



O Mágico Nãrio!

QUADRINHOS, HUMOR, FANZINES E GAMES

Editor

Henrique Magalhães

Ilustração da capa

Paloma Diniz

Editoração

H. Magalhães, sobre projeto gráfico de Alex de Souza



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
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



Imaginário!

Nº2. Paraíba, julho de 2012.

ISSN 2237-6933

Publicação do grupo de pesquisa Imaginário!, voltado ao estudo dos quadrinhos, humor, fanzines e games. Grupo ligado ao Núcleo de Artes Midiáticas, do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Os textos não assinados são de autoria do editor. As colaborações em textos, ilustrações e quadrinhos são propriedade e responsabilidade dos autores.

Colaboram nesta edição: Alberto Ricardo Pessoa, Anderson Gomes, Bruno Ribeiro Nascimento, Daniel de Oliveira, Dickson Tavares, Elydio dos Santos Neto, Lucio Luiz, Paloma Diniz

Atenção: As imagens usadas neste trabalho o são para efeito de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas aos seus criadores ou detentores de direitos autorais.

Conselho editorial

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

SUMÁRIO



Editorial
Henrique Magalhães
p. 4

**Nerds Que Riem de Si
Mesmos: Representações
de um Estereótipo
Através de Tiras Cômicas
na Web**
Lucio Luiz
p. 5

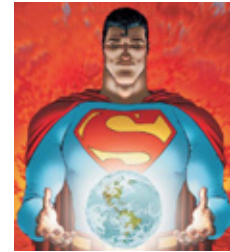
**Processo de
metalinguagem nas
histórias em quadrinhos
da Turma da Mônica**
Bruno Ribeiro Nascimento
p. 29

**Demolidor e a auto
superação**
Daniel de Oliveira
p. 55

**A linguagem dos quadrinhos
de Flavio Colin**
Alberto Ricardo Pessoa
p. 82



Superman: o ícone e o mito
Anderson Gomes & Dickson
Tavares
p. 97



**Resenha: BioCyberDrama
Saga**
Elydio dos Santos Neto
p. 108

Normas de publicação
p. 115



EDITORIAL



A **Imaginário!** é uma revista eletrônica ligada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, que tem como propósito a divulgação dos estudos voltados à cultura pop e às artes visuais, como história em quadrinhos, grafite, humor, animação, fanzine e game. Dela participam professores e alunos do Programa e todos os interessados na área, por meio de artigos, entrevistas e resenhas.

Esta edição é dedicada exclusivamente às histórias em quadrinhos, numa demonstração de que a temática tem despertado cada vez mais a atenção dos estudiosos. Os eventos e publicações que tratam do universo das HQ têm se multiplicado no país e uma profícua produção independente tem se firmado para um público cada vez mais exigente. A **Imaginário!** vem contribuir com esse momento efervescente que vivemos, trazendo um aporte reflexivo para o desenvolvimento dessa arte.

H. Magalhães

NERDS QUE RIEM DE SI MESMO: REPRESENTAÇÕES DE UM ESTEREÓTIPO ATRVÉS DE TIRAS CÔMICAS NA WEB

Lucio Luiz¹

Resumo: De um estereótipo altamente pejorativo para uma expressão que, embora ainda não totalmente desprovida de preconceitos, dá sinais de uma melhor aceitação pela sociedade, os nerds vêm ganhando cada vez mais espaço na indústria cultural. As tiras cômicas, especialmente as publicadas na internet, permitem uma análise de como esse estereótipo é interpretado pelas pessoas que nele estão inseridas. Essa pesquisa analisa quatro tiras cômicas ligadas ao “universo nerd”, buscando entender como essa autoimagem é desenvolvida num contexto humorístico, desconstruindo um conceito originalmente negativo com o uso do “rir de si mesmo”. O objetivo principal é indicar caminhos que permitam estudos sobre a forma como as tiras cômicas representam e desconstruem estereótipos.

Palavras-chave: história em quadrinhos; tira cômica; internet; nerd; estereótipo.

Trabalho apresentado no GP Produção Editorial do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Recife, setembro de 2011

1. Jornalista. Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação na linha de pesquisa de Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais da Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro).
E-mail: lucioluiz@gmail.com

Introdução

As tiras cômicas, por sua característica de fazer humor em poucos quadros, costumam trabalhar com o uso de estereótipos visuais e de personalidade para uma rápida compreensão dos leitores. Contudo, um grupo historicamente associado a um conceito negativo vem desconstruindo sua autoimagem através de recriações desse estereótipo em tiras cômicas na internet: os nerds.

Antes rejeitados por sua inaptidão social e dedicação extrema às ciências exatas, os nerds mudaram e, hoje em dia, mesmo com resquícios do estereótipo pejorativo original, eles estão entrando “na moda”. Essa mudança de paradigma se reflete nas tiras que buscam abordar o “universo nerd”, pois abrangem visões bem diferentes de um mesmo estereótipo, com intersecções e diferenças.

Essa pesquisa visa analisar como se dá a representação do estereótipo nerd em tiras cômicas feitas especificamente por e para esse grupo. Embora algumas dessas tirinhas possam ser consumidas também pelo público “não-nerd”, há características que diferenciam as histórias e personagens criados com o propósito de atingir os leitores que se consideram nerds das que utilizam o mesmo estereótipo em objetos voltados para o público geral.

Por não haver bibliografia específica sobre o assunto, foi necessário fazer o estudo de caso de algumas tiras com esse enfoque, entrevistando autores para observar as características que os unem. Para alcançar esse objetivo, as entrevistas foram analisadas na busca de padrões ou oposições, além de outros aspectos relevantes.

Foram selecionadas tirinhas publicadas em dois blogs populares de temática nerd: “Nerdson não vai à escola” e “Jovem Nerd”, este último não voltado primordialmente à publicação de quadrinhos, mas que possui uma força muito grande no meio nerd.

Também foi analisada a tirinha “Nérd e sua turma”, que, apesar de não ser publicada há mais de dez anos, tem importância histórica por ter surgido nos primórdios da internet comercial no Brasil, permitindo comparações entre o estereótipo nerd em momentos diversos do desenvolvimento da internet.

A evolução do estereótipo nerd

O termo *nerd* é uma gíria de origem norte-americana que define o estereótipo do adolescente socialmente desajeitado, “viciado” em tecnologia e/ou apaixonado por um ou mais temas, geralmente relacionados à cultura pop.

O primeiro registro impresso dessa palavra foi em 1950 no livro infantil *If I ran*

the zoo, de Dr. Seuss. A história apresentava um zoológico com seres fantásticos, entre os quais um estranho animal de visual antropomórfico que foi denominado de Nerd. No ano seguinte, a revista *Newsweek* publicou uma matéria sobre os jovens de Detroit (Michigan, EUA), dizendo que os adolescentes conservadores desta cidade eram chamados de nerds. Não há, contudo, certeza se existe alguma relação entre a gíria de Detroit e o livro infantil.

Segundo Anderegg (2007), apesar do termo ser usado eventualmente desde essa época, ele só se tornou popular nos Estados Unidos graças à série televisiva *Happy Days*, exibida entre 1974 e 1984. A série, uma *sitcom* ambientada nos anos 1950, se tornou bastante popular tanto entre adolescentes quanto entre adultos. Um dos personagens principais, Fonzie, costumava se referir diversas vezes ao termo *nerd* em seu sentido clássico, o que difundiu a gíria.

No Brasil, segundo Lopes (2006), a expressão *nerd* se tornou conhecida com o lançamento do filme norte-americano *A vingança dos nerds*, de 1984 (lançado no Brasil em março de 1985). Contudo, o uso do termo demorou a se popularizar no país, sendo *CDF* e *caxias* as gírias mais comuns então para definir pessoas estudiosas e socialmente inaptas.

No jornal *Folha de S. Paulo*, por exemplo, a primeira citação formal ao termo *nerd* ocorreu apenas em 7 de abril de 1987 na coluna de Joyce Pascowitch,

que definiu nerd como “tudo que é desleixado e totalmente desprovido de sofisticação”. A expressão foi usada mais uma vez pela colunista em 9 de maio do mesmo ano e só voltou a aparecer nesse jornal em 14 de março de 1989, em uma reportagem sobre marketing, na qual era explicado que nerd é o nome dado nos Estados Unidos aos “adolescentes que em geral usam óculos, estudam bastante e têm hábitos ‘esquisitos’”.

A expressão ainda foi usada outras vezes no jornal, de forma bastante esporádica e geralmente acompanhada de explicações variadas sobre seu significado, como “otário”, “problemático” e até “mau surfista”. O uso do termo *nerd* só se tornou mais corriqueiro no periódico a partir de 1995, após um artigo de Otavio Frias Filho (diretor do jornal), no qual ele comentava, usando como introdução ao tema o filme *A vingança dos nerds* e suas sequências, que os nerds estavam começando a ganhar espaço, especialmente graças ao crescimento do uso da tecnologia e da recém iniciada expansão da internet.

Neste esboço introdutório a uma sociologia nerd, ainda por ser escrita, vale mencionar que sempre existiram adolescentes cujo desajuste se volta, do ângulo psicológico, para “dentro” e não para “fora”. São a base imensa de um *iceberg* do qual só vemos a ponta da delinquência juvenil. Em sentido figurado, os míopes, os gorduchos, os ruivos e os inibidos são nerds, assim como a quase totalidade dos enxadristas. (...) As estimativas mais confiáveis fixam a taxa histórica de nerds, entretanto, em patamar não superior a 10% da população.

Como é possível que na nossa época eles cheguem a parecer maioria, com papel destacado na mídia, na política e até no esporte? (FRIAS FILHO, 1995, p.2).

Nos dias de hoje, com a tecnologia cada vez mais difundida, o estereótipo nerd ganhou inúmeras variações. Embora ainda seja fortemente relacionado com seu conceito original, é comum, por exemplo, que pessoas que não estejam ligadas à área de tecnologia sejam consideradas (e se autodefinam) como nerds por serem “fãs apaixonados” de quadrinhos ou do seriado “Jornada nas Estrelas”, entre inúmeras outras possibilidades, usualmente relacionadas à chamada “cultura pop”.

A popularização, dessa vez positiva, do “universo nerd” pode ser percebida pela quantidade de produtos destinados a esse grupo, como filmes, livros, séries de TV etc., muitas vezes também atingindo públicos “não-nerds” (GALVÃO, 2009). Um desses produtos culturais são as histórias em quadrinhos, cuja variedade de representações indica os caminhos que o estereótipo nerd vem tomando com o passar do tempo.

Nérd e sua turma

A primeira tira online brasileira trouxe um nerd como protagonista, algo explicitado já no nome do personagem principal: Nérd (com acento). A

tirinha *Nérd e sua turma* foi criada por Raquel Gompy, então estudante de Comunicação Social, e começou a ser publicada em abril de 1995 em um *site* ligado ao Laboratório de Sistemas Integráveis da Universidade de São Paulo (USP), onde o então namorado (atual marido) de Raquel trabalhava.

A inspiração para os personagens nerds veio a partir dos amigos que Raquel fez no laboratório, todos ligados a cursos das áreas de Exatas. A percepção que ela tinha na época era de que o termo *nerd* se associava primordialmente a homens que trabalhavam bastante com computador. Por conta disso, a autora não se considerava nerd, já que não se enquadrava nesse estereótipo.

As tirinhas refletem essa visão do termo *nerd*, com várias piadas fazendo referência à tecnologia, embora a compreensão das tiras não ficasse restrita apenas aos conhecedores daquele universo, pois havia piadas sobre comportamento. Além disso, havia personagens “não-nerds” (femininos, em sua maioria), que faziam contraponto comportamental em diversas situações (Figura 1).

O objetivo da autora desde o início foi publicar a tira exclusivamente na internet, cuja exploração comercial no Brasil começou exatamente em 1995 (VIEIRA, 2003). Até então, o uso da grande rede era quase que exclusividade das universidades (e, conseqüentemente, muito usada por nerds). Esse foi o principal motivo da escolha desse tema para a experiência pioneira de publicação regular de tirinhas brasileiras na internet: alcançar primeiro esse



Figura 1 - *Nérd e sua turma* - personagens femininos faziam contraponto aos nerds



Figura 2 - *Nérd e sua turma* - tirinha fazendo referência à lentidão da internet em 1995

público já fortemente ligado a essa tecnologia e, em seguida, ampliar para os demais leitores que surgiriam com a expansão da Web (Figura 2). O pioneirismo da iniciativa garantiu uma citação da tira no jornal *Folha de S. Paulo*, onde ficou registrada como a primeira tirinha online do país (ERCILIA, 1995), o que incentivou a autora a criar uma versão em inglês para ampliar seu público.

Inicialmente, a tira era atualizada diariamente, de segunda a sexta. Depois de algum tempo, a periodicidade mudou para uma atualização a cada dois dias. Após cerca de um ano, a tirinha se tornou semanal, embora não houvesse regularidade constante na publicação por motivos diversos. Entre 1995 e 1997, foram publicadas 178 tiras do *Nérd e sua turma*, sendo que o *site* que então abrigava os arquivos ficou no ar até 1998. Um dos principais motivos para a interrupção da tira foi o desânimo da autora pela falta de retorno financeiro, o que a levou a se dedicar a outros projetos autorais, dessa vez voltados ao público infanto-juvenil.

A tira *Nérd e sua turma* seguia o formato convencional de tira cômica, contando com uma sequência horizontal de poucos quadros com uma história curta e fechada. Além disso, era desenhada originalmente em papel e transferida para o computador através de um *scanner* de mão, o que obrigava a autora a fazer a arte original em tamanho relativamente pequeno para poder ser captada pelo aparelho.

A qualidade final da tira escaneada era baixa, o que exigia a correção de serrilhados e “sujeiras” em *softwares* gráfico. Por fim, o *upload* das tiras era feito por internet discada, algo muito lento, especialmente para arquivos de imagem.

Nerdson não vai à escola

Nerdson não vai à escola é uma tirinha criada em 2006 pelo desenvolvedor web Karlisson Bezerra, de Natal (Rio Grande do Norte). O nome do personagem principal é uma contração do termo *nerd* com o nome do autor. Já o subtítulo “não vai à escola” foi utilizado desde as primeiras tiras porque Karlisson queria indicar que o personagem aprende muito mais em casa, através da internet.

De forma semelhante à tira *Nérd e sua turma*, surgida mais de uma década antes, os personagens do universo ficcional de Nerdson são ligados à área de Exatas e as características físicas e emocionais do personagem principal acompanham o estereótipo tradicional do nerd, como o uso de óculos e uma personalidade antissocial (Figura 3).

As tiras costumam variar de formato. No *site*, encontramos tiras com um ou dois “andares”, sem que se perceba uma preferência do autor por um dos modelos. Em alguns casos, há histórias mais completas, com uma quantidade



Figura 3 - “Nerdson não vai à escola” - uma das primeiras tiras do personagem, em 2006

maior de quadros e que poderiam ser consideradas equivalentes a uma página de revista, o que as posiciona fora do conceito de tira cômica. Esse formato, contudo, não é utilizado de forma constante, sendo a maioria das postagens no blog conceitualmente ligadas ao formato tradicional.

Uma característica do humor de *Nerdson não vai à escola* é a utilização frequente de referências a conceitos de informática, especialmente na área de programação, pouco conhecidos do público geral. Isso que faz com que a maioria das tiras não seja acessível para quem tem pouco conhecimento sobre o assunto. Contudo, o autor não se preocupa com isso por considerar que as piadas se perderiam caso houvesse alguma explicação.

Um aspecto importante em comparação com a tira *Nérd e sua turma* é que a principal personagem feminina de *Nerdson não vai à escola* também é nerd e está totalmente inserida no mesmo contexto de conhecedora avançada de informática que os personagens masculinos, o que indica uma mudança, mesmo que sutil, no estereótipo.

Inicialmente desenhadas à mão, as tirinhas atualmente são feitas diretamente no computador, o que permite uma constante evolução no traço dos personagens. Além disso, diversas séries derivadas da tirinha original surgiram, sendo algumas com os mesmos personagens. Esse é o caso de *DevDevDev*, que coloca Nerdson em uma empresa de desenvolvimento de



Figura 4 - DevDevDev - uma das séries derivadas com os personagens da tira original

software, cujo chefe é, literalmente, um dinossauro que não possui nenhum conhecimento de computação (Figura 4).

No blog que publica as tirinhas, também há séries com personagens fora do universo ficcional de Nerdson, geralmente seguindo uma temática distinta da série principal, mas ainda com foco na informática. A série *Barrabin Barrabash*, por exemplo, mostra aventuras de um “mágico unix”, cujos poderes surgem após ele “recitar” códigos de comando Unix. O humor, nesse caso, só é percebido claramente por quem tem conhecimento avançado sobre esse sistema operacional.

Apesar das tiras se focarem fortemente na informática, outros aspectos

da “cultura nerd” ganham referências eventuais. Uma das aventuras do mágico unix, por exemplo, envolve os alienígenas do filme *Predador*, que é considerado como parte do contexto nerd por conta da nostalgia dos que eram fãs do filme quando jovens (Figura 5).



Figura 5 - Barrabin Barrabash - uma das séries derivadas com personagens e temática diferentes, mas ainda voltada ao público com conhecimento avançado de informática

Outro exemplo é a série *O guia do programador das galáxias*, que faz uma paródia do livro *O guia do mochileiro das galáxias*, um dos principais “ícones nerds” (tanto que o hoje chamado “dia do orgulho nerd” era originalmente uma data em homenagem ao autor desse livro).

Todas as tiras de *Nerdson não vai à escola* são publicadas sob a licença *creative commons*, que permite o uso livre da obra para fins não comerciais, desde que citada a autoria. Para ajudar a manter o *site*, o autor disponibiliza uma página de doações para os leitores que quiserem colaborar financeiramente, sem, contudo, haver qualquer relação entre pagamento e acesso ao blog, que é totalmente gratuito.

A participação dos leitores vai além do apoio financeiro, já que, no site que publica as tiras, há vários projetos do autor ligados à área de programação. Como o público é formado, em grande parte, por pessoas com conhecimento avançado sobre o tema, há muitas colaborações, como projetos de códigos de programação e assuntos afins.

Tirinhas do “Jovem Nerd”

Um dos principais representantes do “universo nerd” na internet é o blog *Jovem Nerd*, criado em 2002 por Alexandre Ottoni e Deive Pazos (mais conhecidos, respectivamente, pelos apelidos Jovem Nerd e Azaghâl). O blog ganhou grande relevância entre os nerds a partir do lançamento, em 2 de abril de 2006, do *Nerdcast*, o mais popular podcast brasileiro (LUIZ; ASSIS, 2010).

A primeira experiência de publicação de quadrinhos de temática nerd neste blog foi em 13 de agosto de 2006, com a divulgação das tirinhas *Jovem Nerd e Azaghâl*, elaboradas por Andrés Ramos, que usava os dois criadores do *site* como personagens principais em situações que envolviam o “universo nerd” (referências aos filmes da série *Guerra nas Estrelas* e partidas de RPG, para citar dois exemplos).

Diferente das duas tirinhas citadas nos tópicos anteriores, o “universo nerd” representado nas tirinhas do *Jovem Nerd* acompanha o conceito do blog: ao invés de focar em tecnologia, os assuntos tratados envolvem a cultura pop (filmes, quadrinhos, livros e demais objetos culturais que possam ser considerados como *nerds*).

Em 2007, o blog começou a estimular os leitores a enviarem suas próprias

tirinhas. Diferente do formato tradicional, as tiras publicadas no *Jovem Nerd* são verticais para se adaptarem ao design do *site*. Muitas, contudo, se “repositoradas” horizontalmente, seriam equivalentes às tiras tradicionais de “dois andares”.

Apesar de não haver nenhuma restrição a temas nos pedidos por tirinhas dos leitores, a maioria dos autores publicados optou por utilizar Alexandre e Deive como personagens, tanto em histórias que faziam referências a episódios do *Nerdcast* quanto em paródias de filmes.

Durante o primeiro semestre de 2011, duas tiras foram publicadas regularmente no blog, *Caverna do Jedi* e *Nerdcast Tales*, ambas em formato vertical e dentro do modelo tradicional das tiras cômicas: uma história curta em poucos quadros.

Caverna do Jedi foi criada por Caetano Cury exclusivamente para o blog e tem como tema principal um *crossover* em forma de paródia de personagens do desenho animado *Caverna do Dragão* com os da série cinematográfica *Guerra nas Estrelas* (Figura 6). As três primeiras tiras foram publicadas em 10 de fevereiro de 2010, passando-se a lançar uma por semana a partir de então. Em junho do mesmo ano, apareceram pela primeira vez personagens de outros universos ficcionais além dos dois principais, fato que se repetiu outras vezes com cada vez mais frequência.

As referências a personagens e acontecimentos não são necessariamente explicitadas (nem sempre é citado o nome do personagem, por exemplo). Isso gera discussões na área de comentários do blog de acordo com a “obscuridade” de cada uma. Dependendo do quão “obscura” alguma referência é, há críticas pesadas na seção de comentários de quem não entendeu e consequentes “defesas” de quem gostou.

O próprio autor, que não se considera nerd, apenas um fã sem conhecimentos profundos sobre os produtos de que gosta, usa a si mesmo como parâmetro para “equilibrar” a complexidade das referências, evitando, por exemplo, o uso de personagens ou acontecimentos pouco conhecidos como pontos-chave da piada. Mesmo assim, ele não costuma indicar a leitura da tirinha para “não-nerds”.

O autor afirma que a maior dificuldade em desenvolver a tira é o grau de exigência



Figura 6 - *Caverna do Jedi* – crossover de personagens de universos ficcionais totalmente distintos, porém associados ao “universo nerd”

do público nerd, que não admite “erros” no que diz respeito às referências apresentadas. Um volume enorme de críticas, por exemplo, surgiu quando Cury escreveu errado uma palavra mágica clássica da série literária *Harry Potter*.

Apesar dessa “patrulha”, as respostas positivas também são em grande quantidade e estimulam o autor a buscar o aprimoramento das histórias. Esse *feedback* é possível pelo imediatismo das respostas dos leitores garantido pelo blog (especialmente no caso de um blog com grande quantidade de visitas, como é o caso do *Jovem Nerd*). Isso seria mais difícil em um jornal impresso, por exemplo, onde o autor acredita que esse tipo de tira dificilmente teria espaço.

Após mais de 40 tiras publicadas, o autor interrompeu a série em 2 de fevereiro de 2011 (com uma “aparição” dos autores do blog – fato que ainda não havia ocorrido nessa tirinha – no “epílogo” da última história) e retornou em 25 de maio (“dia do orgulho nerd”) com o que chamou de “segunda temporada”, passando a utilizar de forma mais constante universos ficcionais além dos que dão título à tira (Figura 7).

A outra tira publicada em 2011 no blog *Jovem Nerd* é a *Nerdcast Tales*, de Alexander Santos. Embora tenha referências nerds, essa série é diretamente ligada ao assunto tratado pelo episódio do *Nerdcast* de cada semana, o que faz com que varie bastante o “grau” de uso do estereótipo nerd em cada tirinha (Figura 8).

TUDO É POSSÍVEL NESSE UNIVERSO.



Figura 7 - Teaser da segunda temporada de *Caverna do Jedi*, com a referência a um personagem da série televisiva nerd *The Big Bang Theory*

A primeira publicação da *Nerdcast Tales* foi em 12 de janeiro de 2011, excepcionalmente fazendo referência ao primeiro episódio do *podcast*, tendo voltado apenas em 21 de fevereiro, a partir daí já abordando a cada semana o episódio mais recente. Embora nem sempre o tema do *Nerdcast* seja algo totalmente dentro do “universo nerd”, o autor das tiras busca fazer referências variadas. Contudo, por estar fortemente ligado a episódios específicos do *podcast*, muitas tiras não são compreensíveis por quem não acompanha os programas, mesmo que seja nerd.

Assim como a *Caverna do Jedi*, a *Nerdcast Tales* não se encaixa no estereótipo do nerd “de informática”, mas sim do nerd “de cultura pop”. Isso é compreensível pela própria visão do autor sobre o que é ser nerd, já que ele entende que essa expressão é usada para definir quem sabe muito sobre determinado assunto, podendo, portanto, existir nerds “de



Figura 8 - *Nerdcast Tales* sobre o *Nerdcast* nº 249, cujo tema foi a evolução das espécies

cinema”, “de quadrinhos”, “de história” etc.

Para os dois autores, ter suas tiras publicadas no blog “Jovem Nerd” funciona como uma vitrine para seus outros trabalhos diante do público nerd, já que é um dos principais *sites* voltados a esse nicho, com 1 milhão de visitas mensais, o que os autores dificilmente alcançariam a curto prazo com seus blogs pessoais.

Considerações finais

O estereótipo nerd vem mudando à medida em que deixa de ser pejorativo, especialmente graças às iniciativas dos próprios “detentores” deste título. A variedade de abordagens das tirinhas que, teoricamente, tratam do mesmo tema indica que o uso do humor voltado ao “rir de si mesmo” ajuda a desconstruir essa autoimagem.

De adolescentes antissociais viciados em computação a fãs de produtos culturais variados, os nerds ainda buscam uma identidade, cuja variedade de representações está presente nas tiras cômicas da internet.

As tirinhas analisadas mostram uma evolução no conceito nacional do que é ser nerd e como esse público sabe se comunicar muito bem tanto dentro de seu próprio nicho quanto com as pessoas que não fazem parte desse contexto

cultural, mas que cada vez mais deixam de lado a rejeição que marcou o início dessa “classificação social”.

Essa pesquisa não pretende trazer respostas definitivas sobre o assunto, mas, sim, indicar caminhos que permitam estudos sobre a forma como as tiras cômicas representam e desconstróem estereótipos e também sobre como o estereótipo nerd, algo tão fortemente ligado à cultura norte-americana, se insere no contexto brasileiro.

Referências bibliográficas

ANDEREGG, D. **Nerds: who they are and why we need more of them**. New York: Tarcher/Penguin, 2007.

BEZERRA, K. *Entrevista para pesquisa acadêmica* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 6 jul. 2011.

CURY, C. *Entrevista para pesquisa acadêmica* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 7 jul. 2011.

ERCILIA, M. *Net notas*. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 30 mai. 1995. Ilustrada, p. 4.

FRIAS FILHO, O. *A vingança dos nerds*. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 11 mai. 1995. Opinião, p. 2.

GALVÃO, D. P. *Os nerds ganham poder e invadem a TV*. **Intr@ciência**, Uniesp,

2009, p. 34-41.

GOMPY, R. *Entrevista para pesquisa acadêmica* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 1 jul. 2011 e 4. jul. 2011.

JOVEM NERD. *Mídia kit. Jovem Nerd*. Disponível em <http://www.ftpidigital.com.br/portfolios/midiakit_jovemnerd.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2011.

LIRA, H. F. *História em quadrinhos na internet: uma adaptação aos novos desafios da narrativa digital*. 99f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

LOPES, A.L. *De onde vem a palavra nerd?* **Mundo Estranho**. São Paulo: n. 47, jan. 2006.

LUIZ, L.; ASSIS, P. *O podcast no Brasil e no mundo: um caminho para a distribuição de mídias digitais*. In: **INTERCOM**, 33, 2010, Caxias do Sul. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2010. 1 CD-ROM.

MOURA, S. A.; BORGES E. M. *Discursos de identidade em tiras de humor: análise em duas vertentes críticas*. **Logos: comunicação e filosofia**, v. 17, n. 31, 2009, p. 95-105.

MORAES, M. *Empresa leva comerciais de TV para a sala de aula*. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 14 mar. 1989. Negócios, p. 3.

PASCOWITCH, J. *Bossa nova*. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 7 abr. 1987. Ilustrada, p. 30.

RAMOS, P. *Revedo o formato da tira cômica*. In: **INTERCOM**, 32, 2009, Curitiba. Anais do XXXII Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. São Paulo:

Intercom, 2009. 1 CD-ROM.

SANTOS, A. *Entrevista para pesquisa acadêmica* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <lucioluiz@gmail.com> em 30 jun. 2011.

SANTOS, I. *Tirinhas nerds potiguares fazem sucesso em todo o Brasil*. **Nominuto.com**. Natal, 7 fev. 2009. Disponível em <<http://www.nominuto.com/vida/cultura/tirinhas-nerds-potiguaresfazem-sucesso-em-todo-o-brasil/27426/>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

VIEIRA, E. **Os bastidores da internet no Brasil**. Barueri: Manole, 2003.

PROCESSO DE METALINGUAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA

Bruno Ribeiro Nascimento¹

Resumo: Uma das principais características das produções de Maurício de Sousa é o uso recorrente à metalinguagem. Neste artigo, analisaremos como este recurso narrativo se manifesta de forma criativa nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, fazendo com que o processo artístico reflita sobre si mesmo nos *comics* infantis. Também comentaremos o processo de imitação da realidade nas obras de ficção a partir do conceito clássico de *Mimese* proposto por Aristóteles, bem como a perda da aura da obra de arte, que trouxe consigo uma mudança de sensibilidade e de percepção, produzindo uma nova consciência de linguagem que dessacraliza o mito da criação e coloca a nu o processo de produção da obra.

Palavras-chaves: Metalinguagem. Mimese. Turma da Mônica.

Process of metalanguage in the comics of the Monica's Gangs

Abstract: One of the main characteristics of Mauricio de Sousa Productions is the

I. Mestrando da linha Mídia e Cotidiano pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). E-mail: rn.brunno@gmail.com.

recurrent use of metalanguage. In this article, we examine how this feature narrative manifests itself creatively in the comics of the Monica's Gangs, cause the artistic process itself reflected on the children's comics. We also will comment on the process of imitation of reality in fiction from the classical concept of *Mimesis* proposed by Aristotle, as well as loss of the aura of the artwork, that brought with it a change of sensitivity and perception, producing a new awareness of language that desecrates the creation myth and placing in evidence the process of producing work.

Keywords: Metalanguage. Mimese. Monica's Gang. Aura.

A mimese como fundamento da arte

O poeta não descreve o que aconteceu, mas sim o que poderia ter acontecido dentro do campo da verossimilhança, do provável e do necessário. Nesse sentido, ele se distingue do historiador, já que, para esse último, o que interessa é narrar fatos que *efetivamente* ocorreram. Por isso, a poesia seria mais filosófica e virtuosa do que a história, uma vez que a primeira anuncia verdades gerais, enquanto a segunda trata especificamente de fatos particulares. Essa distinção clássica do estatuto da poesia frente à história foi proposta por Aristóteles na sua obra, *Arte poética*:

Não é em metrificar ou não que diferem o historiador e o poeta;
a obra de Heródoto podia ser metrificada; não seria menos uma

história com metro do que sem ele; a diferença está em que um narra acontecimentos e o outro, fatos que podiam acontecer. Por isso, a Poesia encerra mais filosofia e elevação do que a História; aquela anuncia verdades gerais; esta relata fatos particulares. Enunciar verdades gerais é dizer que espécie de coisas um indivíduo de natureza tal vem a dizer ou fazer verossímil ou necessariamente; a isso visa a poesia, ainda quando nomeia personagens. Relatar fatos particulares é contar o que Alcibíades fez ou o que fizeram a ele (ARISTOTELES, IX, p. 28).

Essa célebre diferenciação feita pelo filósofo grego no século IV a.C. se tornou, ao longo da história, uma das principais questões de reflexão a ser debatida no pensamento teórico posterior sobre estética, ficção e literatura. Na verdade, o texto foi o primeiro a ter êxito em compreender e problematizar a singularidade do fenômeno poético ficcional. A obra de Aristóteles é uma reflexão geral sobre a poesia, através da descrição e da caracterização da tragédia². No entanto, a *Poética* não foi escrita visando a teoria ou crítica literária. Seu objetivo era dizer a seus contemporâneos como escrever uma peça.

Um dos principais conceitos desenvolvidos pelo autor é o de *mimese*. Para Aristóteles, a poesia era *imitação* de ações, com o objetivo artístico. Imitar não significa copiar – como defendia Platão – mas recriar e simular a realidade por meio da obediência a um conjunto de regras que estão dentro do campo do verossímil e do possível. A arte imita a vida. Um poeta não é poeta porque usa

2. A obra original continha duas partes: a primeira que analisa a tragédia e a segunda que avaliava a comédia. Dessas, apenas a primeira sobreviveu.

versos. Aliás, ele poderia não utilizar versos e sua obra seria igualmente poesia. Ele só é poeta em virtude de sua capacidade de *simular*. Fazer arte é sinônimo de fazer imitações, sendo o poeta um simulador por excelência e fazendo de sua *mimese* o fundamento de qualquer obra artística. Longe de reproduzir ou copiar passivamente a aparência das coisas e das pessoas, a mimese às recria segundo uma nova dimensão, dentro de uma nova lógica do que seja possível.

Nesse contexto, Aristóteles deixa bem claro que não são os meios utilizados pelo poeta que fazem com que sua obra seja arte, da mesma forma que não são os meios utilizados pelo historiador que fazem com que sua obra seja história. Afinal, Heródoto podia ser metrificado e ainda assim ser história. O que os distingue, como vimos, é que esse último descreve fatos acontecidos, enquanto o primeiro recria possibilidades. A poesia também não depende da veracidade do seu objeto. As coisas imitadas podem ter acontecido na realidade, só que, para ser poesia, precisa ser recriadas pelo poeta. “Ainda quando por ventura seu tema sejam fatos reais, nem por isso é menos criador; nada impede que alguns fatos reais sejam verossímeis e possíveis e é em virtude disso que ele é seu criador” (ARISTÓTELES, IX, p. 29).

O conceito de verossimilhança é muito importante para o filósofo grego nesse processo de simulação. O poeta deve estar atento a tudo que estiver ligado ao campo das possibilidades simbólicas, respeitando determinadas referências, procurando fazer uma conexão perfeitamente unitária na constituição de

sua narrativa. Essa verossimilhança que é empregada pelo poeta precisará criar um universo ficcional aceitável que convença o espectador de sua possível existência no mundo real, mesmo que esse universo seja totalmente idealizado e imaginado. Se isso acontecer, provavelmente o espectador aceitará a “realidade” da obra. Aristóteles chega a afirmar que “do ângulo da poesia, um impossível convincente é preferível a um possível que não convença” (ARISTÓTELES, XXV, p. 50).

Todas as artes listadas pelo filósofo grego – epopeia, tragédia, comédia, poesia ditirâmbica e a música da flauta e da lira – têm em comum serem tipos de imitações, diferenciados apenas pelos meios com que imitam, os objetos imitados e as maneiras diferentes pelos quais elas imitam a mesma coisa. Ou seja, a diferença de uma arte pra outra não reside na imitação, uma vez que todas imitam. O que as distingue são os objetos, as maneiras e os meios que elas empregam para imitar.

A capacidade de imitar era tão essencial na filosofia aristotélica que, para o autor, era justamente essa faculdade que nos diferenciava dos animais. A imitação seria natural à humanidade. Por isso, seria normal que os homens se deleitassem com as obras de imitação. Nas palavras do filósofo grego, “imitar é natural ao homem desde a infância – e nisso difere dos outros animais, em ser o mais capaz de imitar e de adquirir os primeiros conhecimentos por meio da imitação – e todos têm prazer em imitar” (ARISTÓTELES, IV, p. 22).

Universo ficcional e as histórias em quadrinhos

Ao longo dos anos, o conceito de *mimese* propostos por Aristóteles foi debatido e comentado por diversas pessoas. Mesmo tendo se passado mais de dois mil anos, ele ainda é útil a fim de nos ajudar a entender o processo artístico, principalmente no que diz respeito ao componente estrutural interno de uma narrativa. O princípio estrutural da verossimilhança interna é muito válido nas teorias literárias e nas análises de qualquer tipo de narrativa – como o cinema e as histórias em quadrinhos, por exemplo. Como lembra Roger Silverstone:

O mundo, é claro, mudou desde Aristóteles; mas não completamente. A *mimese*, o realismo, a verossimilhança, também são o âmago da nossa poesia, ainda que esta venha na forma de comédia de situação e do longa metragem, ainda que nossas tragédias e comédias se espalhem na programação da noite e em diferentes canais, ainda que apareçam apenas em folhetins, pulp fiction ou vídeos alugados (SILVERSTONE, 2005, p. 86).

Hoje, o caráter da obra de arte como uma *ficção* é ressaltado. A palavra vem do verbo latino *fingere* que significa, entre outras definições, fingir, disfarçar, dissimular. Esse fingimento não é no sentido de uma mentira, mas no de oferecer outra realidade imaginária, não factual e que é inventada pelo autor.

Toda obra de ficção é uma simulação de coisas que poderiam acontecer, como na mimese. Nesse processo, há uma suspensão da descrença onde o autor convida o espectador a entrar e partilhar outro mundo possível, um “como se fosse”. Por outro lado, essas mesmas histórias, por mais que sejam imaginadas e fantasiadas com a criação de um mundo totalmente diferente do nosso – como acontece muitas vezes na literatura fantástica – falam muito da cultura e da realidade social de autores e espectadores. Tanto é assim que Silverstone (2005, p. 80) chega a afirmar que nossas histórias “são uma parte essencial da realidade social, uma chave para nossa humanidade, um vínculo com a experiência, e uma expressão dela”. Mesmo não sendo determinante na obra, a ficção exprime certo aspecto da realidade, seja de forma literal, seja de forma figurada. Sendo assim, é possível dizer que a ficção não é apenas parte da nossa cultura, como ela é nossa própria cultura.

Dentro desse contexto, as histórias em quadrinhos revelam muito sobre nossa atual cultura e sobre o estado da arte num mundo pós-moderno. Sua origem está ligada ao desenvolvimento de técnicas de impressão, ao estabelecimento da sociedade burguesa, à modernidade e à lógica da ‘instrumentalização’, feita em escala industrial.

As HQs são uma obra de arte típica da “era da reprodutibilidade técnica”, termo criado por Walter Benjamin (1936/2000). Assim, elas são tanto um produto cultural, quanto comercial. “Como produto ‘massivo’, procura atender

às exigências do público-leitor e às tendências do mercado editorial” (SANTOS, 2002, p. 21). Por isso, os elementos pertinentes à linguagem dos quadrinhos, bem como as histórias narradas, precisam ser feitos de acordo com uma convenção ampla e que sejam facilmente “digestivos” para os leitores a fim de que atinjam um público disperso e heterogêneo. No entanto, os quadrinhos também podem ser feitos de tal forma que permita interpretações profundas e sofisticadas tanto do seu conteúdo, quanto da sua parte estética.

Esse meio artístico, quase sempre narrativo, justapõe quadros em sequência dentro de uma página, utilizando linguagem verbal e não verbal. As HQs primeiramente pegaram seus traços estéticos de outras formas artísticas, como o cinema, a literatura e a fotografia. Com o tempo, os quadrinhos criaram sua própria linguagem, gerando assim possibilidades cognitivas e estéticas que são próprias dos *comics*, uma espécie de “gramática estrutural” particular das HQs. Nos quadrinhos, forma e conteúdo são indistinguíveis e inseparáveis. Por isso, ao se analisar uma história, deve-se considerar sua estética juntamente com os elementos textuais, como um todo. “Uma história em quadrinhos é um *texto*; portanto, deve ser considerado em sua totalidade” (SRBEK, 2005, p. 33).

Sendo toda imagem polissêmica, como afirma Roland Barthes, o destinatário que integra o processo de interpretação “pressupõe, subjacente a seus significantes, uma ‘cadeia flutuante’ de significados, podendo o leitor escolher alguns e ignorar outros” (BARTHES, 1990, p. 32). Dessa forma, é possível dizer

que a leitura não consiste apenas na decodificação visual de palavras com seus significados prontos e estabelecidos. Lemos a partir de nossos filtros culturais e experiências de vida, o que nos faz coautores das mensagens produzidas nesse processo. Ou seja, as informações contidas numa HQ são recebidas, lidas e interpretadas a partir das referências de mundo que trago em minha mente.

Ceci n'est pas une pipe

Em um dos famosos quadros do pintor surrealista René Magritte (Figura 1) chamado *A traição das imagens* vemos a figura de um cachimbo e embaixo dele a frase: *Isto não é um cachimbo*. O paradoxo proposto por Magritte é interessante: até a leitura da legenda o espectador tem certeza que aquilo é um cachimbo. Não é um sapato, não é um carro, não é uma maçã. É *óbvio* que é um cachimbo. No momento em que lermos e refletirmos na legenda, nos damos conta de que, realmente, aquilo não é um cachimbo. Aliás, agora percebemos como é *óbvio* que aquilo não é um cachimbo *mesmo*, de *verdade*, *real*. É uma pintura, uma representação, uma imagem que contém a figura de um cachimbo. Mas não é o objeto cachimbo. Quer dizer, em certo sentido *é* e ao mesmo tempo *não é*. Afinal, se por um lado a imagem é claramente a de um cachimbo, por outro, quem contempla o quadro não pode “fumar” aquela imagem como se faz normalmente com um cachimbo, porque é apenas uma imagem, uma representação.



Figura 1 – Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images

A ideia é clara, ou pelo menos aparenta ser: a pintura não é a coisa existente no mundo real, mas apenas sua representação pictórica. No caso, a pintura de um cachimbo não é a coisa material que convencionamos chamar de cachimbo, mas a representação gráfica de um cachimbo. “Aquilo” é a representação de um cachimbo, não o cachimbo em si. Assim, uma imagem não deve ser confundida com algo tangível, real. Nesse sentido, uma das coisas que mais chama nossa atenção no quadro é o fato de que a legenda parece contradizer a imagem, mas não o faz. Pelo contrário, ela evidencia que a representação de uma coisa não é a coisa.

O paradoxo proposto por Magritte é interessante porque nos leva a pensar e a refletir na relação que temos com a obra de arte. Por mais que o cachimbo pintado se pareça com o cachimbo material, ambos diferem significativamente porque o primeiro só existe em pintura. O paradoxo é interessante do ponto de vista da metalinguagem porque põe em xeque o realismo artístico da obra, evidenciando o caráter ficcional do quadro.

O processo metalinguístico tem sido uma das atitudes mais características da arte ocidental nos séculos XX e XXI. Em termos simples, poderíamos dizer que a metalinguagem é a linguagem falando da linguagem. Ou seja, é a propriedade que tem a língua de voltar-se para si mesma a fim de fazer uma auto discussão ou uma auto avaliação.

Como exemplo, podemos encontrar facilmente essa forma de expressão nos dicionários e nas gramáticas. Aliás, “todas as vezes que, no diálogo informal, necessitamos explicar-nos melhor, estamos no âmbito da metalinguagem, isto é, quando alguém diz: *isto é*, rediz em outras palavras o que já havia dito” (CHALHUB, 1986, p. 7-8). Contudo, o conceito original do termo foi além, encontrando referências hoje em vários tipos de artes diferentes como o cinema, a poesia e as histórias em quadrinhos. Quando essas formas artísticas falam de si próprias ou evidenciam explicitamente seu processo de criação, estão fazendo uso da metalinguagem. Os dois mundos – o de ficção e o de realidade – são mesclados e interpenetrados, evidenciando o caráter de artefato da obra. Nesse contexto, as obras que fazem uso desse recurso “refletem sobre si mesmas, a linguagem que critica a própria linguagem, a criação onde o próprio ato de criar está emoldurado de maneira explícita no produto final” (TAVARES, 2005, p. 9).

As inferências metalinguísticas numa obra de arte costumam expor o caráter ficcional da obra. Ao fazer uso da metalinguagem, o autor está dizendo para seu espectador “isso não é real, nem aconteceu de fato. É apenas uma história inventada”. Dessa forma, é revelada a natureza de artefato criado da narrativa, quebrando assim a ilusão de realidade que talvez estivesse sendo experimentada pelo leitor. Assim, a obra que faz uso desse recurso “constrói-se contemplando ativamente a sua construção. Podemos dizer que é uma tentativa de conhecimento o seu ser, uma forma peculiar e singularíssima de

episteme, deixar à mostra os recursos que usa para formular sua questão” (CHALHUB, 1986, p. 42).

Ao revelar a todo instante os mecanismo internos da obra, a metalinguagem faz uma sabotagem na atitude dos leitores que, ao abrir uma história em quadrinhos, mergulham mentalmente na obra, tendo a impressão de que vivem naquele outro mundo, com aquelas personagens (TAVARES, 2005). Assim como a legenda do quadro de Magritte, o uso da metalinguagem numa obra artística mina o mergulho *suave* que o espectador daria, fazendo com que a obra de arte perca sua *aura* no que diz respeito ao mito da criação, colocando assim a nu o processo de produção e o caráter ficcional da narrativa ou da história, por exemplo.

De acordo com Walter Benjamin (2000), as técnicas de produção mudaram não apenas o valor único da obra. Elas mudaram também a sensibilidade e a percepção dos espectadores, criando assim uma nova consciência da linguagem e do caráter ficcional da arte. Afinal, “ao curso dos grandes períodos históricos, juntamente com o modo de existência das comunidades humanas, modifica-se também seu modo de existir e de perceber” (BENJAMIN, 1936/2000, p. 226-227). Ainda para Benjamin, a percepção está ligada a todo um contexto histórico onde acontece a produção de uma obra artística. Quando esse contexto é alterado, o modo como o homem recebe o produto artístico também é alterado.

Na modernidade, o público não é mais passivo, no sentido de perceber a obra de arte não como uma expressão, mas como uma *construção*. Ontem, o poeta era inspirado de alguma forma insondável. Esse momento era único e essa inspiração gerava uma obra também única. Era mais ou menos um ato sagrado, onde o poeta era um privilegiado que recebia um *dom* a fim de transmitir algo transcendente. Por isso, o público *contemplava* a obra, não participando dela ativamente porque ela era *aurática*, algo praticamente inatingível. Hoje, vemos “a emancipação da obra de arte da existência parasitária que lhe era imposta por sua função ritual” (BENJAMIN, 1936/2000, p. 229). O público é incorporado à produção artística, participando ativamente da interpretação da obra. Essa intocabilidade da obra de arte é perdida, já que o homem moderno tem uma nova consciência do processo de criação.

Originalmente, a preponderância absoluta do valor de culto fizera da obra de arte sobretudo um instrumento mágico; só muito mais tarde, até certo ponto, ela seria reconhecida como obra de arte. Hoje, do mesmo modo, a preponderância absoluta de seu valor expositivo lhe empresta funções inteiramente novas, entre as quais pode ocorrer que aquela da qual temos a consciência – a função artística – apareça depois como acessória. (BENJAMIN, 1936/2000, p. 232).

A sacralidade da obra de arte é exposta a um espectador que tem plena consciência desse processo de construção. Na metalinguagem, o autor

agora vai cometendo a *heresia* de apontar a artificialidade do processo de produção artística. A ilusão de realidade é totalmente quebrada. Ontem, o espectador imaginava a obra de arte como produto da inspiração divina. Hoje, o espectador percebe a obra como produto da inteligência humana. “A metalinguagem, como traço que assinala a modernidade de um texto, é o desvendamento do mistério, mostrando o desempenho do emissor na sua luta com o código [...]. Uma metalinguagem não é aurática, e isso porque sua feitura está à mostra, dessacralizada e nua.” (CHALHUB, 1986, p. 47). Com a metalinguagem, o rei está nu.

Metalinguagem nas HQs da Turma da Mônica

Para os objetivos desse artigo, destacaremos uma das principais características das histórias em quadrinhos da Turma da Mônica em termos de criatividade narrativa: a metalinguagem. Nas histórias em quadrinhos, a metalinguagem é definida por Guimarães (2002) “como recurso, utilizado por um autor, de expor códigos e regras da linguagem utilizada na realização de sua obra, através da alteração de suas convenções”. De acordo com ele, os principais recursos utilizados são a alteração no sentido da leitura, a materialização dos códigos, e a interlocução entre personagem e espectador. Além desses, existem dois outros recursos muito usados nas histórias: a intertextualidade com o cinema, a literatura e a citação paródica de outras figuras conhecidas nos *comics*. Essas características não são isoladas, isto é, podem aparecer duas ou

mais delas no mesmo requadro ou na mesma história.

Na prática, a metalinguagem se manifesta de várias formas na Turma da Mônica. Nas histórias do personagem Do Contra, figura baseada no filho caçula de Maurício de Sousa que quando vê alguém fazendo uma coisa de uma maneira quer sempre experimentar improvisar de outro modo, a alteração no sentido de leitura é feita constantemente. Isso se dá porque normalmente o texto e a leitura no ocidente vão da esquerda para a direita, começando no quadro do canto superior esquerdo, prosseguindo até o canto superior direito. Maurício utiliza o recurso nas histórias do personagem, invertendo o sentido da leitura e dos quadrinhos a fim de reforçar e exagerar a característica do personagem de ser do contra em qualquer situação – nesse caso, até na narrativa.



Figura 2 - Almanaque Temático da Magali, nº 13 (SOUSA, 2010, p. 12)

Outra característica da metalinguagem nas histórias em quadrinhos, de acordo com Guimarães (2002) é a extrapolação de enquadramento, algo que aparece quando os personagens saem do requadro. Acontece muito quando, por exemplo, Mônica rompe as linhas do requadro ao perseguir Cebolinha. Outra característica, a materialização dos códigos, acontece quando os códigos das histórias em quadrinhos ganham algum tipo de existência material para os personagens, evidenciando assim a própria semântica das HQs. Na história *Magali e a Princesa da Neve*, Cascão se pendura na parte de cima do requadro (Figura 2) a fim de escapar da bola de neve enviada pela princesa do gelo,

personagem que na narrativa é idêntica a Magali, mas não é Magali. Por isso, ela gera assim muita confusão e dúvidas quando as duas trocam de ambientes.

A interlocução entre os personagens é um dos processos mais utilizados quando um autor lança mão da metalinguagem, seja na literatura, no cinema ou nos *comics* (GUIMARÃES, 2002). É a característica mais utilizada nas histórias de praticamente todos os personagens da Turma da Mônica, mas Horácio – figura desenhada pelo próprio Maurício de Sousa – é o personagem que melhor faz uso dessa marca. Ela acontece quando Mônica, Piteco ou outra figura criada por Maurício de Sousa adquire a consciência de que é um personagem de uma história em quadrinhos dentro de uma obra de ficção. Assim, passam a dialogar ou com o espectador – olhando para frente (Figura 3) – ou com o próprio autor – olhando ligeiramente para cima. Às vezes, o autor responde ao personagem através de um balão cujo prolongamento aponta para cima. Ou de uma grande mão que entra no quadrinho, vinda de cima, para alterar seu conteúdo, acrescentando ou apagando elementos na narrativa. Uma variação muito comum nas histórias do Maurício de Sousa é o personagem responder a algum comentário feito pelo narrador na forma de legenda.

Um bom exemplo do uso desse tipo de estratégia nas produções de Maurício de Sousa acontece quando Ronaldinho Gaúcho e um garoto jogam



Figura 3 – Turma da Mônica, nº 38 (SOUSA, 2010, p. 34)

futebol em um campinho e a bola bate na mão do menino (Figura 4). Ronaldinho começa uma discussão afirmando que tinha sido falta ao passo que o garoto diz que não tem como se provar. O Gaúcho diz “Provo, sim!” e grita “Maurício!!”. A referência é a Maurício de Sousa, conhecido nos quadrinhos por ser desenhista da Turma da Mônica. No balão seguinte, Ronaldinho faz um pedido: “Mostra pra ele uma cópia do primeiro quadradinho”. Ao lado dos garotos, uma mão aparece no requadro segurando a página de HQ com a mesma cena dos primeiros dois requadros, como uma espécie de *tira-teima*, artifício utilizado pelas televisões brasileiras quando transmitem futebol a fim de comprovar se o lance em dúvida ocorreu ou não.

O nome do Maurício aparece praticamente todas as vezes que se discute alguma referência ao traço das HQs. Geralmente essas histórias são sem títulos, aparecendo apenas o nome do personagem em destaque. Em uma delas, um dinossauro com o nome de Horácio pintado nas costas aparece no primeiro requadro reclamando “Como você explica isso aí, pintado nas minhas costas” e “Você acha que eu me sinto bonito, andando por aí com esse... esse anúncio” (Figura 5). O dinossauro passa o restante da história reclamando e procurando fazer com que Horácio dê alguma satisfação sobre como e por que aquele nome foi pintado nele. No penúltimo requadro, Horácio afirma “O meu **anúncio** já não está mais aí! O Maurício apagou!”. O filhote de Tiranossauro Rex termina a história afirmando



Figura 4 - Ronaldinho Gaúcho Especial, nº 1 (SOUSA, 2010, p. 187)



Figura 5 - Almanaque Piteco e Horácio, nº 3 (SOUSA, 2010, p. 32 e 33)



Figura 6 - Almanaque Piteco e Horácio, nº 3 (SOUSA, 2010, p. 42 e 43)

ao dinossauro que estava reclamando: “E, na próxima vez que chegar na minha historinha, vê se não põe as costas no lugar do título!”.

Em outra história do Horácio, aparece no primeiro quadro apenas as patas de um dinossauro que subtende-se ser gigante. Os dois conversam sobre a possibilidade de o dinossauro gigante esmagar e bagunçar toda a história. “Você não pode me esmagar porque sou o personagem titular da história faz tempo”, afirma Horácio, que termina a história dizendo: “E com os novos preços do papel de imprensa, logo, logo os grandes personagens de quadrinhos também estarão extintos” (Figura 6). O interessante aqui é que a fala do Horácio tem um duplo sentido. O primeiro pode ser entendido como a extinção

de personagens grandes, cujo tamanho exigiria muito espaço na narrativa. No entanto, a referência ao “preço” e ao “papel de imprensa” remete a crise enfrentada pelos atuais meios de comunicação impressos em manter qualquer publicação em papel.

Uma última característica da metalinguagem encontrada nos quadrinhos da Tuma da Mônica são as referências à intertextualidade com o cinema, a literatura e a própria história em quadrinhos de Maurício de Sousa, quando um personagem aparece ou faz referência à outra *Turma* dentro das produções do Maurício. Há também citações paródicas de outras figuras conhecidas nos *comics*, quando Cascão se veste de Batman ou aparece o Chapolim Colorado tentando salvar alguém dentro das histórias. A história da Figura 7 mostra um príncipe andando de um lado para o outro durante vários quadros nitidamente procurando algo ou alguém em uma festa. No quarto requadro ele grita “Cadê a cinderela?!” e “Faz um tempão que eu estou nesta história e ela não chega!”

Figura 7 - Almanaque Temático da Magali, nº 13 (SOUSA, 2010, p. 18)



Está escrito aqui no roteiro...”. No enquadramento final, Cinderela esta representada pela personagem Magali, que está do lado de fora do castelo comendo um biscoito.

Os personagens de contos de fadas e de outras histórias em quadrinhos aparecem sistematicamente nas histórias dos personagens. Em uma das histórias, os integrantes da família urso, personagens das histórias de conto de fadas de Cachinhos de Ouro, sentam à mesa para tomar uma sopa feita pela mamãe urso. Mas por a sopa estar muito quente, todos os três concordam em esperar um pouco mais. Isso até surgir Magali no último requadro, forçando assim os três a tomarem a sopa de forma apressada dizendo “Comam rápido, é melhor não vacilar com essa menina rodando nossa casa!!” (Figura 8).



Figura 8 - Almanaque Temático da Magali, nº 13 (SOUSA, 2010, p. 143)

Em outra história, Ronaldinho Gaúcho liga a televisão e vê a personagem Samara Morgan saindo de dentro da televisão. É referência ao filme *O Chamado*, onde a vilã ataca as pessoas que assistem a uma fita de vídeo misteriosa saindo de dentro da telinha (Figura 9). Um último exemplo se dá quando em uma das histórias do Piteco, seu sobrinho procura o tio a fim de mostrar um novo invento – uma peteca – que o garoto denominou “xistrumbigonça”. Depois, o menino questiona “não sei se esse nome tá bom! O que acha, Tio?”. Piteco responde que está muito ocupado e sai para caçar. O garoto o acompanha, vendo em seguida o tio ser lançado de um lado para o outro como se os dinossauros estivessem brincando de peteca. No fim, o menino diz que ao ver a cena, teve uma ideia: vai chamar seu novo invento de Piteca! No final, aparece um narrador, como se todo o quadrinho fosse uma história de documentário, afirmando “E foi assim que se originou o brinquedo... e a palavra peteca! Acredite... mas também, se não quiser... não acredite!” (Figura 10).



Figura 9 - Ronaldinho Gaúcho Especial, nº I (SOUSA, 2010, p. 73)

Na famosa releitura que Maurício de Sousa fez do *Mito da Caverna* de Platão intitulada *As sombras da Vida*, Piteco se depara com três personagens que



Figura 10 - Almanaque Piteco e Horácio, nº 3 (SOUSA, 2010, p. 41)

desconhecem totalmente a realidade, tendo contato apenas com as sombras do lado de fora que passam na parte de dentro da caverna. Quando pergunta o que os três estão olhando, a resposta é “Estamos contemplando a vida”. Piteco questiona “Que vida? Só tem uma parede aí!”. O personagem tenta explicar aos colegas da caverna que a realidade é bem diferente das sombras que eles admiram ao afirmar “Ora! Isso é só uma sombra” e “Puxa! Eles acreditam mesmo que o mundo todo está naquela parede”.

Ao se mostrar para os três homens, Piteco é perseguido dentro da caverna, o que faz com que os três saiam da escuridão e contemplem a realidade. Quando eles finalmente percebem que fora da caverna é diferente, agradecem a Piteco afirmando “Se não fosse você, passaríamos a vida somente olhando para as sombras da vida!”. Os personagens dão adeus e Piteco diz “Tempão que perderam, olhando para simples projeções!”. A narrativa mostrando Piteco caminhando numa espécie de linha do tempo, mostrando o personagem em

quadros diferentes pela pré história, idade antiga, média e contemporânea. Na parte final, ele dá de cara com os mesmo personagens assistindo televisão. As frases utilizadas pelos personagens são as mesmas que Piteco escutou quando se deparou pela primeira vez com os personagens na caverna, como mostra a comparação da Figura 11. As diferenças dos dois quadrinhos realçam ainda mais a semelhança das histórias: se no primeiro os homens estavam com roupas que se imagina ser do homem das cavernas, agora o terno e a gravatá compõem o traje dos personagens. Mas tirando os trajes, nada mudou na realidade. Os três homens assistem televisão e respondem a mesma coisa quando questionados por Piteco “Ei! O que vocês estão fazendo?”. A resposta é idêntica, mas a diferença é que o terceiro personagem afirma “Estamos contemplando o fantástico **show** da vida!”. O discurso faz referência ao programa dominical *Fantástico*, revista eletrônica da Rede Globo exibida desde 1973 e que afirma ser o *show da vida*.

Figura 11 - Almanaque Piteco e Horácio, nº 1 (SOUSA, 2009, p. 46-49)



O uso da metalinguagem nas histórias em quadrinhos de Maurício de Sousa é um meio do autor exercer sua criatividade, obtendo muitas vezes bom resultado quando não o faz de modo banalizado. Numa narrativa, a maioria das histórias que contém essas características é usada para fins humorísticos ou satíricos.

Considerações finais

Desde a *mimese* de Aristóteles até a perda de Aura, como afirmou Walter Benjamin, a percepção dos produtos artísticos foi sensivelmente alterada. Com a revolução industrial e a reprodutibilidade técnica, a sacralidade da arte é desfeita e a cumplicidade que existia entre leitor e obra é fortemente quebrada com o uso da metalinguagem. As histórias em quadrinhos da Turma da Mônica são um dos melhores exemplos desse processo aplicados às HQs. A quebra de regras de convenção feita nas histórias de Maurício de Sousa quebra a cumplicidade entre realidade ficcional e expectador, fazendo com que o leitor tome consciência de que “aquilo não é real, é uma imitação”.

Referências

- ARISTOTELES. **A Poética Clássica**: Aristóteles, Horácio, Longino. São Paulo: Cultrix, 2005.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BENJAMIM, Walter. *A obra de arte na época da sua reprodutibilidade técnica*. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 1936/2000.
- CHALHUB, Samira. **A metalinguagem**. São Paulo: Ática, 1986.
- GUIMARÃES, Edgard. *Linguagem e metalinguagem nas histórias em quadrinhos*. **Intercom**. XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 4 e 5 set. 2002.
- MAGRITE, René. *A Traição das Imagens (Ceci n'est pas une pipe)*. 1928-29. Pintura colorida s/ tela, 62,2 x 81 cm. Disponível em: < http://en.wikipedia.org/wiki/The_Treachery_of_Images>. Acesso em 28 mai 2012.
- SANTOS, Roberto Elísio. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SRKEB, Wellington. **Um mundo em quadrinhos**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.
- SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2005.

TAVARES, Braulio. **Rasgão do real**: metalinguagem e simulacro na narrativa de ficção científica. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

Revistas em quadrinhos

SOUSA, Maurício. **Turma da Mônica**. Nº 38. São Paulo: Panini, 2010.

_____. **Ronaldinho Gaúcho Especial**. Nº 1. São Paulo: Panini, 2010.

_____. **Almanaque Temático Magali**. Nº 13. São Paulo: Panini, 2010.

_____. **Almanaque Piteco e Horácio**. Nº 1. São Paulo: Panini, 2009.

_____. **Almanaque Piteco e Horácio**. Nº 3. São Paulo: Panini, 2010.

DEMOLIDOR E A AUTO SUPERAÇÃO

Daniel de Oliveira¹

O tempo requerido para o “luto” (fase de maior sofrimento) e a maneira de ajudá-lo depende muito das circunstâncias da perda, o significado desta para a pessoa, seu modo particular de lidar com situações de crise, apoio disponível no seu meio familiar e social, como a comunidade onde vive encara esta perda, suas próprias crenças e outros aspectos.

A recuperação de uma perda significativa leva de alguns meses a dois anos e, mesmo aí, alguns aspectos podem continuar não muito bem resolvidos.

Mas, além da tristeza, as situações dolorosas podem fazer com que descubramos em nós mesmos forças antes desconhecidas, faz com que repensemos nossas vidas e nossos valores, passando a perceber o que realmente é importante e o que é supérfluo, e podem nos transformar em pessoas mais ricas espiritual e emocionalmente.

Falando da relação da HQ como o mundo da vida, destacou-se uma ação humana mediante os problemas da realidade de sua existência, ou seja, como

I. Professor e pesquisador de Arte Sequencial. O presente artigo fez parte de sua monografia no curso de pedagogia pela UFRN (2008), orientada pela professora Maria da Conceição de Almeida, coordenadora do Grupo de Estudos da Complexidade (GRECOM).

o humano supera as surpresas como o luto, por exemplo, de um ente próximo. Para isto, optamos por um estudo das HQ de super-heróis, como o *Demolidor*, o *homem sem medo*, mediante a sua realidade complexa e de seu constante superar-se, o vinculando com a noção de vocação ontológica do ser mais proposta por Freire.

Apesar das pessoas sentirem e reagirem diferentemente, existem pontos em comum nas situações de perda, quando geralmente passam por fases semelhantes. Quando descobrem que estão com uma doença grave ou isto acontece com uma pessoa muito próxima, a morte inesperada de alguém que amam, ou com quase todos os outros tipos de perda, primeiro passam pelo estágio de choque e negação, não querendo acreditar na realidade. Depois vem a fase da raiva, revolta (contra tudo, todos e até contra Deus) e muita mágoa. Mais tarde passam a negociar com Deus e com a vida, tentando fazer trocas e promessas; depois ficam deprimidos, perguntando-se “por que eu?”, “por que ele (ou ela)?” ou “por que comigo(ou conosco)?”. A figura do Demolidor é um ícone emblemático dessa luta em superar tais problemas.

A seguir a tendência é recolher-se por algum tempo, afastando-se dos outros, enquanto buscam alcançar um estado de entendimento, paz, aceitação; de aceitar aquilo que não pode ser mudado. Muitos param em determinada fase e não vão adiante na superação da perda que já aconteceu ou, no caso de doença, vai ocorrer; alguns pulam de uma fase para outra, podendo retornar à fases

anteriores; outros caminham para a superação. Isto vai depender muito do suporte que recebem do meio, dos amigos, de terapeutas ou orientadores; do entendimento que têm sobre a vida e sua finalidade, de suas crenças filosóficas e/ou religiosas e outros aspectos.

Haja vista do valor de si mesmo das HQ e sua complexidade, não se deve nunca reduzi-las a uma única leitura. Pesquisas existem que se estabelece relação HQ com a matemática, português, história, ciências, mas também com o cotidiano do ser humano, pois é neste campo que bebe a essência das histórias em quadrinhos.

Como ilustram as histórias em quadrinhos, e a partir da segunda revolução industrial no século XIX e seguindo no que se denomina sociedade pós-industrial, as ciências humanas começam a repensar criticamente a sociedade do seu tempo e seus fundamentos. Principalmente com Marx, Freud e Nietzsche, os mestres da suspeita, a prepotência do homem de utilizar a razão, como a possibilidade de conhecer a totalidade, é colocada em cheque.

Cita Srbek (2006), além de produto cultural, os quadrinhos são uma forma de comunicação que pode servir à livre expressão de sentimentos e pensamentos.

Mas como relacionar a figura do Demolidor com as surpresas da vida, com os problemas da vida, com a superação de perdas? Ele é alguém singular,

pois, como poucos, supera com o tempo mínimo as perdas de sua vida. Neste sentido a leitura que faremos das HQ de Demolidor é particular a temática aqui abordada: quais as alternativas utilizadas pelo personagem para dar a volta por cima de seus traumas!

Demolidor foi criado por Stan Lee em 1964. Um super-herói cego, oriundo de um bairro de periferia, a Cozinha do Inferno, que resistiu até os dias de hoje. Somente na década de oitenta, com a arte do então jovem Frank Miller que o personagem saltou de qualidade significativa. Aqui fica esta breve ressalva sobre a origem deste super-herói que se poderá ver mais adiante neste trabalho.

Frank Miller, roteirista e desenhista do Demolidor, é mais do que um simples autor de quadrinhos. Para alguns, é um ícone. Para outros, quase uma lenda. Para a maioria dos aficionados por histórias em quadrinhos, é alguém a se respeitar, colocado ao lado de autores emblemáticos dos *comics* norte-americanos, como Will Eisner, Jack Kirby, Stan Lee, Jim Steranko e outros. Há quase trinta anos ele é merecidamente referenciado com admiração nas discussões sobre histórias em quadrinhos, inicialmente sendo apenas relacionado com o ambiente dos super-heróis, que ele afetou de forma radical, mas posteriormente também vinculado aos quadrinhos adultos, espaço onde ele formulou modelos de atuação.

Não foi fácil, no começo. Nas muitas entrevistas que posteriormente concedeu, Miller fala dessa época como um período de incertezas, sem local para morar, sem conhecidos a quem recorrer, ele chegou bem próximo de passar fome, até que começou a trabalhar de forma mais regular. Mas isso começou a mudar com a ajuda do desenhista Neal Adams, que lhe possibilitou realizar seu primeiro trabalho em quadrinhos para a editora Gold Key, na revista *Twilight Zone* (Além da Imaginação) n. 84, de junho de 1978, em que fez a arte para a história “Royal Feast”. Outros trabalhos seguiram, para a DC Comics (*Weird War Tales*) e Marvel Comics (*John Carter: Warlord of Mars*, *Doc Samson*).

Eram todas histórias esparsas, trabalhos que lhe eram passados quase que como uma forma de teste, sondando suas habilidades e persistência como artista. Assim, pode-se dizer que sua progressão inicial na indústria de quadrinhos foi bastante acanhada, talvez devido um pouco a sua insegurança na área; ele passava dias desenhando uma única página, tentando se acostumar com as características dos super-heróis.

Seu primeiro trabalho com um personagem mais conhecido ocorreu em 1979, quando foi convidado a fazer a arte para uma história publicada em *The Spectacular Spider-Man*, em que o Demolidor aparecia como coadjuvante. Ele em seguida se ofereceu para trabalhar nas histórias dessa personagem, assumindo o posto de desenhista regular no n. 158, de maio de 1979. Permaneceu nessa função durante alguns meses, mas aos poucos começou a

colaborar no roteiro das histórias e finalmente os assume individualmente a partir do n. 168, quando introduz a personagem Elektra, amante e nêmesis do protagonista. Com isso, ele conseguiu uma reviravolta na carreira do Homem Sem Medo, cuja revista foi considerada a melhor publicação da Marvel Comics nos dois anos seguintes a sua ascensão como roteirista principal. Permaneceu à frente desse título por vários anos, culminando sua participação com a história *Born Again* (A queda de Murdock, no Brasil), publicada dos números 227 a 233, de 1986, em que, na magistral arte de David Mazzucchelli, o protagonista, depois de politicamente arruinado, financeiramente destruído e psicológica e fisicamente destrozado encontra forças para se reerguer da derrota e continuar sua carreira de defensor da justiça.

Nos quadrinhos, o final da década de 1980 trouxe para Frank Miller algumas definições existenciais: embora não se afastando totalmente, resolveu diminuir um pouco seu relacionamento artístico com os personagens mercantilizados das grandes editoras, ainda que estes houvessem contribuído grandemente para seu prestígio, como autor, na indústria quadrinística norte-americana e mundial. Enveredou por caminhos que outros autores de renome do período também buscavam, o da independência criativa e financeira, juntando-se à luta pela predominância do modelo de relacionamento autor-editora, em que os direitos autorais da criação quadrinística permanecem com o primeiro. Nesse sentido, encontrou espaço favorável na editora Dark Horse, casa publicadora responsável pelo lançamento do primeiro episódio de sua criação mais

ambiciosa, *Sin City*, que debutou na revista *Dark Horse Presents* n. 51, de junho de 1991.

Sin City era o seu sonho de 18 anos tornado realidade. Finalmente, ele conseguia seguir nos quadrinhos as pegadas dos autores policiais que tanto admirara na juventude. Mais até: ia muito além do que estes haviam feito, criando um ritmo cinematográfico e um contraste branco e preto como poucos autores haviam feito antes dele, refletindo a influência de grandes autores dos quadrinhos, como Will Eisner e Johnny Craig.

Com uma carreira de sucessos e ainda aparentemente longe de seu ocaso, Frank Miller representa hoje um dos artistas mais conceituados das histórias em quadrinhos norte-americanas. Dono de uma obra vigorosa, ele ajudou decisivamente a colocar a linguagem gráfica-sequencial em um novo patamar artístico, aproximando-a do gosto de leitores mais velhos e com maior nível de exigência. Ainda que volte atualmente a ocupar a berlinda das atenções em virtude da transposição para a linguagem cinematográfica de uma de uma obra em quadrinhos bastante apreciada pela crítica – *300* –, sua figura é muito maior do que essa divulgação passageira. Seu trabalho tem características sólidas e certamente continuará a servir como modelo para jovens artistas e a atrair o mesmo nível de receptividade de público e de crítica que teve até agora.

Frank Miller um dia partilhou: é estranho que Matt não seja um vilão. Tinha

todos os motivos para ser. Nasceu na pobreza, numa família desfeita. Passou a infância num bairro miserável. Foi ridicularizado, perseguido e espancado por valentões na escola. E, para piorar ainda mais, seus olhos foram atingidos por lixo tóxico e ele ficou cego para o resto da vida. Cego, infeliz e pobre. Cercado pela calamidade.

Ele tem modelos a seguir? Sua mãe. Um enigma. Já tinha ido embora antes de ele começar a andar. Seu pai? Um fracassado bem-intencionado, pagou pelo seu maior momento de coragem quando uma bala espalhou seus miolos num beco sombrio. Seu mestre, um guerreiro rude e desbocado que lhe mostrou a beleza do seu mundo de trevas, e depois desistiu dele como se fosse um fracasso. Sua vida amorosa? No mínimo, um desastre.

Ele tem todos os ingredientes para ser um vilão. Ele é um velhaco, desordeiro e briguento. Ele é um mentiroso, que usa uma máscara para trair o juramento solene que fez ao seu pai milhares de vezes. Ele é um tipo perigoso, dotado de talento quase sobre-humano para a violência. Ele é um solitário, um pecador, um advogado que infringe a Lei.

Isso tudo sem falar no seu temperamento perverso. Na verdade, ele tem todas as desculpas do mundo. E dentro dele estão todas as causas para atuar. Mas Matt Murdock não é vilão e nem vítima. Há algo muito forte nele, herdado de sua mãe desconhecida e de um pai amaldiçoado. Algo versado pela tragédia,

atenuado pela consciência e lapidado pela disciplina. Algo que reprime a besta sedenta de sangue em seu interior, forçando-a a servir a causa da Justiça. Pelo menos, na maior parte do tempo.

Claro que a sua busca é dolorosa, repleta de falhas, culpas e dor. Tem que ser assim. Nada é fácil para Matt Murdock. Nunca foi. Mas cada desafio é mais um passo no seu caminho maldito, desde o levado moleque de rua até o improvável campeão. Uma busca dolorosa, uma busca que o deixa bem longe de ser perfeito. Talvez ele nunca faça parte da sagrada ordem de seu mestre, mas este herói fará o melhor que puder. Ele enfrentará os valentões até o dia de sua morte.

É relevante destacar o lado religioso de Matt Murdock, mencionado por Tom Morris:

Pelo menos no enredo bem conhecido de Miller e Smith, Matt vem de um lar religioso e torna-se um adulto imbuído de uma distinta sensibilidade religiosa [...] Demolidor ressent-se do mal do mundo, do mesmo modo que uma pessoa devota e espiritualizada ficaria – vendo o mal não apenas como um fato inevitável e desagradável da vida, mas sim como um desvio de como as coisas deveriam ser. Ele sofre quando os inocentes sofrem e sente grande satisfação – pelo menos com uma sensação temporária de justiça e conclusão – quando a justiça é

feita. (MORRIS, 2005, p.58)

Seguem-se algumas sugestões que podem ajudar nesta fase difícil que passou Matt Mudorck/Demolidor e como ele enfrentou cada um de seus problemas e assim ajudarmos na vida real:

a) Eu já lhe falei que eu não quero que você brinque. Estude e seja alguém na vida!

A brincadeira para a teoria histórico-cultural, dentre seus representantes, Vigotsky, é a linguagem essencial e social da criança, dá margem a uma zona de desenvolvimento proximal, e é de extrema importância para o desenvolvimento do afeto e da cognição. A brincadeira, em particular coletiva, ajuda a relação interpessoal, o convívio com os outros, pelas suas regras e desafios. Matt Murdock foi privado pelo pai para não brincar forçando somente a dedicação ao estudo. Percebe-se que nos primeiros quadros Murdock se encontra único, mesmo jurando ao Pai que não iria brincar mais, porém nos quadrinhos posteriores já mostra Murdock de várias posições, fazendo exercícios físicos, mostrando assim a sua superação em referência ao não brincar. Consegue com maturidade dar a volta por cima, brincando e estudando.

b) A perda da visão

Por um ato de solidariedade e heroico Matt salva um doente visual, mas consequentemente é vítima do acidente com material tóxico. Murdock sempre calmo aceita a situação. Mas ao mesmo tempo em que perde um sentido, a visão, os outros são aguçados e ganha uma característica anormal, um radar interior auditivo que o possibilita perceber o que tem ao seu redor. Matt termina seus estudos em direito como um dos melhores educandos, superando mais uma vez um limite em sua vida, mesmo humilde e pobre do bairro Cozinha do Inferno. Matt ainda não sabia o que aconteceria com ele, o que ele se tornaria. Cego teve de se virar muitas vezes sozinho para encarar a realidade cruel do lugar que residia.

Ambos o cego e Matt, escapam, mas com a freada brusca o caminhão derruba parte de sua carga, produtos químicos que atingem os olhos de Matt cegando-o para sempre e hiper estimulando seus demais sentidos.

Ele não podia mais ver, mas agora pode ler passando a mão sobre o papel e sentindo o relevo da tinta usada na impressão e sua audição permite que escute com nitidez um rato roendo um pedaço de peixe atrás da pia, no restaurante a 5 quadras de onde ele está. Pelos batimentos cardíacos ele sabe quando alguém está mentindo e seu olfato permite que adivinhe o que você tomou de café da manhã, no dia anterior.

Mas filtrar o “ruído” de sentidos tão potentes não foi fácil e Matt esteve perto de enlouquecer, foi auxiliado pelo misterioso Stick que o treinou em artes

marciais e foi parcialmente responsável por seu contato com a ninja Elektra. Um ato heroico com sequelas, aparentemente negativas, mas que levaria Matt a um caminho especial e a uma vocação ontológica de ser mais, pois reconhece sua fragilidade e ao mesmo tempo tem consciência das suas potencialidades.

c) A morte do Pai

Matthew Michael Murdock é o único filho de *Jack Batalhador* Murdock, um boxeador de pouco futuro que atuava no bairro nova-iorquino conhecido como “Cozinha do Inferno”. Matt Murdock foi criado pelo pai que se esforçou o máximo possível para dar uma boa educação ao filho, para que ele não precisasse ganhar a vida com os punhos, como ele. Matt tornou-se um estudante aplicado, talvez excessivamente aplicado. Sem muitos amigos e sempre enfiado nos livros, ele logo passou a ser alvo de provocações dos valentões da escola que por ironia ao seu caráter pacato chamavam-no *Demolidor*. Longe dos olhos de seu pai, que nem poderia sonhar com tal coisa, Matt começou a praticar boxe às escondidas no ginásio onde seu pai treinava, para dar “o troco” a seus colegas.

Jack Murdock que começava a ter sucesso no boxe descobriu que entrara em um esquema de lutas arranjadas para manipular as apostas e recusou-se a perder uma luta definitiva, Jack venceu por seu próprio mérito, mas pagou seu desafio à máfia do esporte com a vida.

Matt, valendo-se de seus poderes, vingou a morte do pai e passou a ser um combatente do crime, adotando o seu apelido de infância *Demolidor*. Quando não está com seu uniforme pulando pelos telhados da “Cozinha do Inferno” e combatendo o crime, Matt Murdock é um pacato advogado, sócio de seu colega de faculdade Franklin ‘Foggy’ Nelson.

d) A paixão perdida por Elektra

A paixão por Elektra já vem desde o tempo da universidade. Elektra Natchios filha de um diplomata grego assassinado em um atentado, ela é a assassina perfeita. Uma máquina de matar, a melhor ninja do universo Marvel, assassina de aluguel da Yakuza e uma das ex-namoradas de Matt Murdock. Ela é o grande amor da vida de Matt Murdock.

O quadro ao lado eterniza um dos momentos mais difíceis para Matt Murdock, mais uma perda em sua vida. Os quadrinhos abaixo eternizam lentamente a morte de Elektra pelo Mercenário.

Desde que nascemos, experiências relevantes moldam nosso sistema de esquemas registrados no inconsciente e influenciam a maneira com que estruturamos a nós mesmos e o mundo. Somando a isso, a cada nova vivência, desenvolvemos crenças básicas e pressuposições intermediárias que serão

usadas para interpretar estes eventos. São justamente esses pensamentos que agirão sobre a qualidade e intensidade de nossas emoções e indicarão a forma como nos comportaremos.

Matt Murdock vivenciou momentos iniciais em sua vida que modelaram seu modo de perceber-se e perceber o mundo em sua volta. Nesse sentido selecionamos alguns passos desse nosso personagem usados para superação de problemas, perdas, lutos, surpresas da vida:

a) Fale sobre sua perda e sua dor

Nos primeiros meses muitos têm esta necessidade, deixe que os outros saibam que este assunto não deve ser evitado e que lhe faz bem falar sobre isto, abrir-se com alguém de confiança, ajuda no entendimento e na aceitação. Quando os amigos entendem o processo, percebem que ouvindo e compartilhando o sofrimento, estão ajudando; e você vai se sentir melhor desabafando. Entretanto, em algumas situações, ou com algumas pessoas, quando não quiser falar sobre o assunto, também diga isto claramente. Matt Mudorck assim o fez, aceitando sua realidade depois do acidente.

b) Enfrente o sentimento de culpa

Quando se perde alguém importante é difícil sentir que se fez o bastante.

Discutir este sentimento com alguém compreensivo e de confiança vai ajudar a distinguir a culpa real e irreal e, aos poucos, esta começa a diminuir. Não pode se sentir responsável por não prever os acontecimentos, ou culpa como se tivesse tido a intenção de prejudicar alguém. Além do mais, temos que aceitar a realidade de que ninguém é perfeito, fazemos o possível de acordo com nossa capacidade. Esse momento para Matt Murdock foi com certeza o momento da perda do pai que não era tão bom como pensava.

c) Trabalhe os sentimentos de raiva e revolta

Estes sentimentos existem em face de uma grande perda; é importante ajudá-los e expressar os sentimentos de raiva e amargura. Não adianta ajudá-los ou envergonhar-se deles, são normais e irão desaparecendo com o tempo e a aceitação do fato. Matt Murdock fez isso criando seu alter ego Demolidor, enfrentando assim a realidade do seu mundo.

d) Idealização

Há uma fase em que a pessoa pensa em suas falhas como pai, mãe, filho, cônjuge, irmão, namorado ou amigo... e vê a pessoa que se foi como um ser perfeito. Com o tempo, começará a vê-la como um ser humano real, com suas qualidades e defeitos, assim como todos nós. Isso foi muito difícil para Matt Murdock para aceitar a realidade de quem era o pai e também Elektra.

e) Não se isole

Mesmo que não se sinta à vontade para compartilhar seu sofrimento e prefira ficar sozinho, precisa buscar a companhia de outras pessoas. Amigos e familiares que o estimem podem ajudar muito. Não se esqueça que não está só; muitos o estimam, querem lhe dar amor e conforto, assim como precisam do seu amor e atenção. Isto consola, renova suas forças e ajuda na construção de novos objetivos e, com o tempo, a recuperar a alegria de viver. Estas pessoas podem fazer muito por você e você por elas. Mesmo com poucos amigos, Matt Murdock partilhava seus sonhos por justiça.

f) Mudança de valores

Diante da morte ou de uma grande perda, a pessoa tende a repensar seus valores, a reavaliar seus objetivos de vida; deixar de lado coisas que anteriormente valorizava e que agora percebe que são insignificantes e/ou fúteis, e a valorizar aspectos que percebe serem realmente mais importantes. Muitas vezes programa mudanças positivas na sua maneira de ser e de viver, tornando-se menos preocupada com o ter e mais com o SER, evoluindo moral, emocional e Espiritualmente. A competência como advogado fez Matt Murdock perceber que poderia fazer algo a mais.

g) “Nunca mais serei o mesmo”...

É frequente haver um grande sofrimento neste pensamento que pode ser real, mas isto não significa que nunca mais possa ser feliz. Embora esta ideia possa parecer inaceitável no período do sofrimento, as transformações podem nos enriquecer. Geralmente é isto que acontece, quando a pessoa aceita trabalhar e superar a fase de mágoa e revolta, decidindo que pode e deve viver o melhor possível. Matt lutou com a ajuda de outros a superar a sua deficiência, aceitando as orientações, em particular de Stick.

h) A crença de que a vida transcende nossa estada na terra e num Ser Superior

Desde a antiguidade, a maioria dos povos de todas as regiões do globo, com culturas e religiões diferentes, acredita na imortalidade da alma ou espírito e na existência de um Deus ou “Algo Superior”. Isto é quase que uma intuição que nascemos com ela. Um Ser com Amor Incondicional e Sabedoria, perfeito e justo, não castiga as pessoas, mas sempre quer o seu bem, sua evolução, mesmo que muitos de nós ainda não tenhamos a capacidade para entender o porquê de muitos acontecimentos. Hoje, mais do que nunca, temos tido provas da imortalidade do espírito e de que tudo na vida tem um propósito positivo, que nada acontece por acaso. Mesmo que não seja religioso, esta crença traz consolo. Pensar que a pessoa não acabou, mas apenas deixou seu corpo e transferiu-se para um tipo de vida diferente, em outro plano, faz com que as

peças sintam-se melhor diante da perda; e significará que a separação é temporária, não definitiva.

É importante saber que pudemos desfrutar da companhia de algumas pessoas especiais, mesmo que por breve tempo, que nos deixam muita saudade... Só se tem saudade daquilo que foi muito bom. Matt Murdock teve influência religiosa de sua mãe, mesmo por breve tempo.

i) Liberte-se de expectativas irreais

Acreditar que a vida deveria ser diferente, não envolvendo escolhas dolorosas, sofrimentos e perdas é irreal e só traz revolta, o que só prejudica. Tornando nossas expectativas quanto a nós mesmos, aos outros e à vida mais realistas, fica mais difícil nos frustrarmos e mais fácil nos adaptarmos. Ninguém passa por situações que não mereça, por puro acaso; nem enfrenta uma carga maior do que a que tenha capacidade para carregar. Saber que não vivemos num mundo desorganizado e que existem leis universais, “nada acontece por acaso”; tudo tem uma razão de ser justa e produtiva, nos leva a encarar os acontecimentos (com relação a nós e aos outros envolvidos), mesmo os mais difíceis, como oportunidades de aprendizagem e crescimento. Matt Murdock, como advogado e herói transcendeu as realidades difíceis, superando-as.

l) Integrando a perda

As pessoas não “têm” que ser “vítimas”, qualquer que seja a perda, por pior que tenha sido. Situações de muito sofrimento podem ser transformadas em aprendizado. É preciso deixar de lado as perguntas centradas no passado (que é imutável) e no sofrimento (“Por que isso aconteceu comigo?”) e começar a fazer perguntas que abrem as portas para o futuro: “Agora que isto aconteceu o que posso e devo fazer? O que posso aprender com isto? O que posso fazer para Ser e sentir-me melhor?” Geralmente quando chegamos à fase da aceitação, atingimos a compreensão e crescemos com a experiência, a dor se vai. Fica a saudade de uma pessoa com a qual convivemos e que nos proporcionou bons momentos e ensinamentos, tanto com suas qualidades, como com seus defeitos; com a qual compartilhamos uma parte de nossa vida. Só se tem saudade de algo que foi bom ou nos trouxe algo de positivo. Deve ser mais triste não ter de quem sentir saudade, seja de uma pessoa deste ou de outro plano. Matt vivenciou perdas em sua vida que foram integradas aos poucos como possibilidades de novas vivências.

m) Procure ajuda profissional, se necessário

A maioria dos que procuram ajuda de psicoterapeuta não são doentes mentais, são pessoas comuns enfrentando problemas, passando por uma crise e muitas delas sofrendo uma perda. Um profissional da área é alguém com quem você pode dividir seu sofrimento, sua revolta, seu medo, suas lembranças dolorosas, sua culpa e seus conflitos. As sessões de terapia podem ajudá-lo também a

tomar decisões práticas que o farão sentir-se melhor. Você pode precisar de apenas algumas sessões, muitos meses para superar a fase mais difícil, ou mais tempo; tudo vai depender do significado individual da perda, da maneira como reage às crises e à terapia. No início do pesar, uma das formas mais comuns de manifestar o sofrimento é resistir a crescer com ele. A vida pode ser prejudicada ou fortalecida por uma perda. Ninguém permanece o mesmo. Cada situação é única e só a própria pessoa pode buscar e encontrar respostas relativas ao “outro eu” e à outra vida que vão emergir. Cada pessoa decide se vai ou não crescer com essa experiência dolorosa, e quando. O velho Stick foi sem dúvida um apoio para Matt Murdock superar as dificuldades em aceitar a realidade, principalmente, da perda da visão.

Contudo poderíamos elencar outros caminhos para a auto superação, aprendizado pelo Demolidor. O que permanece é que o cultivo da humildade e o da polidez constituem demonstração de resilientes verdadeiros; como também a austeridade.

Boris Cyrulnik resume e bem a capacidade de resiliência como disposição de aprender com a vida:

Um único episódio pode provocar a morte, basta muito pouco. Mas, quando voltamos à vida, quando nascemos pela segunda vez e surge o tempo escondido das lembranças, o instante fatal se torna sagrado. [...] “Eu me saí dessa”, admiram-se os

resilientes, que depois de um ferimento reaprenderam a viver, mas essa passagem da sombra para a luz, a escapada do porão ou a saída do túmulo implicam a necessidade de reaprender a viver uma outra vida. (CYRULNIK, 2004, p. 2-3)

E acrescenta: “Fazer um projeto para distanciar o passado, metamorfosear a dor do momento para torná-la uma lembrança gloriosa ou divertida, certamente explica o trabalho de resiliência.” (CYRULNIK, 2004, p. 11). Ao ver o caso do Demolidor pode-se afirmar que

os mutilados do passado têm lições a nos dar. Podem nos ensinar a reparar os ferimentos, a evitar certas agressões e talvez até a compreender como devemos proceder para melhor desenvolver todas as crianças. (CYRULNIK, 2004, p. 14).

Neste sentido,

[...] se entendermos que um homem só pode desenvolver tecendo-se com outro, então a atitude que ajudará os feridos a retomar um desenvolvimento deverá aplicar-se em descobrir os recursos internos impregnados no indivíduo, assim como os recursos externos dispostos em torno dele. (CYRULNIK, 2004, p. 16)

Contudo fica um esclarecimento:

O simples fato de constatar que algumas crianças traumatizadas resistem às provações e, às vezes, até as utilizam para se tornar ainda mais humanas pode ser explicado não em termos de super-homem ou invulnerabilidade, mas associando-se a aquisição de recursos internos afetivos e comportamentais nos primeiros anos à disposição de recursos externos sociais e culturais. (CYRULNIK, 2004, p. 16)

A resiliência ou a auto superação retrata-nos um perfil especial do ser humano, que não acontece como um passo de mágica, mas realiza-se a duras penas. Sair do fundo do poço é, em outras palavras, salvaguardar o próprio direito de viver e viver bem consigo, com os outros, com o mundo e com o grande Outro.

Breves palavras

Exige-se de todo enamorado, expressões de amor. Um beijo, um abraço, um presente, um poema, uma canção. O presente trabalho é senão uma expressão de amor aos quadrinhos. Mostra-se aqui um pequeno uso das HQ, diante de sua complexidade e beleza. A auto superação aqui refletida é um convite a debruçarmos o nosso olhar para um personagem, como o Demolidor, e perceber a audácia de sair do fundo do poço. Seja com o pai, seja com a ausência da mãe, seja com o amigo Foggi, seja com a amada Elektra. Seja diante de vilões como

Mercenário e tantos outros. Matt, seu alter ego Demolidor, passa por problemas demasiadamente humanos, que parecem com problemas do cotidiano de qualquer ser humano. Só que ele é dono de si. Consegue dominar seus instintos criando energia física, mental e espiritual, imprescindíveis para a sua vitória, para conhecer a si mesmo. A auto superação implica uma prática constante e perseverante. Por traz dessa noção existe a ideia de que se pode controlar a si mesmo e se livrar de pensamentos negativos e inúteis.

Só a personalidade harmoniosa de Matt auto-impôs dificuldades e obstáculos como forma de obter aprendizado e resiliência, porque somente ela é capaz de ser “esticada” e “comprimada” sem se quebrar, humildemente curvando sua coluna diante das tempestades da vida.

A auto superação tem como propósito, como se viu no decorrer deste trabalho, controlar hábitos, vícios, memórias para que se possa realizar o que for necessário, ir ao fundo do poço e mesmo assim vislumbrar a vitória da vida. Matt sabe muito bem o que é a virtude da paciência e como é difícil adquirir a capacidade de se desligar mentalmente do ego para se conseguir aplicar uma pressão constante da vontade do eu.

Esse convite à liberdade e a humanização a partir dos princípios da alteridade e de renúncia é pertinente diante do mundo contemporâneo imbuído de incertezas, fragmentos, múltiplos caminhos; um mundo sem referências e sem

fundamentos. Podemos concluir que a consequência dessa realidade caótica se dá em três grandes males, visíveis nas comunidades contemporâneas: o stress, a agressividade e a terrível depressão. E que a perda do sentido da vida exige, para nossa sobrevivência em comunidade, a transcendência.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Maria da Conceição de. *Complexidade, do casulo à borboleta*. In.: CASTRO, Gustavo de (Coord.). **Ensaios de complexidade**. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- ANSELMO, Zilda Augusta. **História em quadrinhos**. Petrópolis, Vozes, 1975.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In.: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-194. (Obras escolhidas, v. 1).
- CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004. p. 7-13.
- CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006. p. 41-52.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CYRULNIK, Boris. **Os patinhos feios**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Coleção psicologia e pedagogia).
- D'AGOSTINI, Franca. *Hermenêutica*. In: _____. **Analíticos e continentais**. São

Leopoldo: Unisinos, 2002. p. 396-478.

DUARTE, Rodrigo. **Teoria crítica da indústria cultural**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

DUSSEL, Enrique. **Filosofia da libertação**: na América Latina. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1977. (Col. Reflexão latino-americana, 3.I).

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FONSECA, Santuza Mônica de França Pereira da. *Testemunhos de professores sobre a integração/inclusão de alunos com necessidades educativas especiais: um recorte da realidade de Natal/RN*. 2002. 252f. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005.

_____. *O compromisso do profissional com a sociedade*. In.: _____. **Educação e mudança**. 30. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007. p. 15-25.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Col. Leitura).

GROENSTEEN, Thierry. **História em quadrinhos**: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

HILLMAN, James. **O código do ser**: uma busca do caráter e da vocação pessoal. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

IACOMO, Alfonso M. **Caminhos de saída do estado de menoridade**: Platão e o problema da autonomia. Rio de Janeiro: Lacerda Ed.: Istituto Italiano di Cultura, 2001.

MORRIS, Tom. *Deus, o diabo e Matt Murdock*. In.: IRWIN, William (Coord.).

Super-heróis e a filosofia. Verdade, justice e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2005. p. 55-69.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio. Ensaios sobre o individualismo contemporâneo.** Lisboa, Relógio D'Água, 1983.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1985. (Col. Primeiros Passos, 144).

MARTINS, Lúcia de Araújo Ramos. *A diferença/deficiência sob uma ótica histórica.* In.: **Revista Educação em Questão, Natal:** EDUFRN, n.2/1, p. 126-141, jan./jun., 1999.

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

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M.Books do Brasil Ed. Ltda., 2006.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita:** repensar a reforma, reformar o pensamento. 15. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.

_____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** 10. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2005.

SOUSA, Maurício de. *Chico Bento em A carta.* In.: _____. **Almanaque do gibizinho Mônica.** São Paulo: Globo, 2005. p. 66-73. n. 21.

SRBEK, Wellington. *A apaixonante arte dos quadrinhos.* In.: _____. **Quadrinhos e outros bichos.** João Pessoa: Marca da Fantasia, 2006. p. 60-67.

_____. **Um mundo em quadrinhos.** João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

UNAMUNO, Miguel de. **São Manuel Bueno, Mártir.** Porto Alegre: L & M, 1999.

VATTIMO, Gianni. *Arte*. In.: _____. **Para além da interpretação**: o significado da hermenêutica para a filosofia. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1999. p. 91-110.

VERGUEIRO, Waldomiro. *A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade*. In.: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 15-26.

_____. *Uso das HQs no ensino*. In.: BARBOSA, Alexandre e outros. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. p. 7-29. (Col. Como usar na sala de aula).

A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS DE FLAVIO COLIN

Alberto Ricardo Pessoa¹

Resumo: O objetivo deste artigo é apresentar uma análise crítica acerca da representação gráfica não verbal que Flavio Colin estabeleceu nas histórias em quadrinhos. A arte de Flavio Colin é considerada por autores como Laerte Coutinho, Mozart Couto, Rodolfo Zalla e Júlio Shimamoto como uma das mais inovadoras do universo das histórias em quadrinhos. Sua obra vem sendo reeditada e com isso novas gerações estão tendo acesso a seu trabalho, entretanto é de suma importância novos estudos de análise para a reiteração da importância deste artista sequencial, que é ainda pouco conhecido pelo grande público consumidor de histórias em quadrinhos. A estrutura do presente estudo consiste em introduzir ao leitor três fases de Flávio Colin: A primeira consiste na produção de histórias em quadrinhos realizadas para Editora Outubro, de Miguel Penteado e Jayme Cortez, entre 1959 e 1963; a produção de Colin de 1978, que possui como relevância o marco de sua volta aos quadrinhos depois de um longo período na publicidade; e a última história produzida por Colin em 2002 com a consolidação de uma estética visual que iria traduzir o escopo artístico do quadrinista.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Comunicação. Flavio Colin.

I. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, UFPB. Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie/SP.
infografiaufpb@gmail.com

Introdução

Quando Flavio Colin começou a trabalhar na Galimar em 1955, na revista *Coleção Aventuras*, uma carreira singular começava dentro do universo das histórias em quadrinhos no Brasil.

No início da carreira, Flavio Colin trabalhou em editoras de grande e médio porte, como a Rio Gráfica e Editora (RGE), Diários Associados e Editora Continental. Nesses trabalhos, o artista realizou desde quadrinhos de guerra até adaptações de roteiros televisivos, como a série *Vigilante Rodoviário*.

Entretanto, foi na pequena editora Outubro que Flavio Colin começou a construção da poética visual que caracterizou seu trabalho ao longo da trajetória profissional.

Segundo Gonçalo Júnior (2009, p. 35), Flavio Colin gostava de produzir histórias de assombração, com fantasmas e mortos-vivos na X-9. Havia quem dissesse que não era terror, mas “terrir”, por causa das pitadas de humor bem brasileiras. (...) O gosto pelo gênero foi desenvolvido porque incitava sua imaginação.

Esse gênero foi o primeiro do qual Flavio Colin produziu não só desenhos, mas

todo o processo de uma história em quadrinhos, como roteiro, letreiramento, quadrinização e desenho. Diferente de outros gêneros, o artista possuía uma demanda bastante significativa, uma vez que, segundo Vilela (2009, p. 113), o terror é um dos poucos gêneros em que as histórias em quadrinhos brasileiras conseguiram obter sucesso comercial. Pode-se dizer que é, também, o único no qual os artistas de quadrinhos brasileiros (sejam eles natos ou naturalizados) conseguiram construir uma espécie de tradição.

Waldomiro Vergueiro, citado por Túlio Vilela (2009, p. 113) considera que os quadrinhos nacionais desse gênero conseguiram ser tudo aquilo que os quadrinhos de super-heróis produzidos no Brasil não conseguiram, pois estes nunca tiveram muito sucesso e, na maioria das vezes, não conseguiram ser mais do que cópias apagadas dos super-heróis norte-americanos.

Flavio Colin usou durante toda sua carreira inspirações do folclore brasileiro, fatos corriqueiros e causos que ouvia quando criança. Considerando que Colin foi um dos pioneiros dos quadrinhos de terror no Brasil, podemos afirmar que ele influenciou toda a construção desse gênero. Túlio Vilela (2009, p. 123) afirma que as histórias em quadrinhos de terror no Brasil possuem como mote de criação a oralidade da cultura popular e os “causos” contados de geração para geração em nossas cidadezinhas do interior. (...) Outro elemento presente nos quadrinhos brasileiros de terror ligado a essa oralidade é o fato de um grande número de histórias serem apresentadas como sendo a reconstituição

de supostos fatos verídicos. (...) Por meio da oralidade, difundiram-se muitas lendas de nosso folclore, bastante influenciado pela religiosidade popular.

I. Diversão Sinistra – 1ª fase de Colin

Diversão Sinistra é uma história de terror realizada no período em que Flavio Colin trabalhou na editora Outubro, de Miguel Penteadó e Jayme Cortez, entre 1959 e 1963 para as revistas *Histórias Sinistras*.

Essa história em quadrinhos caracteriza a primeira fase de Colin² (2002), da qual o artista comenta as suas influências. “Eu admirava muito o trabalho do Milton Caniff, que desenhava ‘Terry & Os Piratas’; Chester Gould, que fazia ‘Dick Tracy’; Alex Raymond, de ‘Flash Gordon’, um dos maiores desenhistas americanos, se não for o maior; e Burne Hogarth, que fez ‘Tarzan’”.

Gonçalo Júnior (2002, p. 4) considera que o traço do desenhista nessa aventura sobrenatural já está plenamente identificado com o estilo que o consagraria como um dos artistas mais originais dos quadrinhos do século XX em todo mundo, mas com predominância do caricatural como recurso para distorcer as figuras e adequá-las ao propósito de assustar.

Nós entendemos que essa primeira fase demonstra um momento do qual Colin ainda estava absorvendo uma série de influências e apesar de ser um artista

2. Entrevista cedida a Samir Naliato em 2002. Disponível no site www.universohq.com.

que teve em sua base uma formação acadêmica, logo subverteu a sua formação incluindo a distorção da figura humana em seus trabalhos.

Entretanto, não podemos considerar que o traço de Colin já estava plenamente desenvolvido, como Gonçalo Júnior afirma, uma vez que durante seu trajeto artístico ele sofreu diversas influências, inclusive de outros segmentos, como a publicidade e propaganda e a escultura, da qual Colin adota na sua fase mais madura e influencia sobremaneira seu uso de luz e sombra e caracterização dos traços.

Segundo Colin (2002), “a base tem que ter estudo, tem que ser acadêmica. Meu esboço é quase acadêmico, a estilização é feita depois. Você não pode partir direto para o cartum, e eu vejo muito disso, principalmente, em fanzines. Mas o cartunista sabe que tem que ter essa base de anatomia. Estilizar “direto é muito difícil e o desenho não fica completo”.

A seguir, uma sequência de estudos de personagens que Flavio Colin realizou com lápis e tinta nanquim (Figura 1). O uso dos materiais não foi ao acaso. Todos os seus referenciais de arte na época utilizavam pincel, bico de pena e nanquim para realizar seus trabalhos. Nota-se também a base da anatomia realista e as tentativas de estilização com base nos artistas mais populares da época na área das histórias em quadrinhos.



Fig. 1. Estudos de personagens de Flávio Colin (ver bibliografia do livro de Jayme Cortez 2002)

Apresentamos ainda um pequeno infográfico comparando as referências de Colin com seu trabalho. Tanto Chester Gould quanto Milton Caniff realizam um trabalho com influências realistas, mas estabelecendo um estilo próprio, distorcendo, reestilizando linhas e propondo um design único (Figura 2).

O mérito da escolha de Colin se reflete ao comparar a produção de outros artistas contemporâneos, que tinham um estilo de traço e trabalho bastante semelhantes a produção de histórias em quadrinhos de terror que, segundo Gonçalo Júnior (2002, p. 4). chegavam ao ponto de copiar sequências inteiras dos artistas da E. C. Comics, editora americana que supria a produção de histórias em quadrinhos de terror.

Acreditamos que outros artistas como Eugênio Colonesse, Júlio Shimamoto e Nico Rosso, assim como Colin, conseguiram através das suas respectivas produções se destacar da mera cópia dos quadrinhos de terror



Chester Gold

Milton Caniff



Flávio Colin

Fig. 2. Comparativo das referências de Flavio Colin (PESSOA, 2002)

publicada pela E. C. Comics. Com a censura estabelecida nos Estados Unidos e a consequente repressão da produção da editora E. C. Comics, ficaram a cargo de autores nacionais suprir essa demanda.

2. O cavalo encantado – A volta de Colin para os quadrinhos

Esse trabalho, publicado pela primeira vez no *Grande Livro do Terror*, da Argos, em 1978, é um contraponto da primeira fase de Flavio Colin. Este trabalho destoa da grande produção de Flavio, uma vez que marca uma volta do artista que estava centrado em trabalhos na área da publicidade. O traço de Colin é bastante semelhante aos artistas que realizam *story boards* na publicidade e apresenta um traço de caráter mais acadêmico e menos pessoal.

Segundo Gonçalo Júnior (2002, p. 15), ao realizar a HQ O cavalo encantado parecia buscar enquadramentos e acabamentos que se tornassem um marco em seu retorno. Como se quisesse encher os olhos dos leitores e, ao mesmo tempo, sintetizar tudo aquilo que havia aprendido depois do “exílio” longe dos quadrinhos.

Colin domina aqui todo o espaço disponível nos quadrinhos para contar a história. Para 1978, quando a paginação estava engessada numa estrutura bidimensional, seus enquadramentos eram uma ousadia (Figura 3).

3. Admirável Mundo Novo – Consolidação de uma estética visual em seu último trabalho

Sobre o processo de mudança, Flavio Colin (2002) declara:

Olha, eu primeiro fui procurando um traço pessoal, algo que me identificasse. Mas um traço onde eu me sentisse à vontade, porque não adianta fazer algo que é pretensamente pessoal, mas que você não se sinta confortável. Então, eu tinha que fazer alguma coisa que me agradasse, estética e artisticamente. Fui e sou um adepto da simplicidade. Acho que a coisa tem que ser simples.

Eu não rabisco muitas coisas. Uso muito contraste, mas procuro sintetizar, fazer a coisa simples. Talvez seja por isso que dizem que eu sou moderno, eu estilizo, às vezes meio caricato.

Flavio Colin estabeleceu uma direção de arte marcante em seus trabalhos ao longo do seu processo de criação, tanto



Fig. 3. Colin (2002, p.15)

no desenho, como nos seus elementos gráficos pertinentes às histórias em quadrinhos, tais como tipografia, design de página, anatomia expressiva e facial, texturização, entre outros, a ponto de promover uma linguagem de comunicação própria, de fácil identificação e difícil imitação.

A evolução da sua linguagem gráfica pode ser notada no autorretrato que realizou em dois momentos distintos de sua carreira, um realizado na segunda fase de sua carreira e outra já na fase final de seu trabalho (Figura 4).

Esse tipo de comunicação que Flavio Colin criou influenciou outros artistas e designers. Um exemplo é o trabalho de Sérgio Chaves, que desenvolveu uma tipografia baseada na estética de comunicação de Flavio Colin (Figura 5-7).

É importante frisar que não foi estabelecida uma escola, como foi feito no Japão ou nos Estados Unidos, mas quando pensamos em quadrinhos nacionais como meio de comunicação, podemos afirmar que a estética e o código de comunicação de Flávio Colin se encaixa numa linha estética genuinamente nacional (Figura 8).



Fig. 4. Colin (2002, p.25)



Fig. 5-7. Chaves (2012)

Colin Regular

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx
Yy Zz

Colin Italic

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx
Yy Zz

Colin Light

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx
Yy Zz

Colin Light Italic

Aa Bb Cc Dd
Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx
Yy Zz

A tipografia escrita à mão, tanto para títulos, onomatopeias e texto de diálogo cria o DNA semelhante ao estilo e arte produzida para as histórias em quadrinhos.

As texturas que Flavio Colin estabeleceu em seus desenhos são muito mais que ornamentos, são elementos que ajudam a identificar determinado personagem.



Fig. 8. Colin (2002, p. 1)

Considerações finais

O intuito do artigo é um resgate e uma tentativa de posicionar este artista para as gerações mais jovens que possuem acesso restrito ao trabalho deste artista, bem como seus contemporâneos como Rodolfo Zalla, Eugênio Colonesse, Júlio Shimamoto entre outros.

Flavio Colin criou uma forma de comunicação calcada em desenhos com estruturas realistas e códigos como texturas e padrões que, inseridas com os conectivos das histórias em quadrinhos como balão de texto, cenário e narrativa, oferece ao leitor um estilo que não chegou a criar uma escola, mas é um dos poucos autores que influenciaram outros artistas da sua própria geração e gerações posteriores.

Essa evolução demonstra um autor consciente da sua trajetória como artista, em busca de um discurso e de uma maneira única de se comunicar. Seu traço foi, ao longo do tempo, buscando uma síntese, uma simplificação na significação das formas, o que não é algo fácil. Do ponto de vista comunicacional, é muito mais comum o desenhista representar com desenhos acadêmicos, ou seja, que codifica a imagem com todos seus detalhes. Simplificar de forma que o signo continue identificável e comunicacional, só os grandes mestres conseguem tal feito. E Colin, ao longo dos anos, conseguiu

isso com maestria.

O presente estudo é apenas uma introdução ao universo imagético de Flavio Colin e que pretende estender para outros elementos presentes na comunicação, tais como tipografia, cores, narrativa entre outros, sempre com ênfase no impacto na comunicação.

Referências

COLIN, Flavio. *Diversão Sinistra*. In: **Filho do Urso e Outras histórias**. São Paulo: Ed. Ópera Graphica, 2002.

_____. *O cavalo encantado*. In: **Filho do Urso e Outras histórias**. São Paulo: Ed. Ópera Graphica, 2002.

COLIN, Flavio, SRBEK, Wellington. *Admirável Mundo Novo*. In: **Mystérion**. Minas Gerais: Edição independente, 2002.

CHAVES, Sérgio. *Tipografia Colin*. Disponível em: <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=1753524213815&l=05202ac1f5>. Acesso em 28 de maio de 2012

GONÇALO JÚNIOR. **Vida traçada**: Um perfil de Flávio Colin. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2009.

NALIATO, Samir. *Flávio Colin - Uma lenda viva dos quadrinhos; brasileiro, com orgulho!* Entrevista disponível em: www.universohq.com. Acesso em 28 de maio de 2012.

PESSOA, Alberto. *Flávio Colin: Percepção visual de vida e obra*. Artigo disponível em: <http://ligazine.com.br/colunas/index.htm>. Acesso em 28 de maio 2012.

VILELA, Túlio. *A religião e o sobrenatural nos quadrinhos brasileiros de terror*. In: VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo (org.). **Muito além dos quadrinhos: Análises e reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir Livraria, 2009.

SUPERMAN: O ÍCONE E O MITO

Aderson Gomes & Dickson Tavares

Personagem das histórias em quadrinhos, o *Superman* ou *Super-homem* é, de longe, o ícone do ideal humano de perfeição. Ao longo de mais de sete décadas seu significado se incorporou na cultura popular global, é o mito moderno do homem ideal, do campeão da paz e herói universal. Neste ensaio, abordaremos a jornada do herói, o Superman, aos olhos de Joseph Campbell.

O novo salvador

Superman! O super-herói mais icônico de todos os tempos. Grande “S” no peito, capa vermelha, colante azul e cueca por cima da calça. Basicamente esse é o visual que por sete décadas marcou o imaginário e as páginas das histórias em quadrinhos da DC Comics. Suas influências vão do herói grego Hércules, passando por Sansão, Moisés e Jesus Cristo. Um homem notável capaz de realizar grandes feitos para proteger e salvar a humanidade das mais diversas forças do mal.



Texto apresentado na Disciplina de Seminários em Comunicação II – Arte Sequencial como Produção de Sentido e Prática Social, sob a direção de Marcelo Bolshaw Gomes, no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Nas histórias em quadrinhos o Superman personifica o mais clássico herói, sua jornada em combate às injustiças e à maldade reflete a necessidade humana de catalisar as mais puras aspirações de poder e controle sobre as forças da natureza e sobre a vida de outros. Como os feitos de Hércules e seus doze trabalhos. Moisés abrindo as águas do Mar Vermelho e salvando o povo hebreu da opressão egípcia. Um ser abnegado a se sacrificar para salvar a humanidade como Jesus Cristo, que venceu até a morte; algo que o Superman o fez na revista mensal em 1993.

A influência mítica do Superman transcende o universo das narrativas gráficas, como ícone pop da justiça, bons valores e do *american way of life*. A recente ascensão de Barack Obama à presidência dos Estados Unidos teve em sua campanha de marketing eleitoral o slogan “Yes we can” (Si, nós podemos) e impregnada a imagem de esperança e resgate dos valores da América que seu antecessor havia posto na lama. Obama surge como o Superman para salvar os americanos da Era Bush, da Era das Trevas.

Ilustrações do artista gráfico e quadrinista Alex Ross, Barack Obama cola na imagem heroica do Superman e conquista a presidência dos Estados Unidos



Em novembro de 2005, a editora DC Comics iniciou um projeto com um dos seus principais personagens, o Superman, o qual tinha como título *Grandes Astros Superman*, em que as rédeas da carruagem foram entregues nas mãos de dois artistas de grande renome no mercado de quadrinhos americano: os escoceses Grant Morrison, escritor que desde a década de 1980 já havia apresentado seu cartão de visita com a série *Homem-Animal*, *Asilo Arkham* e atualmente é conhecido como o homem que matou Batman, e o desenhista Frank Quitely, que frequentemente sempre está envolvido nos projetos que Morrison escreve, como *New X-man*, *We3* e *Batman and Robin*. *Grandes Astros Superman* foi acamada pela crítica e público e ganhou um dos prêmios mais importantes da indústria, o Prêmio Eisner de melhor série.

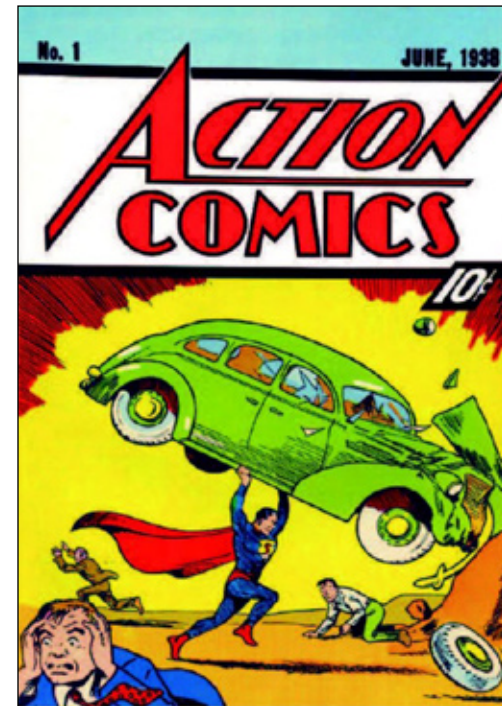
Na saga, em meio de ousada incursão na atmosfera do Sol, patrocinada pelo excêntrico empresário Leo Quintum, Lex Luthor trama um atentado à tripulação da mesma para chamar a atenção do Homem de Aço, que inevitavelmente irá salvá-los. Tudo dá certo, Superman salva os tripulantes da nave e Luthor é preso mais uma vez, porém todo esse esforço tem um preço muito alto; Superman descobre que está com um tipo de câncer que faz com que as suas células venham morrer devido à supercarga de raios solares que recebeu quando efetuava o resgate e inevitavelmente será o seu fim, pois não há cura para o seu mal.

Os 12 capítulos da série giram em torno dos relacionamentos dos personagens que compõem o universo do Superman e as suas reflexões em relação a sua influência no mundo e implicações com a inevitável morte. No capítulo 10 veremos o quanto a figura do Superman é tão universal, não só o personagem como o conhecemos nos quadrinhos e produtos licenciados, como também a apresentação dessa figura em nossos ideais do ser humano perfeito desde os tempos mais remotos da existência da humanidade.

Interminável

Criado por Jerry Siegel, nos desenhos, e por Joe Shuster, no roteiro, moravam em Cleveland, no estado americano de Ohio, e tentaram publicar seu personagem por três vezes, todas elas frustradas. Finalmente conseguiram publicar na recém-criada revista *Action Comics* n. 1, de março de 1938, editada pela National Comics, como era conhecida a atual DC Comics. Desde então, Superman tornou-se um sucesso de vendas e rapidamente foi eleito o garoto propaganda do *american way of life*, o qual serviu de inspiração de orgulho dos soldados americanos que combatiam no fronte na 2ª. Guerra Mundial até os dias atuais, em que renegou sua própria cidadania e que gerou inúmeros debates acalorados.

“Superman, campeão dos oprimidos, a maravilha física que jurou dedicar sua existência ajudando àqueles que precisam”, é como ele foi definido



Capa da *Action Comics* nº 1, com a primeira aparição do Superman. Nesta edição os leitores conhecem um super-herói, que veio de Krypton para trazer a justiça e a esperança para a humanidade - o novo messias

nas primeiras páginas da revista, mas fica aqui uma pergunta: o quanto o Superman é universal?

Bill Moyers no livro *O poder do mito*, de Joseph Campbell, faz uma análise, junto ao próprio Campbell, em que o homem tem a necessidade de contar a sua própria história, compreendê-la e ao mesmo tempo entender para enfrentar a morte, só assim a vida teria um significado real, ou seja descobrindo quem realmente somos. De início, vemos um Superman debilitado e escrevendo o que seria o seu testamento com suas últimas vontades, desejos e seus feitos, mais especificamente 12 feitos, como os do personagem mitológico Hércules. Um herói que sabe que suas proezas não devem ser perpetuadas tão somente na magnitude das obras, mas também na imortalidade de um documento.

Tal capítulo, em sua totalidade, é semelhante ao que foi lançado na revista Superman 156, publicado em 1962, no qual Edmond Hamilton e Curt Swan contam a mesma situação de doença e possível morte do Homem de Aço. É um fato importante, pois Morrison é profundo admirador das histórias da era de prata dos heróis do Universo DC, e que foi o tema decorrente em todos os capítulos, período este que definiu boa parte dos conceitos e mitologia que envolvem o personagem, a Fortaleza da Solidão, as diversas *kriptonitas*, a origem de Supergirl, Braniac e Bizarro n. 1, uma origem mais consistente do ódio mortal que move Lex Luthor por Superman, a cidade engarrafada de Kandor etc.

Morrison também não é só famoso por essas referências dos quadrinhos do passado, como também usa diversas áreas do conhecimento humano para dar mais embasamento e consistência às suas histórias, seus delírios impressionistas junto com suas experimentações pessoais usadas em títulos mais alternativos. Já de antemão, Morrison se valeu do conceito dos próprios criadores do Superman.

Siegel e Shuster, descendentes de judeus, tiveram como base para criar o Homem do Amanhã a inspiração dos dois principais heróis bíblicos do Antigo Testamento: Moisés e Sansão. No primeiro, é notória a semelhança da fuga do foguete, contendo o menino Kal-El, de um planeta em destruição iminente, Kripton, para a Terra, ser salvo por um casal e tornar-se o maior defensor de toda a humanidade; e do segundo, a maravilha física aliada a feitos extraordinários inalcançáveis a um ser humano comum e com uma pequena pitada de caráter moral.

Com as diversas reformulações de caráter editorial ao longo dos seus 74 anos de existência, sua imagem foi praticamente mudada para a imagem de Jesus Cristo, por muitas vezes usando do seu amor altruísta para com seus semelhantes, sacrificando-se muitas vezes para o bem do próximo. Isso sem falar nas muitas vezes que foi apresentado com o próprio Deus devido aos seus inúmeros poderes. Morrison sabe disso e nos brinda com esse conceito

já permeado e cantado até por Gilberto Gil na música *Super-homem*: “Quem sabe, o Super-Homem venha nos restituir a glória/Mudando como um Deus o curso da história”.

Em todo o percurso da narrativa, nos deparamos com esse Superman bíblico, o qual nos é mostrado como ser onipotente, o que cria a vida; que era um de seus 12 desafios, luta contra desafios físicos que seres humanos comuns são limitados para enfrentá-los, como um simples alento a crianças doentes que são levadas a pirâmides do Egito. A onisciência de um ser que sabe o que se passa além de seus limites físicos, como o que acontece na cidade engarrafada de Kandor e o acidente que impede que a garota Regam, uma gótica problemática, tenha uma consulta com o seu médico.

Mas como Cristo, que já sabia do seu destino, Superman sabe que teria que passar por todo esse infortúnio da morte, conformado, com a doença mais humana de todas, mostrando assim a sua limitação humana se sobrepujando a sua própria divindade hereditária que é citada mais de uma vez pelos arrogantes cidadãos do conselho de Kandor. Limitações essas que não ficam



A construção da imagem do Superman em semelhança à imagem de Jesus Cristo, definindo a personalidade do kryptoniano como o ideal de abnegação e sacrifício pela humanidade

só nesses casos, temos também sua limitação de não pode ajudar os seus compatriotas a voltar ao tamanho normal, não dar a cura a crianças doentes e o de garantir um futuro com sua amada sem poder garantir uma futura descendência.

Por falar em sua amada, par romântico que é citado como um dos elementos da narrativa, tem a real convicção de que seu papel é o de ser salva pelo herói: “Não percebeu que fiquei no caminho da bagunça do Homem Mecânico porque parecia ser o jeito mais fácil de chamar sua atenção?”. Ele também sabe que na sua jornada pelo mito do amor perfeito tem que buscar o impossível e improvável: tentando lhe dar um futuro para os dois através da combinação de material genético humano com o do kriptoniano, o próprio fez essa tarefa impossível até para Quintum, sinalizando a eternização do mito durante as gerações. Semelhantemente a vários contos da mitologia greco-romana, nos quais um deus se apaixona por uma simples mortal, que nos faz retornar e completar a música de Gilberto Gil: “Mudando como um Deus o curso da história/Por causa da mulher”.

Quando Superman chega à prisão para falar com seu algoz, Lex Luthor, o maior de seus antagonistas, ele já admite que foi derrotado pelo vilão, no entanto propõem um desafio, na verdade a redenção. Infelizmente o desafio mostra-se falho, pois Luthor sempre representou o que há de pior na humanidade: o instinto autodestrutivo, que o próprio herói já sabe que é

seu dever defendê-los desse sentimento. Mas devemos lembrar que um dia o Superman foi Lex Luthor! Muito antes de ser lançado oficialmente, foi lançado um fanzine de ficção científica no qual tinha o conto *The reing of Superman*, que mostrava um vilão careca com poderes sobre-humanos que dominava uma cidade, inspirado pelos textos do filósofo alemão Friedrich Nietzsche. Claro e evidente, o conceito foi reformulado e o resto da história nós todos conhecemos.

Mas deve haver um Superman? Uma dúvida que fez o próprio recriar uma terra (olhe lá o Deus Superman!!!), uma terra na qual ele pudesse compreendê-la se não existisse um ser com tamanhas habilidades e atributos. A terra Q, a nossa terra na qual vivemos, servindo de mundo fictício para um mundo que ele acredita ser real, o mundo de suas aventuras nas revistas. Uma pequena brincadeira com metalinguagem que Morrison usa pra explicar o que o super-humano é através de nossa história, povos e conceitos filosóficos.

Sempre imaginamos e criamos nossos mitos, nossas teorias sobre seres humanos que fazem fatos extraordinários; desde Aquiles, Atlas, Sansão, Hércules, Siegrid, Jesus etc. E neles sempre procuramos nos espelhar para que tais modelos pudessem cumprir a missão fundamental de refletir a personalidade de um tipo social definido e saciar os nossos anseios por uma sociedade mais justa e civilizada. Como vemos na revista, várias passagens dessa mesma terra, a nossa terra, diversas civilizações veneram, idealizam

e criam os seus super-homens. O Übermensch, como Nietzsche teorizou, o último homem, aquele que transvalorizou todos os valores e conceitos do indivíduo que se manifestava superar e reavaliar ideais antigos ou em criar novos, um constante processo de superação.

E o maior desejo do ser humano, que passa dos conceitos filosóficos aos religiosos, estava sendo criado em algum lugar da terra Q, por um certo desenhista, que fazia o primeiro rascunho do que veio mudar tudo, como ele mesmo falou. E ele se tornou o maior ícone da cultura pop de todos os tempos.

Texto apresentado à Disciplina de Seminários em Comunicação II – Arte Sequencial como Produção de Sentido e Prática Social, sob a direção de Marcelo Bolshaw Gomes, no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Referências

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, B. **O poder do mito**. São Paulo: Palas. Athena, 1993.

Revistas em quadrinhos:

Grant Morrison e Frank Quitely. **Grandes Astros Superman**, n. 10. Panini

Comics, junho de 2008.

Mundo dos Super-heróis, n. 18. Editora Europa, setembro/outubro de 2009, p. 22-47.

Revistas especializadas:

Wizard Brasil, n. 31. Panini Comics, abril de 2006, p. 68-74. Reportagem de Fábio Alexandre Rocha Marques.

Revista de Cultura Vozes, n. 4: O mundo dos super-heróis. Editora Vozes, maio de 1971.

Páginas de internet:

http://web.hotsitepanini.com.br/de70anos/volume.php?volume_antigo=1

http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/review_GASup10.cfm

<http://www.omelete.com.br>

<http://pt.wikipedia.org>

BIOCYBERDRAMA SAGA

Elydio dos Santos Neto¹

Edgar Silveira Franco é mineiro de Ituiutaba e é Arquiteto (UnB), Mestre em Multimeios (Unicamp), Doutor em Artes (USP), Pós-doutor em Arte e Tecnologia (UnB), Músico, Desenhista de Quadrinhos, Fanzineiro, *Performer*, Pesquisador e Orientador de Teses e Dissertações no PPG em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. Dono de uma criatividade inquieta e muito produtiva, assim como pesquisador com grande capacidade de reflexão sobre o drama humano, criou a partir dessas suas vivências e experiências um universo futurístico denominado por ele de aurora pós-humana na qual se desenrola *BioCyberDrama Saga*.

Fazendo parceria com Edgar Franco assina a arte deste trabalho o prestigiado desenhista de quadrinhos e ilustrador, com reconhecimento no Brasil e no exterior, Mozart Couto: mestre em arte fantástica e de trabalhos em preto e

I. Pós-doutorado no Instituto de Artes da UNESP (2010), Doutor em Educação pela PUC-SP (1998), Mestre em Ciências da Religião pela PUC-SP (1994), Graduado em Filosofia e Pedagogia pelas Faculdades Salesianas de Lorena (1982), Docente da Universidade Federal da Paraíba-UFPB (Centro de Educação), Docente-pesquisador do Mestrado Profissional em Gestão em Organizações Aprendentes (UFPB), Membro do Grupo de Pesquisa Imaginário/UFPB. elydio@gmail.com

branco, conhecido por muitos como o “Michelangelo dos quadrinhos brasileiros”.

A união da grande criatividade ficcional de Edgar Franco com os fantásticos desenhos de Mozart Couto resultou numa obra de história em quadrinhos belíssima que prende o leitor do começo ao fim, ao mesmo tempo em que o leva a refletir sobre temas capitais do momento presente e do futuro, não tão distante, de nossa humanidade. Este álbum, dividido em três partes, sai pela Editora da Universidade Federal de Goiás. Abre a publicação um longo e detalhado Prefácio no qual Edgar Franco apresenta os fundamentos, artísticos e filosóficos, da criação de seu universo ficcional, mas também detalhes, ricamente ilustrados, de seu mundo pós-humano. Seguem-se páginas extras do processo criativo dos autores e nas quais são apresentados estudos de personagem e esboços de páginas quadrinizadas realizados por Mozart Couto, bem como referências imagéticas para os personagens da saga, desenhadas pelo próprio Edgar Franco, seu criador. Fecha o álbum um Pós-fácio no qual o autor explicita os artistas, cientistas e filósofos que homenageou em sua obra mediante os nomes com os quais “batizou” os personagens da saga.



Capa da primeira parte de BioCyberDrama Saga, de Edgar Franco e Mozart Couto

BioCyberDrama Saga é uma narrativa construída na perspectiva dos quadrinhos poético-filosóficos de Franco². É uma rica e bela trama na qual aventura, drama, romance, filosofias, crenças, intrigas e a realidade de avançadas tecnologias foram criativamente entretecidos e provocam a reflexividade sobre algumas de nossas questões humanas fundamentais. Conta, numa aurora pós-humana, uma história que continua sendo a nossa, de seres humanos que vivem, possivelmente, em meio a processos que estão a gerar um mundo pós-humano no qual, para muitos, esgotaram-se nossas possibilidades naturais e estamos agora, juntamente com elas, a intervir, de forma incisiva e marcante, na humana natureza mediante processos artificiais, científicos e tecnológicos.

No futuro pós-humano de Edgar Franco convivem três tipos de seres: os *Tecnogênicos*, que são frutos da hibridização entre humanos e animais,



Capas da segunda e terceira parte da saga *BioCyberDrama*

2. Se desejar mais informações sobre o trabalho em quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco ou sobre seu processo de formação como artista, conferir em: SANTOS NETO, Elydio dos. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco**: textos, HQs e entrevistas. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012 (www.marcadefantasia.com).

permitida pelo avanço tecnológico; os *Extropianos* que, por sua vez, são organismos pós-humanos e abiológicos que resultaram de transplantes da consciência humana para chips de computador e, por isso, conseguem perpetuar infinitamente suas vidas, embora às vezes cometam o “suicídio” (extrosuicídio); e, por fim, os *Resistentes*, assim chamados por resistirem tanto à hibridização como ao extropianismo; são seres humanos na concepção tradicional e, na aurora pós-humana, são em menor número e estão em extinção.

Um aspecto importante desta história em quadrinhos é que a aurora pós-humana de Edgar Franco não é um ambiente opaco, neutro e esterilizado pelas grandes tecnologias. É um ambiente complexo onde convivem as mais avançadas possibilidades tecnológicas e as agruras e contradições do coração humano. O leitor encontrará, nas páginas desta narrativa, problemas conhecidos de nossa vida como seres humanos, realçados, porém, pela perspectiva pós-humana da “revolução artificial”: amor, ódio, paixão, vingança, poder, jogo político, religião, conhecimento, sofrimento, busca pela vida eterna, o desespero do suicídio, fidelidade,



Nesta e nas páginas seguintes, cenas do álbum *BioCyberDrama Saga*



traição, dúvidas, incertezas, certezas que se tornam violência e depois dúvida novamente, preconceito, fanatismo, curiosidade, intrigas, manipulações, busca de tolerância e paz...

O personagem central da narrativa é Antonio Euclides. O arco começa com Antonio como jovem resistente em dúvida entre definir sua vida com os *extropianos* ou com os *tecnogenéticos*; decide finalmente permanecer resistente e assumir a liderança do movimento que quer este grupo como dominante; a saga termina com o Antonio Euclides aprovando e “abençoando” a perspectiva de síntese entre *resistentes*, *extropianos* e *tecnogenéticos*, manifesta em seu neto que está para nascer, que por sua vez é filho Anton, seu próprio filho gerado ainda na primeira parte da saga com a resistente Michelle.

Há que se destacar neste álbum a grande sensibilidade por parte de Mozart



Couto que, a meu ver, compreendeu de maneira brilhante o universo criado por Edgar Franco e conseguiu expressá-lo, visualmente, de maneira rica, com uma poderosa estética dos universos fantásticos. Veja-se, por exemplo, a sequência de imagens que desenhou para mostrar a tecnogenética Orlane, que, apaixonada por Antonio Euclides, desce a uma espécie de submundo para submeter-se a cirurgias que a deixaram, no aspecto da forma, mais próxima aos humanos, ou então, a cena em que a mesma Orlane, com uma lua ao fundo, abraça Antonio, no ar, ferido por uma explosão provocada pelos *tecnogenéticos*.

Particularmente, em minha leitura da saga, vejo um eixo que perpassa a narrativa toda e que traz a possibilidade de síntese e de superação dos conflitos destrutivos entre os três grupos do universo de Edgar Franco, que são também conflitos destrutivos que ameaçam a humanidade presente. Este eixo está, para mim, sutilmente representado na figura de Gandraus, o pai de Antonio Euclides, também ele um resistente, pois é o personagem que desde a primeira parte da história até o final permanece fiel à postura que anunciou a Antonio, quando este ainda era jovem: *Eu não amo a arte, eu me amo e amo a todos e a tudo...incluindo os tecnogenéticos e os extropianos*. Aí está: o amor é o grande eixo condutor desta narrativa. Não o amor na acepção piegas, mas o amor entendido, como sugeriu o filósofo e teólogo jesuíta Teilhard de Chardin, como energia cósmica que congrega, numa laboriosa e sofrida construção individual e coletiva, todos os movimentos criativos de beleza, tolerância e alegria para



permanentemente criar e recriar o mundo.

Sem esta perspectiva de amorosidade fatalmente pereceremos, mesmo num mundo tecnologicamente avançadíssimo como este que desponta no universo pós-humano de Edgar Franco.

Esta obra de histórias em quadrinhos, por sua riqueza de conteúdo, de estética e de reflexão sobre a condição humana é, sem dúvida alguma, uma contribuição, desde o mundo quadrinhístico dos autores, para as culturas desta humanidade contemporânea, confusa entre as tantas possibilidades, positivas e negativas, por ela mesma criadas.



NORMAS DE PUBLICAÇÃO

Imaginário! é uma publicação eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa Imaginário! (de Humor, Quadrinhos, Fanzines e Games), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos especialmente aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, mas também abertos ao diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento, num empenho de construção interdisciplinar. Recebe contribuições de pesquisas concluídas, sob a forma de artigos e ensaios, além de resenhas e comunicações científicas.

Organiza-se nas sessões:

1. Memória – Resgate da obra dos mestres, bem como dos núcleos de produção representativa.
2. Estado das artes – Artigos sobre as expressões da atualidade e projeções das artes gráficas e visuais, representadas nas Histórias em Quadrinhos, Humor (cartum, charge, caricatura), Animação, Fanzine, Grafite e Games.
3. Resenha

Critérios Básicos:

Os artigos devem ser inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou ser resultado de trabalhos acadêmicos.

As afirmações, opiniões e conceito expressos nos artigos são de responsabilidade dos autores.

Todos os artigos serão submetidos ao Conselho Editorial da revista.

As matérias devem ser enviadas para (editora@marcadedefantasia.com) no formato A4, digitadas em Word (compatível com Windows), fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5, e estar sujeitas às seguintes normas:

- Os artigos devem ter revisão gramatical atualizada.
- Devem ter entre 10 e 15 páginas, incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos.
- Devem incluir resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão), palavras-chave e título, com tradução para o espanhol ou inglês.
- Deverão constar, no final dos trabalhos, o endereço completo, vínculo acadêmico, telefone e email.
- As resenhas devem ter no máximo cinco páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.
- As ilustrações dos artigos e das resenhas devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.

Os autores cedem gratuitamente os direitos autorais dos artigos e demais arquivos à publicação.

Apresentação dos trabalhos

No preparo do texto, deverá ser observada a seguinte estrutura:

Título do artigo em português (caixa alta, em negrito, fonte Times New Roman, corpo

16, parágrafo centralizado) e em inglês ou espanhol. O título deve conter no máximo 12 palavras, sendo suficientemente específico e descritivo.

Nome do(s) autor(es), indicar em nota de rodapé a titulação, afiliação e cargos que indiquem grau de responsabilidade em relação ao assunto tratado no artigo; endereço institucional e e-mail.

Resumo/resumen/abstract: apresentação sintetizada dos pontos principais do texto, destacando as considerações emitidas pelo autor.

Palavras-chave/keywords: São descritores que identificam o conteúdo do artigo. O número de descritores desejável é de três.

Referência: Somente as citações que figuram no texto devem ser referidas.

As referências no final do trabalho devem ser organizadas e apresentadas em ordem alfabética de acordo com o sobrenome do primeiro autor. Para elaboração das referências devem ser observadas as normas atualizadas da ABNT. Ex: SOUZA, Jose de. **Metodologia do trabalho científico**. 2^a ed. São Paulo: Atlas, 2004.

As citações bibliográficas devem, também, seguir as normas atualizadas da ABNT, como descrito a seguir:

- a) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes de onde foram retiradas;
- b) Citações longas (mais de três linhas) são transcritas em bloco, sem abrir parágrafo, e em espaço simples de entrelinhas com recuo de 4 cm da margem esquerda, com letra menor que a do texto (corpo 11), e sem aspas, com indicação das fontes de onde

foram retiradas. Exemplo: (PRADO, 2007, p.23);

c) Citações no corpo do texto deverão ser feitas pelo sobrenome do autor, entre parênteses e separado por vírgula da data de publicação Ex: (SOUZA, 2006). Caso o nome do autor esteja citado no texto, deverá ser acrescentada a data entre parênteses. Por exemplo: Souza (2006) aponta... Quando for necessário, especificar páginas, que deverão seguir-se à data, separadas por vírgula e precedidas de p., sem espaçamento (SOUZA, 2006, p.123), (SOUZA, 2006, p.123-125). As citações de diversas obras de um mesmo autor, publicadas no mesmo ano, deverão ser discriminadas por letras em ordem alfabética, após a data, sem espaçamento (SOUZA, 2006a; 2006b). Quando a obra tiver dois autores, ambos deverão ser indicados, ligados por & (PRADO & SOUZA, 2007). No caso de três ou mais, indica-se o primeiro, seguido da expressão et al. (SOUZA et al., 2005);

d) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto;

Atenção:

Fica a critério do conselho editorial a seleção dos artigos que irão compor a revista, sem nenhuma obrigatoriedade de publicá-los, salvo os selecionados pelos conselheiros.



- * Fanzines punk
- * Biograficzines
- * Projeto Mamute: ensino de HQ
- * Entrevista com Mastrotti
- * Resenha sobre Killoffer
- * Dante no Inferno

O universo dos quadrinhos, games, humor e fanzines se encontra na **Imaginário!**

Peça o nº 1 pelo email editora@marcadedefantasia.com

www.marcadedefantasia.com