considerados, desse ponto vista, anagramas. Cuidadoso, o tradutor Heitor Pitombo faz questão de chamar atenção para as falas do gato e as dificuldades de reproduzir em português o original em inglês – de acordo com as notas, Krazy Kat faz vários trocadilhos com as palavras *pine*, *pineapple*, *apple*, *appeal*, *apple of the eye*, *Minneapolis* etc., insistindo, em seus jogos verbais, que uma palavra ressoe em outras ao longo de seu discurso. Isso se dá na HQ do primeiro ao sexto quadrinho quando, no sétimo, ocorre a tijolada e, no oitavo e último quadrinho, a reprimenda do guarda Pupp. A tijolada, portanto, colocaria fim nos delírios anagramáticos do gato e permite propor, pelo menos, duas questões: trata-se de uma particularidade da tira ou de uma recorrência narrativa de toda a série? Tratando-se de uma recorrência, qual seria seu estatuto semiótico?

Embora com frequência, não é sempre que Krazy Kat faz seus anagramas; contudo, os percursos anagramáticos

do gato estão de acordo com um processo semiótico mais geral, do qual ele sempre se vale em seus discursos. Krazy Kat vive em um regime semiótico que se poderia chamar delirante; seja em suas falas, seja em suas ações, o gato articula uma visão de mundo que vai de encontro – como as tijoladas vão de encontro a ele – a visões supostamente mais “realistas” – inclusive, a contundente “realidade” das tijoladas. Desse modo, entre outros temas, é possível apresentar a hipótese de que Krazy Kat talvez coloque em discussão o estatuto da própria linguagem em que as personagens da tira ganham sua existência semiótica.

Krazy Kat

by
Herriman



14 DE FEVEREIRO DE 1926



(*) N.T. - Abacaxi (abaixaqui, de acordo com Krazy) é a tradução em português para pineapple, daí o uso do trocadilho. Pine, por sua vez, é o termo em inglês para definhar.

(*) N.T. - Neste balão, Krazy faz vários trocadilhos se valendo do termo *apple*, que ele usa para se referir a palavras como *maçã/machã* (apple) e *apelo/apelho* (apeal). Krazy chama a cidade norte-americana de Minneapolis, por exemplo, de *Minnie Eppils* (aqui, *Minnie Machã*). Refere-se também à *meninha* (menina) dos olhos, que em inglês é *apple of the eye*.





A articulação da realidade

O pressuposto da **linguística saussuriana** de que as línguas não são nomenclaturas, estabelecendo relações entre nomes e coisas, mas **princípios de classificação** construindo visões de mundo, permite afirmar que a significação é gerada primeiro na linguagem para, depois, projetar-se no mundo, dotando-o de sentido. Derivada desses mesmos princípios teóricos, a semiótica estende essa concepção construtiva para os demais sistemas semióticos além do verbal e, em certa medida, faz com que os conceitos de linguagem e sistema semiótico sejam assimilados. Contudo, é necessário explicar, mesmo estando de acordo com a visão construtiva da linguagem, os efeitos de sentido de referencialização que ela é capaz de gerar.

Entre suas propostas de abordagens semióticas, Jean-Marie Floch (Floch, 1995: 183-226) estabelece que a função construtiva da linguagem seria **contrária à função referencial**; na primeira, explicita-se o papel gerador de sentido que a linguagem, nesse ponto de vista, assume e, na segunda, cria-se a ilusão de que a linguagem se refere a fatos e coisas do mundo, como se fosse uma nomenclatura. Desse modo, tudo é construído por meio da linguagem, sejam os afeitos

de sentido de construção, sejam os de referencialização; tudo depende das articulações semióticas realizadas nos processos discursivos. Assim, na semiótica da fotografia, por exemplo, estilos como o de Sebastião Salgado, apesar de carregados de efeitos poéticos, tenderiam para a função referencial da linguagem, insistindo na fotografia também enquanto registro e documento, enquanto estilos como o de Man Ray insistem na construção de novos sentidos que a linguagem fotográfica é capaz de gerar, afastando-se daquele primeiro papel. A esses dois regimes contrários de articulação da realidade, Floch sugere chamar, respectivamente, referencial e mítico.

Não se trata, nos limites deste trabalho, de explorar os muitos recursos semióticos responsáveis por ambos os efeitos de sentido, mas de focar, apenas, os que parecem reger as tijoladas de Ignatz Mouse. Em meio aos mecanismos semióticos mais aptos para afirmar a função construtiva da linguagem, estão a metalinguagem e a poesia: a metalinguagem, ao falar da linguagem por meio dela própria, denuncia que o sentido é gerado em uma construção semiótica; a poesia, porque nela se explicita que novos sentidos são gerados por meio da linguagem, como ocorre na tira do dia 14/02/1929, em que a semiose delirante do gato se realiza insistindo nos anagramas em função da palavra *apple*.

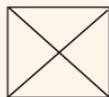
Basta observar as aliterações e as metáforas, promovidas pelas paronomásias na sequência *pine, pineapple, apple, appeal, apple of the eye, Minneapolis* e verificar efeitos poéticos que, por meio das relações traçadas através do léxico, promovem a construção de novos sentidos por meio da linguagem. Krazy Kat, portanto, seja a tira, já que se trata do título da mesma, seja o nome do gato – ou gata – afirma, em sua semiose, a função construtiva da linguagem.

A tijolada, inserida na trama, também participa do universo delirante da tira – não apenas dos delírios anagramáticos, mas dos demais componentes do texto, como o cenário, que muda constantemente, ou as personagens, quando desaparecem saltando de lugares inesperados –, trata-se de mais um elemento maluco da **fábula estranha encenada** por Herriman; contudo, ela promove uma parada, ainda que bastante curta e pontual, nesse tipo de construção do sentido. Assim, sem força suficiente para encaminhar e afirmar a função referencial da linguagem, a tijolada realiza apenas a negação da função construtiva.

Em sua abordagem, Floch prevê que, enquanto na função construtiva afirma-se o regime mítico da linguagem e na função referencial, seu regime referencial, mais dois regimes podem ser deduzidos a partir das negações dessas duas funções: o regime função substancial, que nega a

função construtiva, e o regime oblíquo, que nega a função referencial. Nessa proposta, os quatro regimes são articulados no seguinte quadrado semiótico:

regime referencial
(f. referencial)



regime mítico
(f. construtiva)

regime substancial
(neg. da f. construtiva)

regime oblíquo
(neg. da f. referencial)

Desse ponto de vista, a tijolada seria uma figurativização do regime substancial de construção da realidade, em meio aos delírios **poéticos, próprios do regime de construção mítico** em que se faz o mundo possível de Krazy Kat. Se isso estiver correto, torna-se viável **determinar não apenas** um modo de coerência semântica, que rege a semiose da série em sua totalidade, mas permite, ainda, especular a respeito da sintaxe regular em que os quadrinhos estão quase sempre dispostos e a propósito dos **mecanismos retóricos** desse modo implícito de metalinguagem.

A disposição semântica na disposição sintática

Recapitulando, das 44 tiras, 43 têm a mesma disposição sintática: 1 charge depois do título, 8 quadrinhos dispostos em 2 páginas – **3 quadrinhos na página da esquerda, 5 quadrinhos, na da direita** – entre o 4º e o 5º quadrinhos, há outra charge, como no exemplo citado do dia 14/02/1926. A primeira charge, **aquela logo abaixo do título da série, teria a função de apresentar as personagens principais da tira** – o gato, o rato e o cachorro; nas 44 tiras, a charge inicial do dia 14 se repete 15 vezes, ao lado de apenas mais duas variações, que se repetem também. Com essa função, sua repetição se justifica; seu efeito de sentido se concentraria nisso. A segunda charge, porém, merece mais atenção.

A segunda charge, aquela entre o 4º e o 5º quadrinhos, assim como as tijoladas, é outro elemento estranho nas fábulas de Herriman. Do ponto de vista do *nonsense*, ela seria mais um elemento sem sentido em meio a tantos outros de Krazy Kat, mas do ponto de vista da construção da realidade, talvez sua função seja estabelecer um efeito de sentido contrário ao das tijoladas e, a seu modo, negar a função construtiva da linguagem, realizando, na totalidade do texto, o regime oblíquo.

Nas tiras dos meses de janeiro e fevereiro, essa segunda charge figurativiza sempre elementos da paisagem natural, geralmente montanhas, e, às vezes, **alguns vilarejos**; **entretanto**, a partir do final do último mês, personagens da tira vão, lenta e paulatinamente, invadindo aquela natureza e aqueles vilarejos, que, durante quase dois meses, pareciam distantes dos delírios figurativos dos oito quadrinhos, nos quais as narrativas das tijoladas se desenvolvem. Figurativizando, pelo menos no início, cenários distantes do regime mítico em que se passam as aventuras de Krazy Kat, essa segunda charge afirmaria, com seus cenários, **o regime referencial da linguagem**; **porém, na medida em que personagens do mundo delirante de Herriman transitam por aqueles lugares**, todo indica que, em relação ao equilíbrio gerado entre o regime mítico de Krazy Kat e a sua negação no regime substancial, figurativizada pelas tijoladas, a segunda charge seria o lugar da totalidade do texto em que o regime referencial das paisagens seria negado pela intromissão das personagens da tira, realizando, assim, o regime oblíquo.

Desse modo, essa coesão sintática entre os quadrinhos e as charges, na totalidade da tira – tão constante como as tijoladas – estaria em função de manifestar uma coerência semântica, **estabelecida pelos percursos entre os quatro regimes de articulação da realidade determinados**.

A insinuação metalinguística

Se as observações anteriores estiverem corretas, as diferentes variações temáticas e figurativas desenvolvidas ao longo das aventuras de Krazy Kat seriam regidas por uma constante semiótica, formada pela articulação entre uma coesão sintática recorrente e uma coerência semântica em que a tematização da construção da realidade, entre as funções referencial e construtiva da linguagem, está recoberta pela figuras próprias do mundo de Krazy Kat e sua concentração nas tijoladas. Portanto, paralelamente a outros percursos temáticos e figurativos, as aventuras de Krazy Kat estariam sempre regidas por essa constante semiótica.

Por fim, uma última questão. Se as tijoladas significam a constante semiótica determinada, cabe indagar, afinal, o que essa constante significa além das tijoladas. Ao tematizar a construção do sentido não de modo abstrato e explicitamente metalinguístico, como faz a linguística e a semiótica, mas com o revestimento figurativo de um mundo maluco e aparentemente sem sentido, a tira e suas tijoladas terminam por discutir o estatuto da significação enquanto construção semiótica, fazendo com que, implicitamente, em sua dimensão construtiva, a arte seja sempre metalin-

guística. Em outras palavras, ao tematizar a tensão *função referencial vs. função construtiva* da linguagem, Krazy Kat insinua uma tematização metalinguística em que a história em quadrinhosalaria de si mesma, sem explicitar isso nos discursos do narrador e das personagens, mas na constante semiótica que se realiza sempre, regendo a totalidade do texto formado pelas duas charges e a tira.

Assim, na tematização que faz da própria semiose em que está construída, Krazy Kat talvez permita indagar se todo discurso artístico – sejam os anagramas e outros delírios do gato, sejam os delírios da tira propriamente dita – enquanto afirmação da função construtiva da linguagem – portanto, de sua demonstração enquanto construção – não implicaria, nem sempre explicitamente, que toda manifestação poética seria também uma manifestação metalinguística.

Referências

FLOCH, J. M. – *Sémiotique, marketing et communication*. Paris: PUF, 1995.

HERRIMAN, G. – *Krazy Kat, tudo por amor*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.

SAUSSURE, F. de – “As palavras sob as palavras” em *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural.

Quadrinhos em The Big Bang Theory: a construção de um imaginário *nerd*

Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior

Quem gosta de seriados de comédia certamente já conhece *The Big Bang Theory*. Criado por Chuck Lorre e Bill Prady, o *sitcom* norte-americano exibido pela CBS possui uma das maiores audiências dos Estados Unidos e faz muito sucesso também aqui no Brasil. Mas qual seria o segredo de tanto sucesso? Por que *The Big Bang Theory* atrai tanto público?

Longe de querer encontrar respostas a essas perguntas, nosso interesse aqui será de discutir, ainda que de forma bastante sucinta, o pilar que sustenta toda a trama desse seriado: a característica bastante peculiar dos personagens principais, que são mestres e doutores em física e engenharia, fãs de ficção científica, colecionadores de videogames, action figures e quadrinhos. Ou seja, parece existir um

Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior é doutorando em Letras pela UEM, mestre em Estudos de Linguagens pela UFMS, autor do livro *As (in)definições críticas da ficção científica brasileira contemporânea*; organizou junto com Edgar Nolasco o livro de contos *Das prateleiras de Babel*: uma breve síntese sobre tudo.

trabalho árduo de toda a produção do seriado para deixar bem claro que Leonard, Sheldon, Howard e Raj possuem uma identidade focada em uma cultura *nerd*. Assim, outras questões atraem insistentemente nossa atenção: por que criar um seriado cujos personagens são nerds? Qual o interesse em realizar uma produção dessa grandeza a um público tão específico? Estaria a cultura nerd em ascensão? Apesar de existir uma variedade de elementos que possam determinar características a essa cultura nerd, aqui focaremos nossa análise no papel dos quadrinhos na construção dessa identidade cultural dos personagens, tão específica por sinal, dentro da narrativa de *The Big Bang Theory*.

Primeiramente, vale atentar para o conceito teórico de identidade cultural, já que estamos falando sobre uma suposta identidade cultural nerd que sustenta todo o seriado. Ao trabalharmos com o conceito de *identidade cultural*, vale atentar para a discussão presente no livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, do teórico cultural jamaicano Stuart Hall. Nesse livro, Hall observa que a formação cultural do sujeito pós-moderno passa por um processo de mudanças estruturais e institucionais, tornando o sujeito fragmentado, suscetível a absorver várias características de culturas diversificadas em vez de ser definido em um único molde cultural inflexível: “O sujeito assume identidades di-

ferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente”.¹

Somos expostos a inúmeras diferenças culturais que vamos absorvendo e, por conseguinte, construindo nossa identidade. Sendo assim, nossa identidade cultural está em constante atualização, impossibilitando que seja impressa em nosso DNA cultural uma única forma ou um único molde rígido e inflexível, que nos identificaria como sujeito marcado por uma cultura bem definida. Hall ainda afirma que

à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente².

O caráter global da vida contemporânea lança consequências diretas sobre as diversas formas de cultura, cada vez mais passíveis de interferências, seja por influência da mídia, com suas ferramentas (como o rádio, televisão, internet etc.), seja por constante trânsito ou até contrabando cultural presentes no movimento da pós-modernidade. Hall

1. HALL. *A identidade cultural na pós-modernidade*, p. 13.

2. Idem.

continua destacando o caráter híbrido de todas as culturas que, por serem abertas a outras influências e estarem em um movimento contínuo de atualização, são modificadas constantemente: “à medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural”.³

Novas identidades culturais são formadas, atualizadas e expandidas ao redor do mundo em um movimento constante de divulgação e aquisição cultural. Inclusive o teórico cultural Fredric Jameson, ao dissertar sobre as transformações da imagem na sociedade pós-moderna, destaca que

a dominação cultural do pós-moderno, penso eu, é, não obstante, duplamente assegurada tanto por meio da criatividade interna quanto da influência externa. Em outras palavras, a onipresença das imagens comerciais norte-americanas (publicidade, filmes, televisão e, principalmente, a tecnologia de tais imagens) só pode ter o efeito de superar as formas locais e as tradições nacionais, especificamente as culturas e linguagens regionais.⁴

3. HALL. *A identidade cultural na pós-modernidade*, p. 74.

4. JAMESON. *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*, p. 153.

Essa exposição a inúmeras possibilidades de identidades culturais é propagada pelo trabalho da mídia que, com sua infinidade de veículos, meios e ferramentas, marca a cultura pós-moderna como uma cultura da imagem. Assim, a mídia assume um poder considerável sobre a opinião pública, sendo importante instrumento para a divulgação de diferentes culturas e inclusive para a formação do caráter cultural dos indivíduos. Quem consegue manejar os instrumentos da mídia a seu favor acaba atraindo novos seguidores sem dificuldades, que se tornam fiéis consumidores dos produtos construídos por tal cultura: “Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de “supermercado cultural”.⁵

É curioso notar como a cultura nerd vem se destacando nos últimos anos como uma configuração de uma cultura pós-moderna, ou seja, uma cultura da imagem. Em uma sociedade pós-moderna, a mídia tem o poder de influenciar o modo de vida da população, sendo um importante meio não somente para a divulgação de culturas e de seus produtos, mas de formação de identidades. *The Big Bang Theory* seria uma ferramenta da mídia que influenciou o modo de vida da população a ponto de modificar o *status* dos nerds perante essa sociedade pós-moderna?

5. HALL. *A identidade cultural na pós-modernidade*, p. 75.

Nos últimos anos, época marcada pelo avanço acelerado das tecnologias, uma valorização cada vez mais crescente de profissionais que buscam um aprofundamento em temas culturais, variedades e atualidades até como forma de diversão fez com que a figura do indivíduo nerd perdesse seu conceito pejorativo, aliado a uma postura antissocial, a um modo de vida isolado dentro de imaginários fictícios, e assumisse uma imagem mais atrativa a novos adeptos. Pessoas passaram a admirar essa cultura, lançando um olhar até de certa forma descontraído sobre o comportamento peculiar desses indivíduos, muitas vezes se reconhecendo nesse meio e, por conseguinte, assumindo essa identidade, aceitando partilhar de todos os elementos característicos dessa mesma cultura.

Analisando o que afirma a crítica Giséle Manganeli Fernandes sobre o pós-modernismo, verifica-se que a presença marcante da cultura nerd na mídia, aqui tratamos especificamente na televisão com *The Big Bang Theory*, retrata como a cultura nerd é uma cultura essencialmente pós-moderna. Segundo Fernandes,

outra característica do mundo pós-moderno é o fato de estarmos na era da informação que faz as pessoas estarem sempre dominadas por telas, sejam as do computador ou a da TV. Há um fascínio pelo ime-

diatismo. A televisão exerce um poder muito grande no mundo atual, pois estamos no mundo das imagens, na “sociedade do espetáculo”, como afirma Guy Debord (1995). [...] Em consequência, ocorre um estado de alienação em que as pessoas perdem o contato com o real.⁶

The Big Bang Theory tem um papel importante nessa nova opinião da sociedade sobre a cultura nerd pois, apesar de utilizar a característica peculiar dessa cultura para criar situações cômicas, acabou influenciando o público a ponto de fazer com que pessoas se identifiquem cada vez mais com essa cultura nerd. Para tanto, a produção desse programa precisa trabalhar muito para criar toda a atmosfera nerd. Os roteiros, os cenários e os figurinos são todos construídos com elementos que caracterizam essa cultura: ficção científica, fantasia, tecnologia etc.

Evidentemente, o retrato nerd de *The Big Bang Theory* estaria incompleto se os quadrinhos estivessem fora do seriado. Desde a primeira temporada, os principais personagens da história dos quadrinhos são referenciados de diversas formas: seja no roteiro, no figurino ou no cenário, os quadrinhos estão sempre presentes na vida dos personagens que

6. FERNANDES. O pós-modernismo. In: *Teoria literária: abordagens históricas e tendências*, p. 306.

levam muito a sério as mitologias das HQs, como quando Sheldon discute com Stuart, o dono da loja de quadrinhos, sobre uma suposta alteração na mitologia de *Batman*.

Ou quando em uma festa a fantasia no apartamento da Penny, todos os quatro amigos se fantasiaram de *Flash* e Raj, para desfazer o equívoco, sugeriu que todos ficassem caminhando um atrás do outro a noite toda para dar impressão de que eram o homem mais rápido do mundo. Em outra ocasião, Leonard presenteia Sheldon com um pote de biscoitos no formato de *Batman*. Na universidade onde trabalha, Leonard precisa prometer a Sheldon que irá levá-lo à loja de quadrinhos para convencê-lo a palestrar para uma turma de mestrandos. Aliás, a todo o momento essa loja de quadrinhos é mencionada, mas é apenas na segunda temporada que ela aparece.

A loja de quadrinhos torna-se o cenário ideal para demonstrar como as vidas dos personagens de *The Big Bang Theory* estão inseridas nesse universo. Lá ocorrem as mais diversas situações: desde uma disputa por uma revista em quadrinhos, um campeonato de *cards*, até uma sessão de autógrafos com Stan Lee. A participação de Stan Lee em um episódio da série deixa pressuposto o esforço da produção do *sitcom* ao buscar elementos do universo das HQs para a construção de uma identidade focada na cultura nerd.

Certamente, o papel dos quadrinhos na construção de uma identidade cultural pode render muitos estudos acadêmicos. Esse texto apenas chama a atenção a um fenômeno de audiência da televisão atual que utiliza uma identidade cultural bastante específica, a cultura nerd, a qual é construída utilizando o universo HQ. *The Big Bang Theory* retrata como a cultura nerd está em ascensão hoje, influenciando a vida da sociedade atual, tendo como uma de suas ferramentas para a sua construção a arte das histórias em quadrinhos.

Referências

FERNANDES, Giséle Manganelli. O pós-modernismo. In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (org.). *Teoria literária: abordagens históricas e tendências*. Maringá: Eduem, 2010.

HALL, S. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

JAMESON, Fredric. *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios de Fredric Jameson*. 4.ed. Org. e Trad. Ana Lúcia de Almeida Gazzola. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

Tiras da Mafalda: um estudo enunciativo

Daniela Raffo Scherer

Introdução

Ao efetuarmos uma pesquisa anterior para a realização de um trabalho monográfico apresentado como atividade final de um curso de especialização em Língua Portuguesa, tomou-nos um interesse ainda maior pelo objeto que ora pretendemos discutir. Naquela ocasião, estudou-se o gênero História em Quadrinhos, sua constituição e seus aspectos discursivos, tendo como referencial teórico conceitos relacionados à abordagem dos gêneros discursivos e elementos da semiótica discursiva, focalizando-se quatro tiras da personagem Mafalda na análise. Concluído o texto, porém, notou-se que os elementos visuais careciam de uma análise mais detalhada, uma vez que eles são de fundamental importância para o processo gerativo de sentido das tiras. Em vista dessa necessidade de aprofundamento, optou-se pela realização deste trabalho, que se concentra em pesquisar as

Daniela Raffo Scherer é doutoranda em Estudos da Linguagem pela UEL e mestre em Estudos de Linguagens pela UFMS.

possíveis relações entre três categorias enunciativas - as de pessoa, espaço e tempo – para verificar como e até que ponto elas colaboram para a construção do(s) sentido(s) também na leitura dos elementos visuais das tiras da Mafalda, de autoria do cartunista argentino, Quino.

Como a popularidade de alguns gêneros, como a história em quadrinhos e a tira, torna-se um fenômeno que ganha espaço cada vez maior no universo dos leitores, alguns personagens que conquistaram a preferência do público acabaram provocando certo interesse no meio acadêmico, que, em razão disso, passou a submetê-los à análise científica. É o caso da questionadora garotinha Mafalda, criada em 1964 pelo cartunista argentino Quino, que serve como “objeto” a este trabalho; assim, do livro “Toda Mafalda” (1999), selecionaram-se dez tiras que servirão como recorte para a aplicação da análise discursiva, a partir da leitura da semiótica proposta por Fiorin (1999).

Mafalda surgiu em 1964, quando Quino, seu criador, foi convidado a produzir uma personagem para compor a campanha publicitária de uma linha de eletrodomésticos. A campanha não chegou a acontecer, mas a personagem sim. Mafalda rapidamente ganhou a simpatia das pessoas, pelo seu modo questionador de ver o mundo. Hoje suas tirinhas encontram-se veiculadas pelos mais variados suportes,

embora Quino tenha trabalhado em suas histórias durante dez anos apenas. A presença constante da personagem, associada a suportes variados e a situações de comunicação diversas, como a divulgação pela UNICEF da DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA, revela a importância e o alcance não só da personagem, mas também do gênero discursivo circulante, que “se realiza de forma dinâmica e plástica, acompanhando ou constituindo-se como produto do pensamento humano, situado no tempo e no espaço”, (MARCUSCHI, 2006, p.26).

Como se observa, e não só no caso das tiras da Mafalda, o gênero tira vem deixando de ser um simples “espelho da linguagem coloquial”, revestido de um discurso de certa forma ingênuo e infantil, para ganhar uma complexidade em vários aspectos, tanto naqueles que constituem os elementos pictóricos quanto nos que se encontram no plano do discurso e da interpretação. No caso específico deste trabalho, pretende-se tomar dez tiras da Mafalda, extraídas do livro “Toda Mafalda” (1999) e verificar as relações do elemento visual com o texto verbal de que elas se constituem, levando em conta as categorias de pessoa, espaço e tempo e demais conceitos relacionados à semiótica discursiva, observando o percurso gerativo de sentido, de acordo com as discussões propostas por Fiorin (1999).

Mafalda, gênero e categorias enunciativas

As histórias em quadrinhos têm conquistado grande parte do público leitor, e esse fato, por si só, já denota a autonomia do gênero em relação ao domínio discursivo jornalístico como suporte midiático. Elas estão por toda parte e são usadas com finalidades variadas. Sua estética, ainda que discutida por alguns estudiosos da literatura, parece estar sofrendo mudanças positivas e ganha a cada dia maior reconhecimento. Tanto é verdade que em 2005, *Watchmen (Os Vigias ou Os Vigilantes)* recebeu O Prêmio Hugo de literatura. Esse clássico das HQs representa uma complexa teia de ações, sustentada por um enredo-base surpreendente pela maturidade da temática.

Outro exemplo vinculado à importância do gênero em questão é o de clássicos da literatura que já foram adaptados para HQ, como o conto “Uns braços”, de Machado de Assis, e “Metamorfose”, de Kafka. A adaptação provavelmente tenha sido uma tentativa de tornar mais atraentes algumas das chamadas “leituras obrigatórias” presentes no âmbito escolar, uma vez que elas trazem enredos e linguagem originais, de certa forma, desconexos com a realidade vivida pelos jovens leitores.

Além do espaço midiático que já conquistaram, as HQs vêm fazendo parte, pouco a pouco, do material didático adotado na escola. Mendonça (2005, p.203) lembra que os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN - reconheceram a necessidade de incorporar no currículo escolar um conjunto maior de gêneros de circulação social, o que reforça as teorias sociointeracionistas na educação. Isso não quer dizer, no entanto, que a leitura ou abordagem pedagógica das HQs tem sido praticada de maneira produtora, porque se percebe ainda, em muitos casos, o uso do gênero como pretexto na elaboração de atividades de natureza metalinguística, deixando-se de explorar importantes aspectos ligados à produção de sentido. Márcia Rodrigues de Souza Mendonça avalia que

na verdade, determinadas HQs demandam estratégias de leitura sofisticadas, além de um alto grau de conhecimento prévio, sendo quase destinadas apenas aos “iniciados” nos enredos de seus personagens. (2005, p. 202)

Ao relacionar esse comentário de Mendonça com o *corpus*, parece nítida a complexidade do percurso gerativo de sentido do qual lança mão o leitor para concluir a leitura das tiras. É válido lembrar que, embora HQs e tiras estejam

intimamente relacionadas pela sua constituição genérica, não podem ser tomadas como idênticas, pois a leitura de cada uma é diferente, e os recursos de construção dos sentidos caminham por estratégias específicas. A HQ apresenta maior narratividade que a tira, já que esta é mais curta, carregando, portanto, um plano discursivo mais denso, o que torna o trabalho do leitor mais elaborado.

A complexidade dessas estratégias de leitura deve-se ao fato de que o discurso presente nas tiras da Mafalda está mergulhado em questões de ordem axiológica e filosófica. Para atribuir sentido ao texto, o leitor precisa estar, na maioria das vezes, familiarizado com essa dinâmica, o que não é tarefa tão fácil. Em Mafalda, encontram-se o universo feminino, as injustiças sociais, o conflito entre as gerações, enfim um conjunto de indagações construídas pelo homem, de Platão aos pensadores da atualidade.

Ainda devido a esses aspectos e à popularização das HQs, existe um importante fato ligado à utilização do gênero – e da tira – como elemento presente nas atividades pedagógicas com ênfase no ensino da língua materna e de outros componentes curriculares. Essa prática é facilmente verificada a partir da observação dos materiais didáticos que vêm trazendo, cada vez mais, o gênero como objeto, ou como auxílio nos estudos linguísticos.

O referencial teórico adotado nos PCNs encontra esteio no que Marcuschi (2006, p. 25) afirma, quando se refere ao gênero textual como uma “ação social tipificada”. Pensamento semelhante encontra-se no texto recentemente apresentado pelo Programa Gestão da Aprendizagem Escolar – GESTAR – do Ministério da Educação e Cultura, que traz uma parte especialmente destinada ao trabalho com gêneros textuais, salientando a importância do gênero como meio de inserção social através da linguagem (GESTAR, 2009). Na verdade, a dinamicidade do gênero é algo intimamente ligado ao pensamento humano e das relações que estabelece com o meio. Para Marcuschi, o gênero é

reflexo da evolução humana e de sua relação com as práticas sociais, os aspectos cognitivos, os interesses, as relações de poder, as tecnologias, as atividades discursivas [...]. O certo é que as dimensões geralmente adotadas para a identificação e análise dos gêneros são sócio-comunicativas e referem-se à função e à organização, ao conteúdo e meio de circulação, aos atores sociais envolvidos e atividades discursivas implicadas, ao enquadre sócio-histórico e atos retóricos praticados e assim por diante. (2006, p. 26)

Em seu artigo intitulado “HQs: Gênero narrativo de múltiplas linguagens”, Andrade (2008, p. 64) lembra que,

por consenso entre os especialistas, grande parte da comunicação humana dá-se através da chamada linguagem não-verbal, isto é, a que ocorre sem o uso da “palavra”. Essa concepção colabora, de alguma forma, para a definição de HQ, pois o gênero reflete a ideia de que, por meio da narrativa figurativa, é possível constituir o sentido por meio dessa estrutura particular.

A estrutura da HQ normalmente constitui-se de “uma ou de uma série de superfícies, de formato quase sempre quadrado ou retangular, exploradas graficamente, às quais se dá o nome de vinhetas ou quadrinhos” (ALMEIDA *apud* ANDRADE, 2008, p.69). Além desta definição do ponto de vista genérico, é importante lembrar que as HQs transcendem aos conceitos simplistas que, por muito tempo, as classificavam como arte menor, sublitteratura ou forma de lazer, visto que elas podem demandar abordagens muito mais complexas. Costa (2009) dedica quase quatro páginas do seu Dicionário de Gêneros Textuais ao gênero HQ, do qual diz que ele surgiu há aproximadamente 110 anos, nos Estados Unidos, difundindo-se rapidamente pelo mundo e tornando-se um fenômeno cultural de massa. Da caracterização do gênero, Costa (2009, p.125) chama atenção para a interação icônico-verbal.

A leitura do texto sincrético, segundo Pietroforte (2006), compreende um processo articulado entre o verbal

e o plástico, sendo essa articulação entendida como uma ancoragem, que limita o sentido polissêmico da imagem, como ocorre frequentemente em textos jornalísticos. Mas no caso das histórias em quadrinhos, especificamente das tiras, esse processo dá-se diferentemente:

as falas articulam-se com as imagens no eixo sintagmático que as realiza na formação do sentido que as compreende. Em etapa, o verbal não se limita a reduzir a polissemia das imagens, mas integra-se a elas na construção do sentido. [...] No plano de conteúdo do texto, o revestimento figurativo semantiza as categorias sintáticas de pessoa, tempo e espaço.

Isso a que Pietroforte (2006) se refere como articulação traduz exatamente o ponto em torno do qual circulam as indagações que motivam esta pesquisa, especialmente porque o discurso presente nas tiras da Mafalda requer do leitor um maior esforço com relação às estratégias de leitura, tanto do elemento visual, quanto do elemento textual.

Feitas algumas considerações que explicitaram a preferência pela pesquisa das HQs como gênero, é pertinente lembrar que a tira é uma variação da HQ, fato que não traz alterações nem nos objetivos, nem na metodologia proposta para a realização do trabalho de pesquisa. Dado esse passo, partir-se-á para os aspectos que promoveram a

escolha da personagem Mafalda como elemento integrante do *corpus*.

As histórias de Mafalda se realizam num gênero extremamente fértil do ponto de vista inventivo, porque ele consegue trabalhar a interação entre iconografia e a verbalização, conferindo ao texto uma ampla carga de significados num interessante jogo de reflexão e conhecimento, em diferentes contextos discursivos.

Tais características podem ser observadas na tirinha a seguir:



www.clubedamafalda.blogspot.com

Nela constata-se a presença dos ícones/elementos visuais e do elemento verbal. A tira, organizada em quatro vinhetas, chama a atenção para a repetição por três vezes da expressão “NÃO FUNCIONA”, acompanhada pelo olhar de interrogação da personagem Mafalda e que termina com o pensamento “ACHEI QUE ELE IA PENDURAR A PLACA NA HUMANIDADE”, o que direciona o enunciatá-

rio a fazer questionamentos sobre as ações humanas, especialmente as que denotam sua condição de negatividade e depreciação. Temática semelhante é percebida na próxima tira em que Mafalda faz uma pergunta à mãe sobre a razão que explica a existência do ser humano neste mundo. Note-se que a avaliação se explicita na última vinheta e confere, pela fala da personagem Mafalda, um sentido depreciativo ao que se refere às ações humanas, diante do mundo problemático, resultado dessas ações. A ironia e o humor se constituem em plenitude na última vinheta, ou quadrinho, o que caracteriza uma estratégia recorrente na estrutura de uma HQ. Especialmente o aspecto *humor* atinge seu ápice de realização sempre no último quadrinho, especialmente no caso da tira, pois, por ser uma estrutura especialmente curta, utiliza-se desse recurso como ponto de fechamento da sequência narrativa, ao mesmo tempo em que finaliza o discurso.



www.clubedamafalda.blogspot.com

Essa tira é composta de quatro quadrinhos ou vinhetas. A tira apresenta um provável diálogo entre a amiga da Mafalda, Susanita, e Mafalda. Embora não haja nenhuma ocorrência de fala da Mafalda, como se pode observar, o discurso iniciado por Susanita aponta que havia um diálogo em andamento. No entanto só é revelado ao leitor a continuidade dessa conversa, através do trecho “Tem razão, Mafalda.”, revelando paralelamente a isso a instalação da marca temporal. O discurso de Susanita revela o domínio discursivo presente: o das mulheres. As mulheres, segundo Susanita, precisam abandonar posições antigas para assumir posturas condizentes com a evolução humana, buscando a igualdade, mostrando que estão em condições de acompanhar os avanços tecnológicos.

Quanto ao percurso gerativo de sentido, esta tira chama a atenção para o momento inicial, em que a fala da Mafalda fica subentendida no enunciado de Susanita, que entra em *conjunção* com as ideias da amiga. Ao considerarmos o nível narrativo, verificamos em Mafalda o sujeito *manipulador* que usa do discurso feminista, digamos assim, para convencer a sua interlocutora. Susanita, ao concordar com essas ideias que reforça ao dizer que Mafalda “tem razão” desenvolve a *competência* de avaliar conceitos acerca das possibilidades do universo feminino moderno. Porém é na

performance que Susanita revela uma certa contradição, uma quebra na expectativa quanto ao que ela pretendia no futuro, já que declarara não concordar com a postura da geração anterior à sua, ou seja, Susanita tenta disfarçar a sua postura antiquada, ao dizer que compraria uma máquina de tricô. Ora, tanto o corte e costura quanto o tricô, mesmo sendo produzidos pela melhor e mais moderna máquina da era cibernética, continuam sendo a metáfora da mulher resignada.

Importante atenção deve-se dar ao nível discursivo. O discurso que inicia a trajetória narrativa é anterior a ela, ou seja, é o discurso de Mafalda. Susanita inicia sua fala dando razão à amiga, pois concorda que deseja uma vida diferente das mães que conhece, incluindo a da sua. Não quer ficar condicionada a repetir as atividades manuais comuns àquela geração; quer algo melhor, mais moderno.

Vê-se aí um importante traço do discurso: o domínio discursivo das mulheres. Não se trata de um discurso particular, mas do discurso que questiona e que reivindica uma mudança em relação ao papel das mulheres na sociedade. Para o leitor experiente, fica mais fácil relacionar o conteúdo discursivo ao movimento feminista das décadas de sessenta e setenta, quando a mulher sai em busca de novos horizontes pessoais e profissionais. Mafalda representa de

certa forma essa fala. É bem provável que ela discorde do papel historicamente imposto à mulher, fazendo-a responsável pela educação e alimentação dos filhos, pela manutenção do seu lar e pelos deveres de boa esposa. No entanto, o plano de expressão visual torna-se responsável pela constatação de que a sociedade ainda não havia conseguido se livrar desse pensamento antiquado, em outras palavras, a expressão facial de decepção da Mafalda, combinada com as palavras finais de Susanita deflagram essa verdade.



www.clubedamafalda.blogspot.com

Esses três exemplos mostram que o leitor encontra-se diante de uma personagem no mínimo interessante, porque ela carrega um forte teor argumentativo - além da retórica - e não se limita à narratividade de acontecimentos, comum à maioria das HQs circulantes. A categoria de pessoa tem na Mafalda um rico campo a ser explorado.

Sobre Mafalda, Umberto Eco comenta o seguinte:

A Mafalda não é somente um personagem de quadrinhos; talvez seja o personagem dos anos setenta na sociedade argentina; se, ao defini-la, usou-se o adjetivo “contestatária”, não foi por uma questão de uniformização em relação à moda do anticonformismo a qualquer preço: a Mafalda é realmente uma heroína iracunda que rejeita o mundo assim como ele é. [...] Mafalda vive em um contínuo diálogo com o mundo adulto, mundo que não estima, não respeita, humilha e rejeita reivindicando o seu direito de continuar sendo uma menina que não quer se responsabilizar por um universo adulterado pelos pais. (www.mafalda.net)

Percebe-se que a personagem, conforme se depreende da declaração de Eco, assume uma dimensão quase universal, ao contestar valores tidos como consensuais, sem que sejam submetidos a uma análise crítica dos adultos (o que ela propõe), e revelar-se porta-voz dos sentimentos, principalmente das pessoas que não se conformam com alguns aspectos contraditórios da existência humana. Isso leva ao entendimento de que a leitura da Mafalda não se reduz simplesmente a uma atividade lúdica de interpretação de imagens; ao contrário, para construir o sentido das tiras da Mafalda, precisa o leitor mais do que a disposição à leitura aparentemente despreocupada, pois a complexidade do processo de construção do sentido desses textos sincréticos

exige no mínimo uma boa capacidade de reflexão associada ao olhar atento a cada detalhe da combinação entre pictórico e verbal.

Além dessa complexidade constitutiva da Mafalda, é preciso considerar o fato de que, para entender a personagem e suas relações dentro do discurso, é necessário lançar mão de várias competências, as quais Fiorin (1999, p. 32) chama *competências necessárias para a produção de um enunciado* dentro da enunciação. Essas competências aplicam-se não só aos textos verbais, mas aos textos mistos. Não se sabe até que ponto o enunciatário vale-se dessas competências para atribuir sentido a textos pertencentes ao gênero o qual nos propomos investigar. Entretanto, sabe-se que o *corpus* pode ser analisado a partir de vários aspectos: formas de circulação, evolução estética, ideologia subjacente, linguagem verbal, aspecto psicológico, iconográfico, lexicográfico entre outros. Interessa para esta pesquisa, especificamente, a constituição do percurso gerativo de sentido em dez tiras de Mafalda, a partir da análise das categorias de *pessoa, espaço e tempo*, conforme o suporte teórico proposto por Fiorin (1999).

Tomem-se algumas considerações feitas por esse autor acerca da língua, lembrando que elas terão importância também para a metodologia. A primeira aponta a enuncia-

ção como uma categoria a ser estudada pela semiótica. A enunciação deve ser tratada como um sistema da linguagem, e seu sentido, conforme Benveniste (*apud* Fiorin, 1999, p. 31), está ligado ao ato de produtor do enunciado, entendido como único e correspondente ao momento em que o enunciador faz uso da linguagem em função de um enunciatário. É o que Fiorin (2006) chama de “*eu – aqui – agora*”. Percebe-se nessa expressão entre aspas o cerne do trabalho desenvolvido por Fiorin: as categorias de pessoa, espaço e tempo, ou seja, o sentido da enunciação é recuperado pelo enunciado, que deixa marcas do “*eu – aqui – agora*”. Essas marcas nos permitem “reconstruir o ato gerador do enunciado” por operações de catálise (FIORIN, 1999, p. 32).

Uma segunda consideração a ser apontada é a importância do conjunto de competências de que se valem enunciador e enunciatário para constituir o ato enunciativo. Dentre elas chama atenção para as competências linguística, discursiva, textual, interdiscursiva, intertextual, pragmática e situacional. Todas essas competências são relativamente comuns ao enunciador e enunciatário.

Na relação entre enunciador e enunciatário estabelece-se uma espécie de trato, que o autor denomina de “acordo fiduciário”. Isso está relacionado ao que ambos consideram aceitável do ponto de vista da verdade e da realidade e

também diz respeito ao modo como os enunciados devem ser entendidos. Toma-se como elemento de partida a actorialidade, definida pelos papéis desempenhados pelo *destinador* e pelo *destinatário* no interior da narrativa, neste caso representada pelas tiras em estudo. Para a produção de sentido das HQs tais competências são fundamentais, porque vêm atreladas aos elementos pictóricos que, como afirma Pietroforte (2006), entram num processo colaborativo que remete a um sintagma geral, ou seja, remetem a um discurso, uma afirmação que sustenta e dá origem ao que se encontra no plano de expressão e no plano de conteúdo, dentro da enunciação.

A categoria de pessoa tem relevante papel na enunciação uma vez que ela se torna o ator no discurso. Aqui se notam diferenças significativas entre o *eu*, o *tu*, e o *ele*, porque *eu* e *tu* são únicos e o *ele* pode remeter a um número infinito de sujeitos; o *eu* e o *tu* são reversíveis, como acontece nos diálogos, apenas para ilustrar o conceito. A categoria de pessoa foi organizada, para fins de estudo, em níveis de enunciação, o que nos interessa em especial para a análise do nosso objeto. Não raro, a personagem protagonista das tiras aparece sem proferir uma só palavra, sem com isso abstrair-se do discurso, pois a sua mudez tem algo a dizer. Daí a importância de se verificar de que forma ela se coloca como sujeito da enun-

ciação e como se constrói esse enunciado. Através do nível narrativo, os sujeitos colocam-se em ação, desencadeando partes constitutivas do percurso gerativo de sentido com os quais o leitor busca sintonia, já que o texto é, conforme Eco (1994, p. 9), “uma máquina preguiçosa pedindo ao leitor que faça parte de seu trabalho.”

A categoria tempo está presente na história do homem. Da mitologia passou pela filosofia aristotélica e agostiniana. Finalmente, ao ser estudado por Benveniste, o tempo passa a ser observado de duas formas: o crônico, que é o tempo do acontecimento; o linguístico, que se refere ao *presente* da instância da fala. Nessa segunda forma, instala-se o *eu* que toma a palavra em um *agora*. Essas formas organizam-se no discurso através do uso dos tempos verbais enunciativos e enuncivos, a partir do presente, pretérito e futuro. Além disso, o autor salienta a importância dos advérbios, preposições e conjunções e demonstra de que forma o tempo pode ser transformado, harmonizado, subvertido e desdobrado.

Quanto à categoria espaço, embora largamente estudada, não tem sido suficientemente explorada no que se refere à sua importância na discursivização. As pesquisas têm focalizado especialmente os aspectos semânticos encontrados na categoria, pois, conforme alguns teóricos, as

categorias de pessoa e de tempo são suficientes para que se constitua um enunciado de natureza narrativa. Entretanto o espaço adquire fundamental importância, especialmente quando não há um actante no enunciado para servir como ponto de referência. Desta forma, têm-se dois tipos de espaço: o lingüístico e o tópico. O primeiro dá conta de referências no plano do próprio discurso, fenômeno verificado com os pronomes demonstrativos, por exemplo. O segundo dá conta do aspecto *posicionamento* e do *movimento*, podendo indicar afastamento e aproximação do objeto com relação a um ponto de referência.

Acredita-se ser importante a ligação desta categoria ao contexto do gênero HQ e, por extensão, às tiras, uma vez que apresentam como elemento constituinte o *espaço*, traduzido pelas imagens presentes nas vinhetas, organizadas de acordo com a sequência narrativa. Também surge aqui uma indagação a partir da análise da categoria de espaço: compreender até que ponto elementos paralingüísticos das tiras estariam mesclados (ou confundidos) a essa categoria. Obviamente existem outras importantes considerações acerca dessa e das demais categorias, que serão explicitadas com maior aprofundamento e pertinência durante a execução do trabalho, pois trata-se, no momento, de considerações iniciais, cuja função é nortear a investigação científica.

Fiorin, na obra “As Astúcias da Enunciação – as categorias de pessoa, espaço e tempo” (1999), apresenta uma proposta de análise do discurso que abrange as formas de que se vale o português para expressar essas categorias. No decorrer da leitura, percebe-se a utilização de vários excertos de obras clássicas da literatura como forma de descrever, explicar e demonstrar a dinâmica destas categorias, relacionando-as à enunciação. Entretanto, embora mencione esta possibilidade, Fiorin não apresenta análise de textos sincréticos (pictórico-verbal) ou de textos visuais, como as histórias em quadrinhos, por exemplo, que não utilizam na sua composição apenas o código escrito.

Cumprir dizer, portanto, que, diante desse fato, a pesquisa pretende desenvolver esses aspectos no âmbito das tiras, para verificar em que medida as três categorias são pertinentes para o estudo desse gênero.

Considerações finais

A partir do estudo aprofundado da teoria que embasa esta pesquisa e da análise minuciosa do *corpus*, pretende-se encontrar as relações de articulação entre imagem e palavra. Espera-se com os resultados alcançados entender como as categorias de pessoa, espaço e tempo, dos compo-

mentes verbal e visual, colaboram em maior ou em menor grau na leitura das tiras selecionadas e de que forma estabelecem relações entre elas.

Referências

ANDRADE, Carlos Augusto Baptista de. *HQs: Gênero narrativo de múltiplas linguagens*. In: MICHELETTI, Guaraciaba (org.), *Enunciação e Gêneros Discursivos*. São Paulo: Ed. Cortez, 2008. 176 p.

CLUBE DA MAFALDA. Disponível em: <<http://clubedamafalda.blogspot.com>>. Acesso em: 13 set. 2009.

COSTA, Sérgio Roberto. *Dicionário de gêneros textuais*. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2009. 205 p.

ECO, Umberto. Disponível em: <<http://www.mafalda.net/pt/umberto.php>>. Acesso em: 13 set. 2009.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 1994, 158 p.

FIORIN, José Luiz. *As Astúcias da Enunciação*. São Paulo: Ed. Ática. 1999, 318 p.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Ed. Contexto. 2006, 126 p.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação*. In: *Gêneros Textuais - Reflexões e Ensino*. KARWOSKI, A.M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S. (orgs.) São Paulo: Lucerna, 2006, 185 p.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. *Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos*. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; e BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs.). *Gêneros Textuais e Ensino*. 4ª edição. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

PIETROFORTE, A. V. S. O sincretismo entre as semiótica verbal e visual. *Revista Intercâmbio*, volume XV. São Paulo: LAEL/PUC-SP, ISSN 1806-275X, 2006.

QUINO. *Toda Mafalda*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009, 420 p.

PROGRAMA GESTÃO DA APRENDIZAGEM ESCOLAR – Gestar II. *Língua Portuguesa: Atividades de Apoio à Aprendizagem 3 – AAA3: gêneros e tipos textuais (Versão do Professor)*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008. 136p.:Il.

SETA, Amaruk. *Watchmen - caem as máscaras*. *Revista Conhecimento Prático Literatura*, número 25. Ed. Escala Educacional, 2009, p. 33 a 39.

Histórias em Quadrinhos Poético-filosóficas inspiradas por perspectivas Pós-humanas

Edgar Franco

Quadrinhos Poético-filosóficos e Aurora Pós-humana: contextualização

As quatro histórias em quadrinhos (HQs) enfocadas nesse artigo estão inseridas no contexto da produção de vanguarda dos quadrinhos brasileiros, enquadrando-se em um gênero de quadrinhos autorais com características muito peculiares que é denominado de gênero “poético-filosófico”. Segundo Santos Neto (2009:71), entre os principais representantes deste grupo de artistas estão: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Japelt e Antonio Amaral.

Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de “qua-

Edgar Franco é artista multimídia, mestre em multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela USP e professor da faculdade de artes visuais e do mestrado em Cultura Visual da UFG, em Goiânia. Contatos: oidicius@hotmail.com / www.myspace.com/posthumanantras.

drinhos poéticos”, fazendo um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os “quadrinhos poéticos” estariam para a poesia. Posteriormente a insuficiência conceitual do rótulo “quadrinhos poéticos” levou-me a criar o termo “quadrinhos poético-filosóficos” (FRANCO, 1997:54), anexando a palavra “filosóficos” à denominação por verificar que a maioria dos quadrinhistas desse gênero também apresentavam trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial. Esse termo foi adotado pelo Dr. Elydio dos Santos Neto em sua pesquisa de pós-doutorado em artes na UNESP, na qual investiga as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro. Santos Neto (2009:90) resume as características principais dessas HQs:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos poético-filosóficas analisadas aqui foram contextualizadas no meu universo ficcio-

nal transmídia da “Aurora Pós-humana”. Trata-se de um *work-in-progress* inspirado pelos avanços tecnocientíficos e seus desdobramentos sócio-culturais. Eu tomo como base as prospecções da tecnociência e das artes de ponta para reestruturar constantemente as características desse universo, a partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos em diversas mídias e suportes – como HQs, HQtrônicas, web arte, instalações interativas, ilustrações híbridas, performances multimídia e música eletrônica - atualmente outras obras estão em andamento.

A *Aurora Pós-humana* situa a Terra em um futuro não muito distante, no qual a maioria das proposições tecnológicas de ponta são uma realidade trivial, e a raça humana já passa por uma ruptura brusca de valores morais e éticos, de forma física e cognitiva. Nesse futuro a transferência da consciência humana para chips de computador é algo comum. Milhões de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. A bioengenharia avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica. Além disso, criaturas abiológicas como andróides e redes computacionais proto-inteligentes baseadas em vida artificial convivem cotidianamente com os seres pós-humanos, eles são

os “artlectos¹” do título da revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*. Finalmente imaginei que estas “espécies” pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

A Revista em Quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*

Artlectos e Pós-humanos é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. A revista se propõe a editar HQs desenvolvidas por Edgar Franco no contexto do universo ficcional da *Aurora Pós-humana*. Ela tem um formato próximo ao meio-ofício lembrando os gibis tradicionais e apresenta capa colorida e miolo preto e branco, somando 32 páginas a cada número. Até o momento a revista teve 4 edições publicadas, as duas primeiras pela editora paulista SM e os números recentes pela editora paraibana Marca de Fantasia.² O diferencial dos trabalhos presentes na re-

1. Artlectos é um neologismo formado pela junção das palavras “artificial” e “intelectos”, ou seja, refere-se aos “intelectos artificiais” presentes na série.

2. Atualmente, já são oito edições, sendo a mais recente de abril de 2014.

vista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano. A seguir trataremos brevemente do conteúdo de cada número da revista e nos deteremos no relato do processo criativo das HQs selecionadas por representarem bem o contexto geral da edição em que foram publicadas.

Artlectos & Pós-humanos n° 1 e a HQ Upgrade

O primeiro número da revista, publicado em 2006 pela editora SM, trouxe 6 HQs curtas: *Instransgenia* – um elogio da humanidade em um contexto hipertecnológico; *Upgrade* – sobre próstética, selecionada para o breve relato do processo de criação; *Anúnciação* – uma versão pós-humana para a imaculada concepção; *Igualdade* – sobre o remodelamento de estruturas religiosas em um contexto futuro; *Fé* – dúvidas existenciais de criaturas de vida artificial e *Clonoids* – distópica reflexão inspirada pelo filósofo francês Baudrillard (1991).

A HQ de 7 páginas *Upgrade* foi desenvolvida em meados de 2005, inspirada por reflexões sobre a tecnociência e pela poética do “corpo obsoleto” que engendra toda a obra do ciberartista australiano Stelarc (2001). A HQ conta

a história de dois irmãos que disputam o amor da mesma mulher. Um deles nasceu sem os braços, mas no desenrolar da história ganha braços robóticos de desempenho superior aos humanos, justamente depois disso a jovem por quem ele e seu irmão são apaixonados decide ficar com ele (Figura 1). Em um ato infantil e desesperador - acreditando que o amor da jovem teria sido despertado pelos novos braços robóticos do irmão - o irmão se decide amputar seus dois braços e instala 6 braços robóticos numa tentativa ridícula e falocrática de reconquistar a amada através desse *upgrade* corporal.

O trabalho teve certo caráter antecipatório, pois antecedeu a polêmica envolvendo o corredor paraatleta sul-africano Oscar Pistorius em 2008. As próteses de fibra de carbono - *Cheetah Flex-Foot* - utilizadas por Pistorius, segundo a *Federação Internacional de Atletismo (IAAF)*, dariam a ele uma vantagem competitiva diante de atletas sem deficiência. A luta pelo direito de concorrer ao lado de atletas “normais” colocou-o entre as cem pessoas mais influentes do mundo no ano de 2008, segundo lista da revista norte americana *Time*. Lembrei-me imediatamente de minha HQ *Upgrade* ao ver a pergunta - instigada pelo caso Pistorius - que circulou no site do *Instituto de Ética e Tecnologias Emergentes, Connecticut/EUA*, se, dada à na-

tureza acirrada da competição – caso se aceite a obtenção de “vantagens tecnológicas” –, atletas fariam algo tão radical quanto substituir seus membros naturais saudáveis por membros artificiais.

Artlectos & Pós-humanos n° 2 e a HQ *brinGuedoTeCA*

O segundo número de *Artlectos e Pós-humanos* publicou 5 novas histórias: *Parto* - fala de futuros eletrodomésticos e de suas consequências; *Pesadelo Pós-humano* - trata de delírios saudosistas do futuro; *Fuzono* - questiona os limites de nossa atual condição humana; *Estranhas Entranhas* - vislumbra os meandros de certos paradoxos entre desejo e natureza. Finalmente a última, selecionada para a breve análise, *brinGuedoTeCA* - simula um playground pós-humano e possui inclusive uma versão em HQtrônica, a faixa multimídia do CD musical *Neocortex Plug-in* (2007) da minha banda *Posthuman Tantra*.

O título da HQ de 4 páginas, destacada nesse número, é um trocadilho/neologismo – utilizando o termo “brinquedoteca” e trocando o “Q” pelo “G”, criando *brinGuedoTeCA*, onde as letras “G, T, C & A” fazem referência explícita às bases de nucleotídeos do DNA, guanina, timina, citosina

e adenina. Já o 2.0 refere-se a essa nova versão de uma brinquedoteca infantil – um playground pós-humano. No trabalho as criaturas híbridas “humanimais” e os andróides são apresentados como produtos, objetos vivos patenteados para servirem como brinquedos para as crianças desse contexto futuro (Figura 2). As brincadeiras desse novo playground são sádicas e cruéis, envolvendo sofrimento e dor das criaturas vivas – meros objetos de diversão para seus interlocutores – eles metaforizam os brinquedos tecnológicos contemporâneos, sobretudo o universo dos games de computador tão repleto de violência sanguinolenta coreografada.

A destruição sádica dos avatares inimigos nos games é substituída na HQ *brinGuedoTeCA* pela vivissecação dos novos brinquedos biotecnológicos patenteados pelas multinacionais. As antigas coreografias virtuais tornam-se novas experiências de crueldade divertida para essas crianças de moralidade reestruturada pelos processos tecnológicos. O trabalho reflete sobre a aceleração da coisificação da vida através dos processos de criação e patenteamento de seres híbridos, trata também de possíveis reestruturações na ordem moral e ética humana a partir dos ditos avanços tecnológicos. Um dos principais autores que me influenciou na criação dessa HQ, sobretudo por suas reflexões a respeito

da necessidade de humanização das novas tecnologias, foi o sociólogo Laymert Garcia dos Santos (2003).

Artlectos & Pós-humanos n° 3 e a HQ *Gênesis Revisto*

O terceiro número da revista marcou a mudança para a editora Marca de Fantasia e recebeu o Troféu Bigorna como melhor revista de aventura publicada no Brasil no ano de 2009. Ele incluiu 7 novas HQs curtas e destacou especialmente histórias que tratam de tecnognose, tecnoxamanismo e transcendência, sendo elas: *Redesign* – sobre a puberdade num contexto pós-biológico; *Tecnognose 2.0* – que discute resquícios míticos do passado; *Gênesis Revisto* – destacada aqui na análise do processo de criação, uma HQ sobre a relação entre tecnologia e reconexão cósmica; *Arbitrio* – breve vislumbre sobre livre arbítrio na aurora pós-humana; *Ninfa 2.0* – resquícios da geração tradicional na era da ectogênese; *Nanquim, Terra e 333* – sobre o desejo de vida eterna e *Oração do Transbiomorfo* – relacionada à finitude e transcendência.

A criação da HQ *Gênesis Revisto* sofreu forte influência da leitura dos livros “O Pão dos Deuses (2004)” e “Alucinações Reais (1993)” do etnobotânico norte americano

Terence McKenna, um estudioso dos enteógenos de base xamânica e de seu potencial de expansão da consciência e transcendência dos níveis ordinários de realidade. À leitura dos referidos textos somou-se também a revisão do pensamento do ciberartista e pesquisador inglês Roy Ascott (2003), sobretudo sua teoria das três RVs: a Realidade Validada – nossa experiência cotidiana do real; a Realidade Vegetal – o acesso a outros níveis de consciência através das ancestrais tecnologias vegetais, a ingestão de enteógenos como Ayahuasca ou o cogumelo *Psilocibe Cubensis*; e finalmente a Realidade Virtual – a expansão da consciência através da imersão e criação de cosmogonias virtuais em ambientes simulados.

O argumento da história surgiu de minha percepção de que os processos tecnológicos - o avanço da tecnociência e da vida em sociedades cosmopolitas - afastou gradativamente a espécie humana de sua compreensão intrínseca de que ela é parte da natureza e está conectada diretamente aos fluxos dinâmicos complexos da vida no sistema simbiótico do planeta Terra, chamado de “Gaia” pelo biólogo inglês James Lovelock (2010). Essa desconexão gradativa alcançou o seu auge no século XX, difundida pelo avanço do cartesianismo e de uma visão do planeta como espaço de exploração para atender aos desejos do ego humano, uma visão presente in-

clusive em alguns dos tomos sagrados mais importantes do mundo ocidental, como no livro do Gênesis bíblico, no qual podemos ler um trecho que reforça o domínio do homem sobre todas as outras criaturas vivas.

Em “Gênesis Revisto” trago um vislumbre de possibilidades de regeneração do homem diante da catástrofe anunciada a tempo de garantir sua existência antes da fúria final do sistema sinérgico vivo chamado Gaia. Na história ressalto o surgimento de novos canais transcendentais através de processos tecnognósticos, a tecnologia finalmente auxiliando o homem a perceber a importância de reconectar-se à sua natureza terrestre e cósmica. O encontro das tecnologias ancestrais vegetais que promovem essa visão holística do homem e da natureza com as novas tecnologias de ligação em rede que expandem as possibilidades informacionais e afastam o homem gradativamente das mídias alienantes, alimentadoras do consumo e do individualismo que vicejaram no século passado. Para esclarecer a presença dessa mensagem no contexto da HQ que tem uma simbologia aparentemente hermética, tratarei brevemente do conteúdo visual e textual de cada uma de suas 4 páginas.

Na página 1 a figura do “universo” - o princípio criador - é representada na forma de um bufão mítico que coça um cogumelo em sua cabeça. Ele gera a espécie humana como

uma das suas criações mais complexas, pois lhe dá a consciência de questionar sua origem. O homem mantém apenas um cordão “umbiliuniversal” que continua ligando-o à sua origem cósmica. Essa informação é representada por um feto como marionete, com seus cordões controladores cortados, e apenas o cordão umbilical permanece intacto. Na página 2 (Figura 3) apresento o avanço tecnológico na forma de bebês-fetos pós-humanos que possuem um terceiro braço nas costas e as cabeças conectadas a dispositivos de recepção remota. Eles já não têm o cordão umbilical – a tecnologia os afastou da natureza, desligou-os completamente dela. Ao centro da composição a figura de um rosto pós-humano composto por apenas uma vagina na testa e 9 pênis eretos ejaculando ao redor da cabeça representa o poder falocrático masculino, individualista, cartesiano, de cérebro esquerdo que dominou a cultura humana nos últimos milênios e oprimiu a visão feminina, maternal, intuitiva, coletivista, de cérebro direito.

Já na página 3 também trabalho uma composição simétrica como na anterior, aqui a figura feminina começa a reaparecer no contexto hipertecnológico, é uma mudança positiva, mas ainda muito sutil, pois o princípio feminino ainda está contaminado pelo desejo de poder egóico da falocracia, as criaturas femininas pós-humanas têm ca-

nhões como braços e lâminas como pernas. O texto destaca o avanço biotecnológico que permite ao homem recriar-se a partir da manipulação do DNA. Finalmente na página 4 apresento dois fetos-bebês pós-humanos que têm como cordão umbilical grandes cogumelos – uma alusão simbólica ao reencontro com a visão transcendente e a reconexão com a natureza. Nas costas dos fetos pós-humanos grandes asas de borboleta representam essa mutação positiva. O texto ressalta a transmutação das realidades virtuais em realidades vegetais, ou seja, o momento em que a hipertecnologia nos ajudará a reconectarmo-nos à nossa essência univérsica.

Artlectos & Pós-humanos n° 4 e a HQ Híbrido Ícaro

O número 4 da revista apresentou 7 HQs.: *A Caverna* – inspirada no *Mito da Caverna de Platão*, agora num contexto pós-humano, parceria com o roteirista Gian Danton; a HQ de contornos transcendentais *Dilema da Despedida* – arte-finalizada por Omar Viñole; a versão em quadrinhos da HQtrônica *Neomaso Prometeu; Híbrido Ícaro* – uma reflexão a respeito do chamado “Salto Quântico”, escolhida para análise; *O ideal transumano* – lúdico e irônico delírio tran-

sumanista; *Ancestral desejo* – sobre alguns impulsos animais pré-históricos num contexto hipertecnológico; e *Em Louvor aos Biociberxamãs*, breve manifesto anticartesiano.

Híbrido Ícaro, uma HQ de 5 páginas, surgiu a partir de um sonho e de uma imagem recorrente em minha arte: criaturas que vislumbram o abismo. A imagem do salto de um ser híbrido sereiforme foi o final de um sonho do qual acordei meio maravilhado. Essa imagem – dádiva de meu inconsciente univérsico – perseguiu-me por alguns dias e foi pensando nela que o argumento geral da história nasceu, um salto que representasse a reconexão com a totalidade. Mostrar um “Ícaro” diferente, que subverte o mito, sobrevive e completa-se. As páginas 1, 2, 3 & 5 surgiram muito rapidamente. Durante uma espécie de transe artístico, em que foram rascunhadas, permiti que a intuição guiasse o processo, entretanto alguns aspectos narrativos racionais atuaram também. O principal deles foi o desejo de ir revelando gradativamente as características físicas da personagem principal e seu posicionamento.

Nas páginas 1 e 2 não é possível perceber que se trata de uma criatura sereiforme, também não revelo a sua posição. Isso só acontece na página 3 (Figura 4), na qual finalmente percebemos a grande altura em que o diálogo é travado e as características físicas de nosso ícaro Pós-humano. A pá-

gina 4 – a mais simbólica da HQ – só foi desenhada alguns dias depois, quando eu estava fazendo a arte final do trabalho. Na verdade eu preferi maturar mais sua forma, queria representar delicadamente a imagem do meu sonho nessa página. Outro aspecto importante da narrativa é a inexistência dos tradicionais requadros, nesse caso a sequência de imagens concatena-se pela fluidez do traço em projeções deliberadamente desenhadas para conduzir a leitura.

No diálogo inicial percebemos o panorama biotecnológico quando a personagem diz “não ter sido projetada para o oo”. Isso implica que nesse futuro hipertecnológico, ainda existirão conceitos alienantes como o da “super especialização” – o furor cartesiano industrial refletido na engenharia genética. “Borbofante” é também uma personagem híbrida, uma quimera pós-humana. Os aspectos simbólicos que engendram o trabalho situam-no como uma HQ tecnognóstica, na qual as buscas pela transcendência e expansão da consciência são as principais motivações nesse futuro hiperbólico. A personagem principal possui características humanoides e de ser aquático (terra & água), mas lhe falta a instância do voo (ar). Ela sente-se incompleta, na verdade está presa na individualidade, acorrentada pelo seu ego, desconectada da natureza de seu planeta e do Universo. “Borbofante” nada mais é do que uma manifestação

de sua consciência transcendente, a consciência da totalidade que por vezes toca-nos, mas insistimos em rejeitá-la e continuamos a jogar os jogos do ego. Repare que Borbofante é completo, ele envolve as 4 instâncias – tem asas de borboleta (ar), cabeça de elefante (terra) e corpo de cavalo marinho (água), a quarta instância é o chifre de unicórnio, representando o fogo e o espírito transcendente.

O diálogo que está sendo travado é o da busca interna de transcender os anseios do ego para compreender que somos todos um único ser, somos o tecido que compõe o Universo e o próprio Universo simultaneamente! Vários outros símbolos explícitos da tradição alquímica e mágica enriquecem a arte da HQ, deixo aos leitores o interesse por pesquisá-los. No final, o voo, revela-se na verdade um mergulho, um salto quântico objetivando a reconexão com o cosmos e o ser que vemos desenhado no útero de Gaia é uma criatura quimérica representativa da totalidade.

Referências

ASCOTT, Roy. “Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica”, in DOMINGUES, D. (Org.) *Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade*, São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D’água, 1991.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos nº 1*. Jaú: SM Editora, 2006.

_____. *Artlectos e Pós-humanos nº 2*. Jaú: SM Editora, 2007.

_____. *Artlectos e Pós-humanos nº 3*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

_____. *Artlectos e Pós-humanos nº 4*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

_____. “Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil.” In. CALAZANS, F. M.A. (Org.). *As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*. São Paulo: Intercom/Unesp/Proex, 1997, p. 51-65.

LOVELOCK, James. *Gaia: Alerta Final*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

McKENNA, Terence. *O Pão dos Deuses*. Lisboa: Via Óptima, 2008.

_____. *Alucinações Reais*. Rio de Janeiro: Record, 1993.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as Novas Tecnologias*:

O Impacto Sócio Técnico da Informação Digital e Genética. São Paulo: Editora 34, 2003.

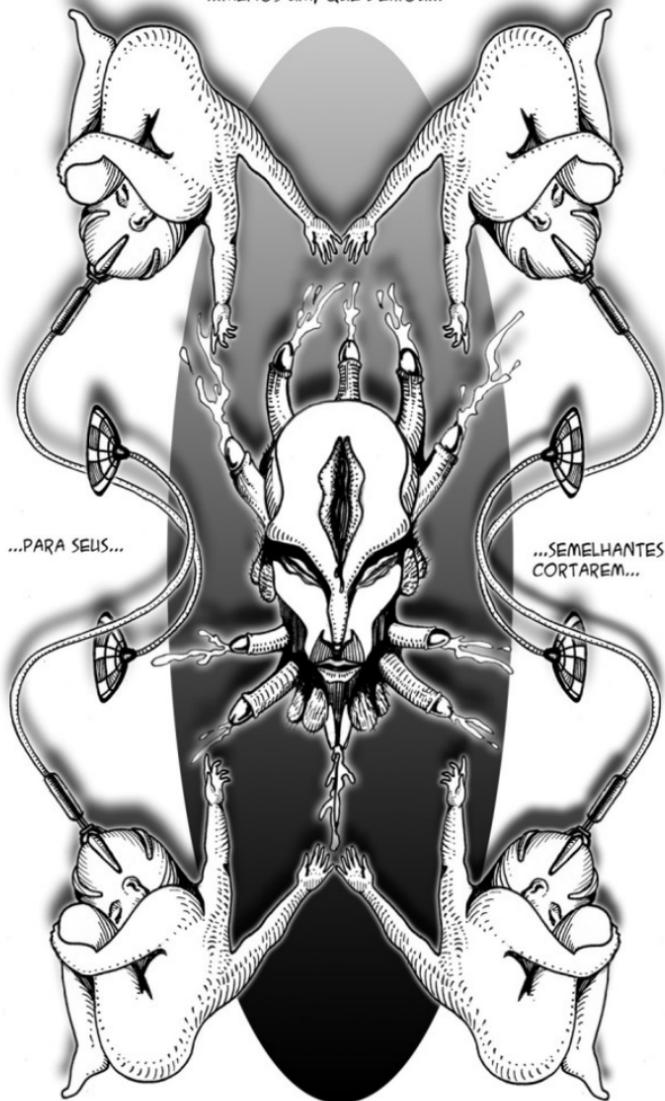
SANTOS NETO, Elydio dos. “O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro.” In Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009, - Goiânia - GO:UFG, FAV, 2009, p.68-95.

STELARC. “Arte na Fronteira da Tecnologia - o humano «ampliado» no século XXI” – Entrevista para o site português *Janela na Web*, janeiro de 2001, Url: <http://www.janelanaweb.com/digitai>, acessado em 22/12/2001.





...MENOS UM, QUE DEIXOU...



...PARA SEUS...

...SEMELHANTES
CORTAREM...



A quinta história: três versões de *As metamorfoses*

Edgar César Nolasco

Esta história poderia chamar-se “As Estátuas”. Outro nome possível é “O assassinato”. E também “Como Matar Baratas”. Farei então pelo menos três histórias, verdadeiras, porque nenhuma delas mente a outra. Embora uma única, seriam mil e uma, se mil e uma noites me dessem. LISPECTOR. A quinta história.

Este breve ensaio discute uma possível aproximação comparatista entre a novela *A metamorfose* (1913), de Franz Kafka, e a adaptação *A metamorfose*, do artista gráfico Peter Kuper (2003). Como recorte, a abordagem comparatista privilegiará as possíveis semelhanças e diferenças entre as duas obras, centrando-se na forma como a adaptação traduz, por meio da imagem, aquelas passagens que são mais centrais na narrativa kafkiana.

Edgar César Nolasco é Professor dos cursos de Graduação e Pós-Graduação nível Mestrado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Coordenador do NECC - Núcleo de Estudos Culturais Comparados e Editor Presidente dos Cadernos de Estudos Culturais.

Antes, porém, convém sinalizar, de forma bastante breve, o que disseram os especialistas sobre as respectivas obras literárias aqui em cotejo. Um dos maiores estudiosos brasileiros sobre Kafka e, sem sombra de dúvida, o melhor tradutor de sua obra, é o professor Modesto Carone. No Posfácio, sintomaticamente intitulado de “A mais célebre novela de Kafka”, da edição de *A metamorfose* por mim utilizada aqui, o tradutor afirma:

A metamorfose é a mais célebre novela de Franz Kafka e uma das mais importantes de toda a história da literatura. Sem a menor cerimônia, o texto coloca o leitor diante de um caixeiro-viajante — o famoso Gregor Samsa — transformado em inseto monstruoso. A partir daí, a história é narrada com um realismo inesperado que associa o inverossímil e o senso de humor ao que é trágico, grotesco e cruel na condição humana — tudo no estilo transparente e perfeito desse mestre inconfundível da ficção universal. (*Apud* KAFKA, 1997, p.89)

No posfácio, o tradutor, além de tecer comentários que ajudam o leitor na compreensão da obra traduzida, também apresenta fatos que estão no entorno da criação de *A metamorfose* e que, de alguma forma, perseguiam a mente do escritor àquela época. Além de dados biográficos de Ka-

fka, como as numerosas cartas enviadas por ele, nas quais registrava o intrincado processo de criação da novela, e o hábito de Kafka de ler o texto escrito aos amigos, Carone, ao comentar como se deu o seu processo de tradução, registra também o processo de “dicção cartorial de Kafka.” Nessa direção, Carone faz questão de informar ao seu leitor que sua tradução/criação “procura acompanhar de perto a fidelidade possível não só à letra do texto, mas também à sintaxe pessoal do autor.”

Outro tradutor e leitor contumaz da obra kafkiana foi o escritor argentino Jorge Luis Borges. Dono de uma teoria da recepção, o ensaio “Kafka e seus precursores” se fez presente nos modos de ler a literatura por todo o século XX. Com os estudos comparatistas que, de alguma forma, sustentam nossa abordagem aqui, não foi diferente. A passagem “o fato é que cada escritor cria seus precursores. Seu trabalho modifica nossa concepção do passado, assim como há de modificar o futuro.” (BORGES, 2007, p.130) constou de quase todas as leituras do século XX que discutiram questões atinentes à recepção, influência, tradição, cânone, intertextualidade etc. Não por acaso, na aproximação que estamos propondo aqui, a proposição borgesiana aparece em pano de fundo.

Já sobre a obra *A metamorfose*, do quadrinista Peter Kuper, merece destaque o que dissera o maior quadrinista

da história, o norte-americano Will Eisner: “a adaptação de Peter Kuper de *A metamorfose*, de Kafka, é tão singular quanto essa bizarra história. Seu estilo transmite o horror desse clássico” (WISNER na contracapa do livro). Também Gahan Wilson afirmou:

Peter Kuper se arriscou a um fracasso monumental ao adaptar *A metamorfose*, de Franz Kafka, ao formato de narrativa gráfica. Mas ele não se compromete em nenhum momento, enfrenta cada desafio brilhantemente e consegue, com sucesso, dar um dos melhores exemplos produzidos até hoje desta difícil arte.

Tanto o comentário de Wisner quanto o de Wilson apontam questões que não podem passar despercebidas pela leitura que norteia nossa reflexão neste ensaio. A afirmação de que a adaptação de Kuper é *tão singular quanto a bizarra história* de Kafka propõe um valor judicativo da leitura de Wisner que, de alguma forma, sinaliza uma característica da narrativa em quadrinho de Kuper: *bizarra história*. Adiantando nossa reflexão, podemos dizer que ambas as histórias são bizarras, sim, mas de modo diferente. Talvez tal diferença se instaure, ou fique por conta dos gêneros textuais que as ancorem. A outra afirmação de Wisner, de que o *estilo* de Kuper *transmite o horror do*

clássico (*A metamorfose*, de Kafka), de alguma forma data e marca o lugar da obra de Kafka na tradição literária, ao mesmo tempo em que inscreve Kafka como um *precursor*, no sentido borgesiano do termo, de Kuper. Nesse sentido, a história em quadrinhos reescreve e reatualiza a obra clássica na contemporaneidade. A história em quadrinhos reescreve, por meio da imagem e da escrita, a narrativa da novela *A metamorfose*.

A constatação de Wilson de que Kuper arriscou-se a um “fracasso monumental” ao adaptar a novela kafkiana ao “formato de narrativa gráfica” antecipa o ambicioso projeto proposto por Kuper. Entendemos que somente um adaptador que já tivesse feitos outras adaptações de outras obras de um mesmo escritor, como ocorrera com Kuper, pode captar e traduzir, por meio das imagens, ou histórias narradas em quadrinhos, o realismo e crudeleza intrínsecos em *A metamorfose* de Kafka. Não estou dizendo com isso que o realismo de ambas *As metamorfoses* são iguais. Antes, deve-se perceber que a obra de Kuper, talvez por estar no crivo da adaptação, traduz para seu gênero o realismo cruel que se encontra na narrativa literária de Kafka. Há, entre tais comparações, semelhanças muito próximas, mas o que se sobressai mesmo são as diferenças. Numa visada comparatista entre as duas histórias, podemos dizer

que quando o leitor encontra-se dentro da história de Kafka, grande parte das sensações e emoções da história em metamorfose fica por conta de seu poder de imaginação, inclusive a imagem asquerosa do inseto, que pode ser uma barata, já que por nenhum momento da narrativa Kafka diz tratar-se desse inseto. Já quando se trata da recepção de *A metamorfose* de Kuper, a criação imagística meio que antecipa e brinda o seu leitor com uma visualidade daquilo que ele imaginaria a *posteriori*. Na leitura comparatista que estamos propondo aqui, constatamos que ocorrem perdas e ganhos entre as duas metamorfoses. Talvez tais diferenças se deem porque estamos na pauta de gêneros que têm propostas muito diferentes entre eles. E, de nosso ponto de vista, aí reside uma das maiores importâncias das adaptações de obras literárias, como a feita por Kuper. Na direção da comparação que propomos, vejamos o que diz a professora de literatura comparada Susan Bernstein sobre a obra de Kuper:

O aclamado artista gráfico Peter Kuper apresenta uma brilhante e sombria adaptação para os quadrinhos do clássico de Kafka sobre família, alienação e um inseto gigante. O estilo de Kuper, uma fusão dos quadrinhos norte-americanos com o expressionismo alemão, faz com que a prosa de Kafka ganhe vida, revivendo todo o humor e a sagacidade do tex-

to original de uma forma que irá surpreender tanto os leitores de Kafka quanto os leitores de *graphic novels*. (BERNSTEIN, na aba esquerda do livro)

A comparatista é cuidadosa ao afirmar que a adaptação de Kuper traduz a obra clássica levando consigo questões problemáticas e centrais da obra kafkiana, como a família, a alienação e, sobretudo, um inseto gigante. Kuper, diferentemente de Kafka, nomeia o inseto gigante como uma barata. Sobressai do comentário de Bernstein a comparação, ou fusão, entre o conhecimento, por parte de Kuper, das histórias em quadrinhos norte-americanas e do expressionismo alemão. Na verdade, podemos postular que Kuper encontra disseminado o expressionismo alemão dentro da narrativa que será adaptada por ele, somando a esse conhecimento sua vasta experiência das histórias norte-americanas. Por mais que a obra de Kafka não seja de fácil rotulação, podemos dizer que ela traz várias características que se encontram no movimento expressionista alemão. Na verdade, a publicação de *A metamorfose* coincide com o surgimento do movimento na Alemanha. Nesse sentido, podemos dizer que o escritor capta aquela atmosfera que pairava na sociedade e nas relações humanas e a metamorfoseia em sua ficção. *A solidão, a alienação do homem moderno, sua desorientação na sociedade urbana e industrial, sua in-*

segurança e desesperação, sua impotência frente aos poderes que regem o destino do homem e, por extensão, do próprio intelectual naquele contexto. O estilo e o discurso ilógico e descontínuo, às vezes labiríntico, não apenas lembram um certo vazio encontrado pelo escritor na vida, como são estruturados de forma que o leitor de Kafka os admire e bordeje, sem a eles poder compreender em toda sua proposição.

Até no plano da estrutura textual a adaptação *A metamorfose*, de Peter Kuper, segue à risca a novela de Franz Kafka. Ambas encontram-se divididas em três partes, que se complementam. Aqui, como ilustração de nossa discussão, reproduziremos três passagens, sendo cada uma de uma das respectivas partes, como forma tão somente de que o próprio leitor desta versão, digamos, comparatista, possa visualizar como se dão as aproximações entre as duas metamorfoses. As cenas escolhidas são correspondentes ao início de cada uma das partes.

A cena que abre a primeira parte de *A metamorfose* de kafka, assim como a narrativa como um todo, é simplesmente inusitada, *perturbadora, intranquãila* e magistral. Vejamos esse início:

Quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquãilos, encontrou-se em sua cama meta-

morfoseado num inseto monstruoso. Estava deitado sobre suas costas duras como couraça e, ao levantar um pouco a cabeça, viu seu ventre abaulado, marrom, dividido por nervuras arqueadas, no topo do qual a coberta, prestes a deslizar de vez, ainda mal se sustinha. Suas numerosas pernas, lastimavelmente finas em comparação com o volume do resto do corpo, tremulavam desamparadas diante dos seus olhos.

— O que aconteceu comigo? — pensou.

Não era sonho. Seu quarto, um autêntico quarto humano, só que um pouco pequeno demais, permanecia calmo entre as quatro paredes bem conhecidas. (...). (KAFKA, 1997, p.7).

Vejamos, agora, como essa passagem inicial da obra kafkiana é adaptada e também dá início à *A metamorfose*, de Kuper:

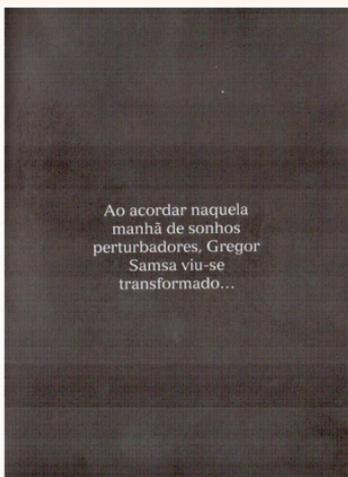
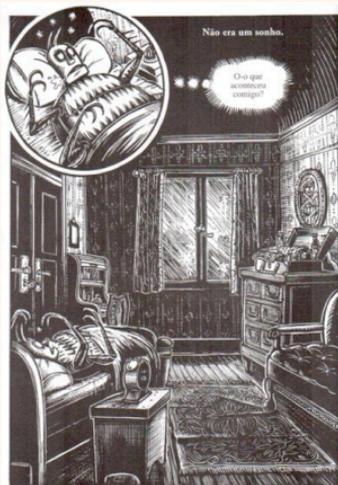


Imagem:
KUPER.
A metamorfose,
p.11 e 12



Deixamos as demais comparações, ou melhor, as possíveis semelhanças e diferenças, por conta do leitor. Sua leitura, nesse contexto, também desencadeará a função de metamorfosear as histórias lidas, pouco importando se ficcionais ou críticas.

Eis a segunda cena de *A metamorfose* de Kafka:

Só no crepúsculo Gregor despertou do sono pesado, semelhante a um desmaio. [...]

—Que vida tranquila a família levava! — disse Gregor a si mesmo e sentiu, enquanto fitava o escuro diante dele, um grande orgulho por ter podido proporcionar aos pais e à sua irmã uma vida assim, num apartamento tão bonito. Mas como seria agora, se todo o sossego, todo o bem-estar, toda a satisfação chegasse assustadoramente ao fim? (KAFKA, 1997, p.34)

Ressalvadas as diferenças por nós já apontadas, a cena adaptada correspondente a imagem a seguir:



Imagem: KUPER. *A metamorfose*, p.34

Além das diferenças existentes entre uma narrativa ficcional e uma narrativa, não menos ficcional, mas em quadrinhos, percebemos que algumas outras diferenças que se evidenciam na comparação são da ordem exclusiva das traduções. Lembramos que ambas *as metamorfoses* são traduzidas para o português. Com relação ao tradutor de Kafka, o professor e crítico Modesto Carone, esperamos já ter mostrado tratar-se simplesmente de o melhor tradutor de Kafka no Brasil. Em todo caso, não é demais transcrever o

que o próprio tradutor diz no Posfácio já mencionado: “seu maior empenho [da tradução, do tradutor] foi encontrar um registro correspondente à dicção cartorial de Kafka. Nessa medida evitou-se ao máximo a tentação de amaciar a aspereza do texto, seja em nome de conveniências comerciais, seja para facilitar a leitura do público médio acostumado ao espontaneísmo.” (Apud KAFKA, 1997, p.93) Já o mesmo não podemos dizer sobre a tradutora Cris Siqueira, de *A metamorfose* adaptada, pelo fato de não termos conhecimento de seu envolvimento com a obra kafkiana, ou com a história em quadrinhos em geral. Em todo caso, uma coisa é certa: esse lugar, essa inter-relação vivencial entre o tradutor e o objeto a ser traduzido de alguma forma marca a própria história da tradução que se cria e que se inscreve no texto traduzido.

Beirando ainda esse campo movediço e incapturável da tradução, não é demais lembrar que a adaptação de Peter Kuper é uma outra história, um outro texto do mesmo *A metamorfose*, de Kafka. Se a “Ficha catalográfica” do livro de Kuper traz o nome da obra original, assim como o nome de Franz Kafka, por outro lado não é demais lembrar que se tem ali, também, uma *A metamorfose* de Peter Kuper. Se estamos chamando a atenção para a importância da tradução e, respectivamente da figura do tradutor, é porque

entendemos que em ambas as metamorfoses existem pelo menos mais duas outras versões. Não é por acaso que coube à Literatura comparada introduzir e dar uma atenção especial aos estudos da tradução no país.

Vejamos, agora, a terceira e última cena, implacável, que abre a parte final de *A metamorfose*:

O grave ferimento de Gregor, que o fez sofrer mais de um mês — a maçã ficou alojada na carne como uma recordação visível, já que ninguém ousou removê-la —, parecia ter lembrado ao pai que Gregor, a despeito de sua atual figura triste e repulsiva, era um membro da família que não podia ser tratado como um inimigo, mas diante do qual o mandamento do dever familiar impunha engolir a repugnância e suportar, suportar e nada mais. (KAFKA, 1997, p.59)

A adaptação transcriadora da passagem cruel e real de Kafka feita por Kuper é a seguinte:



Imagem: KUPER. *A metamorfose*, p.56

No plano textual, ou narrativo, as semelhanças são grandes. As diferenças que ocorrem na obra adaptada dão-se por conta da distribuição que a sequência narrativa da história de Kafka sofre dentro da rearticulação específica do gênero “quadrinhos”. Na comparação entre as narrativas, constatamos, agora, que a aspereza, a crudeza, o realismo implacável, a ironia, as convenções familiares etc, antes de serem reforçados na adaptação, por exemplo (porque o contrário

também procede), criam sentidos próprios e independentes entre as metamorfoses dos respectivos autores.

O ato da morte de Gregor Samsa ilustra o que queremos dizer. Comparemos as passagens. Em Kafka, lê-se: — Venham só ver uma coisa, ele empacotou; está empacotado de uma vez! (KAFKA, 1997, p.79), disse a faxineira. Em Kuper, temos esta adaptação:



Imagem: KUPER. *A metamorfose*, p.76

A ironia, a irritação que beirava a maldade da faxineira, desde fazer cócegas e espetar um pouco com a vassoura, além de empurrar do lugar o corpo de “Gregor” (Kafka continua se referindo a ele), são magistralmente adaptadas por Kuper. Agora, a referência a um “ela”, “sua barata velha”, modifica, marca uma diferença que não pode ser desconsiderada na comparação entre as duas histórias. A palavra “barata”, a ideia em si, apresenta e fecha a significância que se instaura em torno da imagem da barata nos quadrinhos. O mesmo não se dá na história kafkiana. Ou pelo menos não do mesmo modo: o leitor de Kafka pode até imaginar tratar-se de uma “barata”, mas por nenhum momento da narrativa o escritor pactua com ele. Nesse sentido, podemos dizer que temos na adaptação de Kuper algo suplementar na história que é da ordem de sua recepção da obra de Kafka. *O escritor cria os seus precursores*. Convém retomar o início da narrativa de Kafka, somente para que o leitor relembra a forma como o narrador/escritor se refere a Gregor Samsa: “quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso.” (KAFKA, 1997, p.7).

Mil e umas outras histórias podem ser metamorfoseadas e suplementadas a essa história kafkiana que marcou todo o fazer narrativo do século XX e que continua propondo

enigmas e labirintos indecifráveis, quando o assunto é o estranho, o absurdo, o incompreensível, narrados de forma a mais prosaica e cotidiana. O “inseto monstruoso”, saído de um *bios* kafkiano, desvelou sua morada dentro do próprio ser humano. Do quarto aos quadrinhos, e destes àquele, muitas outras histórias se metamorfoseiam para o outro.

Referências

BORGES, Jorge Luis. *Outras inquisições*. Trad. De Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p.127-130: Kafka e seus precursores.

CARONE, Modesto. A mais célebre novela de Kafka. In: KAFKA. *A metamorfose*. Trad. e Posfácio de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. p.89-94.

LISPECTOR, Clarice. A quinta história. In: LISPECTOR. *Felicidade clandestina*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1981. 154-157.

KAFKA, Franz. *A metamorfose*. Trad. e Posfácio de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

KUPER, Peter. *A metamorfose*: Franz Kafka. Adaptação de Peter kuper. Trad. de Cris Siqueira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

O caso Superman/Matrix: uma Experiência Transmídia de Fronteira

Fábio Fernandes

Fanfiction

F*anfiction*, traduzindo literalmente do idioma inglês, é a ficção feita por fãs. Henry Jenkins explica da seguinte maneira a correlação entre esse tipo de ficção e o conceito de transmídia por ele elaborado (e visto mais adiante por nós):

As ambições enciclopédicas de textos transmidiáticos frequentemente resultam no que poderia ser visto como falhas ou excessos no desdobramento da história: isto é, eles introduzem tramas potenciais que não podem ser inteiramente contadas ou detalhes extras que dão pistas sobre mais coisas do que podem ser reveladas. Isto faz com que os leitores tenham um grande incentivo a continuar a elaborar a partir desses elementos de histórias, trabalhando-

Fábio Fernandes é Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Professor dos cursos de Jogos Digitais e Tecnologia e Mídias Digitais pela mesma instituição. Autor dos livros *A Construção do Imaginário Cyber* (2006), *Os Dias da Peste* (2009) e *Os Anos de Silício* (2010).

se por intermédio de suas especulações, até que elas ganhem vida própria. A Fanfiction pode ser vista como uma expansão não autorizada dessas franquias de mídia para novas direções que refletem o desejo do leitor de “preencher as lacunas” que descobriram no material produzido comercialmente.¹

Esse tipo de narrativa, portanto, não é necessariamente uma ficção comprometida com a “realidade” dos personagens originais, mas antes e acima de tudo uma homenagem a eles.

O site brasileiro Hyperfan foi criado em abril de 2001 como uma forma de realizar essa espécie de homenagem. Ao longo de quatro anos, o foco do site se voltou exclusivamente para as editoras DC Comics e Marvel Comics e seus respectivos personagens, como Capitão América, Superman, Homem-Aranha, Mulher-Maravilha, Liga da Justiça, Hulk, entre outros. Segundo o jornalista e tradutor Alexandre Mandarin, um dos criadores do site, a ideia original era fundir os dois universos em um só:

(...) o grande “diferenciador” do Hyperfan, de acordo com as conversas iniciais, seria que ele apresentaria um universo compartilhado que reuniria os

1. http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. (Acessado em 3 de julho de 2010)

universos Marvel E DC em uma mesma cosmogonia. Lembro que foi discutido no início se esses universos sempre teriam existido em uma só realidade ou se algum evento teria juntado as duas dimensões em algum ponto. Isso foi votado e ficou decidido que sempre teria sido assim; ou seja, no universo Hyperfan, os universos Marvel e DC sempre teriam feito parte da mesma realidade.

Isso abria espaços para retcons interessantes, como o caso dos acontecimentos passados na era de ouro e segunda guerra mundial. A idéia inicial e o que acho que deixou a maioria dos participantes animados era a possibilidade de pensar em uma “História” compartilhada entre Marvel e DC. Por isso, a “proposta” original do Hyperfan era ser um site de fanfics Marvel-DC, com este diferencial de se passar tudo num só universo.²

Apesar da fusão dos dois universos, as histórias do Hyperfan, em sua maioria, eram defensoras do *status quo*, ou seja, histórias que mantinham as mesmas sequências de eventos da linha original de quadrinhos homenageada, sem a intenção de alterar nenhum dado considerado relevante da cronologia dos heróis. Por exemplo, a origem de nenhum personagem foi modificada, mas o caso de Namor (o Príncipe da Atlântida no Universo Marvel) e Aquaman

2. Entrevista concedida ao autor por e-mail.

(Príncipe da Atlântida no Universo DC) foi emblemático. Como os próprios criadores do site explicaram na página de resolução de dúvidas:

Não podíamos simplesmente eliminar heróis tão tradicionais. A solução foi tentar adaptá-los para que sua existência se tornasse minimamente coerente. No caso acima, por exemplo, ficou definido que Namor é o soberano da Atlântida (que, obviamente, fica no Oceano Atlântico), enquanto Aquaman é o regente de Poseidonis, uma antiga ex-colônia atlante situada no Oceano Pacífico. Assim, ambos são monarcas de suas próprias cidades-estado e governam os mares de nosso planeta.³

Comecei a participar do Hyperfan em junho de 2004, ano em que o site abriu o leque de possibilidades “fanficcioneis” para personagens de outras editoras que não apenas DC e Marvel. O personagem escolhido para minha estreia foi John Gaunt, alcunhado *GrimJack*, publicado pela extinta First Comics na década de 1980. Após 75 edições, a revista foi cancelada, mas seu criador, o roteirista John Ostrander, escreveu um texto em que deixou claro que GrimJack poderia voltar no futuro, em outras encarnações (o personagem John Gaunt havia efetivamente morrido e res-

3. <http://www.hyperfan.com.br/faq.htm#15> (Acessado em 3 de julho de 2010)

suscitado tempos depois como James Edgar Twilley, filho de uma família rica de Cinosura).

A ideia, para este autor, era boa demais para deixar passar. GrimJack era um personagem multifacetado – não só pela questão da reencarnação, mas porque era um *jack of all trades*, como se diz em inglês: gladiador na infância e adolescência, ex-soldado, detetive e dono de bar desencantado com a vida, enfim, um homem experiente que vivia numa cidade pandimensional, ou seja, aberta a todos os universos paralelos – outra ideia ótima, que permitiu ao próprio Ostrander inserir diversos personagens de outras publicações, diretamente (como as Tartarugas Ninja) ou por alusão (como os personagens da trama de *O Falcão Maltês*).⁴

Acabei escrevendo uma minissérie de seis partes criando uma reencarnação futura do personagem, onde aproveitei bem esse “playground” oferecido pelo autor da história original e inseri personagens de outras editoras, como o Poderoso Thor e os deuses do panteão nórdico, por exemplo. Essa experiência foi tão prazerosa (e tão surpreendente, pois até então eu só havia escrito textos originais, entre os quais três peças de teatro, uma premiada, e um volume de

4. Num caso raro no mundo dos quadrinhos, GrimJack foi homenageado pelo escritor de ficção científica e fantasia Roger Zelazny em sua série Amber, na figura do emissário “Old John”. Ele aparece no livro *Blood of Amber*, de 1986.

contos, nenhum deles utilizando personagens previamente criados por outro autor) que decidi continuar no grupo e escrever mais fanfictions.

Matrix

Minha experiência seguinte se deu com um universo que naquele momento ainda era considerado uma coqueluche entre os fãs de ficção científica: a trilogia cinematográfica *Matrix*.

Pouco mais de um ano havia se passado desde que o último filme, *Matrix Revolutions*, fora exibido nos cinemas, mas seu impacto na cultura pop já era indiscutível. Pelo menos um livro acadêmico importante havia sido escrito sobre o primeiro filme: *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, uma coletânea de ensaios editada por William Irwin em 2002. Até mesmo filósofos como Slavoj Žižek colaboraram com a coletânea, discutindo os conceitos apresentados no filme. Parecia evidente que a narrativa do primeiro filme (e também a de suas duas continuações) deixava no ar mais perguntas que respostas.

Pelo menos uma dessas perguntas tentou ser respondida com a minissérie *Uma História da Primeira Matrix*, publicada em três edições entre dezembro de 2004 e fe-

vereiro de 2005.⁵ Nela, me aproveitei justamente de uma referência fornecida pelo próprio roteiro dos irmãos Wachowski numa fala do Agente Smith a Morpheus:

Você sabia que a primeira Matrix foi criada para ser o mundo humano perfeito, onde ninguém sofreria, onde todos seriam felizes? Foi um desastre. Ninguém aceitou o programa. Perdemos safras inteiras. Alguns acham que não tínhamos a linguagem de programação para descrever o seu mundo perfeito. Mas eu acredito que, como espécie, os seres humanos definem a realidade através da desgraça e do sofrimento. Então o mundo perfeito era um sonho do qual o cérebro primitivo de vocês tentava acordar.

Nas três edições, descrevi em parte o que teria sido a vida de um dos habitantes da primeira matrix pouco tempo antes de seu *reboot*, ou seja, sua reinicialização para o modelo que vemos no filme. A história se passava numa São Paulo utópica e altamente avançada em termos de tecnologia, habitada por descendentes de índios em harmonia com a ciência e a natureza, onde os agentes são Guardiães, que protegem os cidadãos em vez de persegui-los. A única personagem utilizada da trama original dos Irmãos Wacho-

5. <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixhomem01.htm>

wski é o Oráculo, que aparece justamente como uma ponte para a segunda Matrix, a que aparecerá no filme (satisfazendo assim o desejo deste autor de “preencher a lacuna’ descoberta no material produzido comercialmente”, para usar as palavras de Henry Jenkins enunciadas no começo deste paper).

Não foi o suficiente. Já durante a elaboração dessa série percebi que havia inúmeras outras possibilidades que gostaria de explorar, envolvendo a Matrix mas não somente seu universo. Foi então que me ocorreu a possibilidade de utilizar um personagem já familiar ao Universo Hyperfan e envolvê-lo de algum modo na densa trama da Matrix. Acabei por escolher o herói mais poderoso desse universo, precisamente porque sua condição de invencibilidade potencial seria um contraponto para a onipotência do mundo dominado pelas máquinas. Quem venceria? Esta, a pergunta do fã. E que nem mesmo a condição de transmídia de Matrix parecia ter sido capaz de responder até então.

Transmídia

Na verdade, podemos dizer que Matrix começou com “fanfics”, embora oficiais. O site www.whatisthematrix.com (que não está mais na Web) entrou no ar em 1999, meses antes de o filme entrar em cartaz, apresentando uma série de histórias em quadrinhos e um conto, que só recentemente foram publicados no Brasil.⁶

Nos quadrinhos, desenhados por Bill Sienkiewicz, Dave Gibbons, Paul Chadwick e outros, praticamente todos os roteiros (o conto é do escritor premiado Neil Gaiman, autor de *Sandman*) são dos desenhistas, à exceção de *Fragments de Informação*, escrito pelos próprios Wachowski (e que depois viria a fazer parte da animação *The Second Renaissance*, por sua vez parte do DVD *The Animatrix*, uma série de desenhos ambientados no universo da Matrix), mas todos foram encomendados pelos Wachowski, como uma espécie de “aperitivo” para o filme vindouro.

Logo, não podemos considerar essas histórias em quadrinhos fanfics, mas histórias complementares ao filme num mosaico que compreende um trabalho de transmídia.

6. *The Matrix Comics*, diversos autores. São Paulo: Panini Brasil, 2009. Tradução de Fábio Fernandes.

A diferença, entretanto, reside apenas no fato de que o fanfic é o trabalho não remunerado e não-autorizado pelo criador do trabalho original. *O fanfic é a expressão do desejo do fã em ver sua versão da história contada.* O fanfic é a vontade de potência do fã levada às últimas consequências, ou seja, a uma nova narrativa que complementa ou modifica a narrativa original. No caso a seguir, as duas coisas.

A história

Superman/Matrix: As Idades do Homem foi uma minissérie em seis partes publicada no Hyperfan entre maio de 2005 e março de 2006, tomando seu subtítulo de empréstimo a Shakespeare. Na peça *As You Like It*, é encenado um monólogo em que o personagem Jaques compara o mundo a um palco e a vida a uma peça, e cataloga os sete estágios da vida de um homem, também conhecidos como as sete idades do homem: *infant, schoolboy, lover, soldier, justice, pantaloon, and second childhood*: numa tradução solta e aproximada, da primeira infância à maturidade e velhice, passando pelo vigor da juventude e terminando com a senescência e decrepitude que nos transformam praticamente em crianças novamente antes da morte.

Da mesma forma, minha intenção foi tratar a história

como uma sobreposição de camadas, tratando cada capítulo como uma camada ou casca de cebola retirada, e fazendo igualmente uma comparação com a figura do homem anatomicamente falando, conforme explicitado nos títulos dos capítulos: *Homem de Aço/de Carne/de Sangue/de Metal/de Papel/Primata*.

Cada capítulo é dedicado não só a um aprofundamento do personagem na história da Matrix criada pelos irmãos Andy e Lana Wachowski, como se aprofunda também na mitologia de Superman e das histórias do Universo DC.

Então, temos desde os personagens canônicos como Lois Lane e Jimmy Olsen (citados) e Maggie Sawyer, policial da Unidade de Crimes Especiais de Metrópolis, até os pais kryptonianos de Superman (ou Kal-El, seu nome de batismo em seu planeta de origem): Jor-El e Lara. Dois mundos que frequentemente aparecem em histórias da mesma editora, Thanagar e Rann, também são citados, mas como estando em situação de guerra com Krypton – algo que não aconteceu na linha original da história de Superman, onde Krypton teria explodido décadas antes de suas aventuras e as relações diplomáticas desse mundo com os planetas supracitados nunca foram mencionadas antes. No decorrer da minissérie criada para o Hyperfan, Superman se defrontará tanto com o que conhecemos como a Matrix

como com uma série de camadas de realidade que fazem parte ou do universo tradicional dele (Krypton) ou ainda de outras franquias transmidiáticas (*O Exterminador do Futuro* e *Alien, o Oitavo Passageiro*), a ponto de confundir o senso de realidade do protagonista e fazê-lo duvidar de sua sanidade.

Ao final da história, o *status quo* do personagem é alterado e a história de Matrix “vence”, por assim dizer, o conflito entre as duas histórias: Clark Kent, que agora se descobre um homem de meia-idade internado numa instituição psiquiátrica, vítima de delírios de grandeza nos quais se imaginava um super-ser alienígena. Mas, ao receber alta do sanatório, esbarra num homem de terno preto que o trata pelo nome. O leitor fica na dúvida sobre se esse homem é ou não um agente da Matrix.

Conclusões?

Embora este autor seja leitor e tradutor de HQs (e em breve também roteirista), ele ainda não fez sua introdução definitiva nesse universo.⁷ Portanto, a série *Superman /*

7. Essa introdução já está sendo preparada, na adaptação para HQ do romance *Os Dias da Peste*, em parceria com o cartunista e desenhista Flávio (em progresso).

Matrix: As Idades do Homem foi escrita inteiramente em formato de conto, sem ilustrações ou nada que se refira a ela como quadrinhos propriamente ditos. A experiência transmidiática que envolveu dois universos tão diferentes constituiu um desafio que ampliou os limites de como este autor via até então a possibilidade de uma junção narrativa dessa natureza. O lado negativo – se existe de fato um lado negativo – é que essa história jamais poderá ser publicada em uma mídia que não a digital e sem fins lucrativos, pois isso implicaria numa violação do “acordo não-escrito” em que se acabou se tornando a criação e o uso de fanfiction ao redor do mundo.

Por outro lado, essa história, sempre que é acessada e lida, ainda provoca nos leitores no mínimo o interesse em conhecer algo mais sobre os dois universos nela contidos, e isto deve bastar: minha tentativa, ao criar esse mosaico, não foi transcender nenhum dos dois trabalhos, mas sim criar uma “terceira margem” desse rio cada vez mais caudaloso no século vinte e um: o rio da transmídia e da cultura pop.

Referências

Livros

JENKINS, Henry. Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture. New York: New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry. *Transmedia Storytelling 101*. http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (acessado em 3 de julho de 2010)

Entrevista

Alexandre Mandarinó (por e-mail)

Sites

Grimjack – O Retorno # 01 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/gjretorno01.htm> (acessado em 3 de julho de 2010)

Matrix - Uma História da Primeira Matrix # 01 - <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixhomem01.htm> (acessado em 10. de julho de 2010)

Matrix - Uma História da Primeira Matrix # 02 - <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixhomem02.htm> (acessado em 10. de julho de 2010)

Matrix - Uma História da Primeira Matrix # 03 - <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixhomem03.htm> (acessado em 10. de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 01 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh01.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 02 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh02.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 03 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh03.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 04 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh04.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 05 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh05.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Super-Homem / Matrix - As Idades do Homem # 06 – <http://www.hyperfan.com.br/tits/matrixsh06.htm> (acessado em 10 de julho de 2010)

Vida em quadrinhos: uma análise autobiográfica de O sonhador e No coração da tempestade

Leilane Hardoim Simões

Edgar César Nolasco

As revistas em quadrinhos evoluíram rapidamente da compilação das tiras pré-publicadas em jornais para histórias completas e originais e, depois, para as *graphic novels*. Esta última transformação impôs uma necessidade de sofisticação literária por parte do escritor e do artista maior do que nunca. (EISNER, 2008. p. 7)

Willian Erwin Eisner, filho de imigrantes judeus, nasceu no Brooklyn, Nova York, no dia 6 de março de 1917 e se tornou escritor de conhecidas histórias em qua-

Leilane Hardoim Simões é acadêmica do 7º semestre da Graduação em Letras – Licenciatura/ Espanhol DLE/CCHS/ Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Aluna bolsista do CNPq com o projeto WILL EISNER: o espírito das histórias em quadrinhos na cultura brasileira e membro do Projeto de Extensão NECC – Núcleo de Estudos Culturais Comparados.

Edgar César Nolasco é Professor dos cursos de Graduação e Pós-Graduação nível Mestrado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Coordenador do NECC - Núcleo de Estudos Culturais Comparados e Editor Presidente dos Cadernos de Estudos Culturais.

drinhos e de importantes obras teóricas sobre histórias em quadrinhos como os livros *Quadrinhos e arte sequencial* e *Narrativas gráficas*, Will Eisner ganhou o primeiro reconhecimento através da produção da série em quadrinhos *The Spirit*, série essa que narra a história de um debochado detetive que usa do seu anonimato, garantido através do uso de uma máscara, para poder lutar contra bandidões e perigosas mulheres voluptuosas. Depois de ganhar espaço no meio das histórias em quadrinhos Eisner se envereda por um caminho novo, assim como o próprio cartunista afirma sobre o começo de sua empreitada com os quadrinhos de *The Spirit*:

A realidade da tarefa e suas enormes possibilidades deixaram-me vibrando. E avancei com o entusiasmo eufórico de um explorador aventureiro. Nos doze anos seguintes desbravei esse território virgem em uma orgia de experimentação, fazendo de *The Spirit* uma plataforma de lançamentos para todas as ideias que passavam pela minha cabeça. (EISNER 2007, p. 5)

A série *The Spirit* começou como tirinhas publicadas dominicalmente para o jornal *The Detroit News* em 1940, depois de uma interrupção de três anos o detetive *Spirit* voltou com mais força ao mercado, pois dessa vez era produzido em uma série de gibis. Até então, as histórias das

HQs de Eisner eram curtas, com exatamente sete páginas, todavia Eisner começou a ampliar seu trabalho ao estudar e produzir *Graphic Novels*. Pela falta de estudos sobre os quadrinhos no seu início, não podemos afirmar com toda certeza quem criou e qual foi à primeira *Graphic Novel* produzida, por isso no mundo dos quadrinhos há uma lenda que narra o provável fato de que foi Will Eisner quem cunhou o termo *Graphic Novel*, em 1978, ao lançar *Um contrato com Deus* e outras histórias de cortiço, ainda de acordo com a crença dos fãs de quadrinhos, o cartunista teria definido sua HQ como *Graphic Novel* por crer que o termo *Comic book* acabaria por gerar preconceitos. Sendo realidade ou não o fato é que na capa das versões mais novas do livro mencionado aparece escrito “*a Graphic Novel by Will Eisner*”, sendo tal obra traduzida e muito vendida por todo o mundo.

Após o enorme sucesso do *Um contrato com Deus* e outras histórias de cortiço o termo *Graphic Novel* ficou sendo usado para definir os livros de quadrinhos com histórias mais extensas e de maior qualidade de material de produção, mas principalmente pela qualidade da narrativa e dos desenhos, como nos embasa Eisner em seu livro teórico *Quadrinhos e arte sequencial*, publicado inicialmente em 1989:

O futuro da *Graphic Novel* encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. (...) O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação de arte sequencial, com seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupada em examinar a experiência humana. (EISNER, 1999. p. 138)

Will Eisner prosseguiu em sua empreitada e criou diversas outras *Graphic Novels*, entre elas adaptações de clássicos da literatura internacional, como a história infantil A Princesa e o Sapo, o clássico da literatura espanhola Dom Quixote com o título de O último cavaleiro andante e o clássico Moby Dick intitulado pelo cartunista como A baleia branca. De criação própria, Eisner produziu outras *Graphic Novels* como: O último dia no Vietnã (2000), Assunto de Família (1998), O sonhador (1986), No coração da tempestade (1991), muitas dessas traduzidas apenas recentemente para o português.

Em suas *Graphic novels* Eisner comumente ficcionaliza suas experiências, criando livremente outras histórias. Uma das primeiras vezes que se pode notar esse uso de vivências como matéria prima para histórias em quadrinhos é em Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço (1988). Na abertura do livro, em uma espécie de introdu-

ção, já ilustrada, aparece uma descrição dos cortiços que é o pano de fundo para todas as histórias da novel e no fim da descrição, lê-se:

No interior de suas
paredes, grandes dramas
eram encenados.

Não havia privacidade,
nem anonimato.

Uma pessoa, ou era
participante do
drama, ou espectador
da plateia.

"Todo mundo
sabia da vida de
todo mundo."

As histórias que
se seguem foram
baseadas na vida
desses inquilinos
durante a década de
30...os anos sujos.
Elas são relatos
verdadeiros.

Apenas a narrativa
e as retratações
as converteram
em ficção.

Will Eisner



EISNER, 1995. p. 12

Porém é em *O sonhador* que Eisner expõe todo seu perfil de escritor de si¹ que uma história em quadrinhos pode apresentar. Essa segunda *Graphic novel* aqui mencionada narra a vida de um jovem cartunista que, de acordo com a titulação do livro, vai atrás de seu sonho de se sustentar e de inovar como um quadrinista na Era de Ouro das HQs, época do atribulado início dos quadrinhos nos Estados Unidos da América, década de 30, encontrando várias dificuldades e alavancando carreiras de artistas que compartilhavam os sonhos iguais ou parecidos com o de Billy Eyrton, o protagonista dessa narrativa. Já na capa podemos situar para onde se encaminhará a história narrada, pois pode ser lida a seguinte frase no canto esquerdo da capa do livro: “Uma *Graphic novel* situada na aurora dos quadrinhos.” (EISNER, 1986. s.n.)

Todo o enredo da história em quadrinhos, na verdade, descreve o início da carreira de Will Eisner, como o próprio cartunista afirma em prefácio da obra:

The Dreamer tinha o propósito de ser um trabalho de ficção, mas acabou tomando a forma de um re-

1. O termo *escritas de si* utilizado nesse artigo remete a expressão empregada por Diana Klinger em seu livro *Escritas de si, escrita do outro* para referir-se ao tipo de narrativa que traz de volta o autor para junto de sua obra, aproximando o autor, o narrador e o herói de sua própria escrita, ou seja, a autobiografia e a auto-ficção.

gistro histórico. Na narrativa foi impossível escapar de que os atores iam parecer com pessoas reais. Seus nomes, no entanto, são fictícios, e eles são retratados sem malícia. Tudo isso saiu do armário desorganizado onde eu guardo fantasmas do passado, e das memórias envelhecidas de minha experiência. (EISNER, 1986, s.n.)

Eisner, no ato da confecção de sua *Graphic novel*, estava criando o que podemos definir como autoficção, partindo do pressuposto que nos é mostrado, em gravuras e escrita, uma época de superação da sua vida. Mesmo com a mudança dos nomes dos personagens na narrativa gráfica - fato que seria marcado como distanciamento da escrita de si para alguns dos críticos que primeiro buscaram analisar e cunhar os termos de autoficção e autobiografia, como Lejeune em *Le pacte autobiographique*, - o texto se caracteriza sim como autoficção se formos ao encontro com o que afirma Klinger sobre esse conceito e a questão referente à sua caracterização quanto a mesma:

Ora, como a homonímia é um critério insuficiente para distinguir essas modalidades, é preciso levar em consideração uma série de “operadores de identificação”, quer dizer, outras marcas além do nome que permitam identificar o autor como narrador: idade, meio socioeconômico, profissão, aspirações, etc. As

diferentes formas textuais utilizam de variadas maneiras a relação dos nomes e desses elementos “operadores de identificação” com a finalidade de mostrar identidades, assinalar diferenças ou produzir confusão entre autor e narrador. (KLINGER, 2007. p. 49)

Apesar do protagonista de *O sonhador* não ter o mesmo nome que o narrador, os demais “operadores de identificação” podem ser facilmente vistos na obra aqui discutida, toda a descrição dos principais fatos do início de carreira de Will Eisner está contida em sua *Graphic novel*. Entretanto, há no livro a narração de um fato específico que traz, ainda hoje, polêmica para o mundo das HQs. No meio da história em quadrinhos, o narrador nos mostra uma grande proposta de trabalho que Billy recebera logo no início de carreira:



EISNER, 1986. P. 35

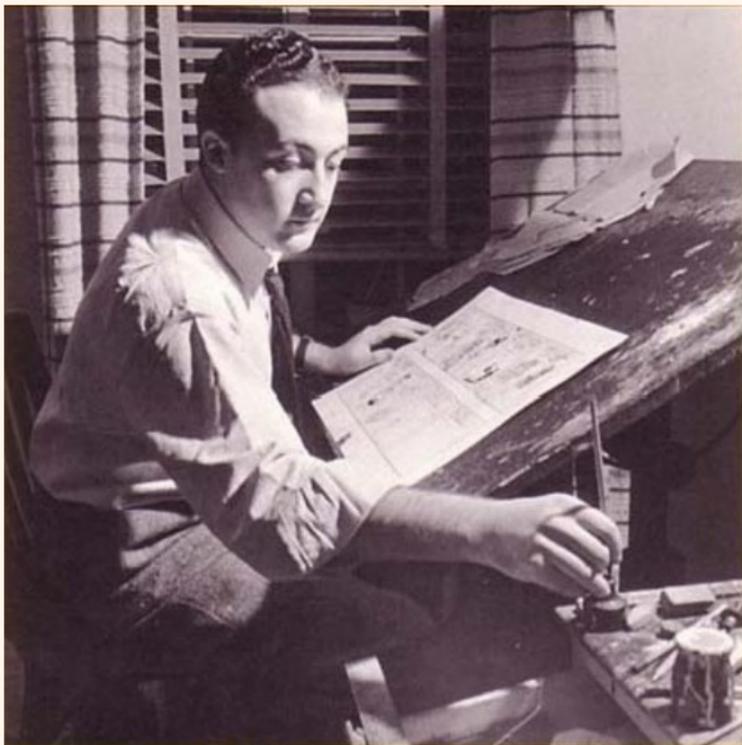


EISNER, 1986. P. 35

No site Universo HQ e em diversos outros sites de quadrinhos podemos ler que essa proposta também ocorre ao autor Will Eisner, lhe pedem, no início de sua carreira, que o cartunista desenhe um super-herói e lhe dão todas as instruções de como fazê-lo. Eisner segue as instruções e acaba sendo chamado para depor em um dos maiores casos de plágio da história das HQs. Pois conforme Will Eisner afirma, o estúdio de Victor S. Fox, a Fox Comics tinha lhe proposto um herói incrivelmente parecido com o já consagrado Superman de Siegel e Shuster, ou seja, o Heroman criado por Reynard era na verdade uma cópia do Bighero. Eis que vida e obra se confundem em uma teia de narração e acontecimentos. No fim da confusão estabelecida na(s) história(s), é recomendado, pelo idealizador do plágio, que o mocinho vá

ao tribunal e assuma a autoria da ideia, caso contrário não receberia o dinheiro por todo o trabalho produzido. Na concretização do típico herói de HQ da Era de Ouro, o mocinho de caráter puro, se mantém firme em seu ideal e prefere não receber o dinheiro que mentir no tribunal.

Cria-se o mito de um cartunista que se torna pai da HQ moderna, um rapaz sonhador, um homem de caráter puro e um senhor simpático que conquistou o mundo pela perfeição de seus desenhos e inovação de suas histórias e traços. Um cartunista que lutou pela identidade dessa arte sequencial como forma de arte e literatura. Uma impressão de Eisner criada no papel, pois é improvável a leitura de O sonhador e o não reconhecimento das marcas de fantasmas do passado, e das memórias envelhecidas da experiência de Willian Eisner. A própria imagem inserida na parte de trás do livro nos remete a uma escrita/desenho de si praticada por Will Eisner em sua *Graphic novel*:



Will Eisner em seu estúdio de Manhattan, 1941. EISNER, 1986. s.n.

Sendo essa uma característica da autoficção, conforme afirma Klinger, a criação de um mito, no caso dos quadri-nhos de um super-herói:

A auto-ficção é uma máquina produtora de mitos do escritor, que funciona tanto nas passagens em que se relatam vivências do narrador quanto naqueles

momentos de narrativa em que o autor introduz no relato uma referência a própria escrita, ou seja, a pergunta pelo lugar que fala (O que é ser escritor? Como é o processo da escrita? Quem diz eu?). Reconhecer que a matéria da auto-ficção não é a biografia mesma e sim o mito do escritor, nos permite chegar próximos da definição que interessa para a nossa argumentação. Qual a relação do mito com a auto-ficção? O mito, diz Barthes, “não é uma mentira, nem uma confissão: é uma inflexão” “O mito é um valor, não tem a verdade como sanção”. (KLINGER, 2007. p 54)

É essa questão de verdade que vem aparecer de volta em 2010, trazido a tona por Quattro - jornalista, fã e escritor de diversos artigos sobre Eisner - que há anos tentou sem sucesso buscar os documentos sobre o processo de plágio ocorrido em 1938 envolvendo Eisner. Depois de anos pesquisando sobre o assunto, o jornalista recebeu de um informante anônimo o que seria a transcrição do julgamento D.C. Comics X Fox Comics. Na versão de Quattro, Eisner, diferente do que sempre afirmou, assumiu a autoria das ideias para a criação de Wonderman e afirmou que até a data da criação do super-herói, não havia lido as histórias do Superman. As 27 páginas do documento disponibiliza-

das no site de Quattro, ainda traz muitas outras polêmicas sobre o discurso de Eisner naquele dia.²

Então qual é a verdade? A versão consagrada de Eisner dessa história ou a versão de Quattro surgida recentemente? Para a autoficção, como afirmado anteriormente por Klinger, não é a verdade a pedra de sustentação desse conceito, mas sim apenas um detalhe na autoficção. Aqui vale para a autoficção a mesma questão de verdade com a qual Lejeune aponta a autobiografia: “uma autobiografia não é quando alguém diz a verdade sobre sua vida, mas quando diz que a diz.” (apud KLINGER, 2007. p. 45)

Outra *Graphic novel* de Eisner que usa como material livre suas experiências passada para criação de uma nova história em quadrinhos é *No coração da Tempestade*, produzida anos depois de *O sonhador*. Nesse romance gráfico Eisner narra dois momentos diferentes da vida de Willie, nas primeiras cenas o jovem está em um trem sendo levado para um treinamento para poder lutar na Segunda Guerra mundial e enquanto o trem se movimenta em direção ao coração da grande tempestade que foi a Segunda Grande Guerra, Willie se lembra de seu passado, como uma criança judia morando no Bronx, vendo eclodir em seu meio os

2. Informações retiradas da reportagem de Sérgio Codespoti para o site *Universo HQ*.

preconceitos e todos os turbulentos acontecimentos da primeira metade do século XX.

Eisner assume livremente os traços de autobiográfico que lhe foram imposto pela própria história em quadrinhos:

Quando comecei a trabalhar neste livro, eu pretendia narrar uma experiência ficcional focada estritamente naquele clima. Porém, no final, a obra se metamorfoseou em uma mal-disfarçada autobiografia. Neste processo fatos e fantasia misturaram-se com a memória seletiva e resultaram numa realidade especial. Acabei confiando na autenticidade das lembranças visceral. (EISNER, 1991. p. 11)

Porém essa mescla de fantasia e realidade existente nas duas *Graphic novels* e em toda escrita de si, entretanto é mais evidenciada no livro *No coração da tempestade*. Enquanto *O sonhador* se assemelha com um diário feito em quadros sequenciados, no livro *No coração da tempestade* escritor permanece mais livre para a criação.

Eisner nos lança uma dupla leitura de *No coração da tempestade*, posto que enquanto esperamos dessa segunda obra um maior teor de escrita sobre si, devido o que aparece escrito no prefácio e tendo em vista que se aproxima das características propostas no “pacto de leitura estabelecido pelo autor” descritas por Lejeune e apresentado por Klinger:

O pacto autobiográfico pressupõe um compromisso duplo do autor com o leitor: por um lado, ele se refere à referencialidade externa do que o texto enuncia, quer dizer que o que se narra se apresenta como algo realmente acontecido e comprovável (pacto de referencialidade). Por outro lado o autor deve convencer o leitor de que quem diz “eu” no texto é a mesma pessoa que assina na capa e que se responsabiliza pelo que narra “princípio de identidade” que consagra ou estabelece que autor, narrador e protagonista são a mesma pessoa. (KLINGER, 2007. p. 43)

Por outro lado, por se tratar de uma obra maior, em quantidade de folhas, e que narra um espaço maior de tempo o livro *No coração da tempestade* nos permite uma impressão de que a obra é mais livre para criação e menos biográfica como se apresenta *O sonhador*. De fato essa HQ são dois lados de uma mesma moeda, ou seja, é uma leitura ambivalente, assim como propõe Versiani ao conceituar autobiografia:

(...) um espaço discursivo no qual se sobrepõem, a um só tempo, recordação e invenção, documento da memória e obra de criação, permitindo uma ‘dupla leitura’ que não é a alternativa entre estas duplas características – ‘documento da memória’ ou ‘obra

criativa' – mas é sim a própria somatória das duas.
(VERSIANI, 2005. P. 41-42)

Assim, Will Eisner utiliza suas experiências como ponto de partida para as *Graphic novels* *O sonhador* e *No coração da tempestade*, porém uma história se afasta da outra, no ponto que Eisner utiliza a escrita de si de maneira diferente nesses dois livros, como acima explicitado. Esses dois romances gráficos, apesar de estarem embasados nas próprias experiências do cartunista, não abandonam sua perspectiva de mundo, trabalhando sempre a escrita de si problematizada através de fatos contextualizados em acontecimentos polêmicos e marcantes do fora de si que influencia o mundo ao seu redor.

Com as duas histórias em quadrinhos até aqui analisadas pelo viés da autobiografia e da autoficção, o cartunista prova que as HQs podem ser feitas com competência e originalidade, como literatura que utiliza dos artifícios da mesma para em conjunto com a arte, criar obras literárias. Eisner em nenhum momento hierarquiza nenhum dos componentes base da arte sequencial: desenho e escrita. Pelo contrário, o cartunista trabalha com qualidade igual essas duas estruturas, assim nos reafirma seu lugar como pai da HQ moderna, como

muito dos quadrinistas e críticos o denominam e como um grande escritor do século XX.

Referências

CODESPOTI, Sérgio. *Jornalista descobre documentos polêmicos sobre Will Eisner*. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2010/n05072010_03.cfm>. Acessado em: 08 de julho de 2010.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. Trad. Leandro Luigi Del Manto. 2º Edição. São Paulo: Ed. Devir: 2008.

EISNER, Will. *No coração da tempestade*. Disponível em: <<http://ebooksgratis.com.br/quadrinhos/quadrinhos-no-coracao-da-tempestade-will-eisner/>>. Acessado em: 20 de julho de 2010.

EISNER, Will. *O sonhador*. Disponível em: <<http://ebooksgratis.com.br/quadrinhos/quadrinhos-o-sonhador-the-dreamer-will-eisner/>>. Acessado em: 20 de julho de 2010.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. 3º Edição. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1999.

EISNER, Will. *Um contrato com Deus*. São Paulo: Editora Devir, 2007.

KLINGER, Diana Irene. *Escritas de si, escritas do outro: o retorno do autor e a virada etnográfica*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.

VERSANI, Daniela Beccaccia. *Autoetnografias: conceitos alternativos em construção*. Rio de Janeiro: 7letras, 2005.

Digicomics: histórias em quadrinhos da Marvel on-line

Quelciane Ferreira Marucci
Edgar César Nolasco

É crescente a propagação e publicação de vários gêneros literários nas páginas da *web*. Ficção científica, terror, horror, fantasia e histórias em quadrinhos são os exemplos de gêneros que já podemos encontrar no meio digital.

A *Marvel*, editora norte-americana de famosos quadrinhos, tais como: *Hulk*, *Spider-man* (Homem-Aranha), *Fantastic four* (Quarteto fantástico), *American Captain* (Capitão América), *X-men* entre outros, é um exemplo notável de produção de HQs (histórias em quadrinhos) *on-line*. Na realidade, a editora é pioneira na digitalização de quadri-

Quelciane Ferreira Marucci é Mestre em Estudos de Linguagens pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, bolsista da PREAE, tendo como título do projeto de pesquisa “Três *e-books* de ficção científica: uma análise comparativista”, sob orientação de Edgar César Nolasco. Tem artigos sobre ficção científica publicados na revista *Ipotesi e Raído*.

Edgar César Nolasco é Professor dos cursos de Graduação e Pós-Graduação nível Mestrado da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Coordenador do NECC - Núcleo de Estudos Culturais Comparados e Editor Presidente dos Cadernos de Estudos Culturais.

nhos. No *site*, encontramos informações sobre este novo universo da editora. Segundo os produtores: “podemos obter acesso ilimitado de milhares quadrinhos *on-line*”.¹ Mas, quais são as vantagens de produzir e/ou digitalizar as histórias em quadrinhos? Afinal, a *Marvel*, não apenas, digitaliza as produções que já foram impressas, mas também, produz obras somente *on-line*. Essa produção, ou seja, o ato de digitalizar, é que o crítico Edgar Kirchof, mencionando Hyun-Joo Yoo, vai denominar de literatura digital imprópria, pois é aquela que é produzida, primeiramente, de forma tradicional, ou seja, obras impressas que são posteriormente digitalizadas. Porém, estas obras não possuem uma verdadeira transformação estrutural.

A segunda, denominada editoração colaborativa, já são produções realizadas a partir das possibilidades existentes no meio digital, mas possuem uma estrutura linear igualmente aos textos impressos. Exemplo dessa editoração colaborativa, podemos mencionar os *e-books* que são produzidos por recursos eletrônicos, mas que também não abandonam este caráter linear. Portanto, na tentativa de responder a questão realizada anteriormente, os produto-

1. Tradução livre do original. “Get unlimited access to thousands of Marvel comics online”. Disponível em: <http://marvel.com/digitalcomics/?utm_source=comics&utm_medium=Btbnlwbanner&utm_content=digital_comics&utm_campaign=MDC_TNav> Acesso em: 21 jun 2010.

res da *Marvel on-line* discorrem, na página da *web*, sobre as vantagens das produções das histórias em quadrinhos digitalizadas. Primeiramente, encontramos no *site*:

Acesso instantâneo na própria *website* (não é necessário fazer *download* dos arquivos); imagens de alta qualidade disponíveis *on-line*; descubra novas e antigas histórias em quadrinhos; encontre também exclusivas histórias em quadrinhos somente *on-line* e há mais de 5 mil quadrinhos disponíveis.²

Além disso, na *website*, podemos encontrar uma pequena explanação sobre os quadrinhos digitais. De acordo com a página da *web*: “histórias em quadrinhos digitais são versões *on-line* das favoritas histórias em quadrinhos da *Marvel* criados de arquivos originais que usualmente só existiam em versões impressas.”³

2. Tradução livre do original. “Instant access over the web (no need to download anything); Highest-quality images available online; Discover new comics and old favorites ; All-new, digital-only exclusives; Ever-growing collection of over 5,000 comics.” Disponível em: <http://marvel.com/digitalcomics/?utm_source=comics&utm_medium=Btnblwbanner&utm_content=digital_comics&utm_campaign=MDC_TNav> Acesso em: 21 jun 2010.

3. Tradução livre do original: “Digital comics are online versions of your favorite Marvel comics created from original files used to print them.” Disponível em: <http://marvel.com/digitalcomics/?utm_source=comics&utm_medium=Btnblwbanner&utm_content=digital_comics&utm_campaign=MDC_TNav>. Acesso em: 21 jun 2010.

Vale ressaltar, portanto, que as HQs disponíveis *on-line* são pagas. O seu valor é 59,88 dólares por 1 ano. Podemos nos cadastrar no *site*, fazer o pagamento e ler os quadrinhos que quiser. Porém, a editora disponibiliza alguns exemplares gratuitamente. Outra vantagem que encontramos ao ler os quadrinhos é que não precisamos fazer o *download* do arquivo, basta somente ter um computador e este possuir acesso a Internet, que podemos ler os *digicomics* em qualquer lugar. Vejamos a imagem a seguir, para tornar mais visível o que estamos aqui discorrendo:



Figura 1 – História em quadrinho digitalizada, X-men.

A imagem acima é do *digicomíc X-men*⁴ que está disponível somente para uma pré-visualização, pois essa HQ é paga, podendo ler, então, somente 4 páginas. Nas propostas de leitura de Beatriz Resende, em seu livro *Contemporâneos: expressões da literatura brasileira no século XXI*, mostra que dois fatores devem ser acrescentados nesta cadeia, ou seja, nessa produção *on-line*:

1. A crítica literária não pode mais ignorar o fenômeno, mesmo porque os próprios autores passam a exercer o papel de críticos, comentando uns aos outros.
2. As editoras tradicionais, aquelas que continuam produzindo livros em papel, descubram que podem *pesca*r na rede novos autores, perceber novas tendências, avaliar com facilidade novas práticas literárias e, ao mesmo tempo, verificar a repercussão que textos e autores têm junto a esse novo tipo de leitor, o que recebe de imediato, em casa, a qualquer momento, um produto literário similar ao que elas levam tempo em preparar, imprimir, divulgar, lançar e vender.⁵

4. Imagem retirada do site da editora Marvel. Essa HQ é digitalizada, tendo uma versão impressa produzida em 2006, escrita por Chris Claremont. Disponível em: <www.marvel.com.> Acesso em: 22 jun. 2010.

5. RESENDE. *Contemporâneos: expressões da literatura brasileira no século XXI*, p. 136.

Ainda na esteira de Resende, não se pode negar a importância das editoras bem como as obras sob forma de livro e também “o sentido que vem adquirindo a utilização do espaço virtual como via de mão dupla: do ciberespaço para o papel impresso, do papel para os caminhos do ciberespaço.”⁶ Ou seja, as páginas da *web* possibilitam a divulgação de trabalhos de vários autores que podem, mais tarde, obter versões impressas por alguma editora e também as histórias em quadrinhos impressas podem ser digitalizadas, e, de fato, já são, pelas editoras nas páginas da *web*.

Já Lucia Santaella afirma em seu livro, intitulado *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, que “[...] o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica e o leitor do texto escrito, do papel, saltou a superfície das telas eletrônicas.” Portanto, é correto afirmar que o leitor está preparado para interagir com o computador, afinal como discorre Santaella “o ato de ler passou a não se restringir apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra e imagem, desenho e tamanhos de tipos gráficos, texto e diagramação.”⁷ Portanto, as histórias em quadrinhos se

6. RESENDE. *Contemporâneos: expressões da literatura brasileira no século XXI*, p. 137.

7. SANTAELLA. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, p. 17.

encaixariam, certamente, nas propostas de “virtualização” do texto, afinal, as HQs exigem muito mais que algumas linhas de texto, necessitam de imagens coloridas que, ao mesmo tempo, enriquecem as ações dos super-heróis e que, por sua vez, chamam a atenção do leitor acostumado a ler quadrinhos impressos, porém, os quadrinhos digitalizados tornam esses efeitos ainda melhores, por proporcionar imagens mais “reais”. Vejamos, então, a estrutura e o formato do quadrinho digital divulgado na página da editora.



Figura 2 – Digidcomic X-men, p. 4

É correto afirmar que a digitalização dos quadrinhos bem como a sua produção no meio digital trouxeram uma discussão à tona sobre o desaparecimento do livro e o surgimento de uma tecnologia que revolucionaria o texto impresso, porém, nas propostas de leitura de Jeff Gomez, o livro impresso não desapareceu e os *e-books*, tampouco, revolucionaram essa produção *on-line*, apenas se tornaram um novo formato para a leitura de livros eletrônicos.

Dentre os quadrinhos que estão disponíveis na *website*, selecionamos apenas dois. *Spider-man Ultimate*, um quadrinho digitalizado e *The amazing Spider-man*, uma produção que se encontra somente *on-line*.



Figura 3 – *Spider-man Ultimate*, digitalizado.

Nessa primeira imagem, podemos observar uma HQ, *Spider-man Ultimate*⁸, disponível gratuitamente. Apesar de se dispor semelhantemente como um *e-book*, como já salientamos anteriormente, as *digicomics* da *Marvel* possuem um formato próprio do *site*, ou seja, não está disponível nem em PDF ou *Microsoft Word*, por se tratar, talvez, de um formato publicado *on-line* (sem a necessidade de *download*). Porém, apesar das vantagens que o leitor possui ao ingressar ao mundo digitalizado, podemos afirmar que, infelizmente, as *digicomics* da *Marvel* ainda não estão traduzidas para a língua portuguesa, tendo, portanto, somente em língua inglesa e há alguns exemplares em espanhol.

Já a próxima imagem, observamos uma história em quadrinhos produzida somente no meio digital.

8. Imagem retirada do *site* da editora *Marvel*. Esse HQ é digitalizado, tendo uma versão impressa produzida em 2000, escrita por Brian Michael Bendis. Disponível em: <www.marvel.com.> Acesso em: 22 jun. 2010.



Figura 4 – *The amazing Spider-man*, capa.⁹

Na imagem, podemos ver “*Digital comics exclusive*”, ou seja, exclusivos quadrinhos digitais. Portanto, é uma HQ que é produzida somente *on-line* para os leitores da *Marvel*. Este, também lemos na íntegra, por se tratar de um exemplar gratuito.

9. Imagem retirada do site da editora Marvel. Esse HQ é uma produção on-line, produzida em 2010, escrita por Bob Gale. Disponível em: <www.marvel.com.> Acesso em: 22 jun. 2010.

Apesar de alguns críticos ainda possuir uma certa apatia por essas publicações, Sven Birkerts discorre que “a perspectiva dos livros em CDs [e acrescentamos na internet]? Qual a diferença? As *palavras* não mudam”.¹⁰ Portanto, não importa o formato do livro, e podemos acrescentar, onde estes estão dispostos, e sim o conteúdo, afinal, as palavras, de fato, não se alteram. Com a chegada do *iPad* e o *Kindle* revolucionou-se o modo como utilizamos os computadores e também como lemos os livros *on-line*. Não somente o modo de leitura, mas a produção deles nas mais variadas versões (impressa, *on-line* audiotexto) e as editoras estão, de fato, preocupadas em garantir toda essa acessibilidade ao seu público-leitor, como vimos a editora *Marvel*. Além disso, Birkerts relata que as informações e os conteúdos não se movem de um lugar privado ao outro, mas sim, navegam ao longo de toda a rede. O que nos leva a intuir, em suma, é que quanto mais produção estiver no meio digital, maior será a divulgação dela. **É o que podemos perceber ao analisar as produções disponíveis no meio digital, como o gênero aqui apresentado.**

10. Tradução livre do original: The prospect of books on disk? What is the difference? The *words* don't change.” BIRKERTS. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*, p. 4.

Referências

BIRKERTS, Sven. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Fawcett, 2006

EDITORA MARVEL. Desenvolvido pelos editores da *Marvel*. Apresenta produtos e serviços oferecidos pela editora. Disponível em: <www.marvel.com.> Acesso em: 21 jun. 2010.

GOMEZ, Jeff. *Print is dead*. New York: Palgrave macmillan, 2008.

KIRCHOF, Edgar Roberto. O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: Uma reflexão foucaultiana. *Signo*, Santa Cruz do Sul, v.56, n. 34, p. 47-63, jan.-jun., 2009. Disponível em: <http://online.unisc.br/seer/index.php/signo/index>. Acesso em: 18 setembro 2009.

RESENDE, Beatriz. *Contemporâneos: expressões da literatura brasileira no século XXI*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, Biblioteca Nacional, 2008.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004

Estereoscopia e relação objetal em x-men: significação no quadrinho 3d

Renan Carvalho Kubota

○ quadrinho na estereoscopia

○ “*X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01*”, de Mark Millar, Adam Kubert e Andy Kubert é um quadrinho que pertence a uma série da Marvel Comics chamada Ultimate X-Men. Nesta etapa os mutantes são mais jovens, sendo que a ideia é revitalizar antigos personagens, trazendo-os para o século XXI com histórias mais simples, introduzindo ao universo dos quadrinhos pessoas que não estejam familiarizadas com as mega-sagas do universo Marvel.

O quadrinho tratado neste estudo está gravado em uma mídia digital, uma vez que é um arquivo em formato *flash* resultado da conversão de uma história em quadri-

Renan Carvalho Kubota é Professor no Departamento de Letras e Programa de Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Linguagens UFMS, campus de Campo Grande. renankubota@yahoo.com.br

nhos 2D para uma versão estereoscópica (3D)¹, utilizando o sistema anaglífico. Para que isso ocorra, as imagens são processadas computacionalmente, de modo a gerar outra vista a partir da existente, então temos uma imagem para cada olho. Quando isso ocorre no sistema anaglífico, aplica-se um filtro colorido as imagens, de maneira que a imagem da esquerda fique diferente do tom de cor da imagem da direita. As cores utilizadas são ciano e vermelha.

Após aplicar a cada lado da imagem seu tom de cor, as figuras são misturadas em uma só, gerando uma imagem estereoscópica. Para visualizá-la usa-se óculos anaglíficos, estes têm a função de permitir que cada olho veja apenas a imagem que lhe cabe, ou seja, o olho direito que tem a lente ciano, só permitirá ver a imagem ciano, da imagem direita, sumindo com a imagem vermelha. Assim ocorre com o olho esquerdo também, que só permite a visualização da imagem de cor vermelha.

1. O Ser humano vê o mundo com uma visão binocular, esse processo evolutivo surgiu quando os olhos dos animais passaram a ser posicionados na frente da cabeça, o que permite uma visão em profundidade. Esse tipo(tipo de) visualização é chamado de estereoscópica e propicia ao ser humano dotado de dois olhos, enxergar o mundo em três dimensões. Os olhos do ser humano estão separados em média por uma distância de 64 mm, por isso cada olho enxerga o mundo de uma maneira ligeiramente diferente um do outro. O cérebro ajusta essas duas imagens, fazendo com que o ser humano seja capaz de perceber o mundo em profundidade.



Figura 1. Mark Millar, Adam Kubert e Andy Kubert X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01 em versão 3D anglíca

Entendemos que apesar do objeto não ser uma história em quadrinhos em suporte tradicionalmente impresso, ele utiliza o mesmo sistema de linguagem, ainda que apresente novos elementos, como a visualização tridimensional, que permite uma observação sólida, tal como vemos o mundo.

O modo de contar histórias por meio de imagens vem desde o princípio dos tempos, desde a pré-história o homem representava suas experiências por meio da pintura. No entanto, a linguagem dos quadrinhos como conhece-

mos hoje começou com Rodolphe Töpffer, em meados do século XIX. Nessa época ele misturava desenhos com textos para fazer sátiras, além de apresentar a primeira combinação de palavras e figuras na Europa (MCCLLOUD. 1995, p. 17). Histórias em quadrinhos (...) 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e / ou produzir respostas ao espectador. (McCLOUD, 1995, p.50)

Atualmente os quadrinhos possuem uma linguagem estabelecida com uma gramática rica em elementos simbólicos, para dizer tudo o que deseja. Essa arte sequencial possui a capacidade de unir texto e imagem para significar sentimentos e ideias para contar uma história.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de esforço intelectual. (EISNER,1989, p.7)

Linguagem dos Quadrinhos

Agora que já sabemos de onde vêm os quadrinhos, atentaremos para aspectos de sua linguagem. As histórias em quadrinhos são preponderantemente formadas por figuras, apesar de se valer de textos, que contribuem para a construção da narrativa. A maior parte dos elementos que dão sentido à narrativa está em imagens, que por estabelecer certas relações de similaridade, em maior ou menor grau com a realidade, conseguem ser universais em seu entendimento.

Na cultura ocidental a leitura da pagina das histórias em quadrinhos é feita da esquerda para a direita, de cima para baixo.

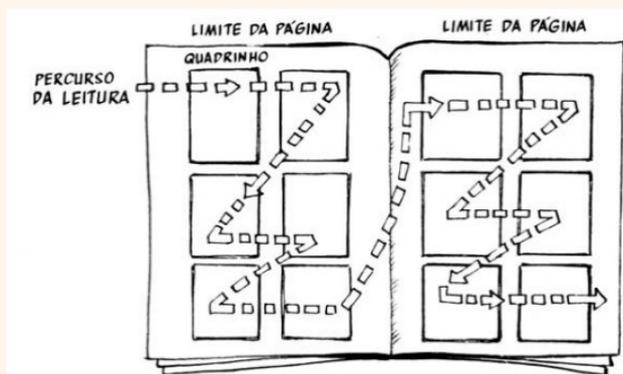


Figura 2. Will Eisner, esquema de leitura do quadrinho ocidental

Normalmente este é o fluxo de leitura, mas na prática essa sequência de leitura não é absoluta. O espectador dá uma olhada geral na página e no último quadrinho, no entanto, o leitor acabará retomando o padrão convencional (EISNER,1989, p.41).

Após dizermos de forma breve o modo de funcionamento das histórias em quadrinhos, enveredaremos pelo campo de sua linguagem, trazendo os elementos que Scott McCloud, destaca em “Desvendando os Quadrinhos” para em seguida relacioná-los com o quadrinho *X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01*, em versão 3D anaglífica.

Conforme nos diz McCloud, os desenhos dos quadrinhos estabelecem relações de iconicidade com a representação da figura humana, essas podem ser mais realistas ou abstratas. Ele ainda afirma que quanto mais icônica é a imagem de um rosto, mais pessoas ela pode representar.

Para McCloud, a conclusão, que também podemos entender por elipse narrativa, em um filme é feita em 24 quadros por segundo, nas histórias em quadrinhos a conclusão está presente entre um quadro e outro. A elipse tem a função de omitir, intencionalmente, elementos informativos de uma sequência de imagens, por exemplo, quando vemos um homem ser perseguido por um bandido armado com uma faca em um quadro e no próximo vemos a expressão

de um grito, nós naturalmente concluímos que este homem foi esfaqueado.

Outro elemento importante da linguagem dos quadrinhos é o espaço presente entre um quadro e outro, o que o autor chama de sarjeta, que é a lacuna entre uma ação e outra. Esse elemento é o grande responsável pela continuidade de tempo nos quadrinhos. Cada figura é disposta da esquerda para direita na sequência de leitura, ocupando uma fenda distinta de tempo (McCLOUD, 1995, p.97).

Entendemos que essa lacuna entre os quadrinhos é um elemento que traz a ideia de elipse temporal, que liga uma imagem a outra, contudo como diz McCloud, esse tempo pode ser de alguns segundos ou de nos levar por centenas de milhares de anos. “Quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma coisa só.” (McCLOUD, 1995, p.100)

No que diz respeito à percepção do tempo nos quadrinhos, apenas o quadro que nossos olhos estão lendo no momento representa o presente no quadrinho, o anterior é o passado e o próximo é o futuro. Mas diferentemente de outras mídias, como o cinema, o passado é mais do que apenas lembranças e o futuro mais do que possibilidade nos quadrinhos, pois nossos olhos também captam a pai-

sagem circunvizinha do passado e do futuro (McCLOUD, 1995, p.104).

Outro elemento utilizado pelo quadrinho para representar o movimento são as linhas, que surgem sinalizando o movimento. No início dos quadrinhos, essas linhas eram confusas ao tentar demonstrar a trajetória do objeto, mas com o passar dos anos elas se estabeleceram e se tornaram mais refinadas, na mão de mestres das histórias em quadrinhos como Bill Everett e Jack Kirby (McCLOUD, 1995, p.111).

O movimento também pode ser representado por meio de múltiplas imagens que mostram o objeto em diversos lugares do quadro, dando a ideia de deslocamento. Outro efeito é a varredura da imagem, que veio para o quadrinho como uma contribuição da fotografia, este efeito é semelhante a uma foto com um grande tempo de exposição, mas se a câmera acompanhar o objeto que se move, mantendo o tempo de exposição, então apenas o fundo aparece varrido, destacando o objeto.

Outro elemento emprestado para os quadrinhos foi o efeito de câmera subjetiva, que é quando a imagem mostrada é a visão do personagem. Nos quadrinhos McCloud chama isso de movimento subjetivo. Para ele esse tipo de movimento se baseia na ideia de que se a observação de um

objeto em movimento é envolvente, ser esse objeto deve ser mais ainda. (McCloud, 1995, p.114).

Na concepção do autor norte americano, na linguagem dos quadrinhos as linhas e traços possuem uma convenção simbólica, onde as emoções podem ser visíveis, de acordo com McCloud essas linhas e traços são capazes de expressar ódio, prazer, serenidade, tensão, intimidade, loucura, orgulho, ansiedade, frio, tranquilo, azedo, quente etc. Os símbolos são a base da linguagem dos quadrinhos.

Quanto mais tempo de existência tem uma forma de arte ou comunicação, mais símbolos ela acumula. Os quadrinhos modernos são uma linguagem jovem, mas já têm uma série impressionante de símbolos reconhecíveis. E esse vocabulário visual tem um potencial de crescimento ilimitado. Dentro de uma determinada cultura, esses símbolos logo se tornam conhecidos por todos (McCloud, 1995, p.131).

Talvez um dos aspectos mais importantes da significação nos quadrinhos sejam as maneiras de combinar palavras e figuras. Conforme McCloud, as maneiras de se combinar os quadrinhos com as palavras são virtualmente ilimitadas, entretanto, ele nos traz uma delimitação das possibilidades mais usadas nos quadrinhos. No total o autor cita sete modos de combinação. No primeiro as figuras

ilustram, mas não acrescentam quase nada ao texto. No segundo se refere às combinações específicas de imagens, onde as palavras só acrescentam uma espécie de trilha sonora a uma sequência visualmente falada. Outro modo são os quadros em que as imagens e as fotos dizem as mesmas coisas. Um quarto tipo é a combinação aditiva onde as palavras ampliam ou elaboram ideias sobre a imagem. Mais um modo é a combinação paralela, na qual as palavras e as imagens seguem cursos diferentes sem intersecção. O sexto modo, o norte americano chama de montagem, onde as palavras são partes integrantes das figuras. O último modo de combinação é o interdependente onde palavras e imagens se unem para transmitir uma ideia que nenhuma das duas poderia exprimir sozinha.

A seguir trazemos fragmentos do quadrinho *X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01* em 3D com a intenção de demonstrar onde estão presentes os aspectos da linguagem dos quadrinhos. No entanto, antes é preciso esclarecer que as configurações espaciais na disposição dos elementos gráficos do objeto analisado não são iguais às do quadrinho convencional, ou seja, como podemos observar na Figura 1.0 o leitor não vê a página inteira com todos os quadros que a compõe, mas apenas os fragmentos quadro a quadro,

que vão mudando na medida que o *mouse* é clicado. Atenção, as imagens a seguir devem ser visualizadas com óculos 3D, do tipo anaglífico com lente vermelha e ciano.

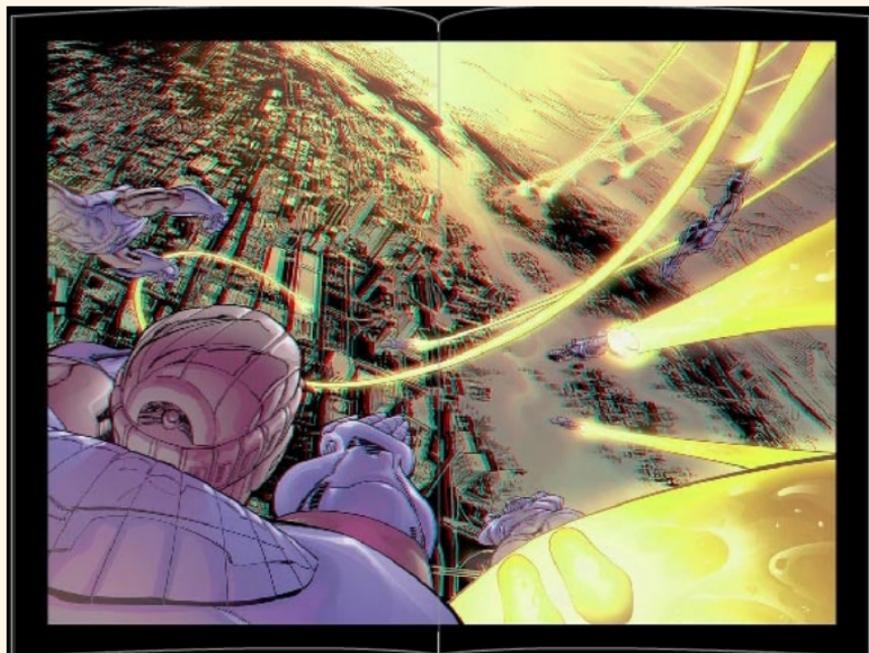


Figura 3.0 Mark Millar, Adam Kubert e Andy Kubert X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01 em versão 3D

Estas imagens aparecem na sequência, mas de modo que, enquanto estamos visualizando as imagens em 3D não podemos ver as duas juntas. Então primeiro observamos a figura 3 e só vamos ver a figura 4 após clicarmos com o *mouse*. Nesta sequência de imagens nota-se a utilização de uma elipse narrativa e de um movimento subjetivo, pois na primeira imagem o leitor é colocado no lugar no personagem, na próxima figura aparecem os dois personagens e o leitor conclui que o homem que segurava o taco de sinuca saiu de onde estava e se aproximou do mutante. Olhando apenas para imagem, os elementos que permitem ao leitor concluir que se trata do mesmo personagem são a continuidade de alguns aspectos como a cor da pele, taco de sinuca e o bracelete.

Quadrinho como signo

Charles Sanders Peirce (1839-1914) possui uma obra extensa, sendo a semiótica apenas uma disciplina de sua arquitetura filosófica, que está alicerçada na fenomenologia que fornece as fundações para as três ciências normativas: estética, ética e lógica, “[...] a estética, a ética e a lógica são chamadas de normativas porque elas têm por função estudar ideais, valores e normas” (SANTAELLA 2002, p.2).

A arquitetura filosófica de Peirce está baseada na Fenomenologia. No entanto, para estudos de processo sógnicos, a gramática especulativa, que é uma teoria geral de todos os tipos possíveis de signos, dos modos de significação, denotação e interpretação, nos fornece: “[...] as definições e classificações para a análise de todos os tipos de linguagem, signos, sinais, códigos etc., de qualquer espécie e de tudo que está neles implicado: a significação, a objetivação, e a interpretação” (SANTAELLA 2002, p.5).

Considerando que a gramática especulativa nos provê a possibilidade de classificar todos os tipos de linguagens, nos valeremos de alguns aspectos dela para sinalizar a significação no quadrinho estereoscópico *X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01*. É importante destacar aqui que a semiótica é um processo metodológico generalista, por isso, para falar do quadrinho trouxemos alguns aspectos de sua linguagem na visão de seus principais estudiosos.

Em suma, a semiótica não é uma chave que abre para nós milagrosamente as portas de processos signos cuja teoria e prática desconhecemos. Ela funciona como um mapa lógico que traça as linhas dos diferentes aspectos através dos quais uma análise deve ser conduzida, mas não nos traz conhecimentos específicos da história, teoria e prática de um determinado processo de signos (SANTAELLA, 2002, p.6).

Nesta breve análise, portanto, faremos uso da teoria geral dos signos² presente na gramática especulativa. Observaremos a relação do signo com o objeto, levando-se em consideração o fundamento do signo. Considerando que a teoria semiótica nos habilita a interpretar os elementos dos quadrinhos, localizaremos os aspectos da linguagem dos mesmos na metodologia semiótica.

○ signo em si mesmo

Ao olharmos para “*X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01*” como um signo em si mesmo, observamos características qualitativas de sua linguagem visual. Quando vemos a mídia a “olho nu”, como podemos notar na Figura 4,

2. Para Charles Sanders Peirce (1839-1914). O signo organiza-se na relação triádica entre o representamen (o signo em si), o objeto e o interpretante. Nas dez classes de signos definidas, Peirce está atento aos diferentes efeitos dos signos. Ele traz os tipos de signos mais marcados pelos aspectos qualitativos, na categoria da primeiridade, o que seria o caso de um qualissigno (remático, icônico, qualissigno), e finaliza com uma relação triádica plena no âmbito lógico do signo, que seria um argumento (argumento, simbólico, legissigno). Há uma transição de uma experiência no nível de primeiridade, que estaria mais ligada às sensações, para a experiência no nível de terceiridade, de caráter mais lógico. A tríade que corresponde ao próprio signo, o representamen, é a do qualissigno, sinsigno e legissigno. Esses três tipos de signos correspondem, no ponto de vista do representamen, às categorias fenomenológicas da primeiridade, secundidade e terceiridade.

esta não se apresenta nítida porque é uma mistura de duas imagens, uma de cor ciano e outra de cor vermelha, que aparecem borradas. Este e qualquer outro aspecto relativo à mera aparência da imagem é um quali-signo. Entretanto se observarmos a mesma imagem utilizando óculos de visualização anaglífica, notaremos que a imagem nos parece “sólida”, tal como vemos o mundo, esta impressão que a exibição estereoscópica nos provoca, também é um quali-signo. Basta que algo exista no mundo para que seja considerado um sin-signo, portanto, o objeto de nossa análise é considerado um existente gravado em um mini cd, que pode ser executado em um computador, com um certo número de imagens. O quadrinho que estamos analisando é um legi-signo porque ele pertence a uma categoria comum aos quadrinhos em 3D.

A referencialidade do signo

Um signo sempre está representando um objeto e isso pode ocorrer de três modos: icônico, indicial e simbólico. Quando se considera o ícone entende-se que ele estabelece relações de similaridades com o objeto. Por não dependerem dos objetos que estão fora deles, os ícones tem alto poder de sugestão, visto que qualquer qualidade tem con-

dições de ser um substituto de qualquer coisa que ela se assemelhe (SANTAELLA, 2002, p.125).

No caso dos quadrinhos o aspecto icônico é facilmente percebido em aspectos como o desenho das personagens com traços humanos, que podem ser semelhantes a seres humanos, ou mesmos a objetos, tais como a mesa de bilhar e a cadeira do bar - representados na Figura 4. Esses aspectos são sugestões de referencialidade.

Anteriormente afirmamos que os quadrinhos são uma linguagem possuidora de inúmeros símbolos, então podemos dizer, que do ponto de vista da semiótica, ela é um símbolo, que é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como representando um dado objeto (SANTAELLA, 2002, p.125).

No caso do quadrinho analisado, o aspecto simbólico está presente no vocabulário visual e também no discurso verbal, de modo que a combinação dessas duas linguagens simbólicas forma o que Scott McCloud chama de Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações.

Diante desse breve estudo concluímos que o quadrinho tridimensional “X-MEN THE TOMORROW PEOPLE #01”

acrescenta um novo elemento à percepção dos quadrinhos, pois o fenômeno utiliza-se da prótese dos óculos 3D para se manifestar como uma visão, de modo a ressaltar elementos de perspectiva. No entanto ao introduzir esse elemento aos quadrinhos percebemos que não se constrói uma nova linguagem, pois os aspectos de sua gramática continuam funcionando normalmente, mas ele acrescenta uma chave de percepção ao quadrinho, tornando-o mais interessante, pois passamos a vê-lo tal como vemos o mundo.

Referências

EISNER, Will. *Quadrinho e arte sequencial*. 1.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. 1.ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

Nöth, Winfried. *Panorama da Semiótica*. São Paulo: AnnaBlume, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica Aplicada*. 1.ed. São Paulo: Pioneira, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Teoria Geral dos Signos*. São Paulo: Pioneira, 2000.

SANTAELLA, Lúcia e Nöth, Winfried. *Imagem. Cognição, Semiótica, Mídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminarus, 2001.

Os brasileiros (apocalípticos e integrados) que leram o Pato Donald

Rodolfo Rorato Londero

Ainda que, como afirma Chinen a respeito dos estudos brasileiros sobre quadrinhos, “a bibliografia existente em português é extremamente pobre, principalmente se comparada aos mercados americano, espanhol, francês, japonês e até mesmo o argentino”¹, é possível rastrear nesta escassez uma sólida fundamentação teórica e um profundo levantamento histórico, como visamos demonstrar em nosso artigo. Segundo Chinen, há dois tipos de estudos sobre quadrinhos no Brasil: os de análise *histórica* e os de análise *teórica*. Nosso panorama apresenta os dois tipos, delimitando-se nos autores mais representativos de cada: Álvaro de Moya e Moacyr Cirne, respectivamente. A escolha destes autores se deve principalmente a dois critérios:

Rodolfo Rorato Londero é doutorando em Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria. Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo e Mestre em Estudos Literários, ambos pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

1. CHINEN. Livros sobre HQs: 2004, o ano que não acabou. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/livros_hq.cfm>.

tempo de publicação (são os autores mais antigos que ainda publicam) e referência em relação aos demais estudiosos de quadrinhos (são os autores mais citados). Também não abordamos todas as obras dos autores, mas aquelas que consideramos mais significativas.

A linha-mestra do nosso panorama segue o desenvolvimento da pesquisa latino-americana em comunicação, não desde suas origens nos anos 1960, mas a partir dos anos 1970, ou seja, quando os estudos brasileiros sobre quadrinhos começam a se multiplicar. Segundo Berger, as principais áreas temáticas dos anos 1970 são “as estratégias de dominação dos países capitalistas” e “as formações discursivas e as mensagens da cultura de massa”, sendo exemplar destas duas perspectivas um livro justamente sobre quadrinhos: *Para ler o Pato Donald* (1971), de Armand Matelart e Ariel Dorfman². Como veremos logo adiante, a semiologia de inspiração marxista que notamos em *Para ler o Pato Donald* influencia, direta ou indiretamente, positiva ou negativamente, os autores que aqui abordamos. Já nos anos 1980 se destacam as pesquisas voltadas para a comunicação popular e alternativa³, onde também encontramos,

2. BERGER. A pesquisa em comunicação na América Latina, p. 258.

3. BERGER. A pesquisa em comunicação na América Latina, p. 266.

ainda que poucos, estudos sobre quadrinhos⁴. Nos anos 1990 é a vez dos estudos da recepção e do problema da globalização⁵, onde se alocam as pesquisas de Sonia M. Bibe Luyten sobre os quadrinhos japoneses (*mangá*) que deixaremos para abordar em outra oportunidade. Mas se nosso panorama se inicia na pesquisa em comunicação, ele não termina necessariamente no mesmo lugar: é a interface entre quadrinhos e literatura, precisamente as adaptações literárias em quadrinhos estudadas por Moya e D'Assunção, que finaliza nosso artigo.

Um panorama dos estudos brasileiros sobre quadrinhos

Em enquete citada por Berger sobre as principais influências teóricas na pesquisa latino-americana em comunicação, os trabalhos de Armand Mattelart estão em primeiro lugar⁶. Dentre seus vários trabalhos talvez o mais influente seja *Para ler o Pato Donald*, em parceria com Dorfman. Moya é quem traduziu este livro para o Brasil em 1980

4. Ver, por exemplo, o décimo quarto capítulo de CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*; e SOARES. HQ e publicações populares.

5. BERGER. A pesquisa em comunicação na América Latina, p. 268-269.

6. BERGER. A pesquisa em comunicação na América Latina, p. 252.

(nove anos depois da publicação do original), declarando no “prefácio à edição brasileira” suas impressões: “Este livro tem que ser portanto encarado como um panfleto, uma obra sectária, política, radical, esquerdista, antiimperialista e anticolonialista em seu bom e seu mau sentido”⁷. Elaborado durante o governo socialista de Allende no Chile, *Para ler o Pato Donald* realmente apresenta várias das características apontadas por Moya, sendo possível identificá-las em três tópicos recorrentes na obra, todos exemplificados pelos quadrinhos Disney: 1) a naturalização da sociedade capitalista: “Todas as intenções de Disney baseiam-se na necessidade de que seu mundo seja aceito como *natural*, isto é, que combine os rasgos de normalidade, regularidade e infantilismo”⁸; 2) a promoção de estereótipos dos países terceiro-mundistas: “A mudança do nome [de México para Aztecland], petrificando o embrião arquétipo, aproveitando todos os preconceitos superficiais e estereótipos acerca do país, permite *Disneylandizá-lo* sem travas”⁹; 3) a justificação das trocas desiguais entre países desenvolvidos e subdesenvolvidos: “O despojo capitalista irrefreável se

7. MOYA. Prefácio à edição brasileira, p. 9.

8. DORFMAN; MATTELART. *Para ler o Pato Donald*, p. 41. Grifo dos autores.

9. DORFMAN; MATTELART. *Para ler o Pato Donald*, p. 53. Grifo dos autores.

encena com sorrisos e sedução. Pobres nativos. Como são ingênuos. Se eles não usam seu ouro, entretanto, o melhor é levá-lo. Servirá para alguma coisa em outra parte”¹⁰.

O balanço de Moya a respeito de *Para ler o Pato Donald* termina como começa, empatado: “Mesmo assim, as historietas aqui criticadas continuam divertidas. E o texto original, principalmente quando analisa o respeito às crianças, sua educação e seu relacionamento social, é de alta qualidade e muito bem observado”¹¹. São estes pontos positivos da obra que levam Moya a concluir que “este livro permanece como uma contribuição dos autores para o estudo e surgimento de outros trabalhos analisando o fenômeno das comunicações de massa e da ação imperialista”¹². Ao contrário de Cirne, o próprio Moya não se encontra entre os autores que analisam este fenômeno. Em sua obra mais conhecida, *Shazam!* (1970), Moya se dedica à extensa evolução dos quadrinhos, abordando desde formas prototípicas (arte rupestre) até formas paradigmáticas (Will Eisner). É claro que neste levantamento histórico encontramos algumas análises ideológicas – por exemplo, o Super-Homem “estava mais próximo da idéia de superioridade racial de

10. DORFMAN; MATTELART. *Para ler o Pato Donald*, p. 59.

11. MOYA. Prefácio à edição brasileira, p. 10.

12. MOYA. Prefácio à edição brasileira, p. 11.

Nietzsche, teórico ariano, do que a luta pela democracia”¹³ –, mas elas são poucas se comparadas ao projeto histórico-ideológico desenvolvido por Cirne em *Uma introdução política aos quadrinhos* (1982):

Decerto, esta *história* não está fora de um contexto político e social: a recessão e a depressão da economia americana geram o ciclo de ficção científica (*Buck Rogers*, *Brick Bradford*, *Flash Gordon*); o apogeu do nazismo e a 2^a guerra mundial concorrem para o desenvolvimento da saga dos super-heróis; a política colonialista na África abre espaço para as aventuras do *Tarzan* e *Fantasma*; a contracultura e os protestos sociais dos anos 60 influenciam de forma decisiva o novo quadrinho europeu e os *comix underground*¹⁴.

Inclusive Cirne parece criticar, pelo menos para nós, o levantamento de Moya: “É preciso avançar: uma *história* não se faz como simples acúmulo de datas e informações de ordem cronológica”¹⁵. Por outro lado, o estilo panfletário que Moya denuncia em *Para ler o Pato Donald* ganha impulso estridente em Cirne, como, por exemplo, na seguinte

13. MOYA. Era uma vez um menino amarelo, p. 63.

14. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 15. Grifo do autor.

15. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 15. Grifo do autor.

passagem: “No nosso caso específico, convém lutar por um quadrinho de tendência socialista que se inscreva radicalmente no interior da cultura brasileira pensada e problematizada a partir das classes trabalhadoras, fora do centro imperialista imposto pelas classes dominantes”¹⁶.

Mas em *Shazam!* de Moya já existem algumas tendências que somente despontam quase duas décadas depois na pesquisa em comunicação: quando cita Gramsci – “a cultura de massa assume a hereditariedade da cultura popular tradicional (folclore)”¹⁷ –, ainda que uma única vez, Moya se antecipa na descrição do “ambíguo processo de gestação do massivo a partir do popular”¹⁸, outro problema central dos anos 1990. Observando, por exemplo, que “aqueles quadrinhos (‘Via Sacra’) que vemos nas igrejas de interior contando a Paixão de Cristo (desde Dürer) já eram as histórias em quadrinhos de então”¹⁹, Moya consegue desbancar as ilusórias rupturas entre o popular e o massivo.

Moya também cita (e critica sua “idéia falsa do distanciamento”²⁰) outro autor fundamental para os estu-

16. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 25.

17. GRAMSCI *apud* MOYA. *Era uma vez um menino amarelo*, p. 94.

18. BERGER. *A pesquisa em comunicação na América Latina*, p. 267.

19. MOYA. *Era uma vez um menino amarelo*, p. 32.

20. MOYA. *Era uma vez um menino amarelo*, p. 90.

dos brasileiros sobre quadrinhos: Umberto Eco, mais precisamente em suas análises presentes em *Apocalípticos e integrados* (1964). As análises do semiólogo italiano são igualmente referidas nos trabalhos de Cirne, interessando-o tanto as críticas ideológicas – o famoso ensaio sobre o “O mito do Superman” (1962), de Eco, é citado por Cirne em “Ideologia e desmistificação dos super-heróis” (1972) – quanto as leituras formalistas. Sobre estas últimas, Cirne afirma que “os quadrinhos *necessitavam* de uma leitura à primeira vista marcada pelo ‘formalismo’ para que pudessem se impor como uma prática semiológica capaz de gerar respostas críticas ao nível da linguagem”²¹. O próprio Cirne se inclui entre os autores inicialmente formalistas referindo-se ao seu *Para ler os quadrinhos* (1972), onde ele também empresta alguns apontamentos de Eco – como, por exemplo, quando Eco afirma que os quadrinhos “realiza[m] uma espécie de continuidade ideal através de uma fatal descontinuidade”²², levando Cirne a concluir que “a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse [...] a sua marca registrada: a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a des-

21. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 16. Grifo do autor.

22. ECO. Leitura de “Steve Canyon”, p. 147.

continuidade gráfico-espacial, portanto”²³ –, mas também apresenta conclusões que escapam ao semiólogo italiano: para Cirne, o bloco significacional dos quadrinhos não é o quadro isolado, mas a “área da página constituída em um espaço mais ou menos compacto da narrativa mediante o comportamento posicional dos quadros”²⁴. Ou como afirma em *A explosão criativa dos quadrinhos* (1970): “Não é a magia formal de um plano isolado, fora de seu contexto, que faz a força de uma estória: é a relação crítica (o desencadeamento de estruturas) entre todos eles”²⁵. Daí que a análise quadro a quadro realizada por Eco em “Leitura de ‘Steve Canyon’” (1964) abrange minimamente as relações entre os quadros, despercebendo suas posições na página como elementos significantes.

Mas como vimos ainda a pouco, a definição formalista é, para Cirne, apenas o primeiro passo para um segundo passo, uma prática semiológica centrada na crítica marxista: “Qual a semiologia que nos interessa? A semiologia que se fundamenta no marxismo-leninismo e que existe no espaço de uma produção cultural mobilizada no interior do político, do econômico e dos parâmetros sociais da

23. CIRNE. *Para ler os quadrinhos*, p. 39-40.

24. CIRNE. *Para ler os quadrinhos*, p. 60.

25. CIRNE. *A explosão criativa dos quadrinhos*, p. 35.

realidade”²⁶. Este segundo passo se realiza principalmente através da crítica ao imperialismo cultural norte-americano: para Cirne,

é preciso rejeitar o modelo narrativo, gráfico e ideológico imposto, ao nível da cultura de massa, pelos *comics* americanos e pelos “críticos” que o divulgam, substituindo-os por um modelo (aberto) próprio, capaz de abarcar vários caminhos e tendências. O quadrinho americano, a par de ser reacionário, perde-se na mais pura burocracia temática e formal²⁷.

É em passagens como esta que as aproximações teóricas e políticas entre Cirne e Mattelart se evidenciam. Inclusive o próprio Cirne indica as semelhanças entre seus artigos e *Para ler o Pato Donald*²⁸. Porém, o ponto de convergência que nos interessa se deve mais uma vez ao desenvolvimento da pesquisa latino-americana em comunicação que, nos anos 1970, ou seja, nos anos mais profícuos de Cirne e Mattelart, difunde “uma concepção reprodutivista de cultura”²⁹. A teoria da reprodução de Althusser afir-

26. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 16.

27. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 31-32.

28. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 43-46.

29. ESCOSTEGUY. Um olhar sobre os estudos culturais latino-americanos, p. 12.

ma que, para uma formação social existir, não apenas “as forças produtivas” devem se reproduzir, mas também “as relações de produção existentes”³⁰. Ou seja, não apenas a base econômica deve se reproduzir através da reposição de matéria-prima e maquinário e da manutenção da força de trabalho (salário), mas também a superestrutura política, jurídica e cultural através da criação de ideologias (liberalismo), leis (propriedade privada) e obras artísticas e intelectuais que promovam as dominações entre classes existentes. Este segundo tipo de reprodução, superestrutural, se realiza por meio daquilo que Althusser denomina “aparelhos ideológicos de Estado” (AIE, na sigla do autor). Para Cirne, como também para Mattelart (ainda que não afirme diretamente), “os quadrinhos seriam aparelhos ideológicos de Estado culturais”³¹, ou seja, aparelhos que reproduzem as relações de produção existentes (no caso dos autores, as relações assimétricas entre países desenvolvidos e subdesenvolvidos). Mas a reprodução não se resolve tão simplesmente como Cirne e Mattelart nos querem provar: mesmo afirmando que o funcionamento da ideologia unifica as contradições dos AIE (por exemplo, os partidos de esquerda são unificados pela democracia, pela “ideologia da

30. ALTHUSSER. *Aparelhos ideológicos de Estado*, p. 54.

31. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 19.

liberdade e da igualdade do indivíduo leitor”³²), Althusser reconhece que “os Aparelhos ideológicos do Estado podem não apenas ser os meios mas também o lugar da luta de classes, e freqüentemente de formas encarniçadas da luta de classes”³³. Cirne também parece reconhecer isto – “[as] condições ideológicas que determinam a feitura da obra [...] são determinadas no interior de uma luta ideológica, com todas as suas contradições ao nível da linguagem”³⁴ –, mas desconsidera ao afirmar, por exemplo, que *Fantasma* reduplica a ótica do colonizador branco como imperialista econômico e cultural³⁵. Ao contrário de Cirne, Jô Soares, em colaboração para *Shazam!* de Moya, percebe as contradições deste super-herói através dos seus conflitos de geração: “O Fantasma racista e colonialista ao qual [...] se refere não era o Fantasma mas sim o pai do Fantasma. (...) Quem dentre nós não sente o problema da divergência entre gerações?”³⁶. Para Katz, a deficiência das leituras de Cirne se concentra na transposição mecânica de conceitos pré-estabelecidos:

32. ALTHUSSER. *Aparelhos ideológicos de Estado*, p. 116.

33. ALTHUSSER. *Aparelhos ideológicos de Estado*, p. 71.

34. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 58.

35. CIRNE. *Uma introdução política aos quadrinhos*, p. 53.

36. SOARES. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América, p. 98.

Sua compreensão das HQ é feita através de conceitos já previamente delineados de sociedade de consumo, ideologia, política cultural etc., que *sufocam* o gibi, processam-no como um material que antes mesmo de surgir já estivesse totalmente explicado e imbricado no *seu* sistema prévio de explicação³⁷.

Também suas considerações sobre as teses de Eco são igualmente aplicáveis às de Cirne: “Em suas teses o gibi é muita coisa – mito, romance, sonho, tipo, ideologia – menos gibi”³⁸. Nas teses de Cirne, os quadrinhos são aparelhos ideológicos menos quadrinhos. Como então pensar numa teoria específica dos quadrinhos, ou melhor, “como dizer o prazer teoricamente?”³⁹.

Talvez neste momento o título deste artigo se faça mais compreensível, pois as posições dos brasileiros, Moya e Cirne, que igualmente leram *Para ler o Pato Donald* são tão divergentes quanto os apocalípticos e integrados referidos por Eco, outra leitura em comum. Enquanto a história dos quadrinhos que Moya nos conta integra totalmente

37. KATZ. Ideologia e centro nas histórias em quadrinhos, p. 10. Grifos do autor.

38. KATZ. Ideologia e centro nas histórias em quadrinhos, p. 14.

39. KATZ. Ideologia e centro nas histórias em quadrinhos, p. 10.

a produção nacional e internacional, havendo de vez em quando uma queixa a favor da produção local, a história de Cirne apresenta o fim do mundo dos quadrinhos brasileiros diante da invasão norte-americana. Curiosamente apocalípticos e integrados se encontram, lado a lado, num recente catálogo do acervo da Biblioteca Nacional, *Literatura em quadrinhos no Brasil* (2002). Aqui os estudos e posições se repetem: o formalismo/criticismo de Cirne, o historicismo de Moya. Em “Por que ler os quadrinhos” (2002), Cirne reproduz sua crítica dos anos 1970: “Além do mais, os *comics*, entendidos como tal, apenas serviriam aos interesses ideológicos da sociedade norte-americana. Afinal de contas, os nossos ‘heróis’ preferidos eram todos americanos [...]”⁴⁰. Também é revista, desta vez de forma sucinta, sua definição formalista dos quadrinhos:

Os quadrinhos, antes de mais nada, são uma arte seqüencial, como diria o mestre Will Eisner. O que isso quer dizer, exatamente? Quer dizer que são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamaremos de corte gráfico – de certo modo, o lugar que marca

40. CIRNE. Por que ler os quadrinhos, p. 13.

o espaço do impulso narrativo. Esse corte tanto será espacial quanto temporal (aqui, gerando as elipses: um tempo a ser preenchido, muitas vezes, pela imaginação do leitor)⁴¹.

Já Moya, desta vez em co-autoria com D'Assunção, traça um panorama histórico das adaptações literárias realizadas nos quadrinhos brasileiros, principalmente da série *Edições Maravilhosas*, da editora EBAL, que surgiu em 1948 apresentando inicialmente adaptações estrangeiras (compradas da série norte-americana *Classic Comics*, de 1940), mas que em 1950 já publica uma adaptação brasileira (*O guarani*, de José de Alencar)⁴². Vale lembrar que o “quadrinho de estilo realista”, que surge em 1929, também se destaca por adaptações literárias: por exemplo, “Tarzan baseava-se em uma obra literária, o popular romance de Edgar Rice Burroughs, que já tivera, inclusive, uma adaptação para o cinema”⁴³. É neste encontro entre literatura, cinema e quadrinhos que o historicismo de Moya perde uma excelente oportunidade para teorizar sobre um assunto tão importante e atual. Na verdade, os autores chegam a afirmar que “literatura, cine-

41. CIRNE. Por que ler os quadrinhos, p. 14.

42. MOYA; D'ASSUNÇÃO. *Edições maravilhosas*, p. 42-43.

43. MOYA; D'ASSUNÇÃO. *Edições maravilhosas*, p. 40.

ma e quadrinhos são linguagens distintas”, cada qual dotada de “recursos próprios e exclusivos”⁴⁴, o que nos leva a concluir que inexistem critérios de comparação ao modo do tão repetido “*o livro é melhor que o filme*”. Mas os autores parecem cair nesta armadilha quando colocam os quadrinhos como degrau para alcançar a literatura: os quadrinhos, como outras mídias (TV, cinema etc.), “ajudaram a popularizar a literatura com suas versões de obras clássicas para as respectivas mídias, contribuindo para levar textos até então restritos ao círculo dos que lêem livros à população em geral”⁴⁵. Isto se revela ainda mais no texto ao final de cada *Edições Maravilhosas*:

As adaptações de romances ou obras clássicas para a Edição Maravilhosa e Álbum Gigante são apenas um “aperitivo”, um deleite para o leitor. Se você

44. MOYA; D’ASSUNÇÃO. *Edições maravilhosas*, p. 39. Em “Literatura & Quadrinhos” (1976), Fernandes apresenta algumas “separações” e “aproximações” entre a linguagem literária e a linguagem quadrinizada, inclusive analisando versões quadrinizadas de clássicos da literatura brasileira (*A moreninha*, de Joaquim Manoel de Macedo; e *A carne*, de Júlio Ribeiro). Das distinções entre as duas linguagens, vale destacar que “os quadrinhos obedecem a um plano mais *plástico* de dinamismo comutacional; enquanto que a literatura escrita obedecerá aos planos lineares do discurso *verbal*, exigido dentro dos limites alfabéticos”; em outras palavras, enquanto a leitura dos quadrinhos apreende a totalidade da página, a da literatura segue o curso da linha. FERNANDES. *Literatura & Quadrinhos*, p. 36. Grifos do autor.

45. MOYA; D’ASSUNÇÃO. *Edições maravilhosas*, p. 40.

gostou, procure ler o próprio livro, adquirindo-o em qualquer livraria. E organize a sua biblioteca – que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto⁴⁶.

A literatura em quadrinhos reduz-se aqui a apenas um “aperitivo” diante do prato principal, a Literatura com L maiúsculo. Daí que talvez organizar uma gibiteca, ao contrário de “uma boa biblioteca”, não seja “sinal de cultura e bom gosto”. Se os quadrinhos, eles mesmos, fossem um super-herói, seu super-poder não seria outro senão a invisibilidade.

Referências

ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos ideológicos de Estado*: nota sobre os aparelhos ideológicos de Estado. Trad. Walter José Evangelista; Maria Laura Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BERGER, Christa. A pesquisa em comunicação na América Latina. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). *Teorias da comunicação*: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001.

CHINEN, Nobu. Livros sobre HQs: 2004, o ano que não acabou. Disponível em: <<http://www.universohq.com/>

46. *Apud* MOYA; D’ASSUNÇÃO. Edições maravilhosas, p. 66.

- quadrinhos/2005/livros_hq.cfm>. Acesso em: 24 jun. 2010.
- CIRNE, Moacy. Ideologia e desmistificação dos super-heróis. *Revista de Cultura Vozes*, Petrópolis, v. 65, n. 4, p. 47-54, mai. 1971.
- _____. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- _____. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1974.
- _____. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- _____. Por que ler os quadrinhos. In: CIRNE, Moacy *et al.* *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Trad. Álvaro de Moya. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- ECO, Umberto. Leitura de “Steve Canyon”. In: *Apocalípticos e integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- _____. O mito do Superman. In: *Apocalípticos e integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Um olhar sobre os estudos culturais latino-americanos. In: COMPÓS, 9., 2000, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: PUCRS, 2000.
- FERNANDES, Anchieta. Literatura & Quadrinhos (Do Verbal ao Iconográfico). *Revista de Cultura Vozes*, Petrópolis, v. 70, n. 6, p. 29-48, ago. 1976.

KATZ, Chaim Samuel. Ideologia e centro nas histórias em quadrinhos. *Revista de Cultura Vozes*, Petrópolis, v. 67, n. 7, p. 5-20, set. 1973.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. Prefácio à edição brasileira. In: DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. Edições maravilhosas: as adaptações literárias em quadrinhos. In: CIRNE, Moacy *et al.* *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

SOARES, Ismar de Oliveira. HQ e publicações populares. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. São Paulo: Paulinas, 1984.

SOARES, Jô. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

Arnaldo Pinheiro Mont'Alvão Júnior
Edgar César Nolasco
Organizadores

Das pinturas rupestres de Lascaux uma viagem pelo universo dos quadrinhos

