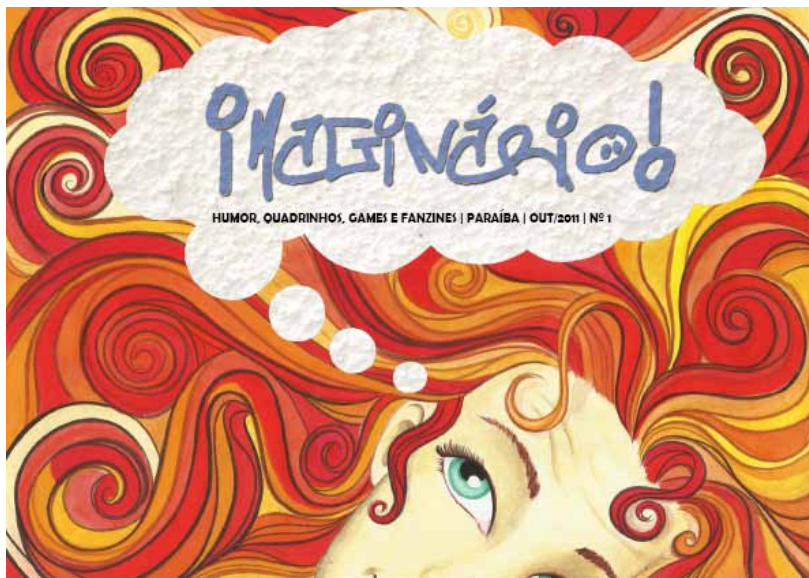


PISTINÁGIO!

HUMOR, QUADRINHOS, GAMES E FANZINES | PARAÍBA | OUT/2011 | Nº 1



IMAGINÁRIO! é uma publicação do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games (GPHQG) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba. - **ISSN 2237-6933**

Conselho Editorial

Henrique Magalhães – UFPB
Elydio dos Santos Neto – UFPB
Alberto Pessoa – UFPB
Marcos Nicolau – UFPB
Marcelo Bolshaw – UFRN
Gazy Andraus – UNIMESP

Editor

Henrique Magalhães

Projeto gráfico e editoração eletrônica

Alex de Souza

Ilustração da capa

Paloma Diniz



MARCA DE FANTASIA

Av. Maria Elizabeth, 87/407
58045-180 João Pessoa, PB
editora@marcadefantasia.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade do Grupo Artesanal - CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto do Namid - Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

SUMÁRIO



Editorial -
Henrique Magalhães
p. 4

Das formas de narrar o cotidiano nos fanzines punk (1980-1990)
- Alessandro Wilson
Gonçalves Reinaldo
Fernandes
p. 5

Projeto Mamute: um estudo de caso de ensino de história em quadrinhos como ação voluntária em escola pública - Alberto Ricardo Pessoa
p. 24

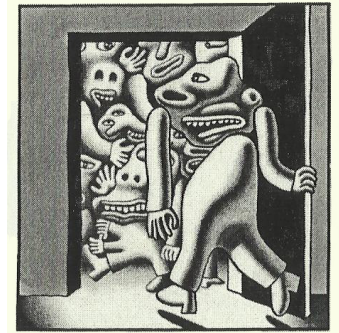


Dos zines aos biograficzines: narrativas visuais no processo de formação continuada de docentes-pesquisadores - Gazy Andraus e Elydio dos Santos Neto
p. 47

Dante no Inferno -
Marcelo Bolshaw Gomes
p. 58

Resenha - Killoffer: Quando Tem que Ser, Quando Tem que Acontecer - Paloma Diniz
p. 74

Entrevista - Mastrotti -
Elydio dos Santos Neto
p. 83



É comum encontrar-se na atualidade a História em Quadrinhos como elemento motivador da leitura, sendo adotada nos programas curriculares do ensino básico, aplicada em provas de seleção e utilizada como aferição de conhecimento e interpretação de discurso. Embora não sejam mais vistos como deletérios à formação da juventude, é certo que os quadrinhos, enquanto linguagem e meio de comunicação, continuam amplamente desconhecidos. Como afirma o pesquisador francês Thierry Groensteen, é preciso que se aprenda a lê-las pelo que elas têm de mais representativo, que é sua linguagem icônica.

Desde a década de 1960 a academia vem se dedicando ao estudo dos quadrinhos, contribuindo para seu reconhecimento como Arte. As HQs passaram de entretenimento a objeto de estudos, que estabeleceram os elementos próprios de sua linguagem. Hoje os grupos de estudos, sobretudo ligados a programas de Pós-Graduação em Comunicação, aprofundam a investigação sobre a capacidade criativa e cognitiva dos quadrinhos.

O Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games – GP-HQG, do Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, criado em 2010, desenvolve estudos não só no campo das histórias em quadrinhos, mas também de expressões midiáticas paralelas e complementares, como o humor e os games. O estudo das Artes Visuais em sua interface com a Comunicação é o objetivo do grupo, que conta com uma equipe formada por alunos e professores do Mestrado em Comunicação e áreas afins.

Como os estudos não se completam sem sua difusão, a revista “Imaginário!” é o espaço de divulgação dos trabalhos realizados pelo grupo, em forma de artigos, resenhas, entrevistas, ensaios artísticos do próprio grupo e de colaboradores autônomos ou vinculados a outras instituições de ensino. Com este primeiro número apresentamos nossos trabalhos e abrimos espaço para a crítica e a colaboração dos interessados pelos temas.

DAS FORMAS DE NARRAR O COTIDIANO NOS FANZINES PUNK (1980-1990)

Alessandro Wilson Gonçalves Reinaldo Fernandes¹

Resumo: A partir da década de setenta do século XX o punk figurou como um movimento disseminador da contracultura em parcela dos jovens vindos das periferias urbanas. No meio dos fanzines (publicações de fã para fã) o punk formulou uma nova técnica de produção independente (“faça você mesmo!”) com uma linguagem sem conceituações estabelecidas. É através dos discursos nos punkzines das décadas de 1980 e 1990 que o artigo interpreta as contradições na ideologia do cotidiano; ou como o próprio punk entende: a sociedade caótica. Recorremos aos fanzines bem como as fontes bibliográficas para compreendermos esses fragmentos sociais deixados cotidianamente.

Palavras-Chave: Fanzine; Movimento Punk; Cotidiano.

1 - Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB). Integrante do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GPHQG.

“Se desordem é liberdade, seremos subversores da ordem”

Karne Krua

Em meio à correria de um grande centro urbano insistia um jovem: “O que sobra pra gente é o resto. O resto é a violência e a guerra.” Esse discurso dentre tantos outros se tornaram máximas do punk ao se expressar socialmente. Pelos becos da cidade o signo de garotos do subúrbio acompanha este movimento desde seus primórdios, ainda na geração 77 - leia-se 1977 - do punk inglês.

A partir da década de setenta do século vinte, vindo dos Estados Unidos e Inglaterra, o punk figurou como um movimento disseminador da contracultura em parte dos jovens das periferias urbanas; germinando características de uma nova categoria social que começara a surgir, e se manifestando em expressões culturais peculiares.

Confrontando outras parcelas do movimento contracultural da época como os hippies, o punk surgiu como uma nova alternativa ao já desgastado emblema de “paz e amor”. Essa nova geração trazia o retorno ao *rock’n’roll* básico, além de criticarem o idealismo das gerações anteriores. O que prevaleceria agora era o ideal *no future* (não haverá futuro).

Exclamava a música *Condenado* do grupo Ratos de Porão: “Não há esperança para eu e você”. Diferente da interpretação niilista dada pela imprensa a esse movimento, o ideal *no future* tinha a intencionalidade de mostrar as contradições sociais e mesmo que não dizendo objetivamente, superá-las.

Desde o surgimento de bandas como o Sex Pistols, The Clash, The Damned entre outras, o punk conseguia traduzir através de uma ação estética a realidade de muitos

jovens descrentes com os novos rumos da sociedade, já não tão atuante como o áureo 1968. Este movimento parecia a resposta para a ânsia de expressão de uma parcela da juventude.

Se o Sex Pistols, entre músicas de no máximo três minutos, contestava padrões com o lema “*Anarchy in the U.K.*”, no subúrbio de um país de terceiro mundo apareceria algo novo e inquietante, punks do Brasil com características próprias:

Em sua grande maioria, garotos moradores dos subúrbios e periferias, de famílias de trabalhadores de baixa renda, que ouviam rock e viviam em busca de informações, novos discos e tendências musicais, sentiram-se atraídos pelos sons, imagens, ideias e visual de rua dos grupos punks da Inglaterra. (CARMO, 2000, p.146).



Figura 1 - Punks em Juiz de Fora/ MG - por Humberto Nicoline.

Agora traduzidos em língua tupiniquim, a anarquia caótica pregada na Europa se adequaria a um “Pânico em SP”, ou como completa o sociólogo Carmo (2000), o punk nacional não se tratava de uma mera cópia importada, mas uma identificação adaptada à realidade local.

Se a década de 1970 brindou uma parcela da juventude inglesa com o *punk rock*, o Brasil bebeu na década de 1980 uma nova fórmula musical, o *hardcore*. Essa nova vertente dentro das vias punk surgiu da necessidade de renovar o que já estava sendo gasto pela grande mídia. Surgia um subgênero com sonoridade mais rápida, agressiva e muitas vezes incompreensível.

O hardcore foi berço de várias bandas por todo país: Olho Seco, Armagedom, Ratos de

Porão, Lobotomia, Brigada do Ódio, Câmbio Negro, Atack Epilético dentre várias outras que soaram seus ruídos de revolta em cada centro urbano. Todo esse cenário nas grandes e médias cidades onde o movimento se adentrou tornou-se uma premissa para os discursos dos fanzines sobre o cotidiano punk.

2. UM HISTÓRICO SOBRE OS FANZINES

Surgido na já longínqua década de 30 do século XX, o termo fanzine trata-se de um neologismo formado pela contração dos termos *fanatic* e *magazine* - revista do fã para o fã -, e teve sua origem com o informativo de ficção científica *The Comet*, editado pelo americano Ray Palmer.

Apesar do surgimento ainda na década de 1930, a denominação de fanzine segundo Magalhães (2003) foi criada na década posterior. Essas primeiras produções que caracterizavam uma insatisfação com os grandes meios, alavancaram uma série de produções zineiras².

De sua origem pra cá são mais de 80 anos desse rebuliço apaixonante tal como ainda descreve Magalhães (2003), onde o gênero de ficção científica foi o precursor, passando pelos fanzines de quadrinhos, ainda na geração do mimeógrafo, até na década de 1970 com a popularização a baixo custo da fotocopadora e o surgimento do movimento punk.

Contestadores desde sua origem, os fanzines iniciavam uma nova época com o surgimento do punk. A ousadia, a autogestão como forma de protesto e as novas maneiras de narrar as formas do cotidiano, tudo isso numa bricolagem desorganizada, caótica, seria uma nova maneira de fazer não mais imprensa alternativa, mas independente.

2- O termo zineiro aqui se refere à cena fanzineira, tal como punkzines mencionado posteriormente faz referências aos fanzines punk.

3. INSCRIÇÃO DO COTIDIANO PUNK ATRAVÉS DOS FANZINES

“Não diga mais não a si próprio. Deixe tudo explodir”

Inocentes

Seguindo as pistas do método sociológico aplicado na língua, tal qual nos diz o filósofo da linguagem Bakhtin (2009), estudaremos o ato enunciativo, afirmação de natureza social, ligada às condições comunicacionais, ou seja, às estruturas conflituosas. A partir disso, arriscaremos a interpretação do movimento punk através do conceito de cotidiano, ou seja, a vida dos indivíduos. Ao definirmos o mesmo sobre esse conceito, analisaremos como os punkzines das décadas de 1980 e 1990 compreendem as contradições sociais e constroem o movimento através de sua escrita. Para isso faremos abaixo uma breve introdução sobre os mesmos.

A década de 1970 sem dúvida foi um marco não só para o gênero zineiro como também para o movimento juvenil. Era o surgimento do punk como descrito na primeira parte, uma ótica alternativa de interpretar a sociedade, e agora protagonizado segundo a socióloga Abramo (1994), como sendo uma vertente contracultural constituída em grande parte por jovens vindos da classe baixa.

O ideal de *faça você mesmo!* significou uma nova forma acionária, onde grupos considerados subversivos buscavam outras referências de vida para a formação de uma consciência social. Essa subversão significava um rompimento com o discurso ideológico³ até então dentro da música, imprensa, bem como a própria sociedade.

A autogestão alavancou diversas produções dentro do movimento punk. O ato de produzir, dominar a técnica que em grande parte encontra-se nas mãos da classe dominante, carrega em si uma ética contestatória, acionária e alternativa.

3- O conceito de ideologia aqui trabalhado significa um conjunto de ideias que procura ocultar a origem nos interesses sociais de um grupo em particular na sociedade. Para Marx & Engels (2007) a ideologia conceitua-se como falsa consciência, com a finalidade de mascarar os índices de contradição social. Utilizando dessa premissa acrescentamos que ideologia trata-se de uma compreensão da sociedade, incluindo aí preceitos culturais dentre outros. Para além do verticalmente imposto, temos a formação de uma antítese onde grupos questionam instâncias ou vias do poder.

Os punks questionam o conformismo não apenas por parecerem e soarem diferentes (o que tem importância discutível), mas para colocar em xeque os modos de pensar predominantes. O conformista não se questiona sobre aspectos como trabalho, raça, sexo e sobre si mesmo porque suas ideias são determinadas por aqueles que o cercam. Já o não-conformista não se apoia nos outros para determinar sua própria realidade. (O'HARA, 2005, p.34).

O método acionário do movimento punk expandiu-se e imbricou-se no gênero zineiro primeiramente com o fanzine *Sniffing Glue* - 'Cheirando Cola' - editado pelo inglês Marky Perry, que em suas posteriores edições convoca muitos outros a produzirem por si mesmo.

Essa iniciativa de autogestão influenciaria uma quantidade significativa de novas produções, inclusive no Brasil com o pioneiro *Factor Zero*, editado por David Strongos, da banda punk paulista Anarcoólatras.

As novas produções dos fanzines punk nacionais trouxeram um novo método de contestação seguindo a trilha do anarquismo, mesmo que ainda indefinidamente: "A nossa luta não é para entrarmos nos 'padrões' sociais, mas para mostrar que nem tudo que é bom pra eles é bom pra nós." (Cf. FZ, n.02, 198_).

Interpretando o ato enunciativo sob a óptica de Bakhtin (2009), entendemos que cada palavra "[...]" se apresenta como uma arena em miniatura onde se entrecruzam e lutam os valores sociais de orientação contraditória. A palavra revela-se no momento de sua expressão, como um produto da interação viva das forças sociais." (p. 67).



Figura 2 - 1ª edição do fanzine punk Factor Zero. Editado por David "Strongos".

Uma primeira geração de punkzines no país que começara a surgir, mesmo que prematuramente, reinscrevia um movimento que já estava constituído em países como Inglaterra e Estados Unidos, mas no Brasil começava a soar suas primeiras composições próprias. Esse novo meio midiático, diferente do jornalístico, produzia vias alternativas ao signo ideológico de mercado apropriado pelas grandes instâncias. Embora Bakhtin (2009) descreva esse signo como plurivalente, observa-se que a classe dominante possui interesses em torná-lo monovalente⁴.

Essa produção de vias alternativas remete a um novo tipo de imprensa agora “popularizada” pelos punkzines, bem como a inscrição de um movimento de caráter próprio que começara a surgir. Todo esse cenário é uma peça chave para entendermos como se construíram as características das produções zineira na década de 1980 e como houve uma melhor compreensão do ponto de vista político nos punkzines e no movimento, ambos imbricados, para compreensão dos discursos do cotidiano.

• Os primeiros percalços dos punkzines na década de 1980:

O fanzine *Factor Zero* editado pelo David Strongos foi sem dúvida o pioneiro para uma nova geração zineira que surgia. Como já dito anteriormente, o Brasil vivia uma nova fase do punk, o *hardcore*; completando com um movimento que já estava germinado e maturava suas posições políticas em relação à década anterior.

O *hardcore* iniciou uma fase onde o punk saía da moda para começar a se constituir como movimento, e sem dúvida os fanzines cumpriam um papel chave para apreendermos um pouco do que foi o movimento nesta época:

O aspecto mais importante está no fato de o fanzine ser uma espécie de porta-voz do movimento que afirma tratar da realidade, do dia-a-dia dos punks. Uma vez que qualquer punk pode fazer o fanzine, tem-se que aceitar a pluralidade de opiniões e

4 - O entendimento de signo ideológico trata-se de uma “segunda” via (agora permeando a linguagem) ao conceito de ideologia como mascaramento de conflitos, assim visto em Marx & Engels (2007). É importante ressaltar que a obra de Mikhail Bakhtin, “Marxismo e filosofia da linguagem”, teve sua primeira edição (1929) na então URSS anos antes da edição de Marx & Engels “A ideologia alemã” em 1933.

posições no interior do próprio movimento. (OLIVEIRA, 2006, p.23).

O entendimento de porta-voz aqui trabalhado nos fanzines tem uma conceituação pública, que pertence e se une a um determinado grupo, diferente da grande mídia publicizada, que possui a técnica, mas não ecoa voz aos que possuem. Esse conceito é essencial para entendermos como os punkzines reescrevem e conceituam o cotidiano do movimento em suas páginas.

O conceito de cotidiano aqui trabalhado refere-se ao que a socióloga Agnes Heller (2004) define como a vida do indivíduo, um envolvimento entre particular e genérico. É no cotidiano que se coloca em funcionamento todos os sentidos, sentimentos, ideias e ideologia.

Neste ponto usaremos para a análise três punkzines paulistas: *Factor Zero* (FZ), já mencionado anteriormente; *1999*, editado por Clénira e outros punks; e o *Espectros do Caos* (EC), que na única edição analisada não discrimina a autoria. Todos editados entre a primeira metade da década de 1980.

Ao usarmos como pontapé inicial uma citação do historiador e pedagogo Oliveira (2006) onde o mesmo interpreta a evolução dos primeiros punkzines nacionais que passavam de meras descrições das bandas para a reflexão crítica sobre o cotidiano, temos uma premissa para analisarmos os três punkzines descritos acima. Nossa premissa inicial é de que essa primeira geração na década de 1980 se constituiu em dois cenários ambivalentes. Primeiro, uma nova constituição de imprensa ao mesmo tempo em que se contrapunha à oficial, e a outra na inscrição do cotidiano punk.

Se a técnica de inscrição dessa nova categoria era até então de domínio da grande imprensa, que muitas vezes pejorativamente a definia como jovens que protestavam “contra tudo e todos”; os punkzines, ou como podemos definir essa nova imprensa independente,

5 - Palavras descritas na coluna do Arthur da Távola, no jornal O Globo do Rio de Janeiro, com a matéria título “Os punks invadem o Brasil e a TV deve estar de olho”. A mesma descrevia os últimos acontecimentos sobre o punk que foram exibidos em programas como o Fantástico em 1982 entre outros.

diferente da alternativa que figurava na época do regime civil-militar no Brasil, inscreveram e representavam o que o movimento punk ansiava.

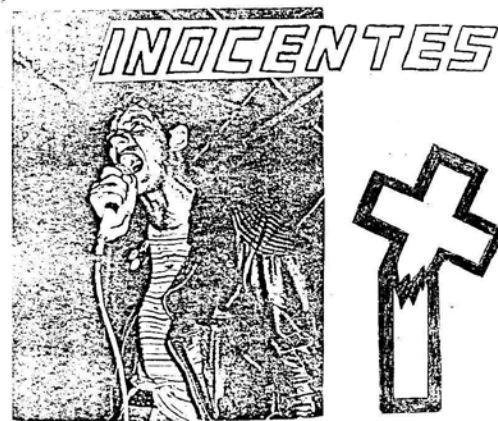
A noção de imprensa independente aqui trabalhada remete ao que Magalhães (2009) define através do caráter amador, “[...] livre das amarras do mercado, da imposição das grandes tiragens, da linguagem consensual para um público genérico.” (p.107). Ou seja, podemos interpretar sempre uma imbricação entre objetividade e subjetividade para definirmos esse conceito de independente.

Esse meio de imprensa independente norteava-se pelas poucas vivências para criarem vias opostas ao tradicional com experiências vividas no momento, na sociedade e muitas vezes sem estrutura sólida dos meios: “Eu não sei como se escreve um editorial, na verdade não sei nem o que é isso, mas um sujeito me disse que isso é importante”. Relatava o editorial da edição de número zero do *Factor Zero*.

A contraposição ao grande monopólio da imprensa muitas vezes se dava pela insatisfação com a distorção do punk produzido pela mesma. Essa primeira geração de punkzines nacional constituía novos meios para o movimento agora advindos do próprio movimento.

Essa inscrição através da autoprodução tinha um caráter de revisar tudo aquilo “massificado” pela grande imprensa sobre o movimento: “Nós, os punks, não somos adeptos da violência, ao contrário, nosso visual e música agressiva são justamente um protesto contra a violência camuflada de que somos vítimas dia após dia.” (Cf. EC, n.01, 1984).

Os punkzines além de traduzirem o cotidiano do movimento, nessa época serviram



Depois da grande decepção do Rio de Janeiro, o grupo Inocentes conseguiu se reabilitar, e mostrou isto no show de lançamento de seu "EP" "Miséria e Fome", no dia 04 de Julho na PUC. Muitos garotos se aglomeravam para assistir a apresentação de uma das mais famosas bandas do Brasil. Depois de uma grande apresentação do Ratos de porão chegamos a pensar que não haveria mais animo para assistir a apresentação deles.

1999

Figura 3 - 5ª edição do fanzine 1999. Matéria sobre a banda punk Inocentes. Editado por Clenira e outros punks.

principalmente como organizadores coletivos; cumprindo assim o papel conceitual de fanzine e que nesse momento exercia uma tarefa fundamental em um movimento que estava se articulando: a vivência de fãs/ativistas.

Apesar de não se discutir muito as bases políticas do movimento punk, se fechando muitas vezes ao recorte sobre bandas do gênero, ainda assim restavam espaços para conscientização: “Outra coisa a ser dita aqui é que já se vê pessoas confundindo Anarquia com violência, isto é tão ridículo quanto as mesmas pessoas que fazem esta confusão, confundem punk com rock.” (Cf. FZ, n.02, 198__).

Outros se dedicavam a entender essa “nova” vertente que estava nas entranhas do punk, o *hardcore*. Procurando conceituar, discutir e negar que essa vertente tinha vindo para ofuscar o punk rock. O meio utilizado para entender esse novo gênero eram as experiências cotidianas, numa discussão que até hoje se encontra em voga no movimento, onde muitos ainda tentam fracionar radicalmente o punk. (Cf. 1999, n.05, 1983).

Observa-se que mesmo com alguns entraves, essa primeira geração da década de 1980 cumpriu um papel fundamental como anteriormente dito. Alicerçaram uma base sólida para o que viria a ser construído posteriormente, discutindo algumas premissas sobre o punk que serviram de uma crítica mais sólida. É importante enxergar que as gerações não se excluem, e sim há momentos que se estranham como outros que se completam, tornando-se assim essenciais para a constituição das mesmas.

• **1990 e o anarco-punk: evolução da revolução:**

Surgido entre as décadas de 1970 e 1980 na Europa, com as bandas precursoras do gênero, *Crass* e *Conflict*, o movimento anarco-punk só se difundiu no Brasil entre a segunda metade da década de 1980 e o começo da década de 1990.

Para um entendimento inicial sobre o anarco-punk usaremos um conceito do sociólogo Oliveira (2008) ao definir como uma vertente do punk que possui “práticas de contra-cultura radicalmente anticapitalistas e anti-Estado, que apresenta uma aparência (expressão) fragmentária e constitui-se de (um núcleo) conteúdos anarquistas.” (p.79-80).

Completando essa definição, é necessário entendermos a contracultura punk como uma categoria juvenil que se autorrenova. Desde os primórdios na década de 1970 temos uma evolução do punk passando pelas vias do *hardcore*, anarco-punk, *noisecore*, *crustcore*, *street-punk*/oi! entre outros subgêneros.

Quando citamos essas vertentes que nasceram no berço punk, é necessário entendermos essa evolução não em um tempo linear, mas como uma “raiz” que por mais que se tente apreender, não é possível se definir um começo ou um fim. Estamos tratando de um movimento que se reconstrói, se adapta ao mesmo tempo em que entra em conflito com cada realidade de uma região ou país.

Da mesma forma, temos essa constante evolução da revolução nos punkzines, onde a estética bricolada e uma narrativa caótica são apenas algumas pistas para compreendermos um pouco desse gênero nos fanzines.

Para esse tópico usaremos como análise três fanzines que por mais que não resumam as características de toda a década, conseguem apreender algumas noções do que foi essa geração, são eles: *Agonia Revoltante* (AR), editado por Renato “Curse”; *Gesto de Revolta* (GR), editado por Feio e André e por fim o *Protesto Kaótiko* (PK), editado por Júlio “Porra”.

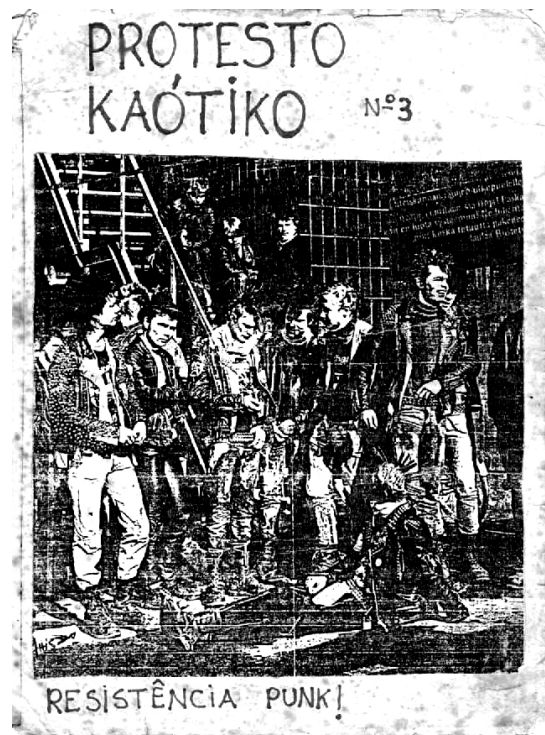


Figura 4 - 3ª edição do fanzine Protesto Kaótico. Editado por Júlio “Porra”.

Diferente da geração anterior, essa geração trazia uma maturação de cunho político, localizando cada vez mais o movimento punk dentro do anarquismo⁶. Interpretaremos esse novo viés através do anarquismo proposto pelo geógrafo russo Piotr Kropotkin (1842-1921).

Kropotkin (2007) norteava o princípio básico do anarquismo na negação do egoísmo absurdo e da opressão, bem como da moral imposta. Conceituava essa que já se fazia presente nos fanzines anarco-punks dessa época, onde se começavam uma autocrítica das ações no movimento.

O punk se constituía agora não mais como uma bagunça ou uma nova fórmula de fazer música, mas “[...] um movimento cultural de luta e ação direta, de liberdade de expressão e de comportamento.” (Cf. AR, n.19, 1995). Ou seja, estamos tratando de um movimento que rompe além das barreiras musicais que já havia fincado e assim constituía-se como uma minoria que defendia também outras minorias: “[...] oprimidos grupos como: homossexuais, por achar que todos têm direito de opção sexual sem ser discriminado, grupos de negros, feministas e outros grupos de atividades alternativas e libertárias.” (idem).

Constituíam-se novas características que, segundo O’Hara (2005), negavam cada vez mais ações restritivas a exemplo do sexismo, onde os punkzines cumpriram um papel essencial criticando e convocando boicotes para grupos, fanzines ou atitudes consideradas repressoras dentro do movimento.

Mesmo o anarco-punk tendo suas características próprias em cada região ou país, estamos tratando agora de uma vertente que seguia a premissa internacionalista do anarquismo, ou seja, onde as partes se constituíam num todo indivisível.

Além da negação a atitudes opressivas e o apoio a grupos minoritários na sociedade, os punkzines inscreviam novas formas sociais onde questões objetivas como o monopólio

6 - É importante destacar que mesmo o anarco-punk se constituindo como uma grande parcela do punk na década de 1990, ele ainda se constituía como uma parte de um todo bem mais amplo.

do capital internacional, guerras por interesses espoliadores eram contestados (Cf. GR, n.03, 1996).

Há quase que constantemente a necessidade de retorno às raízes do punk para a autocrítica. Esse “retorno” às antigas formas serve como uma base que sustenta a crítica sempre permanente em um movimento que se constrói de maneira dialética, sem se fechar numa síntese:

O movimento punk surgiu por volta de 1976 na Inglaterra, com alto teor de rebeldia na forma musical e de vestimentas, causando espanto na sociedade. [...] O punk tenta mostrar em sua maneira de se vestir o conformismo, a pobreza e a miséria do povo, e a revolta desta minoria perante a sociedade. [...] o maior inimigo do punk é o governo. ‘Moda é sinônimo de alienação’.

(Cf. GR, n.03, 1996).

Essa forma do movimento enunciar socialmente modelava outros significados na ideologia do cotidiano punk. Bakhtin (2009) define as bases para o que podemos definir como “ideologia do cotidiano”, onde se produz e se estabelece os sentidos, os signos dentro de uma “arena” conflituosa. Ao entendermos esse conceito vemos como o signo punk era compreendido na sua produção, não se tratava apenas de uma negação pura, tal como era visto na primeira geração dos punkzines, mas o combate às opressões sociais que também residiam ideologicamente no movimento.

Esse novo signo através do anarco-punk reinscrevia um movimento não mais ligado a uma rebeldia sem causa. “Não vamos sustentar nenhum governo que venha nos alugar. Não precisamos ser governados, e nem tampouco submetidos à uma ordem hierárquica.



Figura 5 - 19ª edição do fanzine Agonia Revoltante, editado por Renato “Curse”. Matéria intitulada Rede Globo: 30 anos de lavagem cerebral.

[...] Sem líderes.” (Cf. PK, n.03, 199__). Essa embate anti-hierárquico incluía críticas às burocracias capitalista e stalinista soviética.

Além dessas características apreendidas nos punkzines da década de 1990 temos a convocação para a militância punk/anarquista. Entendendo essa militância, nos apropriaremos ao que é descrito por Kropotkin (2007): “sem a luta de todos os dias, para que chamar-se revolucionário? A ideia e a ação são inseparáveis, se a ideia tem ascendência sobre o indivíduo; e, sem ação, a própria ideia atrofia-se.” (p.35).

Compreende-se que um movimento de características urbanas se constitua em sua urbanidade, entendendo aqui urbanidade como a ação, ou seja, a militância punk em seu ambiente, as ruas.

• ***Sobre a conceituação em gerações:***

Ao separarmos aqui os punkzines nacionais em gerações dividindo entre as décadas de 1980 e 1990, entendemos não como fase histórico-linear. Apesar de fecharmos em duas décadas compreendemos que essas duas gerações estão em constante enraizamento, estranhamento e evoluções.

A divisão em gerações surge da necessidade de entendermos as particularidades que cada época interpreta as formas sociais já abordadas. Além de como cada uma se articula dentro do movimento e se representa nele.

É importante evocarmos novamente a colocação que Oliveira (2006) nos diz ao definir as diferenças dos punkzines em sua fase inicial, 1982, que tratavam principalmente das bandas, para posteriormente “[...] 1984 os fanzines refletiam mais sobre o cotidiano não só dos punks, mas também do país”. (p.40).

Ou seja, por mais que tentemos apreender, repartir em épocas, o gênero fanzine (e no caso específico os punkzines) deixa muitos pontos ainda para se compreender. Onde aspectos como o próprio ato de autogestão e o grande intercâmbio na troca de conhecimentos dentre outros são valorizados nessa imprensa zineira.

4. CONSIDERAÇÕES SOBRE O COTIDIANO PUNK

“Você nasceu para mandar, eu nasci pra desobedecer”
Cólera

Se a cada época histórica a juventude tinha suas características próprias, a juventude punk constituída como movimento teve o lazer como uma das práticas estéticas de agir socialmente. E é através de meios como o lazer que o punk se manifestou:

O lazer, para os jovens, aparece como um espaço especialmente importante para o desenvolvimento de relações de sociabilidade, das buscas e experiências através das quais procuram estruturar suas novas referências e identidades individuais e coletivas [...] O lazer se constitui também como um campo onde o jovem pode expressar suas aspirações e desejos e projetar um outro modo de vida. (Abramo, 2004, p.61-62).

Temos a concepção do cotidiano em que o ser muitas vezes não se reconhece na alteridade, e onde praticamente não há formas para expressão do que Heller (2004) entende como o particular e o genérico. Porém a autora ainda lembra que embora a vida cotidiana seja um terreno propício de alienação, a priori “[...] não é de nenhum modo necessariamente alienada.” (p.38).

O lazer e suas diversas formas inerentes é o que poderíamos chamar de espaços de

reconhecimento e funcionamento do movimento punk para agir na vida cotidiana. É através da cotidianidade que o indivíduo/grupo constitui sua identidade social.

Essa cotidianidade exige a militância no movimento através da ação social para o entendimento das contradições vividas, onde muitas vezes o ser não se enxerga enquanto acionário, mas como uma extensão do capital, constituindo-se apenas no individualismo. O individualismo aqui tratado não se refere ao que Heller (2004) entende como individualidade, ou seja, a forma particular de se reconhecer entre o genérico. Entendemos então o cotidiano como um espaço de expressão, de ação entre as contradições sociais.

Para entendermos sobre como a identidade punk é constituída apropriaremos o que a autora usa como particular e genérico:

Todo conhecimento do mundo e toda pergunta acerca do mundo motivados diretamente por esse “eu” único, por suas necessidades e paixões, é uma questão da particularidade individual. “Por que vivo?”, “Que devo esperar do todo?”, são perguntas desse tipo. [...] Também o genérico está “contido” em todo o homem e, mais precisamente, em toda atividade que tenha caráter genérico. (Heller, 2004, p.20-21).

É através de questionamentos como os descritos pela autora que o ser se reconhece e compreende seu papel social. Ao tratarmos de um movimento crítico das formas sociais, temos o entendimento de que o punk tenta, mesmo que muitas vezes imaturamente, compreender essa forma individual/genérica.



Figura 6 - Punks nas ruas.
Geração “No Future”.

O termo imaturo no caso não tem um significado pejorativo, refere-se a uma compreensão do vivido para o entendimento da vida cotidiana. Esse vivido dos jovens com faixa entre 13 a 20 anos, ou seja, um período em que demarca a construção do indivíduo acionário, com pouca experiência, surpreende de como os mesmos encaram e agem em meio às contradições sociais.

Contradições essas que muitas vezes relegam o punk a um signo “estranho”, ou a outras formas pejorativas de tratar o movimento. Constitui-se então o estranho que não se reconhece frente ao absurdo, ou seja, o que eles interpretam como caos urbano; e o absurdo, que não reconhece aquele estranho na sociedade.

Podemos utilizar o que Heller (2004) diz como o caráter representativo, provocador, para entendermos como esse movimento contracultural tenta modificar essa ordenação da sociedade. Lembra ainda a autora que “[...] a condução da vida não pode se converter em possibilidade social universal a não ser quando for abolida a superação a alienação.” (p.41).

A partir do pensamento da autora compreendemos que mesmo um grupo específico, ou seja, constituindo apenas uma pequena parcela da sociedade e não um movimento popular, germina sua interpretação, compreensão e questionamento no cotidiano ideológico. Esse questionamento é o que nos leva a compreender como o punk inscreve-se na alteridade.

É através da negação enquanto prática, princípio em que se alicerçou o discurso punk, que compreendemos o agir socialmente de um movimento moldado em contradições ideológicas, posições políticas, música, imprensa, arte; contracultura enquanto emancipação do ser social.

- ABRAMO, Helena Weldel. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Editora Página Aberta, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail (V.N. Volochínov). **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. São Paulo: Hucitec Editora, 2009.
- CARMO, Paulo Sérgio. **Culturas da rebeldia: a juventude em questão**. São Paulo: Senac, 2000.
- HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 7.ed. - São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2004.
- KROPOTKIN, Piotr A. **O princípio anarquista e outros ensaios**. São Paulo: Editora Hedra, 2007.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã: crítica da mais recente filosofia alemã em seus representantes Feuerbach, B. Bauer e Stirner, e o socialismo alemão em seus diferentes profetas (1845-1846)**. São Paulo: Boitempo, 2007.
- MAGALHÃES, Henrique. Fanzine: comunicação popular e resistência cultural. In **Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual | Faculdade de Artes Visuais**. - V. 7, n.1 (2009). Goiânia-GO: UFG / FAV, 2009.
- MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Editora Marca de Fantasia, 2003.
- O'HARA, Craig. **A filosofia punk: mais que barulho**. 1.ed. - São Paulo: Radical Livros, 2005.
- OLIVEIRA, Antônio Carlos de. **Os fanzines contam uma história sobre punks**. São Paulo: Editora Achiamé, 2006.
- OLIVEIRA, Vantiê Clínio Carvalho de. **O movimento anarco-punk: a identidade e a autonomia nas produções e nas vivências de uma tribo urbana juvenil**. Natal: Edição própria, 2008.

Fanzines

1999. Número 05, 1983.

Agonia Revoltante. Número 19, 1995.

Espectros do Caos. Número 01, 1984.

Factor Zero. Número 00, 1981.

Factor Zero. Número 02, 198__.

Gesto de Revolta. Número 03, 1996.

Protesto Kaótico. Número 03, 199__.

PROJETO MAMUTE: UM ESTUDO DE CASO DE ENSINO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO AÇÃO VOLUNTÁRIA EM ESCOLA PÚBLICA

Autor: Alberto Ricardo Pessoa¹

Resumo: O objetivo deste artigo é apresentar um estudo crítico de um estudo de caso de uma proposta de ensino voluntária em uma escola pública de 1º e 2º graus, abrangendo desde concepção da proposta, implementação, dificuldades e resultados obtidos.

Desenvolvendo os resultados apresentados na dissertação de mestrado intitulada “Quadrinhos na educação: Uma proposta didática na educação básica”, consideramos que o estudo de caso necessita de uma revisão crítica e apontamentos pedagógicos de pesquisadores como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Will Eisner. Dentro dessa linha de pensamento, este artigo se propõe a estabelecer conceitos técnicos e teóricos que propiciem a conjectura de um curso voluntário na educação básica.

Palavras-chave: Educação. História em Quadrinhos. Interdisciplinaridade.

1- Formação inicial em Educação Artística (Faculdade de Artes Alcântara Machado), Mestrado em Artes Visuais (Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita – UNESP – SP) e Doutorado em Letras (Análise de Discurso na Universidade Presbiteriana Mackenzie). Atualmente, atuando na docência de cursos de graduação em Comunicação em Mídias Digitais na Universidade Federal da Paraíba Contato: professoralbertopessoa@hotmail.com

1. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DEFINIÇÕES

As histórias em quadrinhos são uma linguagem difícil de ser definida por possuir diversos elementos que se imbricam formando uma mídia de sintaxe e gêneros complexos. Diversos pesquisadores procuram um conceito preciso para as histórias em quadrinhos, o que, naturalmente, resulta em opiniões convergentes e divergentes.

Will Eisner concebe as histórias em quadrinhos como arte sequencial, e distingue a narrativa gráfica dos quadrinhos. Para Eisner (2005, p. 10), a narrativa gráfica é uma descrição genérica para qualquer narração que use imagens para transmitir idéias enquanto que quadrinhos estruturam-se conforme disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como acontece nas revistas em quadrinhos.

Scott McCloud (1995 p. 9) entende que a conceituação de Will Eisner é ampla demais para especificar essa linguagem e complementa afirmando que as histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

Por fim, Vergueiro (2004, p. 31) afirma que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação; o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude.

No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam. O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa, e juntos constroem uma sequência narrativa capaz de prover, ao receptor, subsídios necessários para compreensão da história

que se plasma nos quadrinhos.

A maioria dessas nomenclaturas e definições utilizadas exigem do docente que quer trabalhar com histórias em quadrinhos ampliar o seu repertório de leituras sobre gêneros, estilos, histórias, culturas a serem exploradas em sala de aula.

2. UM ESTUDO DE CASO: PROJETO MAMUTE – CURSO DE DESENHO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O Projeto Mamute, criado oficialmente em 07 de Agosto 2003 na escola estadual Ibrahim Nobre, em São Paulo, nasceu com o intuito de oferecer a comunidade daquela escola princípios básicos na produção de histórias em quadrinhos.

Os resultados concretos do projeto puderam ser vistos através da divulgação em sites especializados em quadrinhos como o Universo HQ, Ligazine, em exposições como o HQ Festival, Arte pela Paz e Traços Criativos e do Recanto da Arte.

O Projeto Mamute prioriza a produção e a reflexão acerca de histórias em quadrinhos, promovendo a troca de experiências entre os alunos e profissionais da área de quadrinhos, ilustração e design, objetivando a descoberta de talentos e orientação de projetos, para que o aluno consiga se expressar com essa linguagem.

A proposta foi sendo aperfeiçoada e hoje ela atua em três frentes pedagógicas: A primeira e mais importante é o ensino virtual, com postagens de aulas virtuais no espaço www.professoralbertopessoa.blogspot.com. Essa estratégia faz com que qualquer pessoa interessada em aprender elementos pertinentes na construção de história em quadrinhos aprenda no seu tempo e com possibilidades de contatos com o docente através das redes

sociais ou pelo e-mail.

Outra estratégia são reuniões com desenhistas e entusiastas em eventos como desenhos coletivos. São encontros descontraídos dos quais os desenhistas desenharam em folhas coletivas com técnicas diversas e com isso há trocas de informações e de aprendizado.

Por fim, as aulas presenciais são ministradas atualmente na Universidade Federal da Paraíba, ainda em ambiente voluntário, do qual qualquer pessoa pode frequentar. Atualmente estamos no segundo semestre de curso, sempre com turmas pequenas, entre seis à dez alunos.

Abaixo segue algumas sugestões de elementos que podem ser considerados para o docente que pretende ensinar histórias em quadrinhos como estratégia complementar de ensino.

3. ELEMENTOS DE APRENDIZAGEM COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Na produção das histórias em quadrinhos, o autor é, muitas vezes, o escritor, desenhista, arte finalista e colorista. Em sala de aula, este trabalho pode ser individual ou em grupo.

Para completa compreensão das histórias em quadrinhos é necessário entender o suporte de publicação desse gênero, ou seja, o projeto editorial a que a história se destina, se para ambiente impresso ou para a web. Ao docente, cabe observar os elementos técnicos das histórias em quadrinhos e considerar a importância educacional em sua disciplina ou em atividades interdisciplinares.

A tirinha é a estrutura básica de uma história em quadrinhos. O quadrinho, em sua menor célula, a tira, condensa uma série de elementos da cena narrativa, que por mesclarem

diferentes signos, possuem um alto grau informativo, constituindo um instante específico ou uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para compreensão de uma determinada ação ou acontecimento.

No caso das histórias em quadrinhos a linguagem pode adquirir a gradação de uma tira cômica a uma história seriada sem fim, com aprofundamento da mensagem e seus respectivos mecanismos de representação verbal e visual.

O docente pode examinar com os alunos os elementos verbais e não verbais de uma tirinha e demonstrar como a construção de sentido é possível com a intersecção das duas linguagens.

Quando separamos os elementos integrantes dos quadrinhos, temos uma interpretação diferente daquela em que a leitura é feita na conjunção dos elementos verbais e não verbais.

Para ilustrar este nosso pensamento, apresentamos uma tira de histórias em quadrinhos produzida para o artigo. Ela será fragmentada em texto verbal e não verbal.

– Nenê, não aguento mais essa história de perder as coisas! Relógios, blusas, dinheiro... Só não perde a cabeça porque tá colada no corpo!

– Não é bem assim, mamãe!

Vide figura abaixo.

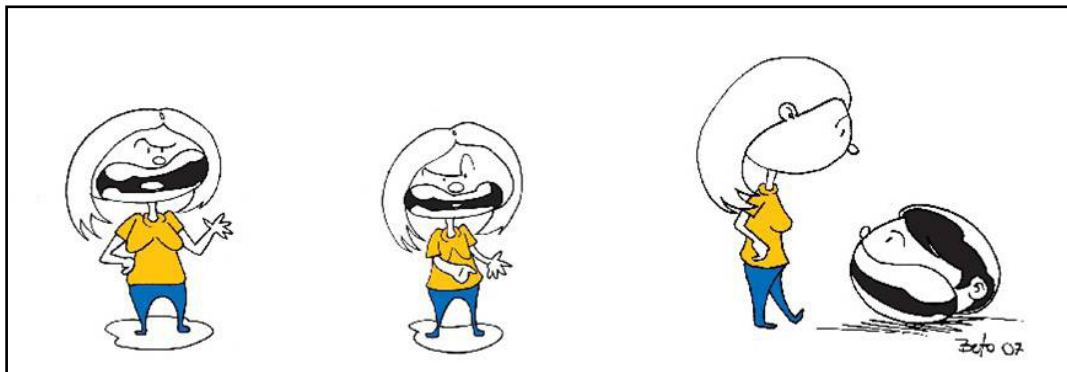


Fig. 1: História em quadrinho sem texto verbal

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2010).

A linguagem não verbal apresenta para seu receptor uma situação ainda menos clara. Inicialmente aparece uma mulher com expressão corporal e facial de insatisfação. A cena se repete e na última sequência ela se depara com uma cabeça no chão.

Mesmo em histórias que não possuem texto verbal, será no uso de onomatopéias e signos reconhecíveis pelo leitor que o quadrinho não verbal irá ser compreendido.

Por fim, a leitura da história em quadrinhos, na sua completude:



Fig. 2: História em quadrinho completa.

Fonte: Arquivo pessoal do autor (2010).

Com a junção dos textos, mesmo com o grotesco da cena em que a mamãe encontra a cabeça do filho, é explícito que o autor quis fazer uma alusão às reclamações que mamãe estava realizando, principalmente à frase “só não perde a cabeça porque tá colada no corpo!” Nesse quadrinho absurdo é plausível a figura de uma cabeça viva, falante e que se relacione normalmente com a personagem.

Apenas em uma tira é possível explorar um amplo espectro de análise das personagens, desenhos, cores, intenções e compreensão de texto verbal e não-verbal. O aluno que se depara com esta mídia aprende e reflete, dependendo de como o professor trabalhe em sala de aula.

É interessante que o docente desenvolva a capacidade do aluno de leitura e de interpretação de textos. Nestas atividades, o discente pode desde ler a história completa, como se concentrar em um único quadro com imagens e texto e a partir dali criar sua própria história.

As pesquisas podem ser orientadas para os elementos não verbais, como anatomia utilizada para representar as personagens, a estilização que irá determinar o limite entre arte do artista e a necessidade de representar graficamente a personagem com elementos reconhecíveis para o leitor, a anatomia expressiva, tanto facial quanto corporal, o cenário em que está inserido, as cores que irão definir o visual da personagem e os tipos que irão contracenar com a protagonista.



Fig. 3: Bryan Hitch's Ultimate Comics Studio
Fonte: HITCH (2010, p. 111)

No verbal, as marcas que precisam ser pesquisadas são referentes ao modo de expressar da personagem, seja com amigos, inimigos e até mesmo com o leitor.

A linguagem verbal vai reforçar, nos quadrinhos, a origem desta personagem. Personagens estrangeiros podem ter em seus diálogos a presença frequente de expressões oriundas de seus países de origem, ou expressões que reflitam sua personalidade. O verbal é reforçado pelo uso de balões, caixas de texto e tipografia estilizada, tudo com a intenção de garantir um traço de autenticidade à personagem.

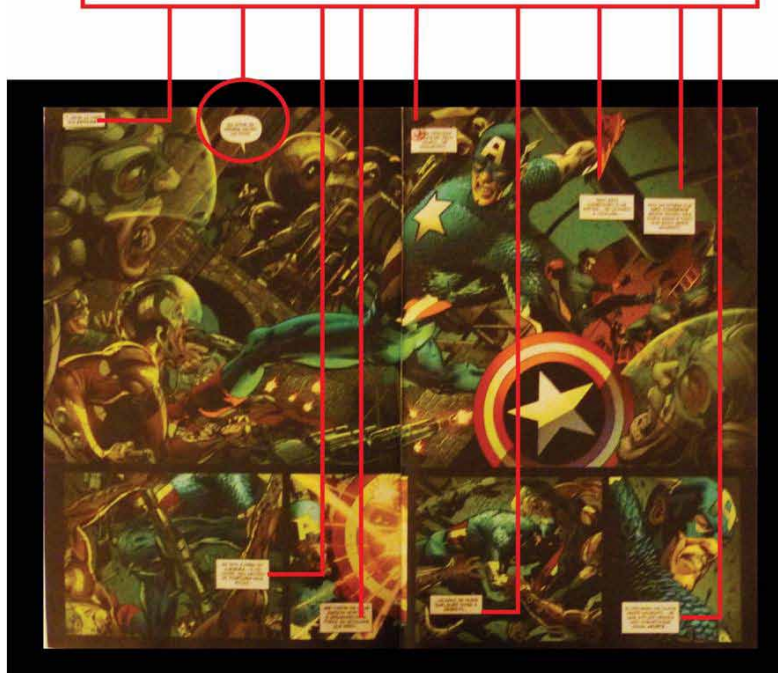


Fig. 4: Capitão América:
Renascimento
Fonte: HITCH (2010, p. 08 - 09)



Fig. 5: *Superboy, the boy of steel*
Fonte: JOHNS e MANAPUL
 (2010)

Uma aula de redação que utilize a prática de histórias em quadrinhos irá oferecer processos de organização e criação de histórias que nem sempre a redação convencional proporciona.

Story line é usado pelos roteiristas quando a escrita de uma história em quadrinho ou a criação de uma personagem está em seu estágio embrionário. Essa técnica consiste em escrever de maneira sucinta a trama básica que o roteirista vai desenvolver com o artista.

O *story line* contém: o cenário ou introdução, o problema, a ação que mostra como a personagem lida com o problema, a solução e o desfecho.

O roteiro dá ao artista uma visão exata do que o escritor deseja e cabe a ambos suprir as deficiências que tanto a linguagem verbal como a visual possuem quando transportados para as histórias em quadrinhos, como imagens estáticas, desprovidas de som ou movimento.

A intersecção destes elementos se dá por conta do balão de texto. Como já mencionamos, antes do balão, as histórias em quadrinhos eram todas legendadas, diminuindo a força do diálogo direto entre personagens e transformando a história em quadrinhos em uma história ilustrada, ou seja, com imagens e textos que recebiam uma leitura diversa desta em que essas linguagens se oferecem para serem lidas em conjunção.

Com a dinâmica e gênero escolhido para produzir as histórias em quadrinhos, o aluno define os tipos de discursos que serão inseridos na história.

Os discursos são considerados uma forma de narrar uma história, e dentro das histórias em quadrinhos temos diversas formas de narração.

Narração subjetiva – Toda a história será narrada em primeira pessoa, geralmente por uma personagem protagonista. Essa narrativa simula acontecer em tempo real com as ações

ilustradas nas páginas ou no passado.

Narração onisciente – A história será contada em terceira pessoa e o narrador tem consciência de todos os elementos da história. Ele sabe exatamente o que as personagens pensam, o que vai fazer e como vai terminar a história.

Narração complementar – Neste caso a narração é fragmentada por diversos tipos de discursos, geralmente interpretadas pelas personagens da história. É um tipo de história mais complexa de ser produzida, pois requer do escritor senso de organização, interpretação das expressões que cada personagem irá usar e busca pela unidade da história, que será difícil de obter, uma vez que é uma história retalhada, formada por diversos discursos.

Na verdade, podemos considerar o quadrinho como um palco onde devemos dispor os objetos e personagens em harmonia para atender as necessidades do leitor para compreender a história (ex: local, tempo, personagens centrais e secundários e etc.).

Para o aluno que deseja ser um autor de histórias em quadrinhos essa percepção crítica é fundamental, pois além de saber escrever, desenhar e estabelecer as tonalidades de cores adequadas, fazer a intersecção entre a imagem e a palavra com o uso do balão de texto, o autor precisa envolver o leitor na atmosfera criada para a história, e isto só se consegue ao criar uma narrativa que desperte o prazer da leitura.

Ambrose e Harris (2009, p.110) consideram que as imagens podem ser manipuladas para alterar sua aparência, enfatizar ou obscurecer certos aspectos ou isolá-las completamente para uso em um *design*.

Douglas Keller (*apud* Carlos e Silva 2009, p. 15), considera que ler imagem criticamente implica aprender como apreciar, decodificar e interpretar imagens, analisando tanto a

forma como elas são construídas e operam em nossas vidas, quanto o conteúdo que elas comunicam em situações concretas.

A compreensão da imagem nas histórias em quadrinhos requer uma interação entre o artista da arte sequencial e o leitor, pois a história retrata situações concretas, mesmo quando se trata de temas de ficção ou fantasia. Cenários, animais, tecnologia, expressões faciais são elementos essenciais que precisam estar em sintonia entre o criador e o receptor.

A motivação da personagem é outro fator que o autor precisa se preocupar na sua construção. Para tanto, o autor pode pesquisar biografias de personalidades famosas, ou basear-se em experiências vividas por parentes, amigos ou nos próprios acontecimentos ocorridos em sua vida.

O contexto é importante para a construção da personagem. Nele se inscrevem a cultura, período histórico, classe social, profissão, hobby, crenças, grau de instrução, entre outras coisas, que irão moldar os valores, aspirações e emoções da personagem.

A construção da personagem envolve tanto a criação de sua forma de se expressar e sua compleição física quanto sua motivação, seu comportamento psicológico.

A personagem Capitão América, de Stan Lee e Bill Everett, foi criada como um garoto franzino chamado Steve Rogers que, ao fazer parte de um experimento chamado Soro Super Soldado, adquiriu um corpo perfeito e, após treinamento com os melhores professores de diversas artes da guerra, foi enviado à Alemanha para integrar ao exército aliado na Segunda Guerra Mundial sob o codinome Capitão América. Suas reações são calcadas em seus valores patrióticos e no conceito de justiça, entendido sob a ótica ocidental e defendendo os interesses de sua pátria.

Ziraldo, ao criar sua versão de Capitão América na série *Zeróis*, explorou outra face do

Capitão América, a do herói que luta contra bandidos, não necessariamente antipatrióticos, ou sequer vindos de alguma guerra. Ao final do dia, o herói está tão cansado que, mesmo próximo de uma bela mulher, ele cai de sono; afinal, não é fácil combater o crime, e o Capitão, dentro do contexto ziraldiano, reage como um trabalhador que teve uma jornada exaustiva de trabalho. É uma personagem que condiz com o pensamento latino, com uma postura irônica, retirando o mítico da personagem criada por Lee e Everett.

A personagem coadjuvante deve ser criada com este cuidado até para o autor ter mais liberdade de criação dos enredos em que ela atua. Protagonistas como *Superman* ou o *Menino Maluquinho* possuem características sólidas, tanto em personalidade quanto em estereótipo. A personagem coadjuvante também é rica por ser flexível no acréscimo de detalhes; ela pode representar a inversão dos valores do herói.

A cor é um elemento essencial à leitura não verbal por ser um meio de distinção da personagem, do evento ou linha temporal na qual a história se passa.

A cor transmite ao leitor as emoções. O autor precisa considerar o contraste, clareza e leitura de suas cores para que sua mensagem chegue de maneira íntegra ao leitor. Se uma personagem está nervosa, a cor vermelha fica acentuada. Caso a personagem esteja pálida, tons claros irão representar essa situação. A personalidade pode ser representada pelos tons das roupas.

Ao estudar a cor, o docente pode propor um exercício em que o aluno faça uma adaptação de determinada passagem literária para os quadrinhos.

As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas como uma atividade lúdica em que a ausência da cor tenha significados importantes.

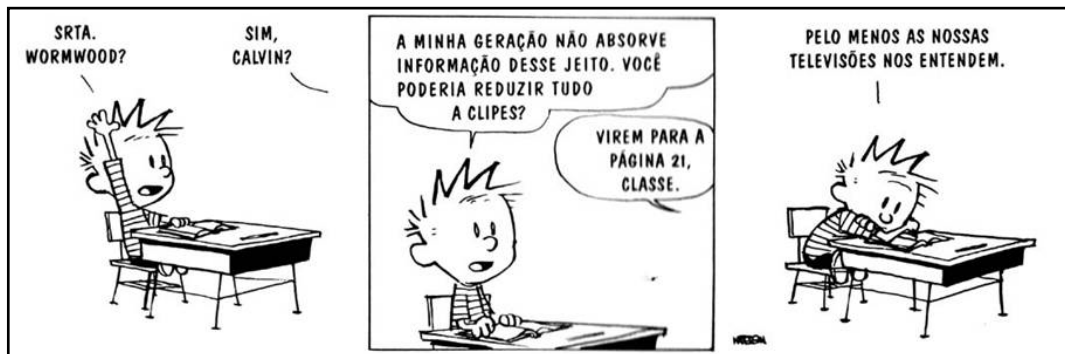


Figura 6: Calvin e Haroldo
Fonte: Waterson (1996, p. 9)

O docente que deseja trabalhar com histórias em quadrinhos deve pesquisar o impacto da cor nas páginas e nas personagens. Entender alguns conceitos da cor vai ajudar a explicar para o aluno o que determinada história em quadrinhos quer passar e se a colorização ajudou ou não na construção de sentido da história.

Para Timothy Samara (2010, p.83), há poucos estímulos visuais tão potentes quanto as cores; elas são uma ferramenta de comunicação extremamente útil.

No entanto, o significado transmitido pelas cores, por resultar da reflexão de ondas de luz transmitidas pelos olhos para um órgão interpretador – o cérebro –, também é profundamente subjetivo.

O mecanismo de percepção das cores é universal entre os seres humanos. O que fazemos com as cores logo que vemos, porém, é outra história, e controlá-las visando à comunicação depende do entendimento de como suas qualidades ópticas se comportam.

As cores estimulam no ser humano diversas sensações que podem definir determinadas ações quando em face de um objeto, animal, comida, paisagem, etc.

Um dos elementos primordiais para compreensão do texto verbal nas histórias em quadrinhos é o uso adequado da tipografia². Cabe à tipografia dar forma ao conteúdo, sendo importante na transmissão de uma mensagem, pois se trata de mensagens específicas de personagens para o leitor.

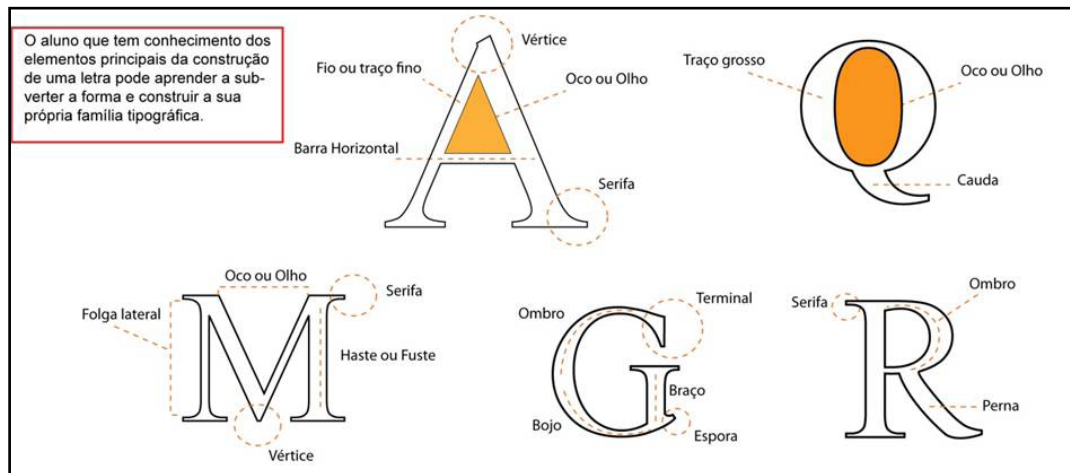


Fig. 7
Fonte: Acervo do autor (2010)

Por exemplo, se a personagem possuir uma origem nórdica, como *Thor*, uma personagem mitológica, a tipografia será baseada em caracteres representativos dela. Lidar com tipos é a mesma coisa que controlar a voz de alguém: o autor deve utilizar a tipografia como na qualidade de uma voz. O *design* tipográfico é visível e porque não, um meio de áudio do leitor. Neste caso, o balão sofre alterações no seu *design*, tornando um elemento que reforça a força do texto e a personalidade do protagonista.

A tipografia não é usada apenas como uma forma de tratar visualmente o texto verbal. Ela também pode adquirir elementos não verbais e ter seu significado assimilado por todos os

2 - Para maiores estudos na área da tipografia, ver ROCHA (2005).

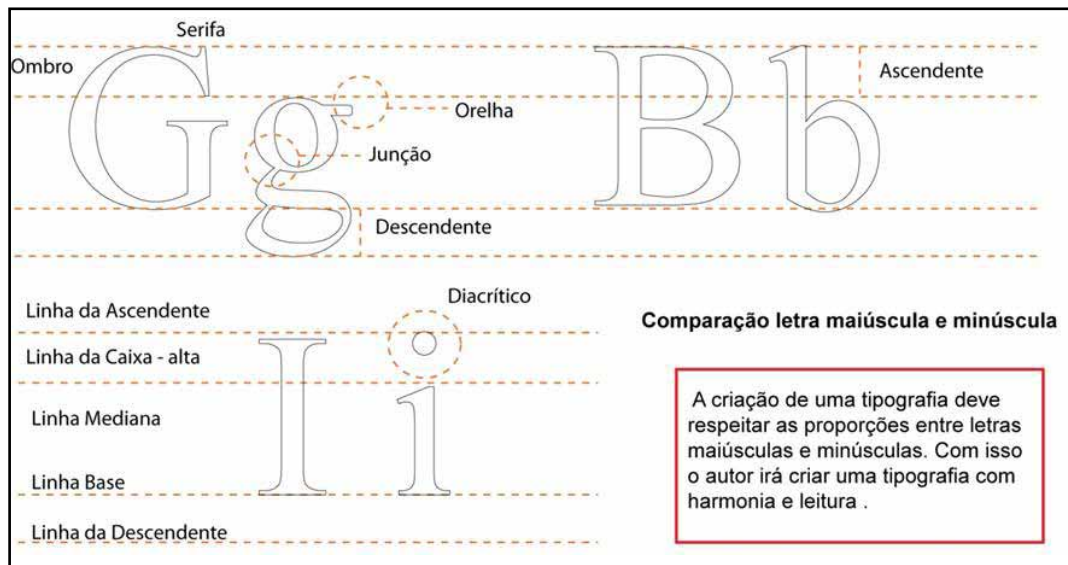


Fig. 8
Fonte: Acervo do autor (2010)

filtros de percepção – visual, emocional, intelectual.

A tipografia se torna essencial como meio de mensagem em qualquer história em quadrinhos.

A perspectiva age como orientador para o leitor entender o estado emocional que o quadrinho quer passar. A perspectiva aliada ao design também acentua diferenças dos quadrinhos nos diferentes países onde são produzidos.

A perspectiva nos quadrinhos é essencial também como um veículo educacional, pois a criança começa desenhando figuras bidimensionais, ou seja, chapadas e sem noção de



Fig. 9
Fonte: Acervo do autor (2010)

profundidade.

Por fim, no estudo das histórias em quadrinhos, é interessante que se insira também o tópico de publicação, para que o aluno compreenda como uma história pode ser publicada e a importância disso. As histórias em quadrinhos são uma linguagem, um meio de comunicação.

O aluno como editor precisa ter em mente que a mensagem precisa ser clara e de simples assimilação. Para tanto é essencial que o design da publicação seja sóbrio e contenha elementos inovadores na concepção da sua forma.

O docente entra como um orientador deste processo, mostrando o quanto o planejamento

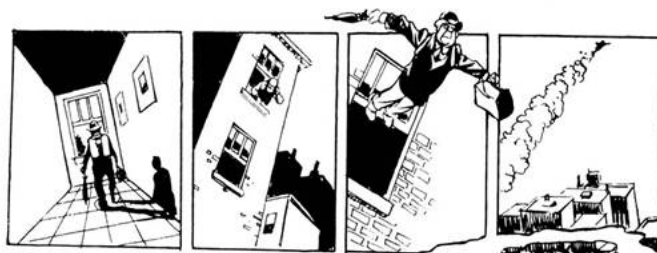


Fig. 10: Duas sequências contando a mesma história sob perspectivas de cenas diferentes
Fonte: Eisner (2001, p. 98, 99)

é fundamental para que nenhuma mensagem seja mal interpretada e tendo muito cuidado para não dispersar elementos de forma aleatória e comprometer a comunicação.

Por fim, no estudo das histórias em quadrinhos, é interessante que se insira também o tópico de publicação, para que o aluno compreenda como uma história pode ser publicada e a importância disso. As histórias em quadrinhos são uma linguagem, um meio de comunicação.

O aluno como editor precisa ter em mente que a mensagem precisa ser clara e de simples

assimilação. Para tanto é essencial que o *design* da publicação seja sóbrio e contenha elementos inovadores na concepção da sua forma.

O docente entra como um orientador deste processo, mostrando o quanto o planejamento é fundamental para que nenhuma mensagem seja mal interpretada e tendo muito cuidado para não dispor elementos de forma aleatória e comprometer a comunicação.

Desta maneira, o docente acaba por promover uma atividade que extrapola os limites da escola e influencia o modo de expressão e criação daquele aluno.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A definição das histórias em quadrinhos é uma tarefa bastante complexa, pois os estudiosos do assunto apresentam entendimentos variados acerca da natureza dessa linguagem plurimedial.

Deste estudo, concluímos que o docente pode ministrar aulas de leitura e de criação de tiras em quadrinhos como recorte de estratégia de aula, mas se ele optar por orientar projetos em histórias em quadrinhos, precisa conhecer as peculiaridades e diferenças entre tiras em quadrinhos e os *comics*, por exemplo.

Com esta iniciativa, o aluno passa a ter um repertório amplo de gêneros das histórias em quadrinhos e o professor poderá orientar projetos com maior liberdade de criação.

O docente pode criar atividades interdisciplinares com histórias em quadrinhos que privilegiem o espaço multimídia da escola. As histórias em quadrinhos estão se adaptando às novas mídias graças a autores que estão optando por suportes diversos do impresso. Essa

adaptação vai ao encontro das necessidades dos alunos de serem pessoas aptas a lidar com linguagens diversas e suas respectivas tecnologias.

É necessário que o docente agregue ao aluno novas práticas de leitura escrita criação de imagens e oralidade, sem perder de vista a atualização tecnológica que o aluno precisa conhecer.

Este ciclo de conhecimento cria autonomia nos usos de linguagens em sala de aula e o papel do professor passa a ser o de orientador de projetos. Para isso, é necessário oferecer ao professor conhecimentos técnicos acerca da linguagem que ele pretende utilizar em sala de aula. São saberes que podem ser ministrados como histórias em quadrinhos ou que sejam realizados mediante um recorte técnico em uma dada atividade.

Atualmente muitos docentes estimulam a leitura e criação de histórias em quadrinhos de forma lúdica sem levar em consideração aspectos técnicos ou estéticos que envolvem o trabalho que o aluno realiza. Com esse tipo de atividade se desperta a sensibilização do aluno em relação aos quadrinhos, no entanto, se quisermos que o aluno se torne um indivíduo capaz de ser autônomo no uso de diferentes linguagens, a prática lúdica não basta. É preciso o ensino técnico e posteriormente a orientação reflexiva sobre a produção do aluno.

Construímos a idéia de que tanto as histórias em quadrinhos enquanto linguagem e mídia como a educação são beneficiadas quando uma se insere no contexto da outra.

O aspecto mais relevante deste consórcio é o entendimento de que a produção de histórias em quadrinhos deve se vista como um projeto interdisciplinar, que pode gerar novos questionamentos e revisões de conteúdo. Deste pensamento partem muitos estudos que consideram as histórias em quadrinhos como meio de criação de conteúdo e não apenas como meio de assimilação de conteúdo.

Neste artigo esperamos ter dado mais uma resposta a essa pergunta de construção simples, mas de respostas múltiplas. Temos plena convicção de que muitas outras respostas ainda podem ser encontradas.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico: Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial: princípios e práticas do lendário cartunista** (Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide). 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas Gráficas de Will Eisner** (Trad. Leandro Luigi Del Manto). São Paulo: Devir, 2005.

HELLER, Steven. **Linguagens do design: Compreendendo o design gráfico**. São Paulo: Edições Rosari, 2007. (Coleção Fundamentos do Design).

HITCH, Bryan. **Bryan Hitch's ultimate comics studio**. Cincinnati: David & Charles Publish, 2010.

_____. **Capitão América Renascimento**. História publicada em Os Novos Vingadores nº82. São Paulo: Panini Comics, 2010.

JOHNS, Geoff; MANAPUL, Francis. **Superboy, the boy of steel**. Nova Iorque: DC Comics, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 2º edição. São Paulo: Makron Books, 2005.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos jardins de Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PESSOA, Alberto Ricardo; UTSUMI, Luciana Miyuki Sado. **A formação do professor e as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Bernardo do Campo: ACADEMOS -

Revista Eletrônica da FIA. Vol.V, n.5, 2009.

_____. **Histórias em quadrinhos: um Gênero Imagético.** In: FERREIRA, Dina Maria Martins (org.). *Imagens: O que fazem e significam.* São Paulo: Annablume, 2010.

ROCHA, Claudio. **Projeto Tipográfico - Análise e Produção de Fontes.** São Paulo: Rosari, 2005.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis.** São Paulo: Bossa Nova, 2006.

DOS ZINES AOS BIOGRAFICZINES: NARRATIVAS VISUAIS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO CONTINUADA DE DOCENTES-PESQUISADORES¹

Gazy Andraus²

Elydio dos Santos Neto³

Resumo: O Biograficzine é um fanzine que tem por objeto as histórias de vida: narrar experiências de vida e formação tendo como objetivos o autoconhecimento, a partilha de narrativas pessoais com outros interessados, o trabalho com as imagens e o desenvolvimento de autoralidade. Este trabalho apresenta uma experiência vivida com biograficzines no Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo, no processo formativo de docentes-pesquisadores. Além de expor, de maneira sucinta, a gênese e importância dos zines, relatamos a origem desta experiência, o seu desenvolvimento, o processo de construção dos biograficzines e apresentamos uma narrativa escolhida entre os biograficzines resultantes⁴.

Palavras-chave: Narrativas visuais, fanzines, biograficzines, autoralidade.

1 - Este trabalho foi inicialmente apresentado como Comunicação Oral no IV Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás em junho de 2011.

2 - É coordenador e professor do curso de pós em Docência no Ensino Superior da FIG-UNIMESP, pesquisador do Observatório de Quadrinhos da ECA-USP, autor de HQ autorais adultas de temática fantástico-filosófica e editor independente de fanzines. - gazy@yahoo.com.br

3 - Professor Adjunto no Centro de Educação da UFPB. É pesquisador do Observatório de Quadrinhos/ USP; do Grupo de Pesquisa Humor, Quadrinhos e Games/ UFPB e do Grupo de Estudos e Pesquisa Paulo Freire/ UMESS. - elydio@gmail.com

4 - Link para download do arquivo: <http://www.megaupload.com/?d=J4KH2QG8>

O biograficizine é um fanzine (do inglês fanatic + magazine : revista do fã) que tem por objeto as histórias de vida: contar experiências de vida e formação tendo como objetivos principais o autoconhecimento, a partilha de narrativas pessoais com outros, o trabalho com as imagens e o desenvolvimento de autoralidade. Esta experiência foi vivida no Mestrado em Educação da Universidade Metodista de São Paulo, com a participação dos autores deste texto. A experiência ocorreu em dois semestres: a primeira vez, no primeiro semestre de 2008, no Seminário Temático “Formação de Educadores, narrativas autobiográficas e histórias em quadrinhos”; a segunda vez, no primeiro semestre de 2009, no Seminário Temático “Cultura Visual e Formação de Educadores: um estudo a partir das histórias em quadrinhos”.

O ponto de partida da experiência foi a consideração de que houve um tempo em que se acreditava que para formar bem um professor/a era suficiente o domínio intelectual do conteúdo que ele/a iria ministrar além, é claro, do conhecimento de algumas técnicas didáticas. De fato, durante um tempo em que as relações educativas estiveram marcadas pela formalidade e, em muitos casos, pela atitude burocrática tanto do professor/a como dos alunos/as, talvez isso tenha sido suficiente, mas hoje, com certeza, embora sejam saberes muito importantes não são, contudo, suficientes.

Vivemos um tempo em que está mais claro, para nós professores/as, que a construção do conhecimento se faz no contexto da relação pedagógica, isto é, no encontro entre o professor/a como pessoa e os/as alunos/as como pessoas. E como desenvolver capacidade dialogal, escuta sensível, autonomia e autoralidade sem autoconhecimento? Sem rever, nas raízes da própria trajetória formativa, as tendências educativas que estabeleceram as bases da postura de hoje? Sem partilhar estas experiências com outros/as colegas e, na troca, aprender com o/a outro/a? Estas foram as nossas primeiras motivações que nos levaram à experiência com o biograficizine, que nasceu dos fanzines.

Os fanzines têm uma história longa que vai das actas diurnas romanas, passando pelos

menestréis e bardos medievais, trabalhos do artista, do século XVIII, William Blake, bem como as cartas lidas e copiadas no Renascimento, encontrando os primórdios dos jornais e, por fim, chegando a criação de jornais, revistas e fotocopiadoras que baratearam e facilitaram esse desenvolvimento, até culminar nos fanzines (ou zines), mídias paratópicas e revistas temáticas independentes extremamente diversificadas e criativas.

Como já dissemos anteriormente, o biograficizine é um fanzine que une as duas necessidades formativas que destacamos acima. Retomar a trajetória formativa pessoal, com a provocação da pergunta: Como me tornei o ser humano profissional que sou hoje? E partilhar, utilizando imagens e a linguagem das histórias em quadrinhos, muito presente nos zines, a reflexão sobre a própria trajetória com outras pessoas envolvidas no mesmo tipo de processo formativo.

Como foi desenvolvido num ambiente de mestrado em educação, foi necessário estar atento àquilo que são objetivos deste segmento formativo: a formação do pesquisador na área da educação e o aperfeiçoamento de sua ação como docente do ensino superior. Para isso encontramos em Antonio Nóvoa (1988), Christine Josso (1988) Franco Ferrarotti (1988) e Paulo Freire (1982) elementos teóricos que nos guiaram no trabalho com histórias de vida e formação.

Para atender a todas estas necessidades o trabalho foi organizado por etapas ao longo das quais foi sendo construída, de maneira crítica e reflexiva, a trajetória formativa e foi sendo elaborado o biograficizine: uma narrativa visual sobre a experiência formativa dos mestrandos no formato de um fanzine muito específico, pois notadamente autobiográfico.

Oficinas, mostras, diálogos em torno da fanzinagem, dos quadrinhos e, depois, a mão na massa mediante as tarefas de criar um roteiro, desenhar, recortar figuras, fazer colagens, compor a própria narrativa foram algumas das atividades que ocuparam os mestrandos após os estudos teóricos sobre as histórias de vida e formação.

Escolhemos o biograficizine resultante da oficina “Helena em: E a história continua... Sempre!”, de Maria Helena Negreiros e José Luis O. Junior, seja por conta da qualidade das imagens elaboradas para narrar a experiência de Helena como professora, seja por conta da profundidade contida na conjugação imagem-texto, própria da linguagem dos quadrinhos.

A ilustração da capa do biograficizine já é, por si só, uma imagem e uma metáfora muito interessante da profissão professor/a: Helena se equilibra sobre uma pilha de livros e, ainda, equilibra três pratos girando sobre varetas em cada uma das mãos e em um de seus pés. A imagem sugere a tensão, o esforço, o cansaço, o empenho permanente de equilíbrio para manter-se como professor/a. Será possível suportar isso o tempo todo?

De fato, na primeira página da narrativa de Helena, ela já aparece no chão com os pratos quebrados, os livros espalhados e com a experiência de “exercitar a tristeza, o medo, a insegurança e porque não, o cansaço negado por tanto tempo”. A narrativa sugere que é um momento de crise que exige retomar a própria história para tentar compreender, se possível, o que está sendo vivido. E assim Helena começa uma viagem imagética que se inicia em Mossoró, no Rio Grande do Norte e chega a São Paulo, passando pelas escolas em que estudou, pela formatura até ver-se frente ao desafio de subir as escadas do campo da educação... Equilibrando pratos. No caminho uma surpresa: o poder/político – representado por um homem careca, de óculos escuros e que fuma charutos – lhe oferece um tapete mágico. A possibilidade de voar, mas sempre com muito que fazer: “Nos seus registros, família, nem sempre em primeiro plano, viagens, sonhos, medos, congressos, fóruns, seminários, defesas, retratações...”. E, de repente, quando a equilibrista de pratos está sendo admirada e aplaudida, acontece uma nova surpresa: o poder/político puxa-lhe o tapete. “O tapete era uma concessão, com tempo marcado para terminar, independentemente de minha dedicação... o vôo acabou! BUUUUUMMMMM!” Helena no chão... Aos cacos.

A narrativa termina com Helena juntando, com uma vassoura, os próprios cacos. E diz,

talvez sob inspiração de Walter Benjamin que afirma que as crianças constroem história a partir do lixo da história: “Sorriso no rosto, força nas mãos e coragem na alma! A história continua... Sempre!”.

O biograficizine de Helena nos parece um exemplo de como a narrativa visual pode servir não apenas aos processos de elaboração integradora das experiências vividas no campo profissional, no exigente caminho de profissionalização da carreira docente, mas também para retomar, de maneira expressivamente estético-prática, na formação continuada de professores, que “é impossível separar o eu pessoal do eu profissional”. Neste sentido a cultura visual emerge como um horizonte rico e interessante para a formação de docentes-pesquisadores, horizonte que, nos parece, precisa ser melhor considerado e explorado no referido campo.

REFERÊNCIAS

- ANDRAUS, Gazy. **A independente escrita-imagética caótico-organizacional dos fanzines: para uma leitura/feitura autoral criativa e pluriforme**. Trabalho apresentado ao Eixo 14 - Escritas, Imagens e Criação: Diferir no 17º. COLE. Campinas, julho de 2009.
- FERRAROTTI, F. Sobre a autonomia do método biográfico. In: NÓVOA, A. & FINGER, M. (Orgs.) **O método (auto) biográfico e a formação**. Lisboa, Ministério da Saúde, 1988. p.17-33.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 11ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- JOSSO, C. Da formação do sujeito... ao sujeito da formação. In: NÓVOA, A. & FINGER, M. (Orgs.) **O método (auto) biográfico e a formação**. Lisboa, Ministério da Saúde, 1988. p.35-49.
- MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

RAINE, Kathleen. **William Blake**. London: Thames & Hudson, 1970.

SANTOS NETO, Elydio dos. Reinvenção do educador, visualidade e fanzinagem. **Revista Debates em Educação Vol. 2, No. 3** (2010), Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas. <http://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao>.

Acesso em 29/04/2011.

ZAVAM, A. S. Fanzine: A Plurivalência Paratópica. **Revista Linguagem em (Dis) curso. v. 5, n. 1, jul./dez., 2004**. <http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0601/01.htm> <acesso em agosto de 2005>.

Para entender melhor a análise empreendida neste artigo, leia a seguir o biografizine *Helena*.

HELENA EM:

**E A HISTÓRIA
CONTINUA...**

SEMPRE!

MESTRADO EM EDUCAÇÃO
BIOGRÁFICZINE - JUNHO / 2009
PROF. ELYDIO DOS SANTOS NETO

AUTORES:
TEXTO: MARIA HELENA NEGREIROS
ILUSTRAÇÃO: JOSÉ LUIS O. JUNIOR

Parecia o fim. Equilibrar pratos entre livros e regras não foi tão desafiador quanto à dor de partir sem despedida, deixando o que me era caro, sem saber o que seria de seu destino.

Para muitos era só um trabalho, mas pra mim...

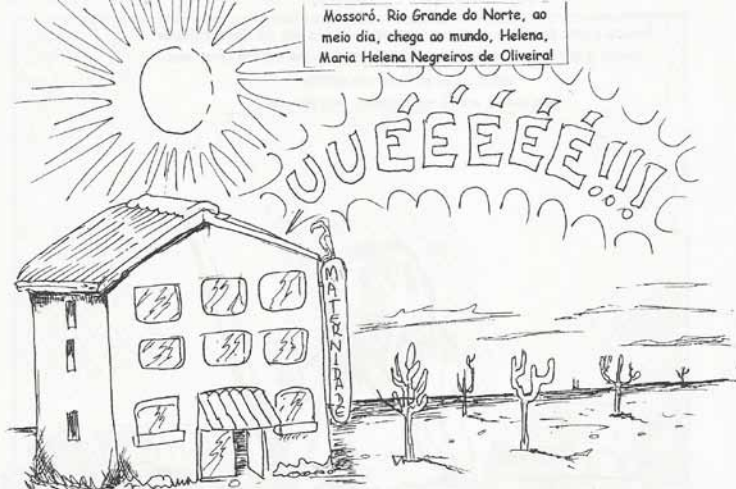


Exercitar a tristeza, o medo, a insegurança e porque não, o cansaço negado por tanto tempo.

Por onde a história recomeça? Talvez por mim. Onde e quando foi que me perdi de mim? E a minha história?



Mossoró. Rio Grande do Norte, ao meio dia, chega ao mundo, Helena, Maria Helena Negreiros de Oliveira!



Em casa, quietude, dedo na boca, calor e acolhimento materno. Quem precisa de mais alguma coisa?

Para minha mãe, sábia mãe, guerreira mãe, simplesmente mãe, eram necessários livros, muitos, diversos,

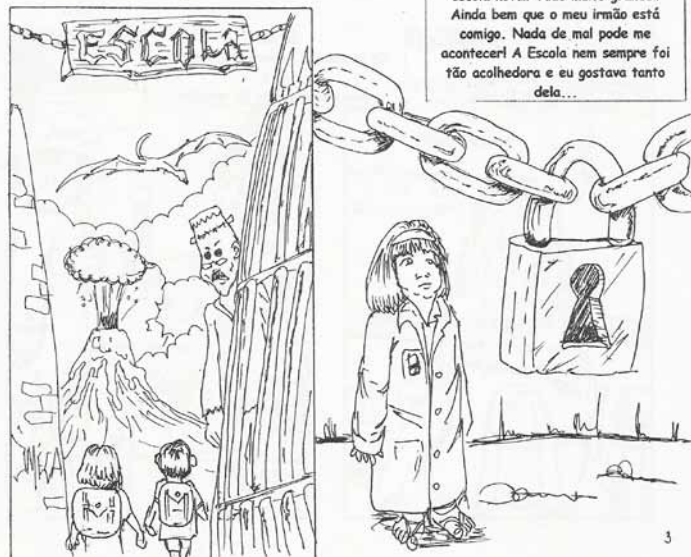


Mas a terra não acolheu seus filhos e a vinda para SP em busca de um destino melhor, foi inevitável.

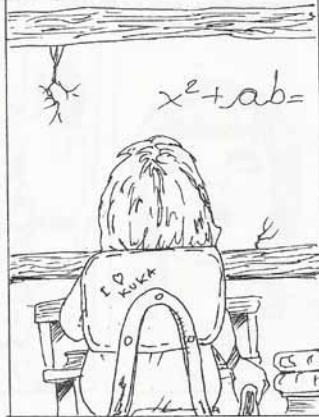
Chegada no Natal, quem é o tal Papai Noel, ele não vem?



Casa nova, vida nova, cidade nova, escola nova!! Tudo muito grandell! Ainda bem que o meu irmão está comigo. Nada de mal pode me acontecer! A Escola nem sempre foi tão acolhedora e eu gostava tanto dela...



O tempo fez a sua parte, ele passou.
Bancos, cadeiras, lousas, cadernos
eram os mesmos.



Eu não!
Os humanos à minha volta, também
não!
Uma etapa a mais foi vencida!



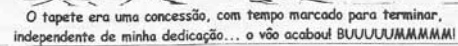
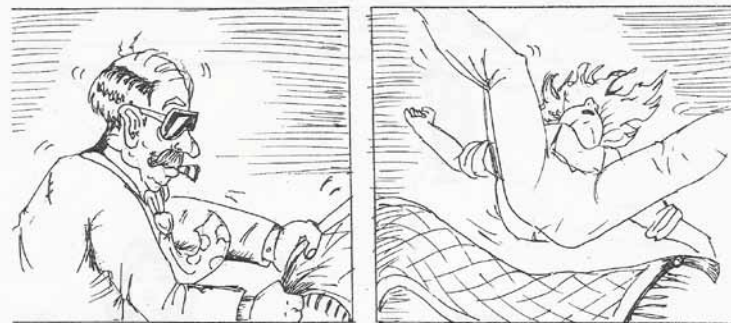
Mas ela era somente uma etapa, de um longo caminho de ousadia e sonhos
que poderiam ser percorridos... que tal equilibrar pratos?



Este caminho é de muito trabalho, mas de muitas possibilidades também! Se
beberes desta água, não te arrependerás... Um tapete voador, com uma
mala a tiracolo, na mala, o PODER, tão peculiar à política...



Nos seus registros, família, nem sempre em primeiro plano, viagens, sonhos, medos, congressos, fóruns, seminários, defesas, retratações...



Os pratos equilibrados não tinham mais razão de ser. Sobraram os cacos de mim, mas a porta não se fecha nunca, somos seres ilimitados, para o bem, para o mal, para a continuidade, para a busca de sentidos...



DANTE NO INFERNO

Autor: Marcelo Bolshaw Gomes¹

Resumo: Compara-se aqui o texto da *Divina Comédia*, escrita por Dante Alighieri no século XIV, com o DVD de animação *Dante's Inferno: um épico animado* (2010), ressaltando a síntese mitológica realizada dentro da narrativa em um enquadramento ético cristão nos dois trabalhos e o acréscimo na narrativa digital de enredos psicológicos (as lembranças de Dante das Cruzadas) e de combates com criaturas infernais – que não existiam na narrativa original.

Palavras-chave: Estudos das Narrativas. Mitologia. Banda desenhada (animação).

1- Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2006). Professor adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, ministrando a disciplina Sociologia da Comunicação nos cursos de radialismo e publicidade e a disciplina Política e Comunicação Midiática no mestrado de Estudos da Mídia. Coordenador do Núcleo de Estudos sobre Animação e Histórias em Quadrinhos (NEAHQ - grupo de extensão).

1. INTRODUÇÃO

Dante's Inferno: Um épico animado é um filme de animação em DVD direto lançado em 09 de fevereiro de 2010. O filme é um *spin-off* de *Dante's Inferno*, um jogo eletrônico de ação-aventura em terceira pessoa publicado pela *Electronic Arts* e desenvolvido pela *Visceral Games* (antiga *EA Redwood Shores*) e *Artificial Mind and Movement* (versão PSP) – escrito por Will Rokos e também lançado em 2010.

Tanto o filme como o game baseiam-se na primeira parte da obra *Divina Comédia* de Dante Alighieri (o Inferno), porém além de lutas contra demônios e personagens de outras narrativas clássicas em cada um dos nove círculos infernais cruzados pelo próprio Dante (o escritor também conta sua história na terceira pessoa) em busca da amada Beatriz, há também um enredo explicativo (o seu passado como cavaleiro nas Cruzadas) em que o herói se confronta com a lembrança de seus pecados. No jogo, no entanto, o jogador controla a personagem Dante apenas nos combates durante sua viagem pelo inferno. O confronto ético com o próprio passado (a reflexão sobre os próprios pecados) não faz parte das exigências necessárias para passar para o próximo nível do jogo, representado pelo ciclo infernal seguinte; enquanto, no filme, a saga interior do herói é mais importante do que seu desempenho nas lutas externas.

Ambos, o filme de animação e o videogame, considerados esses acréscimos de enredos interior e exterior, seguem fielmente o texto original escrito no século XIV.

A *Divina Comédia* é uma síntese cristã de toda mitologia anterior realizada na perspectiva cristã, não apenas a mitologia clássica dos gregos e romanos, mas das mitologias arcaicas, em que a visita ao Inferno e às regiões subterrâneas não era nenhuma novidade. As deusas Inanna, da Suméria; Istar, da Babilônia; e Deméter, dos gregos, foram algumas das que desceram aos infernos para se tornarem senhoras dos três domínios (Céu, Terra e Inferno).

Também, nos tempos patriarcais, vários heróis alcançaram a imortalidade descendo aos infernos. Há ainda os livros dos mortos (egípcio, tibetano, entre outros) que relatam o percurso da alma após a morte e que também podem ser interpretados como narrativas iniciáticas.

O historiador das religiões Mircea Eliade associa essa jornada à noção de ‘Centro do Mundo’. Para ele, o simbolismo do centro faz parte do universo das sociedades arcaicas. O universo foi criado a partir desse centro (também chamado de ‘umbigo do mundo’) e é uma passagem tanto para os infernos subterrâneos como para regiões celestiais. Tal é o sistema simbólico das sociedades tradicionais, do qual derivam as imagens cosmológicas, os mitos e concepções religiosas nas mais diversas culturas: os pilares ou totens, as montanhas sagradas, as árvores da vida, as escadas cósmicas são representações do *Axis Mundi* (ou eixo do mundo), em torno do qual o universo se organiza. Para os judeus, o monte Tabor é o Centro do Mundo, enquanto para os gregos é o Olimpo. O monte Meru dos hindus, o Himinghjo dos germânicos, o Haraberezaiti dos iranianos, a Kaaba dos islamitas – todos são passagens verticais para outras dimensões e se situam no Centro do Mundo dessas cosmovisões. Eliade acredita que nas sociedades mais antigas a “imagem visível deste pilar cósmico é, no céu, a Via Láctea”, que se expande a partir da constelação Ursa Maior (polo norte estelar) e se direciona para constelação do Cruzeiro do Sul (polo sul estelar).

Para o simbolismo cristão, o Centro do Mundo é o Gólgota, em Jerusalém, lugar sagrado tanto da crucificação do Cristo como da queda de Lúcifer. A *Divina Comédia*, seguindo a estrutura simbólica da cabala e do esoterismo cristão medieval, propõe um universo formado por uma sucessão de quatro círculos concêntricos: o mundo dos homens; o Inferno, cuja a porta ficaria na terra santa, no centro do mundo; o Purgatório, cuja



a entrada ficaria no centro do nono círculo infernal; e o Paraíso Celeste, de onde a humanidade foi expulsa no *Gênesis* e para onde voltará no final dos tempos, através da Nova Jerusalém. O Inferno, por sua vez, é subdividido por nove círculos concêntricos e se torna mais profundo e terrível a cada nível, uma vez que os pecados menores estão logo nos primeiros círculos enquanto os mais graves situam-se nos últimos, próximos à passagem para o Purgatório.

Vejamos, então, como toda essa estrutura simbólica se coloca na narrativa tanto no texto original como em suas recentes versões audiovisuais.

2. ESTRUTURAS ARQUETÍPICA E DISCURSIVA

Em contraste com as tragédias que sempre terminam mal para seus protagonistas, a *Divina Comédia*, seguindo a classificação da época, é chamada de ‘comédia’ não por ser engraçada mas porque termina bem: Dante, o personagem, chega ao décimo céu e, com a ajuda de São Bernardo e da Virgem Maria, encontra-se com Deus. Curiosamente Dante, o escritor, faleceu logo em seguida à conclusão da obra em 1321. Apesar de se tratar de um poema de viés épico com propósitos filosóficos, com várias citações mitológicas clássicas, o autor tinha a intenção de escrever um texto popular, por isso o fez em toscano (um dialeto local de Florença) e não em latim, como exigia a erudição da época. Ele elaborou uma jornada iniciática para o herói cristão (narrador e protagonista da saga) estruturada como uma estória erudita de alcance popular. E conseguiu. Inspirou vários pintores durante séculos (Botticelli, Gustave Doré e Dalí – para citar os mais famosos) e se tornou “o primeiro e maior poeta do idioma italiano”.

O texto está dividida em três partes: Inferno, Purgatório e Paraíso. Cada uma de suas partes está dividida em cantos, compostos de Tercetos. A composição do poema é baseada no

simbolismo do número três (simbolizando a Santíssima Trindade). Cada estrofe tem três versos e cada uma de suas três partes contém 33 cantos. Os três livros da Divina Comédia são divididos em 33 cantos (sendo que o Inferno possui um canto a mais que serve de introdução ao poema), com aproximadamente 40 a 50 tercetos. No total são 100 cantos e 14.233 versos. Os lugares/partes do texto (o inferno, o purgatório e o paraíso) são divididos em nove círculos cada, formando no total 27 (três vezes três vezes três) níveis.

A narrativa possui ainda três personagens principais: Dante, narrador e protagonista; Beatriz, que personifica seu coração, sua Anima, o Sagrado Feminino; e Virgílio, autor da Eneida, poeta predileto de Dante-narrador, que personifica a razão e seu alter-ego masculino, seu Animus, que acompanha o seu ego-herói em sua jornada através do Inferno. E, em contraposição a essa estrutura ternária, está Lúcifer, antagonista central da narrativa.



Tabela 1 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado à *Divina Comédia* de Dante

Posição	Função	Modelo gerativo	Elementos narrativos	Divina Comédia
S1/S2	relação de contradição	eixo dos contrários	protagonista x antagonista	Dante x Lúcifer
~S1/~S2	relação de contradição	eixo dos sub contrários	ajudante x sociedade	Virgílio x Beatriz
S1/~S1	relação de contrariedade	esquema positivo	protagonista & ajudante	Dante e Virgílio
S2/~S2	relação de contrariedade	esquema negativo	antagonista & sociedade	Lúcifer e Beatriz
S1/~S2	relação de complementaridade	deixa positiva	protagonista + sociedade	Dante + Beatriz
S2/~S1	relação de complementaridade	deixa negativa	antagonista + ajudante	Lúcifer + Virgílio

Incluindo Lúcifer como antagonista na estrutura ternária de Dante, pode-se aplicar a metodologia analítica do Quadrado Semiótico Narrativo (GREIMAS, 1989) à *Divina Comédia*. O conflito central da narrativa (S1/S2) é entre o bem (Dante) e o mal (Lúcifer) e o conflito secundário (~S1/~S2) entre o coração (Beatriz) e a razão (Virgílio). Os esquemas positivo (S1/~S1 - Dante + Virgílio) e negativo (S2/~S2 - Lúcifer + Beatriz) mostram como os elementos narrativos se agrupam e organizam na narrativa.

Porém, são as relações de complementaridade (S1/~S2 e S2/~S1), as diagonais internas do Quadrado Semiótico Narrativo, que melhor explicam tanto a originalidade da *Divina*

Comédia em relação a outras narrativas de jornadas iniciáticas pelo inferno bem como sua adesão à ética cristã. Em outra ocasião (GOMES, 2011), demonstrei que as relações Ego-Self (a inversão narrativa entre o Eu e sua representação narrativa no herói) e Sombra-Outro (a renúncia ao Sagrado Feminino e o papel de Judas na estória de Jesus) são a essência e a singularidade do cristianismo. De certa forma, a *Divina Comédia* adota e aperfeiçoa essas características da ética cristã. Em relação à relação Ego-Self, há a identidade (Dante) entre narrador e protagonista. Também aqui há a renúncia/sublimação ao Sagrado Feminino. Renúncia aos desejos e instintos sublimados em sentimentos de fé e de amor. E a relação com o Outro, a razão, é também vista como um ardil do antagonista.

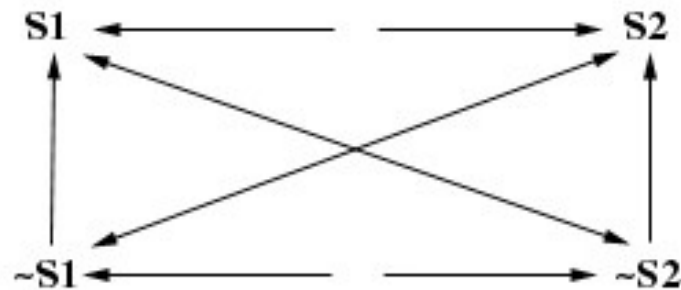


Imagem 1 – Quadrado Semiótico Narrativo de Greimas

Essas relações marcam também a diferença fundamental entre o texto original da *Divina Comédia* e suas recentes adaptações audiovisuais. No filme de animação e no videogame, Dante deixa de ser o poeta toscano que escreve a própria jornada para ser um cavaleiro templário em Jerusalém, o narrador não é mais protagonista.

3. BANDA DESENHADA

O filme/game é dividido em onze partes. Cada capítulo é animado, produzido e dirigido por grupos diferentes, com estilos variados (o que dá margem a vários problemas de continuidade, inclusive na identidade dos personagens principais). No entanto, todos utilizam-se de técnicas de ‘animês’ (desenhos animados japoneses feitos a partir de histórias em quadrinhos ou *mangás*), em que há muitos ‘movimentos de câmera’ entrelaçados ao áudio e pouco movimento cinético dos corpos e objetos. O resultado

é de um conjunto narrativo de diversas camadas visuais que mantêm uma unidade multifacetada, bem ao estilo estético dos jogos de videogame contemporâneos. Para cada capítulo, há um título para a viagem.

No texto da *Divina Comédia*, Dante, sem saber ao certo como, talvez por estar sonolento, perdeu-se em uma selva sombria. Então Dante achou um monte, subiu-o e logo apareceram três feras representando os três tipos de pecados: a Pantera (incontinência), o leão (violência) e a loba (fraude) refletem níveis de gravidade de acordo com a intenção consciente do crime. Então, Dante encontra Virgílio – que lhe propõe uma jornada pelo inferno, purgatório e paraíso. Dante se acovarda e tenta desistir da jornada, entretanto Virgílio o impede, revelando ter sido mandado por Beatriz para que o ajudasse. Dante, então, recupera sua fé e inicia a epopeia. Dante e Virgílio chegam ao vestibulo do Inferno onde estão os mortos que não podem ir para o céu nem para o inferno. O vestibulo é a morada dos indecisos e covardes. Os covardes são condenados a correr em filas, sendo picados por vespas e moscões. Entre o vestibulo e o 1º Círculo, está o rio Aqueronte, no qual se encontra Caronte, o barqueiro que faz a travessia das almas. Porém Dante é muito pesado para fazer a travessia no barco de Caronte, por ser vivo. Entretanto, Virgílio adverte o barqueiro de que a travessia em seu barco é uma ordem celeste. É através deste barco que Virgílio e Dante atravessam o rio.

O 1º capítulo, *A Chegada*, é dirigido por Victor Cook, pré-produção pela Film Roman e animado pela Big Star. O filme, com pequenas diferenças, reproduz *A Divina Comédia*, mas acrescenta um novo enredo: o retorno de Dante da Terceira Cruzada, que o manteve longe de sua casa durante vários anos. Ao chegar em casa, ele encontra os servos e o seu pai mortos e sua noiva Beatriz ainda agonizante. Quando ela morre e começa a subir ao céu, Lúcifer surge e a leva embora para o Inferno. Na perseguição, Dante chega aos portões do Inferno e Virgílio se oferece para guiá-lo. Depois de Dante evocar sua fé, ele é capaz de abrir os portões e entrar no Inferno.

Entrada para o Inferno, 2º capítulo de *Dante's Inferno* - dirigido por Victor Cook, pré-produção pela Film Roman e animado pela Digital Emation -, narra o episódio da travessia de Dante e Virgílio a bordo da balsa demoníaca que leva almas para o primeiro círculo do Inferno. Caronte, no entanto, não aceita transportar um viajante mortal e manda seus demônios atacarem Dante. O herói mata as criaturas e o próprio Caronte, tomando-lhe o barco e atravessando o rio.



No 3º capítulo, *Limbo* - dirigido por Shukou Murase, produzido por Manglobe -, Virgílio e Dante entram no primeiro círculo, o Limbo, que abriga principalmente virtuosos pagãos (filósofos como Aristóteles, Platão e Sócrates) e os bebês não batizados. É aqui onde Dante descobre que Beatriz estava grávida de seu filho enquanto ele estava nas Cruzadas e abortou. Também aqui Dante encontra o rei Minos, cuja tarefa é julgar todas as almas dos mortos, condenando-as, segundo seus pecados, ao seu círculo específico do inferno que merecem. Quando ele nega passagem ao herói, eles batalham e Dante vence Minos, abrindo seu caminho até o 2º círculo. Enquanto isso, Lúcifer tenta convencer Beatriz de que Dante não merece seu amor.

No texto original da *Divina Comédia*, o rei Minos está no 2º Círculo, o Vale dos Ventos, e não no Limbo. Nesse círculo ficam os luxuriosos, que sofrem e são atormentados e arrebatados por um furacão que não para nunca, arrastando os espíritos com violência, atormentando-os; da mesma forma que, em vida, eles eram levados por suas paixões que os arrastavam. Aqui estão Semíramis, Cleópatra, Helena, Aquiles, Páris, Tristão e “mais mil homens que se sacrificaram por amor”. Aqui também está Francesca de Rimini e seu amante Paulo Malatesta, que é seu cunhado.

Em *Luxúria*, o 4º capítulo do filme - dirigido por Shukou Murase, produzido por Manglobe -, Dante e Virgílio chegam à Ilha da Luxúria, onde as almas são arrastradas pela interminável tempestade de paixão. Dante é atraído para um quarto com meretrizes que se transformam em demônios e tentam matá-lo e Beatriz chora à distância. Dante, então, percebe que quebrou sua promessa de fidelidade a Beatriz: durante a cruzada, uma mulher oferece sexo para salvar o marido de ser espancado até a morte. Tendo estado sob a ilusão de que ele foi absolvido de todos os pecados pela igreja, Dante aceita a proposta. Ao ouvir isso, Beatriz começa a perder a sua fé no amor do herói e Lúcifer lhe pede a mão em casamento, prometendo torná-la a Rainha do Inferno.

A saga de Dante continua no 5º capítulo, *Gula*, dirigido por Jong-Sik Nam, produzido por Dong Woo Animação, no 3º círculo em que estão os gulosos, flagelados por uma chuva putrefacta e são vigiados pelo mitológico cão de três cabeças, Cérbero. Virgílio diz a Dante que a única forma de chegar ao 4º círculo é através do cão. Dante se permite ser comido e ele acaba dentro do cão do inferno. Encontrando Ciacco, um homem que conheceu na vida e ao sentir piedade por seu sofrimento, Dante usa sua fé para libertar o homem da tortura a que ele teve de suportar. Isto provoca a ira de Lúcifer; ele revela seu plano de se casar com Beatriz e que o pai de Dante também está no inferno. Para escapar da barriga de Cérbero, Dante ataca e destrói o coração da besta, fazendo o demônio cuspi-lo em um rio de sangue que flui para o círculo seguinte.

No 4º Círculo estão os pródigos e avarentos. Suas riquezas materiais se transformaram em grandes pesos de barras e moedas de ouro que um grupo deve empurrar contra o outro e também trocarem injúrias, pois suas atitudes em relação à riqueza foram opostas.

A entrada para 5º Círculo está numa cachoeira de sangue borbulhante e fervente que forma um lago chamado Estige, onde estão amontoados os acusados de ira, em estado de permanente revolta e briga entre si.

No 6º capítulo do filme, *Ganância* - dirigido por Jong-Sik Nam, produzido por Dong Woo Animação -, Dante e Virgílio veem as almas condenadas serem torturadas em prensas de dinheiro e cozidas em ouro derretido. Dentro do círculo, Dante confronta e vence seu próprio pai, que havia recebido a promessa de liberdade de Lúcifer, caso matasse o filho em combate.

O 7º capítulo, *Ira e A Cidade de Dis* (dirigido por Lee Seung-Gyu, produzido por JM Animação), mostra a travessia do rio Estige a bordo de Phlegyas, um gigante demoníaco, enquanto homens e mulheres ameaçam Dante com raiva. Phlegyas leva Dante até a Cidade de Dite, onde ele vê Lúcifer anunciando sua intenção de casar com Beatriz para as almas condenadas. Ao mesmo tempo Dante lembra do passado, quando as ordens do rei durante as Cruzadas começaram a testar a sua paciência, tornando-o propenso à raiva e às dúvidas sobre o valor da vida de seus prisioneiros.

Na *Divina Comédia*, A Cidade de Dite serve de divisão entre os pecados cometidos sem intenção (culpa) e os pecados cometidos conscientemente (dolo). Dante e Virgílio atravessam a cidade e descem ainda mais fundo em seus subterrâneos procurando a passagem para o 6º Círculo infernal. *Heresia* - 8º capítulo do filme, dirigido por Lee Seung-Gyu, produzido por JM Animação -, mostra o sofrimento dos 'hereges' no 6º Círculo do Inferno, as pessoas que foram contra os ensinamentos de suas igrejas, sempre queimando no fogo e sendo torturados por vários instrumentos. No fim desse círculo há um alto precipício circular (de onde vem um terrível cheiro) que leva ao 7º círculo, onde estão os violentos, que distribuem-se por três vales ou giros: o Vale do Rio Flegetonte, que abriga os violentos contra os outros; o Vale da Floresta dos Suicidas, em que os violentos contra si mesmos são transformados em árvores; e o Vale do Deserto Abominável, com os violentos



contra Deus e a natureza (homossexuais).

E, no capítulo 9º, *Violência* - direção: Sang-Jin Kim, produzido por JM Animação -, Virgílio ajuda Dante a enfrentar o minotauro, o guardião do 7º Círculo. Atravessam, então, um vasto rio vermelho em que almas dos assassinos se afogam no sangue de suas próprias vítimas, com a ajuda do centauro Nessus. Entrando na Floresta dos Suicidas, Dante encontra sua mãe condenada a existir como uma árvore; por não conseguir resistir às brutalidades de seu marido, pai de Dante, ela acabou enforcando-se. O herói pensava que ela tinha morrido por causa de uma febre. Em seguida, Dante encontra Francesco, amigo com quem lutou junto nas Cruzadas. Surpreso com a presença do amigo no Inferno, pois imaginava que os cavaleiros tivessem sido perdoados de todos os seus pecados pela Igreja, Dante se lembra dos vários pagãos que matou sem piedade, incluindo mulheres e crianças, devido a falta de comida para alimentar muitos prisioneiros, apesar do Sultão Saladino ter poupado a vida de vários prisioneiros cristãos. Francesco, então, acusa Dante de ter causado sua derrota e o ataca, sendo morto pelo herói.

A passagem para o próximo círculo é através de uma cachoeira de sangue, nascente do rio Flegetonte. Dante e Virgílio montam no gigante Gerião para atravessar o rio de sangue. O 8º Círculo é todo em pedra escura, assim como a muralha que o cerca, e está dividido em dez fossos (ou Bolgias), ligados por pontes de madeira.

No 10º capítulo, *Fraude* – direção: Sang-Jin Kim, produzido por JM Animação –, Dante precisa chegar ao 8º Círculo para impedir o casamento de Beatriz e Lúcifer. Ao cruzar os dez fossos, o herói reflete sobre seus próprios comportamentos fraudulentos. Ele percebe que seu pai, os servos da família e Beatriz foram mortos pelo marido ultrajado da mulher com quem ele teve relações sexuais no cativeiro das Cruzadas. Quando passa o último fosso, encontra Beatriz transformada em demônio, que ataca Dante, dominando-o e obriga-o a olhar para o seu maior pecado, projetado no 9º Círculo, o da traição. Dante se lembra de que permitiu que o irmão de Beatriz, cavaleiro mais jovem a quem prometera

proteger, assumisse em seu lugar a culpa por seu abate dos prisioneiros mouros. Dante, então, apresenta a Beatriz sua cruz, que havia prometido trazer de volta para ela após o seu regresso da cruzada. Ela cede e ele pede perdão e implora para, mais uma vez, que ela aceite o amor de Deus. Ela o perdoa, fazendo-a voltar para sua antiga aparência angelical. E um anjo desce do céu para levar Beatriz para o Purgatório. Ela promete a Dante que estarão juntos em breve, mas que, para sair do Inferno e entrar no Purgatório, ele terá de enfrentar Lúcifer sozinho no 9º Círculo.



Os Gigantes obstruem a passagem do 8º círculo. Estão lá acorrentados em poços congelados como a punição por, em vida, terem se revoltado contra Júpiter. O gigante Anteu ajuda Dante e Virgílio a irem para o último círculo, carregando-os nas mãos e colocando-os lá. No 9º Círculo infernal, o Lago Cocite, não há fogo, e sim muito frio. Lá ficam os traidores, congelados, que se distribuem em quatro esferas diferentes, dependendo da gravidade da traição cometida. As esferas chamam-se: Caína (onde são punidos os traidores de seus parentes, é onde está Caim, que matou seu irmão Abel); Antenora (onde estão os traidores de sua pátria ou partido político); Ptoloméia (onde estão os traidores de seus hóspedes); e Judeca (onde estão aqueles que, em vida, traíram seus mestres e reis, onde residem Brutus, Cassius, Judas e Lúcifer, o traidor de Deus, que devora eternamente os três primeiros).

Traição, último episódio do filme *Dante's Inferno* - dirigido por Yasuomi Umetsu, produzido pela Production IG –, relata Dante descendo para o subsolo frio de traidores, onde se depara com uma caverna cheia de grandes cadeias de congelados. Ele corta as correntes e liberta um demônio de três rostos, Lúcifer em seu corpo, que ataca Dante. O herói mata o arcanjo demoníaco e está a poucos centímetros da entrar no Purgatório, no entanto, Lúcifer, agora liberto de sua forma material, revela sua verdadeira natureza e

domina Dante. Ele ameaça entrar no Purgatório e no Paraíso, unindo o Inferno ao Céu sobre seu domínio. Dante percebe que não pode parar Lúcifer por conta própria e implora a Deus, prometendo sacrificar sua própria alma para impedir Lúcifer de sair do Inferno. Lúcifer corre de volta, tentando interromper Dante e é parado por uma poderosa força de luz, que o congela. Livre, Dante mergulha no poço para o Purgatório, para encontrar com sua amada Beatriz.

4. CONCLUSÃO

Ler um livro exige concentração. O leitor tem que ‘entrar’ na narrativa do texto, utilizando o lado esquerdo do cérebro. Já a linguagem audiovisual ‘entra’ no observador distraído, a partir das imagens, sons e estímulos ao hemisfério direito cerebral. E os suportes digitais, principalmente no videogames, além de permitir a alternância dos dois movimentos cognitivos, avalia o desempenho do jogador. É claro que transformar um poema épico-filosófico em um videogame e em um desenho animado de aventuras implica em uma certa mudança de conteúdo. No texto original, não há combates; o protagonista não mata Caronte, Midas, Cerebro e outros demônios guardiões das passagens entre os círculos infernais; Beatriz não noiva com Lúcifer; o poeta Virgílio participa de forma mais dinâmica da história; entre outras diferenças. *Dante’s Inferno*, no entanto, consegue manter toda (ou quase toda) estrutura metafísica e mitológica da Divina Comédia. O filme ainda acrescenta um sub-enredo psicológico – as lembranças de Dante das Cruzadas – bastante eficaz no sentido de reforçar a escada interior dos pecados e culpas do sujeito. Porém, como dissemos no começo, este sub-enredo também dissocia cognitivamente o protagonista da história do narrador do texto original, o Dante real, poeta medieval e não cavaleiro cruzado.

A adaptação audiovisual da *Divina Comédia* levanta então uma questão interessante: será possível elaborar um jogo de RPG², videogame ou processo eletrônico capaz de (não apenas

2 - Role-playing game, em português: “jogo de interpretação de personagens”, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente.

As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Os RPGs são mais colaborativos e sociais do que competitivos. Um RPG raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna diferente de qualquer outro tipo de jogo. Os RPGs tem seu uso incentivado pelo MEC como método de ensino e embora não sejam obras audiovisuais, são classificados como tal no Brasil.

simular, mas também) induzir os jogadores a estados psicológicos em uma jornada mística? Como combinar a habilidade cognitiva dos combates do videogame com a superação de impasses subjetivos do auto-conhecimento? E mesmo que a simulação de situações mitológicas induza os jogadores/espectadores a esses estados e sentimentos (no caso: gula, luxúria, ira, etc), como saber que esses estão aptos a passar para um novo nível de jogo/estado de consciência?

Em minha experiência com o *Maha Lila* (ROZGONYI-ROESSLER, 1994); com o *Jogo Biográfico* (BURKHARD & SCHOENMAKER, 2003), de inspiração antropológica; com *A Estrada Iluminada – o tarô como mapa do inconsciente* (GOMES, 1995); e com outros jogos semelhantes (COLLINS, 2010), em que se combinam símbolos divinatórios com o enfrentamento de impasses pessoais, observei o problema contrário, isto é, a falta de uma narrativa de aventura em jogos voltados para o auto-conhecimento. Esse abismo entre o auto-conhecimento e as narrativas de aventura só se justifica pelo fato de essas atividades serem ‘consumidas’ por públicos diferentes, uma vez que existem recursos técnicos e narrativos passíveis de unir os dois gêneros de jogos.

REFERÊNCIAS

ARTIGOS

GOMES, Marcelo Bolshaw. **A estória de Jesus Cristo como narrativa na formação cognitiva do sujeito ocidental**. Natal: inédito, 2011.

LIVROS

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Tradução e notas de J. P. Xavier Pinheiro com prefácio de Raul de Polillo. W. M. Jackson, Rio de Janeiro, 1960.

ELIADE, Mircea. **O Sagrado e o Profano**. tradução Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

GREIMAS, A. J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1989.

JOGOS

BURKHARD, Gudrun e SCHOENMAKER, Rosa Angela. **Jogo Biográfico**. Jogo de tabuleiro. São Paulo: Editora Antroposófica, 2003.

COLLINS, M. **Análise de um conceito de Tempo. Os elementos da astrologia transformada em RPG**. (edição artesanal) autor: Mark Collins, 2010.

GOMES, M. **A Estrada Iluminada – O tarô como mapa do inconsciente**. Jogo de tabuleiro, criado por Marcelo Bolshaw Gomes. Número da patente: MU 7500023-7; Instituto Nacional de Patentes Industriais (INPI), 1995. Versão virtual do texto em português e inglês acessível em: <<http://ohermeneuta.tripod.com/TheIlluminedRoad/index3.htm>> última acesso em 16/05/2011.

ROZGONYI-ROESSLER, Francisco Denes Richard Antonio de. **MAHA LILA - As Sincronias da Vida no Jogo do EU SOU**. Jogo de tabuleiro. São Paulo: Edição Madras, 1994.

AUDIOVISUAL

Dante's Inferno: Um épico animado. DVD. Dirigido por: Shukou Murase; Yasuomi Umetsu; Mike Disa; Victor Cook; Jong-Sik Nam; Kim Sang-Jin; e Lee Seung Gyu; Produzido por: Cate Latchford; Joe Goyette; e Jonathan Knight; Escrito por: Brandon Auman; Elenco: Steven Blum – Lucifer; Vanessa Branch – Beatrice; Peter Jessop – Virgílio; Graham McTavish – Dante; Charlie Adler - Diretor de Voz; Música de Christopher Tin; Studio Production IG; Film Roman; Dong Woo Animação; Manglobe; JM Animação; Moi Animação; eMation Digital; BigStar; Distribuído por: Starz. Estados Unidos/Japão/Coreia do Sul. Idioma: Inglês; 2010.

RESENHA - KILLOFFER: QUANDO TEM QUE SER, QUANDO TEM QUE ACONTECER

Paloma Diniz¹

No ano de 2010 recebemos a visita de Patrice Killoffer na cidade de João Pessoa, em decorrência do Seminário Quadrinhos: Reflexão e Paixão. O seminário foi organizado pelo Prof. Dr. Henrique Magalhães (do Programa de Pós-Graduação em Comunicação PPGC/ UFPB, do Projeto de Extensão do Núcleo de Artes Midiáticas - NAMID e diretor da editora Marca de Fantasia), em parceria com a Aliança Francesa de João Pessoa e a Comic House, entre os dias 02 e 04 de novembro de 2010.

O evento tem como objetivo reunir estudantes, professores, artistas e o público geral em três dias de debates, exposições, oficinas, cursos, concursos e lançamento de obras referente às histórias em quadrinhos. Tem ainda como objetivo promover discussão, o conhecimento sobre produção, pesquisa referente ao gênero histórias em quadrinhos na mídia, na academia e no mercado. Tem também como meta, discutir os quadrinhos na atualidade no nosso país, seus meios de produção e divulgação; exibir os trabalhos dos novos autores locais, regionais e nacionais em seus diferentes subgêneros como tirinhas, charges, cartuns, aventura entre outros.

No dia 02 de novembro de 2010, à noite, na sede da Aliança Francesa que fica localizado na Avenida General Bento da Gama, 396, na capital paraibana, ocorreu a abertura da exposição *Ils rêvent le monde: images sur l'an 2000* (Eles sonham o mundo: imagens sobre o ano 2000). Killoffer estava dentre os artistas que compunham a exposição e este compareceu para a cerimônia de abertura juntamente com o Prof. Dr. Henrique Magalhães,

1- Ilustradora, formada em Educação Artística pela UFPB e integrante do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GPHQG.

Mikael de la Fuente, diretor da Aliança Francesa de João Pessoa, estudantes e professores também compareceram para prestigiar o evento.

Estavam dispostas no salão principal da sede da Aliança Francesa lâminas fixadas nas paredes com desenhos de inúmeros artistas franceses que idealizaram o futuro deixando suas representações através da sua arte em quadrinhos. Havia também móveis com recortes de páginas de quadrinhos franceses cujo tema era notório nas representações visuais.

No dia 03 de novembro, dando continuidade às atividades do seminário, durante a segunda noite, na Comic House realizou-se o lançamento de mais uma das obras de Killoffer: *Quando Tem Que Ser*, publicado pela editora Marca de Fantasia em parceria com a L'Association; é uma edição que reúne histórias em quadrinhos de Killoffer publicadas de 1992 a 2004.

No terceiro e último dia do seminário, Killoffer palestrou sobre produção de histórias em quadrinhos, perspectivas de um projeto editorial independente frente ao mercado, e sua experiência no ramo. A palestra ocorreu no Centro de Cultura Zarinha a partir das 19h00, encerrando assim as atividades do seminário. Após esta passagem pela capital paraibana, Killoffer seguiu viagem para o Rio de Janeiro onde participou do Rio Comic Con. Este evento reuniu quadrinhos e cultura pop na Estação de Leopoldina daquela cidade. Artistas nacionais e internacionais estiveram reunidos para exposições, palestras, oficinas, debates entre outras atividades.

Patrice Killoffer é escritor e artista de quadrinhos; estudou na Escola de Artes Aplicadas Duperré em Paris. Em 1981 criou suas primeiras páginas. Em 1987, participou da edição *pas un seul*, revista com Jean-Yves Duhoo. Desde 1990, ele publica regularmente em *Lapin* (revista francesa). Posteriormente, publicou nas revistas *Globof*, *Lynx* e *Labo*, que foi publicado pela Futuropolis. Em maio de 1990, juntamente com Jean-Christophe Menu,

David B., Matt Konture, Lewis Trondheim, Stanislas e Mokeït, Killofer fundou a editora L'Association, que revelou Marjani Satrapi (autora de *Persepolis*) e Joann Sfar (autor de *O Gato do Rabino*) e revolucionou a cena dos quadrinhos franceses.

Killoffer produziu também ilustrações para os jornais *Le Monde* e *Libération* e possui outras inúmeras publicações.

Ele foi um dos três artistas responsáveis pelo carnaval em Saint-Denis no ano de 2000.

Desde 2006, foi o ilustrador de uma série clássica da França de literatura juvenil intitulada *Fantômette*. Neste mesmo ano, Killoffer criou para os Correios Suíços quatro selos, sendo o primeiro artista estrangeiro a ter sua arte com imagem para a filatelia suíça.

Killoffer começou a ganhar espaço e reconhecimento pelo mundo quando algumas de suas obras foram traduzidas para o alemão e holandês. Seu quadrinho 676 *Aparições de Killoffer* é seu primeiro trabalho traduzido para o inglês e esta obra foi também traduzida para o português por Maria Clara Carneiro e publicado em novembro de 2010 pela Editora Barba Negra e Leya Cult. Um álbum de encadernação com qualidade no tamanho 25 x 36,5cm.

Parafraseando Henrique Magalhães, no texto em que relata sobre esta publicação dentro da edição (2010, p. 70):

(...) *Quando Tem Que Ser* é um álbum que flui como as boas obras de quadrinhos. Por vezes, Killoffer abre mão do texto em sua narrativa. Mas há histórias em que ele recorre massivamente ao texto como força expressiva, chegando próximo ao conto ilustrado. Nada disso, porém, tira o vigor da récita de Killoffer, que domina com primor a arte de contar histórias.

Analisando a edição *Quando Tem Que Ser* de Patrice Killoffer, há no grafismo das suas

histórias, a utilização de várias narrativas escolhidas e desenvolvidas na composição do álbum.

Em *A Senha*, *Romonéontel Cria a Humanidade*, *A Zeladora Está na Escada*, *La Plaine-Saint-Denise*, *A Bolsa e Página Inédita*, ele utiliza o tipo de narrativa semelhante ao conto ilustrado (figura 1).

Segundo Will Eisner no livro *Narrativas Gráficas*, este tipo de narrativa é classificada de história ilustrada. Eisner afirma que na década de 1970, este tipo de narrativa atraiu o interesse dos editores, escritores e artistas dos quadrinhos impulsionados pelas possibilidades dos avanços tecnológicos de impressão e reprodução para as histórias em quadrinhos.

Apesar de não ser novidade, porque remonta a maneira de contar histórias do período do surgimento da imprensa tipográfica, é uma forma de narrar histórias compatíveis com escritores sofisticados e ilustradores talentosos. Esta forma de narrativa privilegiou o contar destas histórias porque valoriza o texto poético que Killoffer exprime. E este é reforçado com ilustrações feitas pelo próprio com nanquim com bico de pena e nanquim aguada com pincel.

Segundo Eisner, (2005, p. 31):

Nessa forma de narrativa gráfica, o escritor e o artista preservam sua soberania porque a história vem do texto e é embelezada pela arte. O ritmo vagaroso desse tipo de narrativa gráfica dá ao leitor mais tempo para observar melhor a arte. O artista pode usar tinta a óleo, aquarela, xilogravura ou fotografia manipulada à vontade. Às vezes, a habilidade exigida por essas técnicas é tão grande, que a arte



Figura 1 - Página da edição *Quando Tem Que Ser* onde visualizamos o tipo de narrativa história ilustrada.

pode sobrepor à história. No mercado editorial, entretanto, isso contribui para a criação de um conjunto muito atraente está de acordo com o conceito tradicional de 'livro'.

Nas histórias em quadrinhos *A Luta da Meia Noite*, *Runnig Gags*, *Roupa Suja em Família*, a narrativa utilizada por Killoffer assemelha-se a que encontramos comumente nas histórias em quadrinhos, em cuja composição há o requadro com imagem, balão de fala em coerência com imagem e caixas de diálogo quando necessário. Em particular, no conto *Runnig Gags*, é interessante perceber o “deslocar do cotidiano” nas ações que nos colocam em situações cômicas. A história é constituída de nove quadrinhos e nela Killoffer utiliza o que Scott McCloud classifica no seu livro *Desvendando os Quadrinhos* de *cena-para-cena*, nos intervalos de um quadrinho para o outro. Neste tipo de transição, quando os olhos saltam de um quadrinho para o outro “o raciocínio dedutivo é exigido na leitura dos quadrinhos, (...) que nos levam através de distâncias significativas de tempo e espaço” (McCloud. 2005 p. 71)



Em *Se Oli Tärkeä e Pyhäranta* (figura 2), Killoffer cria uma linguagem que é um misto de narrativa das tiras com contos ilustrados de forma fluida e interessante, pois o texto alimenta, une e complementa a sequência de tiras com três quadros cada. Nestas histórias em quadrinhos, Killoffer registra experiências de vida suas.

Segundo Eisner (2005, p. 40) este tipo de narrativa gráfica pode ser classificado como “contando a história de um-trecho-de-vida”. E o autor afirma:

Uma história de um pedaço-da-vida geralmente extrai um segmento interessante de uma experiência humana e o examina.

Figura 2 - Recorte da história em quadrinho Pyhärinta onde poderemos perceber o misto de narrativas gráficas.

O narrador seleciona um evento de interesse que pode ser contado sozinho. O escritor conta com uma experiência de vida ou a imaginação do leitor para dar impacto à história. A apreciação do leitor depende da maneira como ela é contada. Ela requer que o artista crie uma representação possível. Como os personagens estão lidando com emoções internas, posturas sutis e gestos devem ser baseados em fatos reais, que possam ser prontamente reconhecidos. (...)

Na história em quadrinho *Einmalist Keinmal*, Killoffer utiliza para este conto fictício a narrativa apenas com imagens. Narrativa gráfica pura e simples da maneira mais literal, cujo deslizar dos olhos dos leitores nas páginas, e o apreciar das imagens enquanto as lemos no quadro a quadro, capturamos a história e a interpretamos segundo o conhecimento individual de cada um, pelos signos, elementos visuais, planos e enquadramentos sugeridos na composição do autor.

Observa-se na composição quadrinística desta história em quadrinhos em particular nesta edição de Killoffer o domínio do que podemos chamar de “janela para o leitor visual”. Nas artes visuais, a tela, o desenho, o filme, entre outros, inclusive histórias em quadrinhos, o artista “abre” uma janela para o expectador sugerindo a sua visão – ou a mais adequada – para o contar da história utilizando da técnica de perspectiva para dar maior envolvimento do leitor e/ou transmitir determinada ideia (figura 3). Conceito este abordado por Will Eisner no livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, quando o autor aborda a função da perspectiva na composição da linguagem das histórias em quadrinhos.

Segundo Eisner, (1999, p. 89 e 90):

A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para

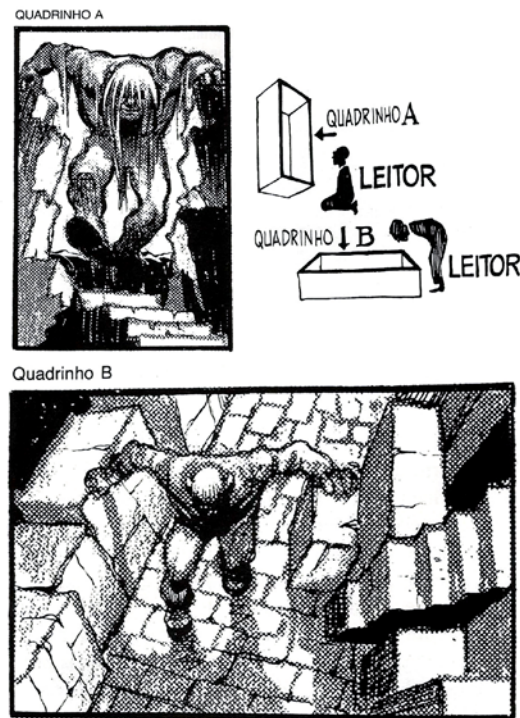


Figura 3 - Imagem do livro *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner que ilustra a perspectiva na narrativa das histórias em quadrinhos.

um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor. (...) Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de vários estados emocionais no leitor. Parto da teoria de que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de expectador. (...) Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente. O formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais (...) exemplo, o formato oblongo do quadrinho, combinado com uma perspectiva de um ponto de vista baixo, evoca uma sensação de ameaça. O leitor sente-se confinado (...). A mesma cena, mas vista de cima, e colocada num quadrinho largo, estimula a sensação de distanciamento. O leitor tem bastante espaço de locomoção e está acima de tudo. Há pouca ameaça ou envolvimento.



Figura 4 - Quadrinho da história *A Senha*

Fechando esta edição, há uma ilustração desenhada por Killoffer onde vemos como do alto de uma escada, uma casa instalada numa espécie de loft (todos os ambientes de uma residência sem a separação de paredes) e nesta cena há o autor representado em várias situações do cotidiano e em outras, surreais e possíveis, ocupando todos os “cômodos” da casa. Apenas num lugar nós não encontramos Killoffer numa das representações do cotidiano: na pia a lavar a louça. Neste há uma representação feminina, quieta e concentrada no seu ato, semelhante a que vemos na história em quadrinhos *Einmal ist Keinmal*.

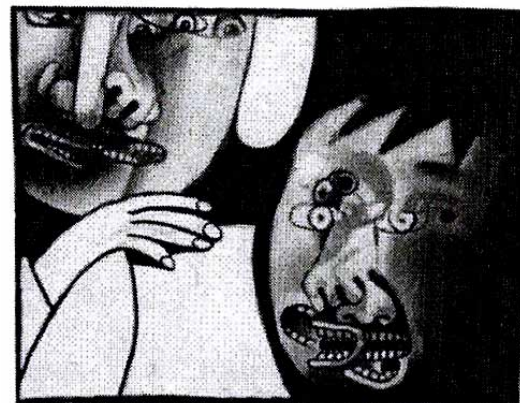
Nas histórias em quadrinhos *A Senha*, há uma plasticidade sólida das figuras que compõem a história (figura 4). São representações das figuras humanas que possuem uma planitude bidimensional que exprime a clareza de querer comunicar como as crianças: objetivas e diretas em suas mensagens.

Em *Ronomonémontel*, sua estética visual varia. Nos primeiros quadrinhos visualizamos signos abstratos que me fizeram lembrar Juan Miró, tanto em desenho quanto em esculturas. Noutro momento da história as figuras humanas apresentam-se de forma visual que assemelha a Lei da Frontalidade encontrada na arte egípcia, cuja função deste padrão visual de representação escolhida como padrão dos egípcios é de exibir os seres de forma clara e expressiva nas suas particularidades expressivas (olho, tronco e mãos desenhados de frente, braços pernas e rosto desenhados de perfil).

Em *A Zeladora Está Na Escada*, *La Plain Saint-Denis* e *A Luta da Meia Noite* veem-se na face das figuras nos momentos de tensão e raiva, a sobreposição de elementos gráficos repetitivos gerando uma instabilidade e dinâmica visual que remete a idéia de movimento (figura 5). Vi algo semelhante no quadro de Marcel Duchamp *Nu Descendo Uma Escada* e numa pintura rupestre de um javali nas grutas da Espanha (cerca de 30 mil anos).

Uma característica do estilo de Patrice Killoffer é a estabilidade uniforme na linha que define as figuras. Ao observar as demais histórias em quadrinhos, encontramos geralmente uma alternância de espessura das linhas das figuras; comumente vemos as linhas externas de contorno e definição com espessura maior, um engrossamento, e nas linhas internas de detalhamento com espessuras menores, mais finas e delicadas. O que não há na arte de Killoffer.

O contraste brusco de claridade e/ou escuridão extrema, é outra característica. Não há hachuras ou semitons nas histórias *Runnig Gags*, *Einmal Ist Kainmal*, *Pyhäranka*, *Se Oli Tärkeä*. Cenários ricamente decorados e de detalhismo caracterizando cada cena é visto e apreciado nas histórias em quadrinhos desenhadas por Killoffer em cada quadrinho. O que



*Essa mulher quer me fazer mal!..
mas um mal profundo! definitivo!
Alguém tem que me ajudar!..*

Figura 5 - Quadrinho da história
A zeladora está na escada

é fundamental para o envolvimento do leitor na história. Os planos de perspectivas escolhidos para os planos conjuntos das cenas desenhadas por ele é algo que me encantou; são belas janelas que ele abre para nós, leitores, observar como espectadores ocultos o narrar de suas histórias (figura 6).

Quando Tem Que Ser, de Patrice Killoffer, é um trabalho enriquecedor aos olhos, de rica e significativa composição, que traz, além da bela arte sequencial em quadrinhos, lições de vida e inquieta os leitores com sua abordagem sobre questões sobre a vida e o cotidiano.

REFERÊNCIAS

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. 1. ed. São Paulo: Editora Devir, 2005. Tradução Leandro Luigi Del Manto.

_____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.: 1999. Tradução Luis Carlos Borges. 3ª Edição.

KILLOFFER, Patrice. **Quando Tem Que Ser**. 1. ed. João Pessoa: Editora Marca de Fantasia: 2010. Tradução de Henrique Magalhães com revisão de Jean Tessier.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda.: 2005. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro.



Figura 6 - Quadrinho da história
Einmal ist keinmal.

Por Elydio dos Santos Neto

Onde nasceu? Quando? Fale algo sobre sua família de origem.

Nasci em São Caetano do Sul, em 21 de fevereiro de 1960. Minha mãe é filha de pais de etnia búlgara de Moldova, na época sob o domínio russo e fazia parte da União Soviética. Meu avô completa 100 anos agora, dia 26 de outubro. Meu pai é neto de italianos da região do Veneto, no norte da Itália. Meu pai sempre foi metalúrgico e se aposentou na Ford como feitor geral, mas sempre trabalhou na área da manutenção. Minha mãe sempre foi dona de casa e se dedicou aos trabalhos manuais como bordado, artesanato e também pintura. Foi ela que correu atrás de aulas de desenho quando eu tinha sete anos apenas, incentivada pela minha professora de pré-primário.

Como se iniciou no desenho? E nas histórias em quadrinhos?

Bom, o desenho desde criança e aos sete anos minha mãe encontrou uma professora de pintura e comecei a pintar telas. Não era o que eu queria, mas, na época, morávamos na periferia de Santo André, rua de terra que quando chovia virava um sabão só, não se tinha a mínima informação sobre aulas de desenho.

Existiam poucas escolas e meus pais não tinham informação a respeito. No ABC não havia nada, estou falando de 1967. O desenho começou assim, com pintura ao lado de senhoras que pintavam e não sabiam desenhar, não precisavam, era um tal de copiar paisagem de calendário e era só pincelada e tinta, desenho nada.



O interesse pelos quadrinhos foi provocado pelo meu pai por um interesse dele, não meu, nem de meu irmão mais novo, o de comprar gibis do Tio Patinhas, Mickey e Pato Donald. Isso mesmo, ele adorava ler e fazia mil sermões quando pegávamos pra ler também. Teve uma época que tínhamos uma caixa que guardávamos debaixo da cama, cheia de gibis.

Chegou a fazer uma formação específica em desenho?

Foram várias e diversificadas, de acordo com o que minha mãe encontrava e com a condição financeira dela na época. A Dona Diva, pintura, o Professor Plínio, desenho, era no atelier dele. Depois veio a Fundação das Artes de S. Caetano do Sul e, aos 14, a Poliarte no Ipiranga, em São Paulo.

Quando começou a publicar profissionalmente? Onde? Fale um pouco sobre isso.

Aos 14 cheguei a ir ao estúdio do Maurício de Souza, ele me recebeu e desenhou na minha frente, ensinando como se desenhava a Mônica. É que ele recebia os garotos que tinham aptidão para o desenho, orientava e íamos alimentando freqüentemente um arquivo. Quando abria uma vaga eles chamavam aquele que estava com um melhor traço. Cheguei a treinar por 2 meses, mas um dia parei e decidi criar meu próprio personagem. Um ano depois estava publicando as tiras do Cubinho no diário do Grande ABC.

Quantos personagens criou? Pode dizer alguns? Com quais deles mais se identifica?

Têm vários, mas sempre gostei de fazer tiras. A primeira, o Cubinho, que era uma tira/charge, na época não tinha essa consciência e nem quem me orientasse nesse sentido. Depois vieram Os filhos da Máquina, dois garotos alienados ricos e consumistas e suas namoradas. Tinha o Agnaldo, o Primo Punk e O Meditador, um velho hippie que meditava na calçada e dava lá seus

toques filosóficos.

Depois veio o Tripanossoma e o Dodô, uma sátira aos filmes de ficção científica, aliá tive o privilégio de editar o primeiro fanzine de FC brasileiro com o Cerito e o José Carlos Neves, o Hiperespaço e era lá que saíam as histórias da dupla. Nos anos zero, mais precisamente em 2003, surge DE-CO-RA-ÇÃO-E-DE-MEN-TE, um mundo onde os corações são literalmente abertos e o tema são as emoções com um vendedor de afeto chamado Mércio. Gosto dessa última, pois as pessoas não sabem lidar com as emoções.



Quem são os seus mestres no desenho e no trabalho com cartuns e charges? Fale um pouco sobre eles.

Já na época do Cubinho, eu adorava o trabalho do Henfil. Lembro da revista do Fradim. Quando saiu, eu comprei numa banca de jornal perto de onde morava e fiquei lendo em pé até terminar. Gosto muito dele, pois ele não desenhava, ele escrevia o desenho. Era caligráfico, solto e fluido e com uma carga expressiva invejável.

Outra referência era o Edgard Vasques, do personagem Rango, que tinha uma abordagem bem mordaz sobre os problemas sociais, principalmente o da fome.

Chegou a viver só do trabalho com as tiras? Como foi isso?

De tira não, mas de quadrinhos em geral sim. Percebi, nos anos 80, que havia

um nicho de mercado voltado aos quadrinhos corporativos e fui à luta. Produzi muita coisa mesmo para grandes empresas como Pirelli, Unilever, Ultragaz e muitas outras sobre temas como segurança no trabalho, qualidade total e certificações.

Qual a sua formação acadêmica?

Sou formado na Faculdade de Belas Artes de S. Paulo na licenciatura curta e na FATEA, hoje FAINC, em artes plásticas com uma licenciatura plena.

Você hoje é professor num curso de comunicação. Por que esta opção?

Nunca imaginei lecionar no curso superior, fui convidado em regime de urgência, pois uma professora de produção gráfica tinha saído e precisavam de alguém no lugar. Um amigo meu da agência experimental da Universidade Metodista de São Paulo me ligou e perguntou se eu não queria dar aulas na faculdade. Eu dei risada, pensei que era piada. Lembro que disse: “Você tá falando com a pessoa certa?” Ele respondeu que daria aulas daquilo que eu fazia todos os dias, produção gráfica. Parei pra ouvir e, em fevereiro de 2012, completo 10 anos de docência.

Como você articula o trabalho de docente com o de cartunista, chargista?

Fácil porque é a mesma coisa pra mim. Explico lecionar é falar daquilo que sabe fazer e gosta de fazer, é educar e cartum e charge também é educação de outra forma, mas tem o mesmo papel social.

Quais são suas memórias de luta política como desenhista? Conte-nos algo que julga interessante.

Sempre fui indignado com a situação do país e sempre trabalhei só.

Era comum abordar assuntos como direitos humanos, anistia e liberdade



de expressão. Lembro-me de pessoas que me conheciam perguntarem se não tinha receio de ir preso. Não tinha não, mas na verdade ninguém sabia exatamente a dimensão do perigo. Eu me lembro de apenas uma tira censurada pelo meu diretor Fausto Polesi.

Era sobre o Papa, um trocadilho que não era grande coisa, mas mexer com os militares tudo bem, mas com o Papa não dava. Nem tenho mais essa tira.

Lembro-me de um fato que ocorreu comigo que fora um dado concreto da censura real que existia e como ela se articulou na época.

Era 1978, ano da primeira grande greve dos metalúrgicos do ABC, época da presidência de Lula no sindicato da região. Uma colega do colégio prestou vestibular em história e foi estudar em Belo Horizonte. Conversávamos muito sobre a situação do país e continuamos através de cartas. Quando a greve aconteceu eu perguntei a ela o que havia achado daquilo. A resposta foi: Que

greve?

Não saiu nada sobre isso por lá. E veja, era Belo Horizonte, não estamos falando de Macapá, com todo respeito a esta capital. Anos mais tarde fiquei sabendo de um cidadão que circulava pelo jornal, meio dedo-duro da polícia, que vivia fazendo perguntas sobre meu trabalho e etc. O fato é que nunca parei de falar o que penso até sair do jornal por opção em 1981, no governo Figueiredo.

Qual o lugar do desenhista de tiras na sociedade em que vivemos? Ele tem uma tarefa? Uma vocação? Qual seria?

O tirista não deixa de ser um desenhista que convida à reflexão dentro de nosso contexto sociocultural, sempre através do humor. Seu lugar, por tradição é na imprensa em geral, seja ela on-line ou off-line.

Reflexão com humor é uma forma de ensinar sem ser chato.

Existem muitas tiras voltadas ao entretenimento apenas e é válido.

Mas vou além e no meu trabalho não resisto a uma provocação divertida.

Qual o lugar das tiras de humor ou das charges na vida das pessoas? O humorista de tiras e/ou charges e cartum têm uma função social?

Como coloquei anteriormente, tudo isso vejo como formas de educar e a responsabilidade nossa é maior na medida do tamanho da ignorância da população em geral, provocada ou não pela falta de canalização de recursos do poder público para ela. Para nós, brasileiros, sabemos não faltar dinheiro, o que falta é transformar promessa política recorrente em realidade.

Como é articular o humor, a piada e o respeito às pessoas neste trabalho para não cair, por exemplo, em ofensas e agressões?

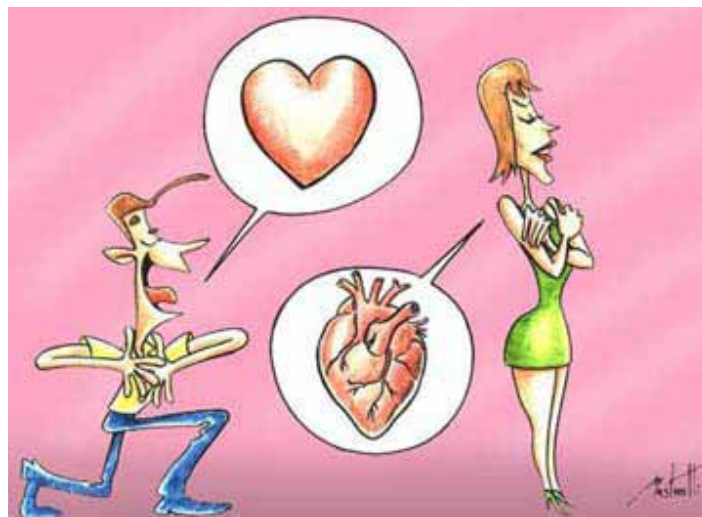
Criatividade sempre. Existem milhões de formas de dizer “bom dia” e outros milhões para “vai tomar no c.”. A comunicação neste sentido é maravilhosa e a língua portuguesa, das mais ricas em possibilidades.

Ser chargista no Brasil é um trabalho difícil, não é? Lembro-me, por exemplo, que você me contou ter viajado bastante para tentar descobrir quem andou publicando suas tiras indevidamente. Como foi isso?

Ser chargista, sim, pois é profissão de alto risco e baixa remuneração, salvo raros profissionais. Uma outra questão que ocorre é o espaço nos jornais, pois a grande maioria não quer ceder por razões políticas. Não querem se expor.

Nos anos 70, uma distribuidora de tiras, Editora Carneiro Bastos, me procurou e estava interessada em distribuir o Cubinho para outros jornais. Fechamos um contrato e publiquei simultaneamente no Diário do Grande ABC, na Gazeta de Vitória e no Jornal de Brasília. Passados dois anos e meio não consegui mais contato e fiquei sabendo que a editora não existia mais.

Anos mais tarde o Cedraz, grande desenhista baiano, enviou uma carta dizendo que as tiras do Xaxado estavam saindo ao lado das tiras do Cubinho em um jornal de Montes Claros, no norte de Minas Gerais. Estranhei e pedi



que enviasse um jornal e confirmei. Para minha surpresa outros jornais apareceram, Diário de Borborema, em Campina Grande, e Província do Pará foram os outros que me lembro. Juntei meu material e aproveitei minhas férias para circular pelo Brasil à procura do responsável. Queria ir aos jornais e saber quem vendia as tiras sem autorização. Comecei por Belém e fui descendo pelas capitais num mix de turismo e investigação. No Pará, ninguém me recebeu, mas consegui visitar os arquivos e ver as datas e as tiras já publicadas e tirei cópias.

Havia entrado em contato com o Henrique Magalhães (já conhecia seu trabalho com as tiras da Maria), estive em sua casa em João Pessoa e conversamos. Vale lembrar que estávamos sob o governo militar de João Batista Figueiredo e visitar redações para pedir informação não era algo bem visto e bem recebido. Conversamos muito e me lembro que não havia condições de ir até Campina Grande naquele momento. Voltei frustrado e tentei curtir a parte turística da viagem. Até hoje recebo notícias de algum jornal que publicou minhas tiras sem autorização que não conhecia. Não consegui resolver isso até hoje.

Fale um pouco sobre o trabalho de publicação de tiras que você faz com outros desenhistas. Qual é o objetivo? O que já foi publicado? Como pode ser adquirido?

Existe a Editora Virgo, que fundei com a finalidade de dar espaço para quem não publica dentro do sistema cooperado. Desta forma não dependemos de ninguém. Cada um investe em uma cota, que corresponde a uma quantidade de livros, ficando por conta de cada autor lançar em sua cidade diretamente. A editora dá o caminho das pedras pra fazer isso sem custo.

O que você percebe que há de original na nova geração de cartunistas que está

ficando conhecida no Brasil, mas que talvez ainda seja desconhecida?

Acho difícil ser original em um mundo tão midiático e ao mesmo tempo tão carente das mesmas coisas para as novas gerações.

Minha série de tiras DE-CO-RA-ÇÃ-O-E-DE-MEN-TE, por exemplo, fala das emoções, pois o ser humano privilegiou o racional e elas ficaram de escanteio e ainda estão. Não acho isso original, acho lamentável ainda termos que discutir isso como sociedade.

Abriria mão de ser desenhista de tiras? Por quê?

Não, faço porque é necessário passar conhecimento e provocar reflexão. Isso ajuda a melhorar o todo.

Qual o caminho para conhecer melhor seu trabalho e para fazer contato, caso alguém deseje?

No meu site www.cartunistamastrotti.com.br e nos <http://mastrottiblog.zip.net> e <http://os7.zip.net>

