

Imaginário!

N. 4 - Junho de 2013



QUEM FOI QUE
DISSE QUE BUENOS AIRES ERA
A CAPITAL DO BRASIL?

SUMÁRIO

Editorial - p.3

Henrique Magalhães

Entre o humor e a política: debate sobre Imperialismo e Subdesenvolvimento nas tirinhas de Mafalda - Artigo. p.6

Renata dos Santos Andrade

O uso da cor na adaptação do western spaghetti para os quadrinhos - Artigo. p.31

Alexandro Carlos de Borges Souza

Projeto editorial e concepção visual nas capas de Sandman: um estudo de caso em “Prélúdios e noturnos” - Artigo. p.51

Amaro Braga Xavier Jr.

O texto nas Histórias em Quadrinhos - Artigo. p.72

Ivan Carlo Andrade de Oliveira.

Humor na charge mineira - Artigo. p.91

Eliane Meire Soares Raslan; Ana Luiza Pereira Guimarães.

O místico e o feiticeiro: contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial - Artigo. p.110

Marcelo Bolshaw Gomes

Fanzines brasileiros, leitura e discurso - Ensaio. p.140

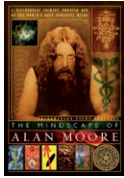
Marco Antonio Milani

Uma introdução política aos quadrinhos - Resenha. p.163

Oscar William Simões Costa

Normas de publicação - p.166

Expediente - p.171



UM MUNDO IMAGINÁRIO

O bjetivo fundamental da pós-graduação, a pesquisa científica se concretiza nas dissertações e teses, além dos artigos acadêmicos, que servem de etapa no constructo daqueles trabalhos, e resultado da aprendizagem disciplinar. Em paralelo, mas não menos importante, os grupos de pesquisa reúnem alunos e professores em torno de sujeitos preferenciais, focando e enfatizando certos aspectos particulares.

O Mestrado em Comunicação da UFPB conta com vários grupos de pesquisa, que fomentam inúmeros trabalhos ora apresentados em eventos acadêmicos em nível nacional e internacional, ora publicados em revistas especializadas dos mais diversos centros universitários. Dentre os grupos da casa, o Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games – GP-HQG da ênfase às especificidades dessas linguagens visuais e suas interações.

Um dos frutos do grupo, que se dedica também à promoção eventos, é a edição da revista *Imaginário!*, revista eletrônica semestral que reúne trabalhos de Doutores, Mestres e pesquisadores de todo o país ligados a Comunicação, Artes Visuais, História em Quadrinhos, Humor gráfico, animação, videogames e outras manifestações gráfico-visuais da cultura Pop, como os fanzines, a ficção científica e séries televisivas. É um amplo universo de investigação que tem como ponto em comum as narrativas visuais.

A *Imaginário!* em sua quarta edição, traz como matéria de capa artigo da historiadora Renata Andrade acerca do Subdesenvolvimento e Imperialismo na América Latina durante o período da Guerra Fria a partir da análise das tirinhas de *Mafalda*, do cartunista argentino Quino. Já Alexandro de Souza, mestrando de Comunicação da UFPB, faz um estudo sobre o uso da cor na adaptação do *western spaghetti* para os quadrinhos, comparando os planos dos duelos no filme *Por um punhado de dólares*, e a HQ *Loveless – Terra sem lei*.

Amaro Braga, Professor do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas, analisa o projeto editorial e concepção visual nas capas de *Sandman*, com estudo de caso do arco de histórias “Prelúdios e noturnos”. Ivan Carlo de Oliveira, quadrinista conhecido como Gian Danton e Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá, apresenta estudo sobre o texto nas Histórias em Quadrinhos, disciplina em que tem se tornado especialista.

Marcelo Bolshaw, Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN, faz uma instigante comparação do pensamento-design de Vilém Flusser com as ideias do escritor-gráfico Alan Moore, demonstrando suas semelhanças singulares, suas diferenças de perspectiva e, principalmente, sua complementaridade involuntária em relação às noções de “narrativa” e de “imagem”.

O humor na charge mineira é o tema de Eliane Meire Raslan, doutoranda em Comunicação Social da PUCRS, Professora da UEMG e Ana Luiza Guimarães, graduanda

do curso de Design Gráfico da UEMG. Marco Antonio Milani, mestrando em História pela UNESP, aborda os fanzines brasileiros quanto à leitura e ao discurso. Por fim, Oscar William Costa, Especialista em Política e Gestão Pública pela Universidade Federal de Campina Grande, apresenta sua resenha sobre o livro *Introdução política aos quadrinhos*, do estudioso Moacy Cirne.

Este é o cardápio da *Imaginário!*, que mantém sua preocupação editorial de difundir os estudos acadêmicos sobre os quadrinhos e demais artes visuais afins. A revista garante sua periodicidade semestral e convida os pesquisadores nessas artes a participar de nosso projeto de valorização à pesquisa.

Henrique Magalhães

ENTRE O HUMOR E A POLÍTICA: debate sobre imperialismo e subdesenvolvimento nas tirinhas de Mafalda

Renata dos Santos Andrade¹

Resumo: O presente artigo tem como objetivo debater o tratamento de questões acerca do Subdesenvolvimento e Imperialismo na América Latina durante o período da Guerra Fria, nas tirinhas de *Mafalda* do cartunista argentino Quino. Com o intuito de maior aproveitamento no debate sobre os dois temas propostos, utilizaremos como arcabouço teórico os seguintes autores: Furtado (1978), Ianni (1974) e Hobsbawn (1995). Para a metodologia de análise estaremos amparados em autores da análise da linguagem/discurso.

Palavras-chaves: Mafalda; Subdesenvolvimento; Imperialismo; Guerra Fria.

História em quadrinhos: imagens e mensagens

Consideradas como nona arte, as histórias em quadrinhos uniram diversão e questionamento acerca do mundo o qual estas produções estão inseridas, atingindo um público diversificado através das publicações em semanários jornalísticos. Segun-

I. Renata dos Santos Andrade é graduada em História (licenciatura) pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB).
renata-anndrade@hotmail.com

do Viana (2010), o quadrinho é um elemento importante da comunicação, uma vez que, atrelando desenho e fala envia mensagens de conteúdo valorativo e concepções acerca do momento em que foram produzidas.

Elementos como a linguagem, estereótipos e a cotidianidade são peças fundamentais para a construção das histórias em quadrinhos. O artista, enquanto formador de opinião, busca em sua produção além do entretenimento, informações que criam uma identidade na relação entre leitor e seu cotidiano. (Barbosa, 2009).

O cotidiano, “a vida de todo homem” (HELLER, 2004, p.17), torna-se uma importante experiência para a idealização das histórias em quadrinhos. Por este motivo, podemos constatar que aqueles que também produzem essas histórias estão inseridos em uma cotidianidade que o fazem transpor na arte todos os seus conceitos valorativos.

Vale também destacarmos a importância de diferentes meios de linguagem como elemento constitutivo de uma dada realidade social. Neste sentido, Silva (1985, p.51) atenta para um olhar mais crítico em relação às formas de linguagem não neutras, mas como constituinte de uma construção de memória histórica.

O objeto de enfoque deste estudo será as histórias em quadrinhos do argentino Joaquim Salvador Lavrado (Quino) em sua principal criação: *Mafalda*. Debateremos aqui a forma em que o autor trabalha os temas de Imperialismo e Subdesenvolvimento com os personagens que constituem as tirinhas de *Mafalda*, criada, vale salientar, em uma época histórica “do quadrinho pensante e intelectual” (LUYTEN, 1987, p. 40).

Mafalda: a menina politizada

Criada em 1964 pelo cartunista argentino Joaquim Salvador Lavrado, o Quino, *Mafalda* surgiu com o propósito de protagonizar uma campanha publicitária de eletrodoméstico:

A ideia da empresa era camuflar os produtos numa tira. A proposta caiu nas mãos de Quino, que idealizou uma família típica e uma menina que tinha no nome a mesma inicial da marca que deveria comercializar, atendendo ao pedido do contratante. (RAMOS, 2010, p. 19).

A proposta comercial retrocedeu, contudo, a pequena *Mafalda* conseguiu ganhar um espaço pela primeira vez no semanário *Primeira Plana* onde duas tiras eram publicadas. Após um período de seis meses, as tirinhas passam a ser publicadas no jornal *El Mundo* em 1965 com tiras diárias.

Mafalda é uma personagem que abarca as inquietudes vividas durante as décadas de 1960 e 1970 do século XX. Além disso, vive na Argentina, que integra a América Latina subdesenvolvida e tão desejável no campo político-econômico pelas nações imperialistas. Oliveira (2011) destaca o quanto a realidade vivida pela personagem é importante para sua formação. Segundo o mesmo,

Mafalda “nasceu” numa década bastante conturbada - a década de 1960 – e viu começar a década seguinte, também turbulenta. “Nasceu” durante o governo de *Arturo Frondizi* (1958-1962), derrubado em 29 de março de 1962, por um dos seis golpes civil militares pelos quais aquele país passou no século passado. Durante trajetória, ainda presenciaria a chamada *Revolução Argentina*, iniciada através do golpe de 28 de junho de 1966 que colocou no poder os generais *Onganía*, *Levingston* e *Lanusse* e deu origem à segunda ditadura mais sangrenta da Argentina, perdendo somente para a ditadura do triunvirato *Videla*, *Massera* e *Agosti*, iniciada em 1976, quando *Mafalda* havia “acabado”, e intitulada *Processo de Reorganização Nacional*. (OLIVEIRA, 2011, p. 89).

A personagem *Mafalda* não compreende o cotidiano conturbado que a cerca, seja em sua casa, no país em que vive ou no mundo. Contestatória, ela quer entender sobre política, o porquê de seu país ser subdesenvolvido, por que os chineses são “perigosos” ou ainda o motivo de tantas guerras como a do Vietnã. Para Ramos:

(...) poucas palavras já dão conta de construir uma clara imagem de como é o jeito de ser da menina de laço na cabeça e vestido. Odeia sopa, gosta dos Beatles e dos desenhos do Pica-Pau e, acima de tudo, é crítica e questionadora. (RAMOS, 2010, p.18).

A narrativa nos quadrinhos do cartunista Quino assume uma posição discursivamente política. Esta possibilidade é, no nosso entender, proporcionada pela “prática semiológica que corresponde a uma prática ideológica determinada por uma conjuntura histórica, por uma posição de classe e por uma leitura da realidade argentina” (CIRNE, 1973, p.53).

Todo este cenário é efetivado graças aos vários personagens que cercam *Mafalda*. Segundo Luyten (1987), estes personagens são a representatividade do próprio povo argentino:

Mafalda, a menina politizada que dá lições de sociologia e política para seus pais. Manolito, filho de um merceiro de origem espanhola, aspira, como imigrante, ser muito rico e proprietário de uma cadeia de supermercados. Suzanita simboliza a mulher que apenas quer casar-se muito bem e ter filhos. (LUYTEN, 1987, p.41-42).

Com base nesses questionamentos acerca do mundo em que vive *Mafalda* e seus amigos, desenvolver-se-á a temática do estudo utilizando como enfoque as tirinhas que retratem especificamente as questões acerca do Subdesenvolvimento na América Latina e o Imperialismo exercido pelos Estados Unidos na América Latina. Para que este objetivo seja alcançado, far-se-á um estudo do período em que a Guerra Fria e o bipolarismo estão mais disseminados ideologicamente ao logo do período pós-guerra,

e se finalizará quando os países socialistas começam a aliar-se aos Estados Unidos contra a própria União Soviética.

O objeto a ser analisado encontra-se na compilação de todas as tirinhas publicadas pelo cartunista argentino contidas no livro *Toda Mafalda* (2009) e serão analisadas em teor metodológico com colaboração da análise da linguagem/discurso, amparada nos autores Baccega (2007) e Bakhtin (2009).

Guerra Fria: um divisor de blocos antagônicos

Com o fim da Segunda Guerra mundial que abarcou o período de 1939 a 1945, emergiram duas grandes potências econômicas: os Estados Unidos e a União Soviética (URSS). Estas deram início a um conflito político-ideológico e militar que polarizou grande parte dos países de todo o globo até 1991. Era a Guerra Fria.

Este conflito destacou o antagonismo entre capitalismo e socialismo. Tendo como referência estes dois modos de produção econômicos, o mundo “divide-se” em um bloco capitalista (América do Sul, América Central e Europa Ocidental) sob influência dos Estados Unidos e; constituindo o “outro lado”, o bloco socialista (Leste Europeu, Leste Asiático, Ásia Central e Cuba na América Latina) sob influência da União Soviética.

Para o historiador Eric Hobsbawm:

A peculiaridade da Guerra Fria era a de que, em termos objetivos, não

existia perigo iminente de guerra mundial. Mais que isso: apesar da retórica apocalíptica de ambos os lados, mas sobretudo do lado americano, os governos das duas superpotências aceitaram a distribuição global de forças no fim da Segunda Guerra Mundial, que equivalia a um equilíbrio de poder desigual mas não contestado em sua essência. A URSS controlava uma parte do globo, ou sobre ela exercia predominante influência (...) e não tentava ampliá-la com o uso de força militar. Os EUA exerciam controle e predominância sobre o resto do mundo capitalista, além do hemisfério norte e oceanos, assumindo o que restava da velha hegemonia imperial das antigas potências coloniais. Em troca, não intervinha na zona aceita de hegemonia soviética. (HOBBSBAWM, 1995, p.224).

É por este motivo que a Guerra Fria dentro da sua perspectiva ideológica, consegue efetivar com que os “tentáculos” destes conflitos atinjam cada vez mais os polos de influência além da própria potência. Para Gorender (1999, p.111), este conflito assumiu “características de uma sucessão de guerras quentes estritamente localizadas, enquanto o centro capitalista e a União Soviética eram poupados como terreno de operações bélicas”.

A primeira parte da Guerra Fria à qual daremos ênfase neste estudo é considerada a fase mais “branda” desse conflito. As delimitações entre cada área de alcance de cada bloco fora mantida e respeitada.

Segundo Hobsbawn,

A situação mundial se tornou razoavelmente estável pouco depois da guerra até meados da década de 1970, quando o sistema internacional e as unidades que o compunham entraram em outro período de extensa crise política e econômica. Até então, as duas superpotências aceitavam a divisão desigual do mundo, faziam todo esforço para resolver disputas de demarcação sem um choque aberto entre suas Forças Armadas que pudesse levar a uma guerra e, ao contrário da ideologia e da retórica da Guerra Fria, trabalhavam com base na suposição de que a coexistência pacífica entre elas era possível a longo prazo. (1995, p.225).

Hobsbawm (ibid., p.226) ainda atenta para o papel da Doutrina Truman² criada em 1947. Esta doutrina tinha como principal objetivo conter o avanço do socialismo soviético no mundo, intervindo em qualquer território que o poder capitalista estivesse ameaçado. É neste contexto que os Estados Unidos participam de vários conflitos tais como a guerra da Coreia, guerra do Vietnã, apoios fracassados à derrubada de Fidel Castro em Cuba e financiamentos de ditaduras em países da América do Sul, a exemplo do Brasil, Argentina, Chile, dentre outros.

E é neste processo de inserção de novos territórios de influência que a Guerra Fria tem seu maior êxito. Neste trabalho será priorizada a primazia estadunidense na América Latina e suas relações imperialistas neste território. Além desse aspecto, será enfatizada também a questão do subdesenvolvimento na região latino-americana como

2. A *Doutrina Truman* foi elaborada em 1947 pelo então presidente estadunidense Herry Truman e designa um conjunto de práticas de seu governo em escala mundial que buscava conter o avanço do comunismo. Em 12 de março de 1947, no Congresso Nacional, Truman faz um violento discurso assumindo o compromisso de conter o avanço socialista no mundo capitalista. Em seguida, seu secretário de estado George Catlett Marshall anunciava a colaboração financeira dos Estados Unidos para a recuperação da economia de países europeus atingidos pela guerra, criando o então Plano Marshall.

consequência das ações imperialistas dos Estados Unidos no âmbito da Guerra Fria criando formas de combater o elemento comunista nesta área.

Um panorama sobre Imperialismo e Subdesenvolvimento

O Subdesenvolvimento e o Imperialismo mesmo mantendo suas especificidades, são aspectos que se influenciam mutuamente. Nações imperialistas infiltram-se nas ditas subdesenvolvidas com a finalidade de levar progresso e modernização para as áreas em que o capitalismo não se inseriu de forma intensiva.

Segundo Furtado (2009, p.85), uma sociedade desenvolvida é produto de uma acumulação de aprimoramentos científicos e tecnológicos; já as sociedades ditas subdesenvolvidas assimilam a técnica desenvolvida por aqueles. Esse controle do Imperialismo tem como pressuposto a expansão do mercado consumidor, mão de obra a baixo custo e exploração de novas matérias-primas, abarcados sobre a ideologia de um “progresso rápido” a essas regiões. Contudo, o imperialismo consiste muito mais em inserir e avançar o consumismo nestes países subdesenvolvidos do que propriamente uma mudança política, estrutural, econômica e social.

Em outra obra, Furtado (1995, p.5) atenta para o subdesenvolvimento que a divisão do trabalho e a expansão da “civilização industrial” trazem em si, acarretando somente a expansão da internacionalização do mercado sem modificações de melhorias

nestas regiões em que o neocolonialismo é mais intenso.

Nesta corrida imperialista impulsionada pela busca de novos mercados, os Estados Unidos intensificaram sua participação efetiva em países da América Central e Latina, com o slogan de “América para os americanos” embutidos na Doutrina *Monroe*³. Para Ianni (1974, p.9), essas doutrinas surgem como uma exigência ideológica de “civilização” do continente americano aos países subdesenvolvidos. Atrelado a isso, as doutrinas servem como ingredientes primordiais ao desenvolvimento da hegemonia imperialista sobre outros países.

Vale ressaltar que, com a colonização exploratória Europeia ao longo da história do continente latino-americano, e mesmo com o advento das novas tendências industriais, os países da América Latina tornaram-se uma periferia das economias industrialmente desenvolvidas. As empresas multinacionais intensificaram ainda mais na instauração imperialista neste continente.

Segundo Furtado (1968, p.45), a inserção de empresas com grande progresso tecnológico provocam desequilíbrios dentro da estrutura subdesenvolvida, além da disparidade no modo de vida entre os grupos da população. Com esta asfixia interna, Furtado (1968, p.44) atenta que “esse ‘projeto’ de desenvolvimento regional, tende a tornar obsoleta a ideia de nacionalidade como principal força política na América Latina”. Com isso, o nacionalismo ao qual eram atribuídas as inquietações sociais seria sufocado.

Todo esse panorama de imperialismo enquanto expansão de domínio territorial

3. As diplomacias tornaram-se de essencial importância para a manutenção do imperialismo norte-americano na América Latina. Após a *Doutrina Monroe* surgiram a diplomacia do dólar, teoria do *Big Stick*, dentre outras, com o mesmo propósito de legitimar a superioridade dos Estados Unidos.

e o subdesenvolvimento como o atraso econômico, não se limitam apenas a economia ou política, mas também a organização mais intrínseca da vida cotidiana.

Análise

Para observação e análise dos temas imperialismo e subdesenvolvimento nas tirinhas da *Mafalda* utilizaremos como objeto a obra *Toda Mafalda* lançada pela editora Martins Fontes em 2009 (com a primeira edição em 1993) que compila as tirinhas da personagem criada por Quino em quase toda sua totalidade⁴.

No total de 1.949 contidas no livro *Toda Mafalda*, 20 tirinhas de cada temática foram pré-selecionadas. Ao final, quatro tirinhas (duas de cada temática) foram selecionadas de maneira sintética aos temas de imperialismo e subdesenvolvimento.

A análise de natureza qualitativa tanto tem um caráter descritivo do cenário/imagem, parte fundamental na linguagem dos quadrinhos como tem a seleção e análise do que chamaremos de Sequência Discursiva, que no decorrer será intitulada de SD. É necessário destacar que na compilação, as datas de publicação não são inseridas, portanto a cronologia exata das tirinhas não é conhecida na análise.

A análise da linguagem/discurso nos quadrinhos será feita com a contribuição de autores como Baccega (2007) e Bakhtin (2009) que possibilitam o diálogo interdisciplinar entre o campo da linguagem e a história sob a discursão em cima de fato-

4. Há outro livro lançado no Brasil com o título de *Mafalda Inédita* que contém outra parte de tiras de *Mafalda*.

res ideológicos de uma produção (do discurso a exemplo), além da contribuição dos autores trabalhados anteriormente que problematizam as questões de imperialismo e subdesenvolvimento.

Abaixo, com as observações e análises, problematizaremos as questões mais pertinentes dos temas abordados nas tirinhas de *Mafalda* e suas críticas a esses.

Tirinha 1:



Fonte: (QUINO, 2009, p.207)

Na primeira tirinha, composta de cinco vinhetas, temos quatro sequências discursivas e uma imagem discursiva. O ambiente retratado trata-se de um muro onde se observa anúncios de produtos para venda.

No segundo quadro (SD1.2), podemos observar que a personagem *Mafalda* per-

cebe uma propaganda de cigarros fixada na parede intitulada “Cigar’s, filtros tipo americano”. Logo após, há um questionamento da mesma sobre um possível aumento de palavras estrangeiras no vocabulário local o que é confirmado no quadro cinco por outra propaganda que substitui a palavra “tem lentilhas” por “tem lentilha’s” (SD1.5), no qual o termo ’s, de origem inglesa, significa posse de algo ou alguma coisa.

É interessante observar que apesar dessa substituição no quadro cinco por o termo estrangeiro ’s, percebe-se uma disputa das duas linguagens pelo fato do “tem” já significar uma posse de algo. No caso esse ’s transforma-se no que Bakhtin (2009) entende por signo ideológico, no qual “vê-se marcado pelo horizonte social de uma época e de um grupo social determinados.” (p.45).

Nesse sentido temos, além da substituição do termo, uma exteriorização/naturalização de uma língua estrangeira, disseminada não apenas por um processo de intercâmbio entre os países, mas também por um processo político-ideológico de mundialização da língua com a globalização, no caso o inglês.

O que Bakhtin (2009) entende por um grupo social determinado pode ser interpretado de maneira equivalente que “As ideias da classe dominante são, em cada época, as ideias dominantes” (MARX; ENGELS, 2009, p.47). Mesmo que essas ideias não hegemonizem de maneira totalizante as ações de uma sociedade elas podem estar presentes em ações cotidianas consideradas até “insignificantes”.

Manolito, objetivando um aumento do consumo na mercearia de seu pai, modi-

fica a língua no anúncio do produto ansiando um êxito comercial de rápido alcance. Segundo Octavio Ianni,

A linguagem dos donos do poder, nos países latino-americanos, por exemplo, passa a revelar às vezes graus bastante avançados de comprometimento político e ideológico. Nesse plano é que surgem algumas manifestações de bilinguismo típicas de graus bastante avançados de dependência estrutural. Pouco a pouco, técnicos latino-americanos passam a exercer as suas atividades utilizando o inglês como meio de comunicação e diferenciação social (IANNI, 1974, p.134).

É importante observar o poder que o bilinguismo ganha dentro do espaço latino-americano, sendo preciso aliar-se ao vocábulo local para que o mercado seja afluído e conquiste o consumidor como um produto necessário. Seria uma disputa, e até uma perda, de espaço do interno (da língua) para o externo, mesmo que em âmbito figurativo na tirinha em questão.

A segunda tirinha selecionada consiste em um diálogo entre *Mafalda* e a personagem chamada de *Liberdade*. A tirinha composta por quatro vinhetas e cinco falas gira em torno da explicação acerca da divisão do globo terrestre entre países de “cima” e de “baixo” (uma alusão aos países desenvolvidos e subdesenvolvidos respectivamente).

É conveniente ressaltar as características principais desta personagem, a última a ser criada por Quino. No caso a personagem *Liberdade* é:

(...) extremamente crítica, sincera e direta, a baixinha é filha de *hippies* (o pai, socialista, trabalha num emprego insignificante e a mãe em casa, como tradutora de francês) é uma entusiasta das revoluções, das lutas sociais, das trabalhadores, das greves. Com certeza a escolha do nome e seu tamanho diminuto revelam o olhar crítico de Quino a respeito da liberdade, quase não “vista” pela grande maioria dos indivíduos. Defende constantemente a simplicidade, apesar de inúmeras vezes ir de encontro ao que é simples. (OLIVEIRA, 2011, p.87).

Tirinha 2:



Fonte: (QUINO, 2009, p.385)

Quando *Mafalda* questiona a personagem *Liberdade* sobre o mapa estar “ao contrário” (SD2.1), a mesma imediatamente retruca com “Ao contrário em relação a

que?” (SD2.2). Podemos perceber nesta colocação o quanto essa divisão está ligada intimamente à visão de desenvolvimento e subdesenvolvimento no marco histórico do capitalismo.

Com isto, esta concepção ideológica de subdesenvolvimento é criada, como entende Baccega (2007), sobre a formação ideológica de um discurso:

Numa sociedade de classes, as práticas linguísticas estão em plenas relações de classe. Nesse sentido, podemos dizer que a história está na língua. Assim é que os signos verbais – palavras – terão sentidos diferentes, dependendo das classes sociais, das formações ideológicas em que se encontram. (BACCEGA, 2007, p.49-50).

Podemos perceber que na fala de *Liberdade*, na terceira vinheta (SD2.3), mostra exatamente o contexto formulado por Furtado (1978) sobre concepção ideológica na divisão do trabalho. A premissa ou o discurso de tornar-se subordinado a outrem é embutida e mantida de tal maneira para que o sustento de um determinado desfavorecimento econômico e tecnológico seja alvo para uma interferência que almeje “transformar” e “modernizar” uma dada região.

É interessante perceber também que, mesmo a personagem *Mafalda* se mostrando em grande parte das tirinhas aqui expostas como “dotada” de uma consciência crítica acerca das estruturas sociais, a mesma se mostra incompreensiva sobre outras

questões, a exemplo dessa tirinha sobre o discurso da organização do globo terrestre. Nesse sentido, percebemos a consciência não como algo dado “naturalmente”, mas que se desenvolve por fatores objetivos e subjetivos, contendo tanto fatores progressistas como de retrocesso.

Tirinha 3:



Fonte: (QUINO, 2009, p.25)

A terceira tirinha, composta por quatro vinhetas e quatro falas (sendo três sequências do mesmo diálogo), trás o diálogo entre os personagens *Mafalda* e *Papa*, seu pai. Percebemos que o personagem *Papa* ouve algum tipo de música com os dizeres “gostamos muito das pessoas por isso não achamos legal...” (SD3.1).

A complementação da primeira SD3.1 vem logo no segundo quadro (SD3.2) e percebemos a cara de espanto do pai de *Mafalda* ao escutá-la: “... que sejam furadas a

tiros ou queimadas com Napalm⁵”. Nota-se na passagem a expressão de desilusão em relação aos conflitos ocorridos no Vietnã (1965-75) durante a Guerra Fria com inúmeras mortes contabilizadas. Do lado americano, 50 mil soldados e a estimativa de 2 milhões de indochineses mortos. (Hobsbawn, 1995, p.422).

Vale ressaltar ainda que neste período da Guerra Fria, o combate dos Estados Unidos com o Vietnã fez com que a potência americana utilizasse de todos os recursos militares, políticos e ideológicos (HOBSEBAWN, 1995) para que a República do Vietnã do Norte (de influência soviética) fosse destruída, o que não resultou em sucesso.

No terceiro quadro a personagem *Mafalda* completa a sua canção falando que “não sabemos bem quem tem a culpa disso, nem nada, mas tanta violência já está ficando pesada” (SD3.3). O que podemos retirar desta passagem é a inconformidade tanto da personagem quanto de uma parte da população em âmbito mundial que repudiaram estes conflitos que se desencadearam dentro do período da Guerra Fria.

Segundo Hobsbawn (1995):

A ameaça constante de guerra produziu movimentos internacionais de paz essencialmente dirigidos contra armas nucleares, os quais de tempos em tempos se tornaram movimentos de massa. [...] Os movimentos pelo desarmamento nuclear tampouco foram decisivos, embora um movimento contra a guerra específico, o dos jovens americanos contra o seu recrutamento para a Guerra do Vietnã (1965-75), se mostrasse eficaz. No fim da Guerra Fria, esses movimentos deixaram recordações

5. Conjunto de líquidos inflamáveis utilizados em lança-chamas e bombas, utilizado na guerra da Coreia (1950-1953) e Vietnã (1965-75).

de boas causas e algumas curiosas relíquias periféricas, como a adoção do logotipo antinuclear pelas contraculturas pós-1968. (p.235).

Este clamor da personagem contra a ainda inércia de outra parte da população sobre as guerras se concretiza no título da canção: “Nós, os bons, estamos ficando cansados” (SD3.4). Inércia essa vivida pelo personagem *Papa*, que acostumado às formulações monológicas dos meios de comunicação sobre um determinado acontecimento (uma guerra por exemplo), com “discursos sem respostas: é a televisão, o rádio, a publicidade e a propaganda, a imprensa. Dialogando apenas com eles mesmos” (BACCEGA, 2007, p. 41), estranha a descrição feita pela personagem *Mafalda* sobre esse conflito.

Tirinha 4:



Fonte: (QUINO, 2009, p.25)

A última tirinha que utilizamos como análise, é formada por quatro vinhetas, três falas e uma onomatopeia. Trata-se de um diálogo entre a personagem *Mafalda* e o personagem *Manolito*.

Na primeira fala “Fico doida com esse negocio de capitalismo de um lado e comunismo do outro!” (SD4.1) podemos perceber a personagem *Mafalda* com expressão de irritação acerca da divisão do mundo em dois blocos: capitalismo e socialismo, resultado da bipolarização da Guerra Fria.

Já na SD4.2 “A gente se sente um sanduiche!... e todo mundo sabe o que acontece com os sanduíches!”, podemos perceber que a personagem utiliza-se de uma metáfora do sanduiche em comparação a este processo de disputa de territórios influentes e consequente divisão do mundo em dois blocos.

A fala seguinte é formada por uma onomatopeia de *Manolito* comendo um sanduíche “Grumf, crof”, que remete à comparação anterior feita por *Mafalda* (SD4.2). O sanduíche seria uma metáfora para demonstrar as áreas de disputa, dominação e exploração dos grandes países imperialistas. Disputas essas realizadas nos vários acontecimentos que decorreram da Guerra Fria: Guerra da Coreia iniciada em 1950; Guerra do Vietnã estendendo-se de 1965 a 1975; golpes e ditaduras na América Latina, dentre outros exemplos.

Segundo Ianni (1974, p.37), para que esse enlace imperialista fosse firmado com êxito fez-se necessário sufocar a nacionalização dos meios de produção (como no caso

da América Latina nos governos de Perón, Vargas, dentre outros), financiando golpes de estado e implantando ditaduras, mesmo que trazendo um caráter “nacionalista” (a exemplo do Brasil).

A SD4.4 “Imperialista!” e o questionamento do personagem *Manolito* (“?”) mostra o desfecho da tira. *Mafalda* atira o sapato em *Manolito*, pois o mesmo faz uma “prática” (metafórica) considerada por *Mafalda* como imperialista ao esmagar o sanduíche. *Manolito* por ser um personagem que se limita às questões mais práticas da vida cotidiana, demonstra não entender o porquê da revolta da personagem *Mafalda*.

Algumas considerações: o espaço das HQs

Os quadrinhos foram e são utilizados para disseminar uma determinada ideologia de naturalização de relações que tanto podem oprimir quanto explorar. Tanto autores quanto leitores destas histórias em quadrinhos são integrantes de uma cotidianidade com distinção de uma divisão social. E este aspecto se compõe em um feito fundamental para a essência da substância social (HELLER, 2004).

É neste aspecto que as histórias em quadrinhos se tornam essenciais no campo do conhecimento e da crítica, pois passam esse enlace com o cotidiano ao qual foram produzidas. Os quadrinhos possibilitam utilizar esse cotidiano transformando-o em ficção, incumbindo elementos que levam na associação texto/imagem o discurso de

um determinado contexto histórico.

Vale ainda ressaltar que Luyten (1985) chama atenção nas HQs à importância de quem escreve e onde são feitas, pois são excelentes transmissoras de mensagens com cunho ideológico ou de uma consciência crítica que pode estar implícita ou explícita nos desenhos e balões.

Ao analisarmos as tirinhas do cartunista argentino Quino, temos a possibilidade de entender como as ações cotidianas são transmitidas através da arte. Em especial neste trabalho, a oportunidade de observar a pequena *Mafalda* e seus amigos ecoarem protestos contra a conturbada década de 1960 e 1970 do século XX.

Nicolau (2007) atenta para a importância das tirinhas na imprensa como difusoras de várias temáticas, que vão desde as “banais, quanto com questões sociais, políticas e filosóficas às mais sérias, mesmo que para fazer rir” (p.9). E nisso consiste no cerne mais importante da HQ: unir a crítica associada ao humor

Desta forma, podemos perceber o quanto que pode ser extraído das HQs, sendo cada vez mais importante pensar o conteúdo destas histórias em um campo cada vez maior, extraindo e arraigando cada vez mais o conteúdo por elas disseminado.

Referências

BACCEGA, Maria Aparecida. **Palavra e discurso**: história e literatura. 2a. ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.

BAKHTIN, Mikhail (V. N. Volochínov). **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 13a. ed. São Paulo: Editora Hucitec, 2009.

BARBOSA, Alexandre. *História e quadrinhos: a coexistência de ficção e da realidade*. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009.

CIRNE, Moacy. *Mafalda: prática semiológica e prática ideológica*. In: **Revista de Cultura Vozes**: Quadrinhos e Ideologia. Petrópolis, RJ, vol. 67, n. 7, set. 1973.

FURTADO, Celso. **A hegemonia dos Estados Unidos e o subdesenvolvimento da América Latina**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978.

FURTADO, Celso. *A invenção do subdesenvolvimento*. In: **Revista de Economia Política**, v. 15, n. 2 (58), abril/junho 1995, p.5-10.

FURTADO, Celso. **Desenvolvimento e subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Contraponto: Centro Internacional Celso Furtado, 2009.

FURTADO, Celso. **Subdesenvolvimento e estagnação na América Latina**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

GORENDER, Jacob. **Marxismo sem utopia**. São Paulo: Editora Ática, 1999.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 7a. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

HOBSBAWM, Eric. **A Era dos Extremos: O breve século XX (1914–1991)**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

IANNI, Octavio. **Imperialismo na América Latina**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1974.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *Feuerbach e história*. In: **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007.

NICOLAU, Marcos. **Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2007.

OLIVEIRA, Carlos Eduardo Rebuá. **Mafalda na aula de História: a crítica aos elementos característicos da sociedade burguesa e a construção coletiva de sentidos contra-hegemônicos**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: Centro de Educação e Humanidades da UERJ – Programa de Pós-Graduação em Educação, 2011.

QUINO. **Toda Mafalda**. 11a. reimpressão. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

RAMOS, Paulo. **Bienvenido**: um passeio pelos quadrinhos argentinos. Campinas: Zarabata Books, 2010.

SILVA, Marcos A. *O trabalho da linguagem*. In: **Revista Brasileira de História**. São Paulo, Vol.6, n. 11, set. 1985.

VIANA, Nildo. *O que os quadrinhos dizem?* In: **Revista Sociologia**, n. 29. São Paulo: Escala, 2010.

O USO DA COR NA ADAPTAÇÃO DO WESTERN SPAGHETTI PARA OS QUADRINHOS¹

The use of color in the adaptation of western spaghetti to comics

Alexandro Carlos de Borges Souza²

Resumo: Um fenômeno restrito às décadas de 1960 e 1970, o faroeste italiano, ou *western spaghetti*, promoveu uma revolução num gênero cinematográfico tipicamente norte-americano, com inovações técnicas e temáticas que marcaram a produção posterior nos Estados Unidos. Por outro lado, os faroestes italianos ofereceram pouca influência nos quadrinhos norte-americanos, mídia em que também é um gênero clássico. E, por sua vez, os quadrinhos italianos de faroeste preferiram humanizar o gênero, mantendo um diálogo mais intenso com os filmes norte-americanos do período. A série *Loveless – Terra sem lei* resgata esse legado do cinema italiano, aprofundando as relações linguísticas entre o cinema e os quadrinhos ao dar à cor a mesma função desempenhada pela música nos filmes, um elemento fundamental para a mitologia do gênero. A metodologia de estudo baseou-se numa análise comparativa entre os planos dos duelos no filme *Por um punhado de dólares*, obra inaugural do *western spaghetti*, e as primeiras 10 páginas de *Loveless*.

Palavras-chave: quadrinhos. cinema. gênero. faroeste italiano.

1. Trabalho participante do Viñetas Serias - Segundo Congresso Internacional de Historieta y Humor Gráfico, realizado em setembro de 2012, em Buenos Aires, Argentina.

2. **Alexandro Carlos de Borges Souza** é aluno do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), editor de publicações da UFPB.

Abstract: A phenomenon restricted to the 60 and 70, the Italian westerns or spaghetti western, promoted a revolution in a cinematic genre typically American, bringing technical and thematic innovations that marked the later production in the U.S.. Already the Italian westerns offered little influence to the Americans, in comics, which is also a classic genre. In turn, the Italian western comic preferred humanize the genre, more intense dialogue with the American filmography arising from the 60's. The series Loveless - A Kin of Homecoming redeems the legacy of Italian cinema, deepening the linguistic relationships between cinema and comics giving to color the same function as music, an essential element to make the mythology of the genre. The methodology of the study was based on comparative analysis between the planes of the duels of the film A Fistful of Dollars, the inaugural work of the spaghetti western, and the first 10 pages of the series Loveless.

Key words: comics. cinema. genre. western spaghetti.

Introdução

O *western* é considerado o gênero cinematográfico norte-americano por excelência, devido não somente a sua temática, mas também por manter códigos narrativos e estruturais relativamente constantes durante sua evolução. A principal ruptura histórica e esteticamente relevante com o modelo norte-americano deu-se na Itália,

com o surgimento, nos anos 60, do subgênero conhecido como *western spaghetti*, ou faroeste à italiana.

O uso do formato *techniscope* e a ritualização da violência, por meio do suspense e da trilha sonora nos duelos, foram às características mais marcantes dessas produções. Além da revitalização estética, estes filmes, em especial na obra do pioneiro Sergio Leone, promoveram uma mudança na mitologia relacionada à figura do pistoleiro, protagonista padrão do gênero. O mito perdeu sua forma “positiva” para assumir um aspecto “negativo”, em alternativa a outro aspecto que surgia, o “antimitológico”.

A forte presença do *western* na cultura de massa fez com que o gênero migrasse para outras mídias, encontrando terreno fértil nos quadrinhos. Em 2010, chegou ao Brasil o quadrinho norte-americano *Loveless – Terra sem lei: de volta pra casa*, do roteirista Brian Azzarello e do desenhista Marcelo Frusin, licenciado pelo selo editorial Vertigo à Panini Comics. Originalmente publicada de 2005 a 2008, a série teve 21 títulos lançados. O volume brasileiro reúne as cinco primeiras edições.

Este artigo se propõe a demonstrar como a série *Loveless* aprofunda a relação entre os quadrinhos e o cinema ao propor que a cor desempenhe função semelhante à da trilha sonora no *western spaghetti*, ajudando a inscrever o protagonista Wes Cutter na mitologia do pistoleiro solitário.

A metodologia utilizada foi à análise comparativa entre quadrinhos selecionados das páginas iniciais do álbum *Loveless – Terra sem lei: de volta pra casa* e planos se-

leccionados nas sequências de duelo e tiroteio do filme fundador dos *western spaghetti*: *Por um punhado de dólares*, dirigido por Sergio Leone.

I. *Western* como gênero cinematográfico

As discussões sobre gênero na arte ocidental começaram na literatura e o primeiro esforço na tentativa de descrever as suas diferentes formas veio de Aristóteles, na *Arte Poética*. Na obra, o grego dividiu a poesia em categorias e definiu, após análise, a tragédia como a expressão poética superior às demais.

Estudos relevantes partiram da escola de Chicago, nos anos 30 e 40 do século 20. Porém, pouco exploraram o aspecto histórico, o que dificultaria o estabelecimento de uma teoria dos gêneros no cinema. “A intenção original de Aristóteles era ser descritivo, não prescritivo” (BUSCOMBE, 2004, p.305). A definição de *western* do teórico Edward Buscombe partirá da concepção dos literatos René Wellek e Austin Warren para gênero literário:

Acreditamos que o gênero deva ser concebido como um grupo de obras literárias baseado, teoricamente, tanto nas formas externas (métrica ou estrutura específicas) como internas (atitude, tom, objetivo – de modo mais direto, conteúdo e público) (apud BUSCOMBE, 2004, p.305).

O autor busca então transpor esses conceitos para o cinema. Entre os aspectos externos, vai citar o cenário (locações externas, como montanhas, desertos, planícies, florestas; e internas: *saloons*, cadeias, rancho, tribunais etc.); o figurino (*jeans*, esporas, chapéu preto para pastores, chapéu-coco para jornalistas, relógios de bolso para juízes etc.); ferramentas de trabalho, em especial, revólveres; cavalos; e objetos que assumem funções formais, como os trens, minas, armazéns e fortes.

Buscombe (2004, p.310) acrescenta:

Se olharmos para o gênero cinematográfico desta maneira, como se composto de uma forma externa constituída por um certo número de convenções visuais que são, de algum modo, arbitrárias (da mesma maneira que uma tragédia é dividida em cinco atos), então certos problemas estão no caminho de serem resolvidos.

Ainda que possa parecer contraditório, o Velho Oeste cinematográfico se funda mais em elementos icônicos (estes sim inspirados e retirados de um momento histórico específico), do que necessariamente está inserido num contexto histórico.

2. Do *western* americano ao *western spaghetti*

O *western* nasceu praticamente junto com o cinema norte-americano. O primeiro longa-metragem é considerado *O grande roubo de trem*³, de 1903. O sucesso de público dos filmes com essa temática fez com que o gênero florescesse entre a primeira e a quarta décadas do século 20, sendo o auge a partir dos anos 20, com centenas de produções e o despontar de nomes como John Ford, Raoul Walsh e Howard Hawks. Além de grandes cineastas, surgiram heróis inocentes e aventureiros, em filmes para diversão do público, como os do *cowboy* Tom Mix.

Após a Segunda Guerra, com os primeiros sinais de esgotamento, veio o chamado *western* psicológico, que inicia a reflexão sobre o mito. São deste período clássicos como *Matar ou morrer*⁴, *Os brutos também amam*⁵, *Rastros de ódio*⁶ e *O homem que matou o facínora*⁷. Porém, o *western* norte-americano chegou aos anos 60 enfraquecido, após a queda de público sofrida com a chegada da tevê.

Um artifício técnico criado para salvar o gênero nos EUA terminou por fazê-lo renascer na Itália. Os estúdios criaram o formato *cinemascope*, que mudava a relação entre largura e altura da imagem para 1:2,35⁸. O *cinemascope*, porém, possuía limitações técnicas: as lentes eram caras e pesadas e o equipamento oferecia pouca mobilidade e profundidade de campo.

O impasse foi resolvido pela filial italiana da Technicolor. Eles criaram o formato

3. *The great train Robbery* (1903), direção de Edwin S. Porter. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

4. *High noon* (1952), dir. de Fred Zinnemann. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

5. *Shane* (1953), dir. de George Stevens. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

6. *The searchers* (1956), dir. de John Ford. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

7. *The man who shot liberty Valance* (1962), dir. de John Ford. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

8. Esta notação significa que para cada 1 cm de altura, tem-se 2,35 cm na largura da imagem.

techniscope, que tinha a mesma proporção do *cinemascope*, mas nenhuma das suas limitações. O formato tornou possíveis algumas características do *western spaghetti*, como os *zooms* e *close-ups* característicos de Sergio Leone, e barateou os custos, ao diminuir os gastos com negativos pela metade (BARBUTO, 2009, p. 1).

O primeiro *western spaghetti* é considerado *Por um punhado de dólares*⁹, de Sergio Leone. O diretor já dominava as possibilidades técnicas e épicas do *techniscope*, ao trabalhar em várias produções dos chamados *sword and sandal* (espada e sandália), com histórias de gladiadores da Roma Antiga e de heróis da mitologia greco-romana, como indica o pesquisador Marcio Salerno (2010, p.7). Ele codirigiu *Os últimos dias de Pompéia*¹⁰, assinou *O Colosso de Rodes*¹¹ e participou das equipes técnicas de *Quo Vadis*¹² e *Ben Hur*¹³.

Em 1964, tendo em mãos uma adaptação de *Yojimbo – O guarda-costas*, de Akira Kurosawa (mestre de outro gênero emergente, o dos filmes de samurai), Leone faria a síntese dessas visões e recriaria o mito do pistoleiro solitário no imaginário cinematográfico com o taciturno Joe, protagonista de *Por um punhado de dólares* interpretado por Clint Eastwood.

A película, mesmo enfrentando diversos problemas durante a filmagem e pós-produção e com orçamento reduzido, surpreendeu os produtores ao alcançar sucesso mundial. Lançou Eastwood como astro internacional (ele participaria de mais dois filmes de Leone, *Por uns dólares a mais*¹⁴ e *Três homens em conflito*¹⁵, fechando a “Tri-

9. *Per un pugno di dollari* (1964), dir. de Sergio Leone. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

10. *Gli ultimi giorni di Pompei* (1959), dir. de Mario Bonnard. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

11. *Il Colosso di Rodi* (1961), dir. de Sergio Leone. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

12. (1951), dir. de Mervyn LeRoy. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

13. (1959), dir. de William Wyler. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

14. *Per qualche dollaro in più* (1965). Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

15. *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966). Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

logia do herói sem nome”) e deu início a uma produção febril de faroestes na Itália. Foram mais de 400 filmes entre 1964 e o final da década de 70, com o pico da produção sendo de 50 a 60 filmes por ano, entre 1966 e 1967.

O canto de cisne do gênero seria dado em 1976, com *Keoma*, de Enzo Castellari, considerado o último dos grandes *westerns spaghetti* (SALERNO, 2010, p.30).

3. Mitologia do western

As formas externas que configuram o *western* enquanto gênero cinematográfico se articulam para criar a mitologia dos filmes. O crítico de cinema Paulo Perdigão considera *Os brutos também amam* o *western* clássico por excelência, não apenas por resumir aspectos exteriores e narrativos universais ao gênero, mas também por problematizar o mito.

Perdigão afirma que o filme apresenta quatro antinomias fundamentais do mito: dentro/fora da civilização, Bem/Mal, Força/Fragilidade, Selva/Civilização. Para ele, o caráter universal do *western* reside na sua estruturação sobre o mito:

O *western*, evocando a epopeia dos pioneiros que conquistaram e colonizaram a nação, veio satisfazer os anseios de uma consciência mítica ancestral. Desempenhou, nesse sentido, em nosso tempo, a função que os romances de cavalaria bretão exerciam na Idade Média. [...] As can-

ções de gesta depararam no *western* com seu prolongamento natural (PERDIGÃO, 1985, p.19).

A comparação entre o *cowboy* e o cavaleiro medieval reflete um caráter “positivo” do mito no *western*: eles representam o herói justo que vem restabelecer a ordem corrompida. Semelhança já notada em 1929 por Octávio de Faria, no ensaio *A significação no far-west*, publicado na revista *O Fã*:

Surge no filme o herói do *far-west*. Aparece no momento oportuno, como se uma força qualquer o guiasse. Vem quase sempre de longe, de outras aventuras provavelmente iguais à que se vai dar. Traz consigo poucas coisas, o seu cavalo na maioria das vezes – por acaso um amigo seguro. Mas vem com ele uma dose de ideal, de força, de paixão disponível, que dão à sua chegada a significação de um grande reforço, de uma força que se situa. É o herói a quem nada pode vencer. É o Bem que exhibe todas as suas riquezas. É Parcifal que deixa transparecer toda a sua força e a sua pureza. (apud PERDIGÃO, 1985, p.9).

O herói leoneano, arquétipo do pistoleiro no *western spaghetti*, foge a essa regra. Ele encarna uma força vingadora, sem nenhum senso de justiça ou de restabelecimento da ordem. Esta diferença fica explícita na comparação entre as sequências de abertura de *Os brutos também amam* e *Por um punhado de dólares*.

No primeiro caso, observado ao longe pelo menino Joey, Shane chega a cavalo no rancho da família Starrett e pede água. Pensando tratar-se de um pistoleiro contratado por Rufe Ryker, fazendeiro local que deseja suas terras, o pai de Joey, Joe Starrett, manda o cowboy ir embora. Logo após a partida de Shane, capangas de Ryker chegam para intimidar a família. Shane, que se pensava ter partido, aparece e se apresenta como amigo de Starrett, afugentando os malfeitores.

Em *Por um punhado de dólares*, Joe chega ao vilarejo de San Miguel e aproxima-se de um poço d'água para beber um gole. Ele observa uma criança que se esgueira para uma casa vizinha. Logo depois, o menino é enxotado por um bandoleiro, que passa a atirar no chão para fazê-lo correr. O pai sai para proteger a criança e recebe um soco do bandido. Este percebe a presença de Joe e o encara. Fingindo que não é com ele, Joe termina sua água, sobe no cavalo e segue adiante.

A fábula leoneana se diferencia do mito clássico por apresentar um protagonista individualista, imerso num ambiente de violência brutal e insustentável, experimentando sobre arquétipos diferentes e possibilitando múltiplos níveis de leitura, conforme Bianchini (1999, p.17). Daí que o herói do *western* clássico pode ser considerado positivo e o herói do *western spaghetti*, negativo.

Herói “negativo” para evitar o termo anti-herói, que no *western* trata-se de outra figura. A antimitologia no gênero busca despir o protagonista da aura fantástica e invencível. O anti-herói do Oeste é humanizado, recheado de feições trágicas. Esse

arquétipo nasce a partir da fase “psicológica” do gênero entre os norte-americanos. São exemplos de filmes antimitológicos: *Quando explode a vingança*¹⁶, *Meu ódio será tua herança*¹⁷, *Pistoleiros do entardecer*¹⁸ e *Os imperdoáveis*.

O mundo do herói negativo no *western* é marcado por uma violência ritualizada, cuja expressão máxima é o duelo. Leone constrói esse ritual unindo dois recursos: a dilatação do tempo nas sequências e o uso dramático da trilha sonora, composta por Ennio Morricone.

A dilatação temporal produz o suspense, o adiamento intencional de uma ação que o espectador já sabe qual será. O procedimento consiste no encadeamento de planos retratando diferentes personagens numa mesma situação-limite, fazendo com que uma ação que transcorre em alguns segundos ocupe na tela um tempo maior.

O papel da trilha sonora era central na “dança da morte” de Leone, como nos diz Bianchini (1999, p.75, tradução nossa):

Se por comentário se entende dizer um “algo a mais”, uma explicação, um aprofundamento, nos melhores *western spaghetti* a trilha sonora não é um simples comentário. O que as partituras, especialmente aquelas de Morricone, expressam, é “algo essencial”, vital: algo que as palavras nunca poderiam dizer, e que, portanto, é transmitido pela música. Em outros casos, no entanto, é a própria essência do filme expressa musicalmente: uma síntese musical da “natureza” do filme. Partituras que são uma verdadeira linha dramática: uma segunda linha

16. *Giù la testa* (1971), dir. de Sergio Leone. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

17. *The wild bunch* (1969), dir. de Sam Peckinpah. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

18. *Ride the high country* (1962), dir. de Sam Peckinpah. Fonte: Internet Movie Database – IMDB.

dramática que se entrelaça com a das ações representadas visualmente e amplifica desmesuradamente a energia espetacular das cenas. Talvez a definição que mais entrega a essência do discurso é a de “temas musicais que atuam como personagens”; que dizem coisas, as expressam, as significam, as anunciam, e se não houvesse tais temas, não só faltaria um “algo a mais”: não haveria absolutamente a possibilidade de se dirigir a cena daquela forma, nem as sequências que a ligam.

4. *Western* e quadrinhos

Os quadrinhos possuem uma relação antiga com o *western*. No mercado norte-americano, o *western* foi um gênero secundário, cujos períodos de relativo sucesso se deram a crises de vendas dos super-heróis. As HQs de faroeste popularizaram-se a partir dos anos 30, de carona no sucesso de heróis cinematográficos. A chegada da televisão foi ruim para o cinema, mas não para os quadrinhos. As cinesséries de maior sucesso migraram rapidamente para a tevê, aumentando a venda de quadrinhos sobre *western*.

Nos anos 60, o faroeste voltou a ter papel secundário. O sucesso internacional do *western spaghetti* deu origem a apenas um personagem digno de nota. O pistoleiro *Jonah Hex*, criado em 1972 pela dupla John Albano (roteiro) e Tony DeZuñiga (desenhos), circulou regularmente em vários títulos até 1985¹⁹, voltando às bancas nos anos 2000. No entanto, era comum Hex vestir a figura do paladino em suas andanças,

19. Informações retiradas da caixa *Jonah Hex Showcase*, publicada pela Opera Graphica em 2006, reunindo as primeiras edições da série.

guardando traços dos antigos heróis do Velho Oeste.

Os europeus também se aventuraram a retratar o *western* nos quadrinhos. Uma das primeiras iniciativas partiu do belga Maurice de Beèvre, o Morris. Ele criou em 1946 o cômico *Lucky Luke*, acompanhado pelo cavalo Jolly Jumper e às voltas com inimigos como os irmãos Dalton.

Esta época marcou a modernização dos quadrinhos italianos, os *fumetti*. E vieram os heróis de faroeste. O principal personagem deste período é o *cowboy Tex Wyler*, surgido como *Texas Kid* em 1948, pelas mãos de Gianluigi Bonelli e Aurelio Gallepini (BRAGA; PATATI, 2006, p.122). Outra criação italiana é *Ken Parker*, lançado em 1974 pela dupla Ivo Milazzo e Giancarlo Berardi.

5. *Loveless*: Leone em quadrinhos

O 1º volume de *Loveless – Terra sem lei: de volta pra casa* (com as 5 primeiras edições) traz a história de Wes Cutter, veterano da Guerra Civil que retorna à sua cidade natal, Blackwater, após o fim do conflito. Cutter tem um mistério para resolver e um objetivo. Ele precisa descobrir o que aconteceu com sua esposa, Ruth, depois que ele partiu para a guerra e, após esclarecer isso, pretende destruir a cidade.

Loveless começa nos contando a história de um herói negativo, para no decorrer da série transformá-lo num anti-herói. Para fazer essa transição, a dupla Azzarello (ro-

teiro) e Frusin (desenho) aplica à narrativa traços característicos do *western spaghetti*. A caracterização de Cutter, por exemplo, é semelhante a de Joe em *Por um punhado de dólares* (figuras 1 e 2).



Fig. 1. *Por um punhado de dólares* (Sergio Leone, 1964)



Fig. 2. *Loveless* (Azzarello, Frusin 2005)

As nove páginas iniciais de *Loveless* somam 46 requadros até a entrada do cabeçalho da história. Destes, 27 requadros tem orientação horizontal, sendo mais largos que altos, numa proporção próxima ao *techniscope*. Os requadros verticais são usados para planos próximos ou close-ups, intensificando o efeito dramático.

É comum o uso de planos gerais “coreografados”, como os utilizados por Leone em *Por um punhado de dólares*, nos quais os personagens em quadro ajudam a compor a paisagem, sugerindo como os homens e o ambiente seriam indissociáveis (ver figuras 3 e 4).



Fig. 3. *Por um punhado de dólares* (Sergio Leone, 1964)



Fig. 4. *Loveless* (Azzarello, Frusin 2005)

As semelhanças estéticas se tornam ainda mais acentuadas nas sequências de duelos e tiroteios. Uma técnica comum às duas obras é a dilatação temporal da cena para obtenção do suspense.

No primeiro duelo de *Por um punhado de dólares*, a sequência em que Joe oferece seus serviços a um dos grupos rivais da cidade e mata quatro capangas num duelo tem 2 minutos e 26 segundos de duração. Na primeira metade da sequência, antes de o pistoleiro começar a falar diretamente aos antagonistas, com 1 minuto e 13 segundos de

duração, são usados seis planos alternados na montagem. A outra metade, que consiste na conversa com os pistoleiros e o conflito psicológico que antecede o tiroteio, tem praticamente a mesma duração, porém são usados 16 planos.

Em *Loveless*, o primeiro tiroteio envolvendo Wes Cutter se dá nas nove páginas iniciais da HQ, sendo o auge do conflito das páginas 2 a 8. Da página 2 a 5, os personagens conversam e se estudam, sendo o duelo propriamente dito retratado nas páginas 6 e 7, com resolução do conflito na página 8. Até a instauração do suspense, na página 5, são usados 20 quadros para retratar a cena, uma média de cinco por página. Por sua vez, o duelo e o tiroteio, resumidos às páginas 6 e 7, são retratados em 16 quadros, média de oito por página (ver figura 5). Este artifício de dilatação temporal nos quadrinhos foi registrado pelo pesquisador Paulo Ramos (2009, p.128).

O som é uma característica do cinema que falta aos quadrinhos. Os dois recursos gráficos utilizados nos quadrinhos para a representação sonora são os balões, para representar a fala e o pensamento dos personagens, e as onomatopeias, para representar outros sons (RAMOS, 2009, p.76). Porém, como abrir mão de um elemento que, no *western spaghetti*, é responsável por mostrar a própria “natureza” do filme? A resposta apresentada por *Loveless* está



Fig. 5. *Loveless*
(Azzarello, Frusin 2005)

no emprego criativo das cores.

Para passar a ideia de ritualização da violência própria do gênero cinematográfico, a cor em *Loveless* deixa de ter um uso naturalista, para assumir um papel simbólico que a torna um elemento imprescindível para a fruição da obra, tal qual a trilha sonora de Ennio Morricone em *Por um punhado de dólares*.

Na página 7 da HQ, os tons frios usados para retratar a cena noturna (ver figuras 4 e 5) são abruptamente substituídos pelo vermelho, que toma conta do céu, após o início do duelo, na página 8 (ver figura 6). A cor, cujo significado psicológico é o do vigor e da violência (COLARO, 2007, p.23), representa o caráter vingador e niilista do personagem principal e sua presença deixa de ser acessória para se tornar essencial à narrativa. Com esse recurso, a cor perde seu caráter de “comentário”, como ocorre com a trilha sonora tradicional, e se reveste de uma dimensão simbólica fundamental para a compreensão do caráter mitológico do filme.



Fig. 6. *Loveless*
(Azzarello, Frusin 2005)

Conclusão

Devido a suas similaridades, o diálogo entre os quadrinhos e o cinema sempre foi uma constante na história das duas expressões artísticas. Essas influências se deram tanto no aspecto formal, no desenvolvimento de enquadramentos e técnicas narrativas, quanto no aspecto temático, com gêneros migrando ora para uma, ora para a outra mídia.

É cada vez mais comum que a ascensão de determinados gêneros no cinema influenciem a produção de quadrinhos, assim como franquias de sucesso nas páginas impressas sejam levadas à tela grande.

Este artigo busca mostrar como esse contato pode ser enriquecedor, particularmente no caso dos quadrinhos de faroeste, e tomando como exemplo a série *Loveless*, quando se retoma a influência cinematográfica aliando velhos temas a novas possibilidades formais, como o uso criativo da cor demonstrado acima.

Esse recurso demonstra ainda como a linguagem dos quadrinhos se mostra aberta a novas possibilidades expressivas que merecem investigação por parte de pesquisadores.

Referências

BARBUTO, Adriano. *Western Spaghetti e o Technicolor*. In **Revista Universitária do Audiovisual**, 2009. Disponível em <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1789>>

Acesso em: 20 jun. 2011.

BIANCHINI, Francesco. **La Fabbrica Dei Miti All'italiana: Lo spaghetti western**. Bolonha/ITA: Universita' degli Studi di Bologna - Facolta' di Lettere e Filosofia, 1999. Disponível em <<http://www.spaghettiwesterns.com.ar/Lecturas/LaFabbrica-DeiMitiAllItaliana.pdf>> Acesso em 20 jun. 2011.

BRAGA, Flavio e PATATI, Carlos. **Almanaque dos Quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BUSCOMBE, Edward. *A ideia de gênero no cinema norte-americano*. In RAMOS, Fernando Pessoa (ed.). **Teoria Contemporânea do Cinema** - vol. 2: Documentário e narratividade ficcional. São Paulo: SENAC, 2004, p.303-318.

COLARO, Antonio Celso. **Produção Gráfica** – Arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

PERDIGÃO, Paulo. **Western Clássico**: Gênese e estrutura de Shane. Porto Alegre, L&PM, 1985.

RAMOS, Paulo. **A Linguagem dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Leitura, 2009.

SALERNO, Marcio. **Um homem, um cavalo, uma pistola**: o spaghetti western, seus primórdios e sua herança. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

PROJETO EDITORIAL E CONCEPÇÃO VISUAL NAS CAPAS DE SANDMAN: UM ESTUDO DE CASO EM “PRELÚDIOS E NOTURNOS”

Editorial Design and Visual Creation on Sandman Covers: a case study in “Preludes and Nocturnes”

Amaro Xavier Braga JR¹

Resumo: O artigo analisa, a partir de elementos de sintaxe visual e análise imagética, o processo de editoração das capas de *Prelúdios e Noturnos*, primeiro arco da série em quadrinhos *Sandman*, apresentando a concepção editorial presente nas capas e buscando estabelecer uma taxionomia do processo criativo na concepção das capas de histórias em quadrinhos. Relaciona as múltiplas influências das artes visuais, como o neodadaísmo e a *assemblage*, às técnicas utilizadas pelo artista. Conclui destacando como o conceito de montagem é importante para compreender a relação entre as capas das HQs e os conteúdos das histórias nestas revistas.

Palavras-chave: Estética; Quadrinhos; Projeto gráfico de capas

Abstract: The article analyzes, from visual syntax elements and imagery analysis, the

1. **Amaro Xavier Braga Jr.** é Produtor Cultural e Quadrinhista. Possui seis álbuns em quadrinhos publicados. É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais, Esp. em História das Artes, Esp. em Artes Visuais, Mestre e Doutorando em Sociologia. É professor do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. amaro@ics.ufal.br, <http://axbraga.blogspot.com>.

process of publishing Preludes and Nocturnes covers, the first arc of Sandman comic series, featuring the design on the covers and this editorial seeking to establish a taxonomy of the creative process in designing the covers of comics. Lists the multiple influences of the visual arts, as neodadaism and assemblage, techniques used by the artist. Concludes by highlighting how the concept of assembly is important to understand the relationship between the covers of comics and content of the stories in these magazines.

Keywords: Aesthetics, Comics, Graphic design covers.

Introdução

Neil Gaiman e seu personagem *Sandman* compartilham um espaço na galeria da fama do universo das histórias em quadrinhos. O primeiro, por alimentar o imaginário de milhares de fãs do universo de super-heróis, cuja assinatura no roteiro foi responsável por histórias inesquecíveis; também por criar ícones da cultura *underground* ressignificados nos álbuns desenhados. Já o personagem *Sandman* incorporou, através da aventura fantástica, enredos que misturavam o cenário punk-gótico da década de 80, os movimentos de misticismo e ocultismo da segunda geração da *new age* com um material gráfico repleto de inovações estéticas que tornaram o selo *Sandman* um dos maiores exemplos de sucesso comercial e criativo nos quadrinhos.

Histórias fechadas, variações nos desenhos e pinturas que não deixariam a desejar em nenhuma galeria de arte aliado a uma estratégia de composição cênica que ambientava os valores sociais, as descobertas e os interesses presentes no campo social em que produzia e comercializava suas histórias em quadrinhos (HQs), foram o foco de análise em um trabalho anterior (BRAGA JR, 2009), entretanto, durante sua produção não foi possível analisar as capas das revistas, ficando a análise restrita ao miolo dos álbuns.

As capas resultaram em outro trabalho, ainda mais amplo², cujo primeiro capítulo, compõe, em parte, este artigo. Desta forma, este trabalho dá continuidade à análise imagética da revista em quadrinhos *Sandman*, privilegiando exclusivamente as capas. Os diagramas das capas, sinais, logotipos, tipografia, malha gráfica, a relação espacial entre as composições, texturas e demais elementos típicos de análise editorial serão retomados aqui com o intuito de identificar as inovações no projeto gráfico da revista e o processo de concepção visual utilizado pelo artista responsável pela primeira série de capas da revista.

O projeto gráfico tende a ser o conjunto de indicações gráficas que compõe um produto midiático e lhe impõem uma identidade visual. Muitas vezes, esta situação, decorre da própria logomarca do produto, no entanto, outros critérios podem ser utilizados para induzir no expectador esta identificação. Estes critérios, apresentados no decorrer deste trabalho, foram largamente utilizados pelos capistas de *Sandman* ao compor sua identidade visual, atribuindo às capas das histórias em quadrinhos um

2. Refiro-me a um trabalho monográfico, ainda inédito, intitulado: “Produção editorial e concepção visual nas capas dos quadrinhos de Sandman”.

novo patamar de reconhecimento e criação. Identificar estes elementos permitirá os diretores de arte e profissionais de produção gráfica, sem falar nos próprios produtores de quadrinhos, alimentar os critérios que lhe permitam produzir com mais qualidade suas produções sequenciais.

A análise das imagens se estrutura metodologicamente a partir da grelha de análises proposta por Laurent Gervereau (2004), que privilegia a descrição (das técnicas, dos estilos e dos temas), o estudo do contexto (contexto a montante e a jusante) e a interpretação (com suas significações iniciais e posteriores, do balanço e apreciações).

A seguir, nos deteremos nos projetos editoriais encontrados nas capas do primeiro arco de histórias da revista *Sandman*.

I. Das capas e seu processo gráfico

Durante as 75 edições de *Sandman*, foram produzidos dez arcos³ de história: “Prelúdios e Noturnos” (Ed. 1 até 9); “A Casa de Bonecas” (Ed. 10 até 16); “Terra dos Sonhos” (Ed. 17 até 20); “Estação das Brumas” (Ed. 21 até 28); “Espelhos Distantes” (Ed. 29 até 31); “Um Jogo de Você” (Ed. 32 até 37); “Convergências” (Ed. 38 até 40); “Vidas Breves” (Ed. 41 até 49); “Espelhos Distantes” (Ed. 50); “Fim do Mundo” (Ed. 51 até 56); “Entes Queridos” (Ed. 57 até 69); e, finalizando, “Despertar” (Ed. 70 até 75).

Em cada um destes arcos nota-se um perfil particular de construção das capas,

3. Um arco é um subenredo por onde se desenvolve a história. Esses arcos são processo de concepção ficcional que emolduram em cada bloco um determinado padrão: temático, dialógico, visual e estético.

seguindo um padrão de identificação, composição, distribuição e síntese das temáticas contidas nos arcos. A seguir, procurar-se-á traçar os elementos gráficos que compuseram as criações do primeiro dos arcos descritos acima: “Prelúdios e Noturnos”.

Na primeira sequência de histórias de *Sandman*, o arco Chamado “Prelúdios e Noturnos”, as capas da 1ª até a 9ª edição (Fig. 1 a 9), idealizadas pelo artista gráfico Dave McKean, se constroem a partir de uma sequência de montagens que se utilizam de uma gama muito variada de elementos, mas predominantemente da fotografia. Numa composição vertical, três conjuntos de imagens se organizam em sentido complementar aos conteúdos das histórias contidas em cada volume.

No centro de cada imagem, elementos figurativos se organizam centralizados, em sua maioria em plano médio, iniciando pela imagem do sonho (o próprio *Sandman*) e seguidos pelos personagens de centralização temática de cada história. Ladeando-as, dois retângulos estreitos organizam uma série de quadrados em forma de estante onde se listam peças, quadros, objetos e elementos dos mais diversos, cada qual com referência aos conteúdos das histórias contidas em cada volume. Ilustrações, gravuras, raios-X, papéis rasgados e queimados e até folhas de plástico se incorporam na construção destas imagens: uma nítida configuração de montagem esteticamente organizada evitando uma sensação de profusão.

Nota-se ainda a insistência do artista que concebe as imagens no uso de recursos de técnicas suaves de impressão: lápis e pastel seco, aliados aos dégradés em tons

pastel e com transparência e sobreposição de imagens, configurando o sentido onírico muito recorrente nas histórias desta HQ, recorrentemente introduzido na história e na concepção das personagens.

A logo do nome da revista – *Sandman* – é distribuída pelas nove edições sem que haja mudança da fonte e de sua disposição, porém impondo-lhe uma variação cromática que dialoga de maneira a contrastar com os padrões visuais de toda a página. Aspecto bem regular no que tange a diagramação de impressos:

A maioria das revistas passa a determinar alguns componentes visuais mínimos que se repetem de um número para o outro. Geralmente, o nome da revista, através de seu logo, é o elemento mais estático. A estratégia mais usual é determinar um lugar e um tamanho específico para esse logo. As variações ficam, quando acontecem, por conta da alteração de cor para se adaptar ao restante da capa, e às vezes, varia-se a localização do logo. (KOPP, 2002, p. 109)

Também se insere no contexto uma abertura e fechamento da área visível, demarcada com dois retângulos de igual temperatura cromática: um no topo da revista, demarcando o espaço do título e outro na base, demarcando os nomes dos autores.

Esta variação cromática não é de forma aleatória: “A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores

visuais,[...]” (DONDIS, 1997, p.108). Esta consciência dos pigmentos permeia toda a concepção visual do álbum e entre as capas selecionadas destaca-se as edições 6 (fig. 6) e 8 (fig. 8). Na primeira, uma grande área esverdeada de uma visão noturna ou de um negativo de fotografia, imprimindo nos retângulos de topo e de base uma tonalidade rosa choque, isto é, complementar à centralidade cromática presente no trabalho. Esta situação se inverte na oitava edição, onde uma confluência de matizes verdes e anil preenche a centralidade da imagem, imprimindo aos retângulos sua tonalidade complementar: o vermelho.

Outro detalhe interessante na composição destas capas se deve aos contrastes de elementos antagônicos, caráter decisivo não só na criação das capas, mas na percepção da linguagem visual da série. Não é difícil entender o porquê da busca por este particular processo de criação:

No processo de articulação visual, o contraste é uma força vital para a criação de um todo coerente. Em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação. (DONDIS, 1997, p.108)

E, ainda, que “os designs visualmente interessantes que costumam atrair (...) [a] atenção têm, em geral, bastante contraste (...)” (WILLIAMS, 1995, p.75). Uma das maneiras mais simples de realizar o contraste é através do tom ou valor (o grau de lu-

miniosidade entre escuro e claro), isto é, as propriedades da intensidade da cor, suas matizes (a variação de cor pelo espectro de luz) e seus cromas (o grau de intensidade e saturação da cor). Estas três características, baseadas no Sistema de Munsell, terminam por definir as propriedades da cor e são por elas que se produz, inicialmente, os contrastes. Entretanto, não apenas pela cor que se detém o contraste. As formas também a impulsionam, devido a uma regularidade ou irregularidade de sua constituição e também devido aos seus níveis de textura que podem intensificar ou não uma situação de contraste. E por último, a escala, isto é, a posição e o tamanho dos objetos dispostos em uma composição (MARINE, 2005).

Os três tipos de contraste podem ser percebidos nas edições 1, 2, 3 e 4 (Fig. 1 a 4, respectivamente), que são organizadas da seguinte forma: imagens centrais grandes dissolvidas e transparentes, com traços ricos em ranhuras e riscados que são emoldurados por imagens fotográficas nítidas, pequenas e facilmente identificadas no entendimento da forma. Assim se contrasta nitidez e opacidade. Macro e micro. Real e surreal.

Na edição 5 e 6, claridade e penumbra se alternam. Definição e nebulosidade. No número 5, a imagem central é turva e polarizada em micro quadrados, as imagens que ladeia são nítidas e densas. No numero seguinte, a imagem central é escura e opaca, porém as imagens ao lado são claras e nítidas, inclusive duas delas criam a sensação de linha e demarcam o meio da página por terem em suas áreas espaços em brancos que explodem ao lado das áreas escuras abaixo das mãos.

Já nas edições 6 e 9, há uma sobreposição de claridade e escuridão. Na primeira pelo retângulo em preto que é preenchido por um dorso colorido, sobreposto à imagem clara do busto figurativo, porém em preto e branco. Na última edição o mesmo elemento se repete com outra configuração: uma mulher negra é vestida de branco e de seu lado oposto um homem branco é vestido de preto, criando uma sintonia verticalizada de alto valor de contraste e que inter-relaciona estes dois elementos, altamente significativos para a história, revelando-nos a capacidade de criação contida nestas capas e poder comunicacional-interpretativo, isto é, semiótico.



Fig. 1. Capa da ed. 1 de Sandman. Jan. 1989.
© DC Comics



Fig.2. Capa da ed. 2 de Sandman. Fev. 1989.
© DC Comics

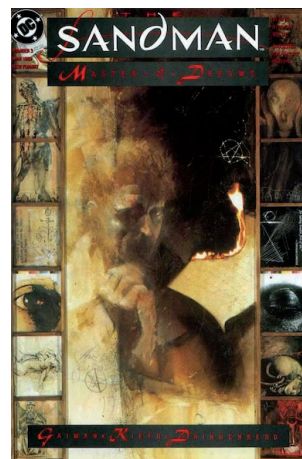


Fig. 3. Capa da ed. 3 de Sandman. Mar. 1989.
© DC Comics

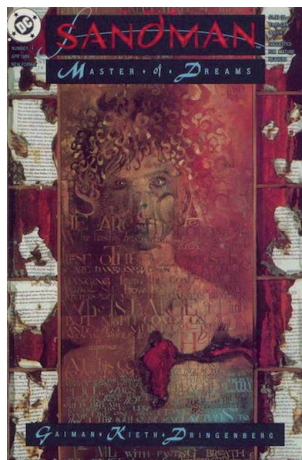


Fig. 4. Capa da ed. 4 de Sandman. Abr. 1989.
© DC Comics

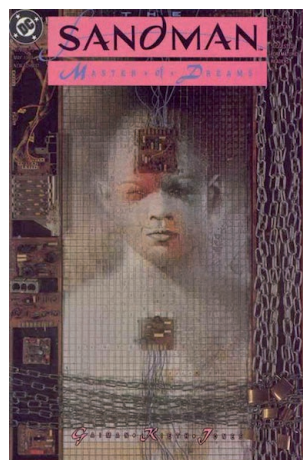


Fig.5. Capa da ed. 5 de Sandman. Maio. 1989.
© DC Comics

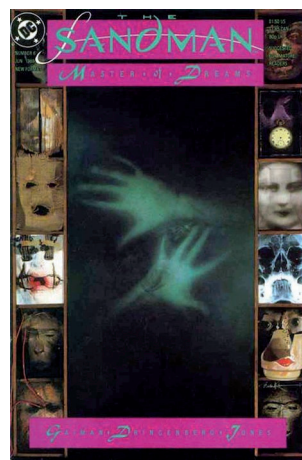


Fig. 6. Capa da ed. 6 de Sandman. Jun. 1989.
© DC Comics

As funções de uma capa podem ser expressas da seguinte forma: “a capa da revista deve revelar em parte o seu conteúdo (ou seu espírito) e, sobretudo, atrair o olhar do leitor, convidando-o a conhecê-la” (RIBEIRO, 2008, [s.p.]). Nestas nove capas de *Sandman*, tal definição é levada a risca. A fragmentação das imagens das capas em pequenas imagens montadas permite conduzir os sentidos e os símbolos aos conteúdos das histórias dentro da revista. É um jogo de representações sintagmáticas e referenciais, feito pelo artista criador (Dave McKean) e assinalada pelos leitores.

Na primeira edição tudo gira em torno do enigmático protagonista do título, o

senhor *Sandman*, rei do sonhar. Não à toa, seu busto rascunhado em lápis centraliza a capa, ladeado de dez quadros que emolduram objetos, cujas referências de sentido se ligam aos subenredos deste número. Este ladeamento vai se alternando entre poucos ou muitos elementos, mas mantendo o mesmo processo de vínculo: o enredo principal sempre aparece ladeado dos acontecimentos da história, circunscritos, visualmente, por objetos de valor estético que os representa.

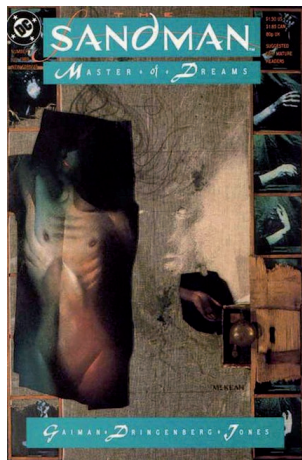


Fig. 7. Capa da ed. 7 de Sandman. Jul. 1989.
© DC Comics

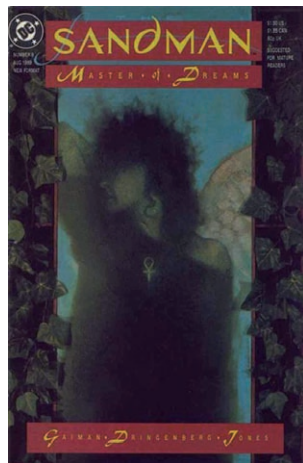


Fig. 8. Capa da ed. 8 de Sandman. Ago. 1989.
© DC Comics



Fig. 9. Capa brasileira da ed. 9 de Sandman. Ago. 1990.
© Globo, DC Comics

2. A técnica de produção das capas

A montagem, aliada à colagem, foi um grande propulsor de desenvolvimento da plasticidade contemporânea, inúmeros artistas a partir de Picasso, passando por Braque, Hausmann até Warhol, construíram linguagens próprias e particulares utilizando estes princípios. Às vezes estas montagens se constroem com uma articulação entre planos e linhas de materiais de naturezas diversas, mas que se complementam na produção do artista, produzindo um diálogo, na maioria das vezes decifrável pelo observador: “Montar é unir elementos com a finalidade de se produzir um todo coerente, portanto a montagem é o resultado das combinações e justaposições estabelecidas entre esses elementos” (SENAC, 2008, [s.p.]). A coerência da montagem consiste em reunir signos que se comuniquem com um sentido linear de leitura da imagem. Desvendado o sentido, muitas vezes orientado pelo título ou contexto que se insere a obra, a coerência é conseguida. Pode-se enxergar a montagem como um concílio de várias visões plásticas sobre um mesmo suporte de modo a estabelecer uma comunicação entre eles ou criar um sentido.

O último e talvez mais recorrente dos sentidos da montagem é aquele associado ao cinema, onde a estrutura narrativa é construída por uma sequência ininterrupta de cenas ou planos de imagem, anteriormente dispostos de forma diferente. O esquema

cinematográfico e posteriormente o televisivo, que lhe é complementar, produz um grande efeito norteador: montar é conduzir. A montagem se configura na vídeo-arte e no cinema como os meios necessários por onde a estética artística flui e é percebida pelo observador. Nos quadrinhos a montagem é o coração da sequencialidade. Montar é justapor os quadros desenhados em sequência. É criar o ritmo da história. É dar sentido ao inúmero conjunto de imagens que lhes compõe.

Nas capas do Dave McKean a montagem aparece como recurso criacional. Há uma justaposição entre desenho, pintura e fotografias, às vezes, materiais de outras naturezas como o objeto real ou folhas de raio-x integram uma montagem prévia. O resultado final sempre é uma fotografia do processo que ambientará a capa da revista em quadrinhos como uma ilustração. Talvez a linguagem da montagem sobre montagem, presente nestas primeiras capas de Sandman, deveu-se ao próprio processo criativo do McKean aliado ao perfil editorial da DC Comics, editora dos álbuns. Estrutura revelada em entrevista pelo próprio artista:

Normalmente, o que eu costumava fazer era falar com o Neil [Gaiman] sobre as tramas que estavam rolando e que iriam se desenrolar, e tentar descobrir onde ele queria chegar. Neil acabava falando pelos cotovelos enquanto eu fazia anotações visuais. Depois disso eu me retirava e fazia um monte de capas de uma vez só, normalmente as quatro ou cinco que eram necessárias para um determinado arco de histórias. O prazer de Sandman estava no fato de que ele podia ir a qualquer parte

e ser qualquer coisa, e por isso as capas também podiam ter essa versatilidade e ser fotográficas, colagens ou geradas por computador. [...] literalmente qualquer coisa com a qual me deparava podia ser usada nelas de algum modo. [...] elas eram uma mistura do resumo da trama, do que a história queria e daquilo que eu estava gostando de fazer em cada período. [...] uma delas [das capas] tinha um pedaço de porta que encontrei na estação ferroviária. [...] uma outra capa que fez parte da serie inicial tinha correntes [...] [e] enormes cadeados. (Dave McKean apud PITOMBO, 2010, p.176-177)

O recorrente uso da fotografia na construção das capas de *Sandman*, um característico personagem de quadrinhos, desenhado, vai de encontro aos parâmetros tradicionais das capas de quadrinhos, mesmo aquelas que são *underground*. O uso da fotografia nessas capas parece remeter ao seu sentido indexical, voltado completamente a marcar a existência concreta dos objetos e sua realidade. Isso decorre do conjunto de representações: objetos corriqueiros e do cotidiano representados por fotos e personagens humanos e fantásticos das histórias da revista não-fotográficos, isto é, desenhados. Nas capas aparecem fotografias de partes de corpos humanos, olhos, bocas, mãos e braços, mas sem completude, fragmentados.

Estas fotos de partes de corpo e de objetos com funções ou usos deslocados de suas bases tradicionais parecem refletir uma mimese de realidade. Uma realidade traumática e perturbadora, vivenciada pelo artista e suas influências. Em determinada en-

trevista, McKean chega a afirmar que suas capas “[...] são como um diário daqueles sete anos, pois dizem onde eu estava em cada momento” (apud PITOMBO, 2010, p.176). Ao que consta, parece ter sofrido a influência de vários artistas de vanguarda (de arte contemporânea) que se utilizam da fotografia para reproduzir um contato traumático com a realidade, particularmente no registro de cenas abjetas e escatológicas.

Podemos citar, como exemplo, no mesmo período em que é produzida a capa da edição numero 1, encontramos as amostras de Cindy Sherman (Fig. 10) e Robert Rauschenberg (Fig. 11), exibindo fotografias ricas em closes com temas abjetos e perturbadores e fotomontagens temáticas impregnadas de pigmento, respectivamente. É possível arriscar e concluir que a influência do neodaísmo norte americano parece muito evidente no trabalho de McKean. Montagem, *assemblage*, colagens e fotografias entrecortadas de desenhos e tinta sobreposta às imagens, constituídas a partir de referenciais da cultura de massa permeiam toda sua obra e, particularmente, as capas de *Prelúdios e Noturnos*.

Fig. 10. Sem Título
#190, Cindy Sherman,
1989. Fotografia colorida.
248 x 185cm



Fig. 11. Soviet American Array I.
Robert Rauschenberg, 1988-1989.
Fotogravura. 225.1 x 133.4cm

Com o sucesso editorial de *Sandman* e a constante ciranda das empresas responsáveis pelos direitos de impressão no Brasil, diversas capas foram produzidas para a edição número 1. Em cada uma delas um exercício de variação de composição foi feito, evitando assim pagar direitos autorais à editora anterior. Na editora Globo, a primeira a publicar a versão brasileira (Fig. 12), não há mudanças estruturais em relação à edição original (Fig. 1), salvo pela substituição da logomarca da DC pela da Globo. A segunda reedição (Fig. 13) foi feita pela editora Pixel, sua estratégia foi diminuir a composição gráfica da capa original e anteceder-lá do título. Existe ainda um diferencial gráfico que foi o uso do verniz localizado sobre a arte do McKean. Na terceira reedição (Fig. 14), pela editora Brainstore, houve um rearranjo radical: os elementos que ladeavam o desenho central foram retirados e o busto desenhado em lápis e carvão foi estourado na página.

As decisões editoriais interferem, sobremaneira, na composição da capa. Mas revelam seu elemento principal: o busto do protagonista com traços etéreos. Não são apenas os traços de materiais suaves que imprimem sentido neste desenho em particular. Apesar da aparente nitidez, os mate-

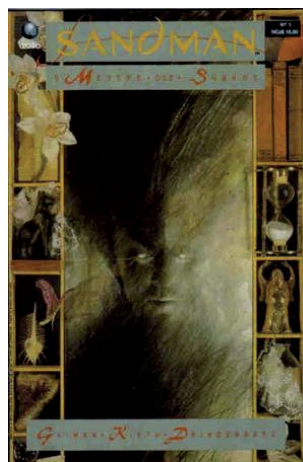


Fig. 12. Capa da 1ª ed. brasileira publicada pela editora Globo. Nov. 1989. © Ed. Globo, DC Comics



Fig. 13. Capa da 1ª ed. republicada pela editora Pixel. 2008. © Pixel, DC Comics

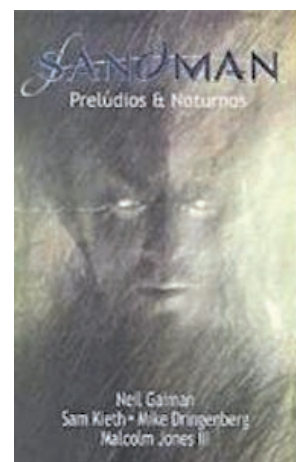


Fig. 14. Capa da 1ª ed. republicada pela editora Brainstore, © Brainstore, DC Comics

riais utilizados foram tinta, carvão, nanquim e lápis, de maneira tal que a superfície é completamente riscada com traços não regulares e imprecisos, atribuindo ao desenho um ar tosco, inacabado, etéreo, mas também confuso e poluído.

Esses adjetivos, ao contrário do possa parecer num primeiro momento, não atribuem ao material um aspecto negativo, ao contrário, está tematicamente vinculado aos elementos do roteiro presentes no volume cuja esta capa estampa. Esta aparente dicotomia é ratificada dentro do álbum por uma história desenhada com um traço muito irregular, com arte final rústica e bruta e de composições muito poluídas, contrastando com o roteiro polido, denso de referências intelectuais⁴ e com uma narrativa bem estruturada.

Se retomarmos o fragmento da entrevista citada anteriormente (ver PITOMBO, 2006), McKean revela que seu processo criativo na construção das capas é feito pela produção de certo número de trabalhos baseados na mesma ideia ou com inspiração muito próxima. Retomando entre as capas, as edições 1, 3 e 7 (Fig. 1, 3 e 7, respectivamente), podemos perceber que elas podem indicar um certo pleonasmo imagético, pelo qual os principais elementos se repetem: o dorso da figura hominídea masculina traçada em material transparente ou tangente, ladeado de fotografias de uma série de objetos reais, fragmentados e estranhos. Inclusive na edição 7, o tracejado a lápis é visivelmente um estudo daquele utilizado na edição 1. Isso indicaria que estas capas foram aproveitadas do estudo original, isto é, dos estudos para a capa da primeira edição? É provável.

4. Nas edições encadernadas publicadas pela Conrad e republicações da década e 90 é possível encontrar posfácios escritos pelo próprio autor ratificando, pontuando e apontando este enorme fluxo de referências presentes no arcabouço estético da HQ, revelando-nos um dado frequentemente apontado nos estudos de sociologia das histórias em quadrinhos: é inegável que tais produções são ricamente compostas por valores ou axiomas, na terminologia de Viana (2005), que nos revelam as intenções do autor e os vínculos com o período em que foi produzido.

Considerações finais

As histórias em quadrinhos seriadas costumam ter um projeto editorial limitado, isto é, sem muitos recursos exaltantes ou variações ao longo de suas edições impressas. Quando ocorrem variações, normalmente estão envolvidas com as mudanças editoriais do nome da revista ou de seu conteúdo ou por uma mudança da editora responsável pela publicação. Poucas editoras aventuram-se em projetos gráficos que penetrem na linguagem dos quadrinhos e busquem uma inovação estética. É comum que estes projetos estejam vinculados às propostas editoriais e certa hegemonia editorial dos lançamentos da editora.

Pensar o projeto gráfico específico para os quadrinhos ou formular aspectos visuais que dialoguem com a linguagem sequencial impõe ao editor um árduo trabalho de esclarecimento e ancoragem na desconstrução dos estereótipos. Acredito que foi exatamente isto que tenha acontecido com as capas de *Sandman*. E, além do fator plástico de sua concepção e produção, as capas de McKean revelam outro sentido para capas de revistas em quadrinhos: elas quadrinizam a ilustração. A grande fragmentação de elementos gráficos produz um ambiente cênico, uma verdadeira atmosfera *tchékhoviana*, *que atribui sentido ao cenário. Os fragmentos assumem uma função narrativa, se intercalam justapostamente, obrigando o leitor descomedido a produzir um sentido*

inteligível entre a sequência daqueles objetos. No fim, o que temos é uma capa, que além de suas funções de capa, assume a função de página de HQ. Talvez deva-se a isso o encanto apreciativo produzido nos leitores e fãs do material: já sentimos o clima e lemos a sinopse da história nas capas de McKean.

O que se propôs aqui foi analisar o processo de constituição editorial da revista *Sandman* de modo a explicitar suas inovações e, porque não, propor uma taxionomia aplicada ao design de quadrinhos, vinculadas ao conceito de montagem nas artes visuais, aplicados às capas daquela revista.

Referências

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 1993.

BRAGA JR, Amaro X . **A criação da imagem na estética visual das Histórias em Quadrinhos: plasticidade e expressionismo em Sandman**. 2009. Monografia. (Especialização em Artes Visuais: cultura e criação) - Faculdade Senac de Pernambuco.

BRAGA JR, Amaro X. **Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. Recife: UFPE, 2005. (Dissertação de Mestrado em Sociologia).

BRAGA JR, Amaro X. O Estudo da Sociedade e as Histórias em Quadrinhos. In: **VI Encontro de Ciências Sociais**. Recife: Anais do VI Encontro de Ciências Sociais. 2003. [CDRom]

BRAGA JR, Amaro X. *O que é Arte*. In **Sobresites: Artes Plásticas**. 2000. Disponível em <<http://www.sobresites.com.br/artesplasticas>>. Acessado em 17 jun. 2000.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GERVEREAU, Laurent. **Ver, Compreender, Analisar as Imagens**. Lisboa: Edições 70, 2004.

KOOP, Rudinei. *Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra*. In **Revista FAMECOS**, n. 18. Porto Alegre:, ago. 2002. p.106-117. Disponível em <<http://www.jocososo.com.br/Artigo%20-%20O%20design%20Cambiante.pdf>>. Acesso em 27 ago. 2009.

KOPP, Rudinei. *A capa efêmera: raízes e causas da instabilidade como estratégia no design editorial*. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, n. 25. Salvador: 2002. Disponível em <<http://hdl.handle.net/1904/18730>>. Acesso em 27 ago. 2009.

MARINI, Fernanda. **A Dinâmica do Contraste**. Scrap book Brasil. 2005. Disponível em <<http://www.scrapbookbrasil.com/resources/showarticle.php?fldAuto=56&faq=6>>. Acessado em 20 jul. 2012.

VIANA, Nildo. **Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

PITOMBO, Heitor. **Entes Perpétuos: o universo onírico de Neil Gaiman**. São Paulo: Kalaco, 2010.

RIBEIRO, Raquel Braz. *A importância da capa*. **Design editorial: tudo sobre revistas**. 30 maio 2008. Disponível em <<http://design-editorial.blogspot.com/2008/05/importancia-da-capa.html>>. Acesso em 27 jul. 2012.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SENAC. **Curso de Artes Visuais – Cultura e Criação**. Cd-Rom, 2008. [Dicionário de Verbetes]

WHITE, Jan B. **Edição e Design**. São Paulo: JSN Editora, 2006.

WILLIAMS, Robin. **‘Design’ para quem não é ‘designer’**. São Paulo: Callis, 1995.

O TEXTO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ivan Carlo Andrade de Oliveira¹

Resumo: O artigo apresenta as características do texto nas histórias em quadrinhos, diferenciando-o do cinema e da literatura. Ao mesmo tempo, apresenta um pouco da experiência do autor com as técnicas relacionadas ao uso do texto na nona arte.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Texto, Roteiro.

I. Introdução

Antes de começar a falar diretamente de roteiro e suas técnicas, seria interessante, creio, traçar uma imagem do panorama do assunto no Brasil.

Observa-se, antes de mais nada, uma total falta de tradição de escritores nessa mídia. As histórias em quadrinhos brasileiras têm se caracterizado pelo seu pendor cíclico. Tivemos uma era de ouro dos quadrinhos nacionais na década de 60. Várias editoras publicavam revistas de terror nacionais e algumas se aventuravam até por outros gêneros, como os super-heróis. Nessa época, os poucos roteiristas que atuavam não assinavam seus trabalhos e revelavam nítida inexperiência no ramo. Alguns revelaram que nunca haviam lido. Desse período poucos nomes se destacam, entre eles o

1. Ivan Carlo Andrade de Oliveira é Mestre em Comunicação. Professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá.

de Rubens Lucchetti.

Depois tivemos um longo período em que as HQs nacionais sumiram das bancas, quase desaparecendo por culpa da invasão dos *comics* norte-americanos e, principalmente da censura imposta pelo regime militar.

Durante grande parte da década de 70 o panorama das HQs foi dominado pelo *underground*, também chamado de *udigrudi*. A preocupação estética dessas publicações suplantava a preocupação com o roteiro e não vamos ver o surgimento de nenhum grande roteirista *underground*. A maior parte dos artistas escrevia e desenhava suas histórias.

O surgimento das editoras Vecchi e Grafipar, no final da década de 70 é que dará ensejo ao aparecimento de roteiristas, tais como Luiz Antônio Aguiar, Julio Emílio Braz, Ataíde Braz e Nelson Padrella. No entanto, com a crise financeira que tomou conta do país no início dos anos 80, as editoras fecharam suas portas e os roteiristas migraram para outras mídias. Julio Emílio Braz e Luiz Antônio Aguiar tornaram-se escritores de livros infanto-juvenis de grande sucesso. Outros se dedicaram à publicidade e ao jornalismo.

O resultado disso é que cada nova geração de roteiristas, em geral, não tem qualquer contato com a geração anterior. Não há uma transmissão de experiências, ao contrário do que acontece nos EUA, em que os roteiristas novos são orientados pelos mais velhos.

No Brasil, a maior parte dos roteiristas não sobrevive no ramo por tempo o bastante para apurar o estilo. Por outro lado, aqueles que permanecem atuantes são obri-

gados a se submeter a um tratamento desrespeitoso. Os editores publicam as histórias e omitem o nome dos escritores, ou cortam o texto. Em geral, considera-se o texto menos importante que o desenho e há certo consenso de que os direitos autorais da HQ pertencem unicamente ao desenhista.

O resultado desse estado de coisas é um círculo vicioso: os roteiristas não têm tempo de se aprimorar e, no geral, abandonam os quadrinhos quando estão minimamente experientes. Os jornalistas e editores, na falta de bons roteiristas, desmerecem o trabalho do texto. A falta de reconhecimento faz com que os roteiristas permaneçam menos tempo no meio. Por outro lado, a bibliografia sobre o assunto é escassa. Os únicos livros que existem, escritos por brasileiros, são *A palavra em ação*, de Marcelo Marat, e *O roteiro nas histórias em quadrinhos*, de minha autoria sob o pseudônimo de Gian Danton. Ambos da editora Marca de Fantasia.

Este texto é uma tentativa de transmitir uma experiência pessoal, uma tentativa de quebrar o círculo vicioso em que os novos escritores são obrigados a “reinventar a roda” a cada geração. Desde 1989 venho publicando histórias em quadrinhos em diversas editoras sob o pseudônimo de Gian Danton, algumas delas, inclusive, nos EUA, pelo selo Eros Comix, da editora Phantagraphics. O relato que se segue é o resultado de minhas observações ao escrever quadrinhos, escrever sobre quadrinhos e ler quadrinhos.

2. A linguagem de quadrinhos

A primeira coisa a se observar quando se fala em roteiros para quadrinhos é que essa mídia tem uma linguagem própria. É certo que ela tanto influenciou quanto foi influenciada por outras mídias, como a literatura, o cinema e as artes plásticas. Mas com o tempo a arte sequencial adquiriu métodos próprios de contar histórias. Essa é a razão pela qual muitas das adaptações de quadrinhos para o cinema e TV têm se mostrado desastrosas.

As HQs não dispõem dos recursos de movimento e som do cinema. Imaginemos, por exemplo, um filme de terror. É possível transmitir ao espectador o clima tenso utilizando-se apenas de sons subliminares, trilha sonora e movimentos de câmera, sem que seja necessário recorrer ao texto. Nos quadrinhos a mesma cena ficaria, no melhor dos casos monótona e, no pior, incompreensível.

O principal recurso para se criar o clima da história nos quadrinhos é o texto. Ao contrário do que dizem alguns críticos, as HQs não têm o defeito de darem a história pronta para o leitor. Na verdade, o leitor participa ativamente ao completar a ação entre um e outro quadro (Ver MCCLOUD, 2005). Assim, o melhor texto não é aquele que explica o desenho ao leitor, mas aquele que faz com que ele use ainda mais sua imaginação, completando aspectos que não estão sendo mostrados pelo desenho. Vamos encontrar ótimos exemplos

disso no *Monstro do Pântano*, de Alan Moore. Na primeira história, “Lição de Anatomia”, observamos um velho correndo do *Monstro*, enquanto o texto diz:

Estou pensando no velho. Estou pensando no ranger de suas articulações enquanto corre. Estou pensando no terror de seu coração carcomido e atrofiado. Este é o prédio dele, sabe? Esse é o lugar onde ele se sentia seguro! Agora, o vidro opaco e o metal indiferente zombam do ancião, refletindo sua imagem pequena e amedrontada... como um besouro numa caixa. Como um verme num labirinto (MOORE; BISSETE; TOTLEBEN, 1997, p.25-26).

O exemplo acima constitui aquilo que costumo chamar de texto de ambientação. Não há aqui qualquer preocupação narrativa. O objetivo é ambientar o leitor no clima da história, criando um efeito parecido com o da trilha sonora nos filmes. É uma utilização do texto aparentemente exclusiva dos quadrinhos. O cinema dificilmente usa o texto em off e a literatura, como não dispõem dos desenhos para contar a história, fica presa à função narrativa.

O mesmo recurso pode ser visto na primeira página da *graphic novel* *Manticore*, em que uso o texto para colocar o leitor no clima da história:

A criatura se esgueira entre as folhas num misto de medo e frenesi e caça. Este não é o seu mundo. Ele não entenderia nosso raciocínio e sua

lógica seria tão estranha para nós quanto um quebra-cabeças caótico. Ele não é deste mundo. Mas se falasse nossa língua, suas preocupações poderiam ser resumidas a uma única palavra... Fome (DANTON et al., 1999, p.1).

Durante um longo tempo os roteiristas se limitaram à função narrativa. A descoberta de que, ao contrário da literatura, uma HQ pode ser contada apenas com imagens, libertou o texto para exprimir sensações, cheiros, pensamentos e divagações do autor.

Não estou dizendo que narrativa quadrinística é superior à cinematográfica ou à literária, mas ela é diferente e isso deve ser lembrado por qualquer um que pretenda escrever quadrinhos.

Alan Moore ressalta a importância desse tipo de consciência:

Ao invés de procurar semelhanças dos quadrinhos com o cinema e a literatura, por que não focamos nossa atenção onde os quadrinhos são especiais e únicos? Por que, ao invés de nos preocuparmos com as técnicas cinematográficas que não encontramos nos quadrinhos, não procuramos as técnicas quadrinísticas que os filmes não podem reproduzir? (MOORE, 1993, p.17).

3. Conteúdo

Uma vez estabelecida a importância de se encarar os quadrinhos como uma linguagem própria, com seus recursos únicos, torna-se conveniente dividir o roteiro de uma HQ em dois aspectos: conteúdo e forma. O conteúdo é a história em si, a trama, o *plot*. A forma agrupa os recursos de texto usados para contar essa história.

O conteúdo caracteriza-se pela capacidade de ser condensado. É possível fazer um resumo, ou uma sinopse do conteúdo, mas não da forma de uma história. Qualquer tentativa nesse sentido resultaria numa adulteração da forma.

Uma experiência curiosa foi feita pela extinta editora Warren. Eles juntaram uma equipe de desenhistas e roteiristas e apresentaram uma sinopse da história - uma variante do filme King Kong em que a mulher se torna gigante e carrega o macaco para o alto do Empire State (essa história foi publicada no Brasil na revista *Kripta*, 14, RGE). Embora o conteúdo básico fosse o mesmo, essa sinopse resultou em seis histórias completamente diferentes.

A trama pode ser simples e linear. Boa parte das HQs clássicas envolviam tramas simples e lineares: um grupo de bandidos resolve assaltar um banco. No momento do assalto aparece o *Super-homem* e os prende, provando, assim, que o crime não compensa. A história linear caracteriza-se por ter um início, um meio e um fim bem deli-

neados e dispensar qualquer complicação no desenvolvimento da trama. As histórias lineares são uma herança da época em que se achava que os quadrinhos fossem uma leitura exclusivamente infantil. Os editores achavam que os leitores seriam incapazes de compreender qualquer tipo de complexidade.

Com o tempo descobriu-se que a faixa etária dos leitores de HQs era muito mais adulta do que se pensava. Além disso, os recursos gráficos permitiam uma maior liberdade na trama. A primeira tentativa nesse sentido foi explorar os personagens secundários em tramas paralelas. O *Spirit*, de Will Eisner, já revelava esse recurso.

Temos, a seguir, o uso do *flash back*, que subvertia a ordem cronológica da história, tornando-a não linear. O *flash back* levou um longo tempo para se desenvolver nos quadrinhos. No começo era inevitavelmente acompanhado de uma indicação textual de que os fatos narrados não pertenciam à sequência normal dos acontecimentos, como podemos observar no exemplo abaixo, retirado de uma história do *Homem Aranha* da década de 70:

Afetado pelas drogas presentes nas garras do Chacal, ele se lembra com dificuldade dos eventos dos últimos dias... de quando foi jogado de cima da ponte do Brooklyn pelo Chacal e seu aliado temporário, o Tarântula (CONWAY, 1997, p. 88).

Os recursos gráficos dos quadrinhos, entretanto, permitiam que essa mudança de

tempo pudesse ser feita sem a ajuda do texto. Alan Moore, certamente, apresentou uma inestimável contribuição nesse sentido, tanto em *Batman: A piada mortal* quanto em *Watchmen*. Aqui a passagem de tempo era indicada por imagens semelhantes. Numa cena de *flash back* em *A piada mortal*, vemos o *Coringa* estendendo a mão para a esposa, que ri. No outro quadro, já no presente, ele estende a mão na direção de um boneco de palhaço risonho. O sucesso de *A piada mortal* demonstrou que o público de quadrinhos estava perfeitamente preparado para compreender uma narrativa não-linear e abriu caminho para experimentações, levadas a cabo, em geral, por artistas ingleses.

Uma das mais interessantes é *Skreemer*, de Peter Milligan. A história é narrada pelo neto de um personagem secundário, *Finnegan*, o segurança do mafioso *Veto Skreemer*. Todos os personagens principais têm direito a *flash backs*. Além disso, o narrador conta uma trama paralela, a da família *Finnegan*. O resultado poderia se tornar incompreensível, não fosse a utilização das cores. O colorista Tom Ziuko alterna tons contrastantes (para indicar as ações do tempo presente) e suaves (para indicar as lembranças).

Em uma das histórias do *Monstro do Pântano* (publicada no Brasil em *Superamigos*, 35. São Paulo: Abril), vemos um recurso curioso: a trama é contada do ponto de vista de vários personagens, nenhum deles, entretanto, tem noção do conjunto. Assim, o leitor é obrigado a montar a história mentalmente, como se encaixasse peças de um quebra-cabeça.

Sabe-se que o leitor participa da narrativa quadrinística, completando o vácuo

entre um quadro e outro. Entretanto, tais narrativas não lineares reforçam essa participação, sendo, portanto, mais interativas.

Ainda no campo do conteúdo, temos um último aspecto importante. Aquilo que Moore chama de ideia da história:

A IDÉIA é aquilo sobre o que trata a história. Não a trama, ou o desenvolvimento da história, mas aquilo sobre o que é a história essencialmente. Como exemplo posso citar a história A Maldição, publicada na revista Monstro do Pântano, 3, editora Abril. Essa história é sobre as dificuldades encontradas por uma mulher em uma sociedade machista, usando o tabu da menstruação como motivo central. Essa não é a trama da história - a trama fala de uma mulher em uma nova casa construída sobre uma tribo indígena e sendo possuída por um espírito que a torna um lobisomem (MOORE, 1993, p.18).

Difícilmente um roteiro pode ser bom sem ter um tema. Há casos em que a ideia, ou tema da história pode ser facilmente percebida. É o caso da HQ *Guerra de Ideias*, de Flávio Calazans, que trata da luta entre ideias autoritárias e libertárias. *V de Vingança*, de Alan Moore, trata do mesmo assunto, mas o tema está tão envolto na trama que não é tão facilmente discernível. Parece óbvio que qualquer um que escreva quadrinhos deveria ter em mente o tema de sua história, o que auxiliaria, inclusive, no desenvolvimento da trama.

4. Forma

4.1. Texto

Chegamos, então, ao reino da forma. Esse é um dos aspectos mais difíceis de serem compreendidos e há pouquíssimos estudos a esse respeito. A forma compreende o texto e o diálogo.

Já nos referimos anteriormente, ao texto de ambientação. Vamos encontrar um exemplo desse tipo de texto no álbum *Os Companheiros do Crepúsculo*, de Bourgeon:

Esta durou, diz-se, cem anos... Nada a distinguiu verdadeiramente daquelas que a precederam, nem das que lhe seguiram... como o raio e a peste, a guerra abate-se sobre os campos quando menos se espera. De preferência quando os celeiros estão cheios e as jovens são belas... (BOURGEON, 1989, p. 3).

Novamente, aqui temos um texto sem teor narrativo. Observe-se a linguagem empolada e literária, que distingue a legenda de Bourgeon. O objetivo do autor era adequar seu texto à narrativa histórica (a HQ se passa na Idade Média Europeia).

Além do texto de ambientação, há outros tipos. Há, claro, o narrativo, como o abaixo, retirado de uma HQ de *Sandman*, de Neil Gaiman:

E Madoc levou Calliope para sua casa, e trancou-a no quarto mais alto, que havia preparado para ela. Seu primeiro ato foi violentá-la, na velha e mofada cama de armar. Ela nem mesmo é humana, ele disse a si mesmo. Ela tem milhares de anos. Mas sua carne era quente, e seu hálito doce, e ela segurava as lágrimas como uma criança enquanto ele a feria (GAIMAN et al., 1991, p.8).

Esse tipo de texto, embora de teor narrativo, não é uma simples explicação da ilustração. Ele condensa fatos que levariam várias páginas para serem contados na narrativa quadrinística normal, num verdadeiro sumário.

A seguir temos os textos que expressam reflexões do personagem. O objetivo aqui é chamar atenção para aspectos que o leitor seria incapaz de perceber apenas pelo desenho. No exemplo abaixo, retirado de *Starman*, de James Robinson, o autor refere-se a aspectos olfativos:

Hm, eu nunca me canso do cheiro. É sempre assim quando abro a loja... toda vez que inalo, de novo, o ar deste lugar. Respiro fundo. Encho os pulmões. E nunca me canso. Do cheiro de coisas velhas (ROBINSON; HARRIS, 1997, p.8).

Usei esse recurso na história “Phobos”, em que os medos dos personagens tinham

aroma, que era saboreado pelo protagonista:

Ele sempre pensou que seu irmão voltaria para se vingar... Seu medo tinha gosto de bacon. Só não pensou que ocorreria quando o carro estivesse em movimento. É, está na hora. Lá vou eu. (DANTON; NASCIMENTO, 1993, p.17).

Outra opção é utilizar o texto para contar uma história paralela à que está sendo narrada pelo desenho, como utilizei na história “Zullu”, com desenhos de Will, publicada na revista *A3*:

Salomão percebeu o perigo que Pálíos representava para si e para os outros e decidiu que lhe daria uma lição de humildade. Uma lição para o resto da vida. Salomão instituiu que tudo que Pálíos pedisse, seu irmão ganharia em dobro. Pálíos pediu um cavalo... e Zulu recebeu dois dos mais belos alazões de todo o reino (DANTON; WILL, 2010, p.105).

Nesse caso, havia uma razão específica para o uso do recurso: é através do texto que descobrimos que o personagem é cego, algo que será fundamental para a resolução da trama e algo que o leitor só pode saber no momento adequado. As narrativas paralelas desenho-texto permitiram que o impacto fosse preservado.

Um aspecto importante é que o texto da história deve ser pensado como um todo,

e não como páginas ou quadro isolados, um cuidado que sempre tive nos meus trabalhos. Em “Refrão de Bolero”, por exemplo, a história inicia com a protagonista realizando sexo com outra garota e comparando-a à cidade de Belém, uma cidade de cartão postal: “Um cartão postal vivo, cheio de verde e chuva... e pessoas morenas”.

No final da história, quando a personagem é assaltada e se vê sozinha e sem dinheiro em uma cidade que não conhece verdadeiramente, o tema do cartão postal retorna, mas agora com outro sentido: “Eu tinha um namorado e vários rapazes que se arrastavam por mim. Eu tinha uma cama confortável. Agora eu só tenho a roupa do corpo, um profundo corte na mão e uma cidade de cartão postal”.

4.2. Diálogos

Quanto ao diálogo, a primeira questão que se apresenta é se eles devem ser realistas ou não. No campo dos diálogos realistas um grande avanço foi dado por Frank Miller, em *Cavaleiro das Trevas*, como podemos observar no diálogo abaixo, entre o *Comissário Gordon*, um advogado e um policial:

Gordon: Seu cliente entra e sai da cadeia desde que aprendeu a andar!
Seu cliente fugiu da cena do crime e baleou um policial com uma arma ilegal! Onde eu pus os charutos, Merkel?
Policial: Na gaveta!

Advogado: Não houve roubo, comissário! Ele não foi identificado como o homem que baleou o policial! Quanto à arma...

Policial: Devia parar de fumar...

Advogado: ... Batman a deixou ali durante sua investida que resultou em dois homens em estado de choque... Outro bem ferido... e meu cliente com um fêmur fraturado! Seus traumas físicos e emocionais...

Gordon: Fósforos, Merkel!

Policial: No colete! (MILLER, 1987, p.37).

O trecho acima exemplifica a técnica de conversa paralela, um dos recursos mais bem sucedidos para tornar um diálogo realista.

Gordon faz perguntas ao policial enquanto conversa, demonstrando claramente seu desinteresse pela fala do advogado. A conversa paralela pode ser considerada como uma variante da técnica de corte, muito usada nas histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, revela muito sobre o personagem e suas intenções.

Na técnica do corte, o diálogo é subitamente cortado, passando os personagens a falar de outro assunto. Alan Moore usa o recurso na história da *Super-Homem* “Para o homem que tem tudo”:

Lyla: Kal? Por que ainda está olhando pela janela? Todo mundo já foi para casa!

Kal-EL: Por nada! É só que... Bom... eu queria que meu pai tivesse vindo!

Lyla: Bom, ele foi convidado... mas quando eu disse que Allura e Kara estariam aqui, seu pai falou que estava ocupado! Sei que ele brigou com o irmão, mas Zor-EL morreu há três anos...

Kal-EL: E meu pai ainda não fala com Allura e Kara. Totalmente sem sentido!

Lyla: Exato! Por que não visita Jor-EL amanhã, depois do trabalho? Não quero que se preocupe com ele esta noite! Hoje é seu primeiro-dia! Os robôs mordomos vão limpar tudo. Vamos pra cama!

Kal-EL: Lyla, por que você trocou o teatro por isto?

Lyla: Sei lá, Kal! Importa? (MOORE; GIBBONS, 1991, p.21).

Como se vê, o diálogo, que vinha tomando certo rumo, muda subitamente, dando uma impressão realista, já que na vida real isso acontece na maioria das conversas.

Mas um diálogo não precisa, necessariamente, ser realista. São comuns histórias que exigem diálogos não realistas. É o caso do álbum *Os Companheiros do Crepúsculo*. No instante em que os habitantes de um feudo preparam-se para matar *Marionette*, pensando-a comparsa de um grupo de soldados que havia saqueado o local, chega o *Senhor*, que trava com eles o seguinte diálogo:

Senhor: Que raio! Quem ousou fazê-lo? Os franceses ou os ingleses?

Mulher: Franceses, ingleses? Vá-se lá saber... Nenhum desses cavalheiros fala como nós, mas todos se põem de acordo para nos rapinar, violar e deitar-nos fogo também!

Homem: Esta galdéia acompanhava-os! ... e como parece que gosta deles tesos e quentes, vamos grelhar-lhe a pássara. (BOURGEON, 1986, p. 5).

Observe-se que o diálogo segue um caminho linear. Não há mudanças bruscas de assunto. Além disso as impressões são antiquadas. Com isso o autor, Bourgeon, busca reproduzir o falar de uma Idade Média romanesca, diferenciando-a culturalmente de nossos dias.

5. Conclusão

O texto em quadrinhos tem características muito próprias e não pode ser confundido com nenhum outro gênero. Sua principal característica é a não redundância. Como nos quadrinhos as imagens já contam a história em muitas situações, o texto serve para dar uma camada a mais de sentido, como aconteceu com o *Surfista Prateado*, que era apenas um arauto do vilão, *Galactus*. Stan Lee adorou a ideia e o visual do personagem, que parecia ter uma postura nobre: “Quando chegou a hora de estabelecer o seu padrão de discurso, comecei a imaginar de que forma um apóstolo das estrelas se expressaria. Parecia haver uma aura biblicamente pura no nosso Surfista Prateado, algo altruísta e magnificamente inocente” (apud DANTON, 2013).

Este artigo procurou mostrar essas especificidades do texto de quadrinhos, di-

ferenciando-o de outras mídias, apresentando algumas de suas técnicas e, ao mesmo tempo, mostrando um pouco de minha experiência pessoal.

Espera-se que o mesmo ajude leitores e novos roteiristas a compreenderem o funcionamento dessa modalidade textual, deitando um novo olhar sobre ele.

Referências

BOURGEON, François. **Companheiros do crepúsculo**: os olhos de castanho da cidade glauca. Lisboa: Meribérica, 1989.

CONWAY, Gerry. *Mesmo vivendo, eu morro*. In **Origens dos Super-Heróis Marvel**, 6. São Paulo: Abril, 1997.

DANTON, Gian et al. **Manticore**, 1. Curitiba: Monalisa, 1999.

DANTON, Gian. *O herói filósofo*. In **Ideias de Jeca-tatu**. Disponível em: <http://ivancarlo.blogspot.com.br/2008/07/histria-dos-quadrinhos-40-o-heri.html>. Acesso em: 30 maio 2013.

DANTON, Gian; LOPEZ, José Horácio. **Beach Babe**. Seattle: Eros Comix, 1995.

DANTON, Gian; NASCIMENTO, Bené. **A hora do crepúsculo**. São Paulo: Sampa, 1993.

DANTON, Gian; WILL. Zullu. **A3**. Uberlândia: A3, 2010.

GAIMAN, Neil et alii. **Sandman**, 17. São Paulo: Globo, 1991.

Kripta, 14. Rio de Janeiro: RGE, 1977.

MCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas**, 1. V. 1. São Paulo: Abril, 1987.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Para o homem que tem tudo*. In **Superpowers**, 21. São Paulo: Abril, 1991

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. Escrevendo quadrinhos. **Sequência**, 3. Curitiba: 1993.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave; BOLLAND, Brian. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Panini, 2009.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave; BISSETE, Stephen ; TOTLEBEN, John. *Lição de Anatomia*. In **Obras Primas Vertigo: Monstro do Pântano**. São Paulo: Metal Pesado 1997, p.25-26.

ROBINSON, James; HARRIS, Tony. **Starman**, 1. São Paulo: Magnum, 1997, p.8.

HUMOR NA CHARGE MINEIRA

Eliane Meire Soares Raslan¹
Ana Luiza Pereira Guimarães²

Resumo: Este artigo tem como proposta analisar o uso do humor nas charges dos mineiros Eduardo dos Reis Evangelista (Duke) e Edson Junior (Dum) publicadas no Estado de Minas Gerais, objetivando assim, compreender o efeito do humor provocado pelos autores em seus trabalhos ao retratar fatos cotidianos, bem como as conexões que os mesmos estabelecem com os leitores, por meio dos elementos visuais e textuais presentes nas temáticas abordadas por cada autor. Baseada no estudo de obras publicadas pelos chargistas e visitas à palestra e exposição de seus trabalhos, esta análise busca ainda, evidenciar a importância do caráter opinativo da charge e de sua ligação com o contexto em que foram criadas, visando assim estimular novas propostas que abordem a produção de charges em Minas como objeto de estudo e ensino.

Palavras-chave: Humor; charge; gênero; estudos históricos de Minas Gerais.

Abstract: This article has a proposition of analyze the use of humor in the mineiros Eduardo dos Reis Evangelista (Duke) and Edson Junior (Dum) charges published in Minas Gerais state, with the objective of understand the effect of humor caused by the authors in their work to exhibit daily facts, as well the connections establish by the same with the readers, through visual and textual elements, present in addressed

1. **Eliane Meire Soares Raslan**, autora, é doutoranda em Comunicação Social da PUCRS. Professora, pesquisadora e orientadora na Universidade UEMG. Este estudo faz parte do Projeto de Pesquisa: “A Imagem das Histórias em Quadrinhos e suas repercussões no Brasil” e do Grupo de Pesquisa CID – Comunicação, imagem e discurso. Ambos coordenados pela autora. Pesquisas desenvolvidas no Centro de Imagem da UEMG, realizado no NIQ - Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos.

2. **Ana Luiza Pereira Guimarães**, co-autora, é estudante do curso de Design Gráfico da UEMG. Aluna voluntária do Projeto de Pesquisa: “A Imagem das Histórias em Quadrinhos e suas repercussões no Brasil” no centro de pesquisa do NIQ da UEMG. Este artigo foi apresentado no GT “Quadrinhos e Humor” do Seminário de Quadrinhos: Pesquisa, Educação e Mercado da UEMG no dia 15/06/2012.

theme per authors. Based in studies of cartoonist's published works and visits to lectures and exposition of their work, this analyze search also evidence the importance of opinionated tipe of the charges and its connection with context that were created, with the objective of promote new proposals that treat the charges production in Minas as object of study and education.

Keywords: humor; charge; gender; studies historical for Minas Gerais.

Introdução

Conforme designa Civita (1985), o objetivo básico do desenho de humor é suscitar risos, embora alguns artistas busquem ir além, despertando uma consciência crítica, ora relacionada ao poder político, ora relacionada à vida social ou cultural. Personagens como *Mafalda*, do argentino Quino, *Ferdinando*, do americano Al Capp, assim como a *Graúna* e os *Fradinhos*, do brasileiro Henfil são exemplos da diversidade de quadrinhos produzidos por quadrinistas de diferentes países encontrados na história brasileira.

A palavra *comic* (JAGUAR, 1976) vem da língua inglesa, utilizada para designar, além dos desenhos de humor, as histórias em quadrinhos, revelando a força que essa temática mais séria nos desenhos de humor tem no mundo dos meios de comunicação.

Destaca-se nos desenhos de humor características como simplificação e deformação intencional. O humor, de acordo com Santos (2011), é um campo no qual podem ser desempenhados diversos gêneros, como charge, comédia, crônica, narrativa e

história em quadrinhos. Ele é visto inicialmente a partir de sua perspectiva informal, aquela que causa risos, entretanto pode ser suscetível de análise no ambiente escolar.

Textos humorísticos podem ser ricos em aspectos linguísticos, além de possibilitar a contextualização de fenômenos. A ambiguidade presente nos textos de charge e de humor estimula o raciocínio e exigem o conhecimento prévio do contexto em que está inserida para a compreensão do seu humor. Entender os elementos linguísticos presentes e suas variações é algo fundamental à interpretação.

O humor nas charges mineiras com Duke e Dum

A linguagem, tanto a verbal quanto a não verbal, é uma ferramenta que permite aos indivíduos explicitar a visão de mundo. O fenômeno de comunicação que esta estabelece determina o gênero que irá representar.

As charges, segundo Abaurre e Abaurre (2007), são exemplos de gêneros discursivos por serem caracterizados pelo contexto em que são produzidos, pelo público que se destinam, por sua finalidade, pela estrutura, pelos temas abordados e por seu contexto de circulação.

Assim como as pinturas, as charges registram situações e expressam os sentimentos da sociedade em determinado contexto. Buscando Mumford (1980, p.12), o mesmo afirma que a arte, exceto nas suas formas mais triviais e imitativas, não é um

substituto da vida nem uma fuga à ela, mas sim uma manifestação de impulsos e valores significantes que não encontram outra forma de expressão. Não é necessário ser um adepto de Benedetto Croce para ver que toda arte é, fundamentalmente, expressão através de símbolos estéticos.

Percebe-se a banalização de diversas fontes de estudo que abordam temas atuais, por estas possuírem características de humor. Porém o uso deste já era defendido há décadas pelo filósofo Friedrich Nietzsche (1844-1900), inclusive, para falar coisas sérias: “*ridendo dicere severum*” (“rindo, dizer as coisas sérias”, do latim). Bremmer e Roodenburg (1997) asseguram que, para Nietzsche, o humor quase sempre reflete as percepções culturais mais profundas e nos oferece um instrumento poderoso para a compreensão dos modos de pensar e sentir moldado pela cultura, o que favorece a sua constituição como elemento dinâmico e de produção de conhecimento.

No mundo contemporâneo, as charges estão presentes em diferentes meios de comunicação como jornais, revistas e livros dos próprios chargistas. Podem ser encontradas também em portais da web. Neste último, as ilustrações assumem o papel de signo que, segundo Santaella (2004), é responsável por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos e também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. Para Santaella (1996), “todo signo é, em maior ou menor medida, uma espécie de imagem especular: o signo não é apenas um corpo físico que habita a realidade, mas também é capaz de refletir essa realidade de que ele é parte e que está fora dele”.



Fig. 1: Charge do cartunista Duke. Fonte: jornal *O Tempo*, novembro de 2009



Fig. 2: Charge do cartunista Dum. Fonte: jornal *Hoje em dia*, janeiro de 2010

Podemos notar nas charges dos mineiros Duke³ e Dum⁴ que o humor foi utilizado para refletir a percepção da sociedade e expressar seu sentimento no determinado contexto. A primeira charge retrata a instabilidade econômica vivenciada por muitos cidadãos em 2009, ano em que ocorreu a pesquisa do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Já a segunda, mostra a precariedade do sistema público de saúde no país, demonstrando a fila a que são submetidas centenas de pessoas.

A análise do trabalho dos mineiros Duke e Dum, além da entrevista feita com os mesmos, revelaram a relevância que o humor em conjunto com as charges têm para retratar o contexto atual. Para Breemer e Roodenburg (1997, p.13) o humor pode ser

3. Eduardo dos Reis Evangelista (Duke) é mineiro, nascido em 1973, em Belo Horizonte. É formado em cinema de animação pela Escola de Belas Artes da UFMG. Assina as charges diárias dos jornais *O Tempo* e *Super Notícia*. Também é editor da página de jogos e diversão do suplemento infantil *Tempinho* e da página de quadrinhos, jogos e entretenimento *Supimpa*. Colabora com a *Revista CNT*, *Transporte Atual*, publicando cartuns. Em 2009, recebeu o troféu HQMIX como melhor cartunista brasileiro de 2008. É um dos organizadores do BH Humor, salão Internacional de humor Gráfico de Belo Horizonte. Fonte: Site oficial cartunista, chargista e ilustrador Duke. <<http://dukechargista.com.br/biografia/>> Acesso em: 23 fevereiro de 2012.

definido como qualquer mensagem-expressa por atos, palavras, escritos, imagens ou músicas, cuja intenção é provocar o riso ou um sorriso. Breemer e Roodenburg (1997) buscaram alguns autores, como Sigmund Freud (1856-1939), que considera as manifestações humorísticas apenas um mecanismo de defesa em face de determinadas situações da vida moderna. Néstor Luján (1979), jornalista, *gourmet* e escritor espanhol, sustenta a ideia que há maior facilidade na compreensão que na definição do humor. O humorista espanhol Wenceslao Fernández Flórez (1885-1964) tentou defini-lo em 1936 como um estilo literário em que se aliam a graça com a ironia e a alegria com a tristeza, fazendo referências a um estilo e a um gênero literário que possui exercício de criação concreto.

Existem diferentes formas de humor, algumas com maior facilidade de difusão. O humor das charges (GÊ, 1981), em geral, possui apenas compreensão em âmbito local, devido à dependência que estabelecem com o conhecimento de figuras públicas com características nacionais, de determinados modos de vida e de temas da atualidade como assuntos cotidianos, política, futebol, economia, ciência, relacionamentos, artes e consumo.

No contexto político do Brasil, por exemplo, as charges e seu humor podem ser grandes influentes na sociedade em que estão inseridas, evidenciando a hipocrisia de certos argumentos e se aproximando da realidade desses indivíduos. O brasileiro, segundo Machado (1976, p.5), sempre foi muito engraçado, mas nem sempre muito humorista. O humorista era o engraçado profissional, mas considerava-se antibrasileiro,

4. Edson Junior (Dum) é mineiro, nascido em Belo Horizonte. Ilustrador, cartunista, caricaturista, designer gráfico e publicitário, participa de salões de humor nacionais e internacionais sendo selecionado em vários com premiações e menções honrosas. Trabalha no jornal *Hoje Em Dia*, onde é ilustrador e infografista. Ilustra várias editoras, livros didáticos, infantis, culturais e turísticos. É membro da Cartuminas (Associação dos Cartunistas de Minas Gerais). Em suas obras, observa-se a presença de elementos em comum, como a crítica social e a abordagem de temas atuais na sociedade mineira, por exemplo, o futebol. Fonte: Blog oficial do ilustrador, cartunista e chargista Dum. <<http://www.blogger.com/profile/15176693245899028912>> Acesso em: 23 fevereiro de 2012.

alguém que é pago para fazer piada. Desde o império que a imprensa brasileira apresenta excelentes caricaturistas, chargistas e impiedosos “frasistas”, influenciados por portugueses e franceses. O bom humor do Brasil era feito somente por amadores.

Os historiadores, de acordo com Bremmer e Roodenburg (1997, p.11), apenas certificaram-se da importância do humor recentemente, considerando este uma chave para a compreensão de códigos culturais e percepções do passado, como pode se observar nas charges abaixo dos mineiros Duke e Dum.



Fig.03: Charge do Duke. Fonte: jornal *O Tempo*, novembro de 2009



Fig.04: Charge do Dum. Fonte: jornal *Hoje em dia*, fevereiro de 2010

Na charge acima (fig. 3), do mineiro Eduardo dos Reis Evangelista (Duke), percebe-se a insatisfação dos indivíduos com a medida tomada pelo governo no ano de 2009, refletindo a insatisfação popular no momento que foi feita. Nela a ironia é aliada à tristeza dos cidadãos, carência e falta de informação da maioria da população – em sua maioria carente, mas não inocente quanto às verdadeiras intenções políticas – a compreensão dessa charge não depende do conhecimento de figuras públicas com características nacionais, mas do contexto político e social.

O mineiro Edson Junior (Dum) revelou o fato que a população brasileira estava aterrorizada com a situação do país no ano de 2010, como é mostrado na figura 4. “O Mensalão do DEM” é personificado na figura do frequente fantasma que rodeia as constantes facetas do governo. Para sua compreensão eficaz, é necessário reconhecer figuras públicas brasileiras, além da circunstância que definiu seu tema.

A realidade vivenciada nas charges

Segundo Lailson (1981), a charge possui efeito efêmero, direto e imediato, além de realçar o lado crítico do assunto. O chargista deve oferecer ao seu leitor um arsenal simbólico suficiente para a compreensão de sua charge e que o leve a reflexão quanto ao tema que, em pouco tempo, pode não ter mais graça conforme o seu desenrolar. O imprevisto sobre a notícia, a durabilidade dos assuntos escolhidos e a necessidade de

ser cômico são fatores determinantes à qualidade das charges.

Segundo Silva (2008, p.39) os meios de comunicação influenciam na opinião dos cidadãos.



Fig. 5: Charge do Duke. Fonte: jornal *Super Notícia*, agosto de 2012



Fig. 6: Charge do Dum. Fonte: <<http://dukechargista.com.br/biografia/>>. Acesso em: 28 de junho de 2012

Cada chargista, de acordo com Ferreira (2008, p.6), tem uma forma de tornar sua charge um texto efetivo na prática do Jornalismo de Opinião trabalhando de acordo com o tema abordado e o gesto de autoria. Além da co-ocorrência da multirreferencialidade enunciativa com outras maneiras de enunciar, as esferas sociais e os papéis enunciativos assumido por cada um.

As características que tornam a charge um gênero discursivo são, segundo Abaurre e Abaurre (2007), o contexto em que é produzida, o público que se destina, sua finalidade, estrutura, temas abordados e contexto de circulação. Para Silva (2008, p.42), a compreensão do texto chargístico depende da relação verbal e não-verbal, o que nos permite afirmar que a imagem e as palavras em uma charge se complementam e integram para formar a significação.

Lopes (2004, p.120) afirma que está presente a ficcionalidade nas charges, em graus distintos, algumas com preponderância e outras onde ela somente auxilia a construção de uma produção discursiva. O tema abordado pode ser real, porém a situação e os personagens ficcionais.

Na charge de Edson Junior (Dum) na figura 6, ele retrata um acontecimento de caráter internacional realizado no Brasil em 2012, a RIO+20⁵. Sua significação verbal e não-verbal é formada a partir da ironia textual, que se confirma pela imagem que a acompanha, não sendo possível ser realizado com as armas usadas na construção da cidade para Copa do Mundo. O tema abordado é real, porém a situação e os personagens ficcionais.

Em entrevista com o chargista Edson Junior (Dum), ele revelou que acredita na eficácia do uso da charge como objeto de estudo, devido à sua longa trajetória na história. Edson Junior (Dum) afirma que “a charge é uma das ferramentas mais antigas na história da “Imprensa”. Conta grande parte do que aconteceu na política, economia,

5. A Conferência das Nações Unidas sobre Desenvolvimento Sustentável, a Rio+20, foi realizada de 13 a 22 de junho de 2012, na cidade do Rio de Janeiro. A Rio+20 foi assim conhecida porque marcou os vinte anos de realização da Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (Rio-92) e contribuiu para definir a agenda do desenvolvimento sustentável para as próximas décadas. A proposta brasileira de sediar a Rio+20 foi aprovada pela Assembleia-Geral das Nações Unidas, em sua 64^a Sessão, em 2009. O objetivo da Conferência foi a renovação do compromisso político com o desenvolvimento sustentável, por meio da avaliação do progresso e das lacunas na implementação das decisões adotadas pelas principais cúpulas sobre o assunto e do tratamento de temas novos e emergentes. Fonte: Site oficial do Rio+20 < http://www.rio20.gov.br/sobre_a_rio_mais_20>. Acesso: 30 de agosto de 2012.

cultura, esporte, cotidiano do mundo.” Além disso, ele citou múltiplas funções que ela pode assumir, como seu uso em teses de mestrado, no curso de Comunicação Social, em concursos e vestibulares”.

Assim como Edson Junior, Eduardo dos Reis Evangelista (Duke), também acredita com convicção nas múltiplas funções e usos da charge, confirmando existir diversas monografias, teses e estudos em relação à sua utilidade como objeto de estudo.

Os signos e a comunicação com Lúcia Santaella

Buscando Santaella (1996, p.60) podemos comparar as ideias da autora sobre os signos dentro das representações de significados das ilustrações nas charges, já que os signos são capazes de refletir a realidade que ele faz parte. Os signos são transmitidos para a sociedade por diversos veículos de comunicação.

Para Santaella (2004, p.134), diferentemente dos sintomas do século XIX, que marcavam o corpo, gradativamente esses sintomas foram crescendo até tomar o corpo ele mesmo como sintoma da cultura. O sintoma simboliza algo, enigmático, para quem o sofre e também, na análise, para quem o escuta. Oposto ao signo, o significante em si não tem sentido, porém no impasse incessante de significantes precisamente ligados (eixo metonímico), ele age, produz efeitos de significação (eixo metafórico), sempre retroativos. Assim, um significante só é significante para outros significantes, ou seja,

é aquilo que representa o sujeito para outros significantes. Como significante, ele é da classe de um saber, o saber inconsciente, que sabe do sujeito sem ele o conhecer.

Tanto o leitor das charges de Duke quanto o de Dum precisa ter um mínimo de bagagem sobre o assunto tratado em seus personagens, uma ideia sobre o assunto, caso contrário, não haverá sentido ou mesmo significado para este leitor. Podemos notar uma distorção proposital nos personagens de Duke (fig. 1, 3 e 5), traço que busca deixar os personagens mais toscos, nos proporcionando sensações como a insatisfação dentro do contexto que ele trata. Nos permite sentir a dificuldade ou angústia vivenciada pelo personagem. É como se o personagem estivesse o tempo todo impressionado, ou mesmo abobado, apalermado com as diversas situações tratadas por Duke.

Já os personagens de Dum buscam traços próximos da personalidade tratada, seja ela um político, ou mesmo a própria sociedade. Suas charges nos aproximam mais dos personagens como algo real, por mais que o leitor esteja em um momento de busca do entretenimento para aquele momento de preocupação.

De acordo com Santaella (2004), a história da arte revela que o foco da atenção dos artistas sempre esteve, em diferentes intensidades, no corpo humano. Além de onipresente, no decorrer do século XX até os dias atuais, o corpo foi deixando de ser uma representação e simplesmente um conteúdo artístico, para se tornar principalmente uma questão e um problema explorado pela arte sob múltiplos aspectos e dimensões que evidenciam a dimensão da plasticidade e poliformismo que possui o corpo humano.

A visão do corpo como um sistema de interações e conexões foi gerada pelas margens instáveis entre o ego e o mundo, entre o real e o imaginário, entre o existente e o projetado. Utilizado como matéria do vivido, o corpo, com foco privilegiado, se fez presente na atividade constante da modificação e adaptação por meio da troca de informação com o ambiente circundante.

As charges de Duke e de Dum tem personagens que nos fazem associar alguma pessoa que esteja sendo visada no momento pela crítica da mídia. Criados para “chacotear” os desvios de conduta e de caráter em pessoas conhecidas pela população, buscam o tempo todo “chacotear” essas personalidades que vivem no mundo da irregularidade para o mundo do humor político, econômico, social e cultural através das charges. Ambos os artistas brincam com os corpos dos seus personagens em suas diferentes intensidades. Projetam o vivido por nós nesses personagens. Nos permite buscar nosso conhecimento para refletir a situação através do humor.

A moda reflete o entrelaçamento indissolúvel das esferas do econômico, social, cultural, organizacional, técnico e estético. Santaella (2004) ainda afirma que ao mesmo tempo em que ela se compota como produto do capitalismo, a moda também funciona como índice, e até mesmo sintoma, de suas diferentes faces históricas. No momento em que a revolução industrial tornou possível a reprodução em série do mesmo produto, a moda foi ficando explícita, o que a torna filha direta da aceleração do capitalismo industrial. Era nela que a veemência da imaginação moderna encontrava seu

refúgio. O olhar moderno aprendeu a desejar o corpo enfeitado das mercadorias que, sacralizadas pela publicidade, ficam expostas à cobiça por trás dos vidros reluzentes das vitrines.

Santaella (2004) afirma que a sociedade atual enfrenta uma crise em relação à “ideia do eu”, proliferando agora, no lugar do eu, novas imagens de subjetividade. Tais imagens assumem hoje múltiplas formas heteróclitas, descentradas, instáveis e subversivas. Em contradição, no momento em que essas imagens conduzem para o declinante conceito do eu, as práticas regulatórias das instituições sociais persistem em governar os indivíduos de uma maneira que está, excessivamente, ligada às antigas características que o definem como um “eu”. Ao mesmo tempo em que discursos filosóficos e culturais proferem contradições e inadequações das definições estáveis e acabadas do eu, as mídias em geral trabalham ansiosamente pela preservação da “ideia do eu” que fundamenta as práticas regulatórias institucionais.

Nas mídias, são as imagens do corpo, o corpo reificado, fetichizado, modelizado como ideal a ser atingido em harmonia com o cumprimento da promessa de uma felicidade sem manchas. Conforme designa Santaella (2004:68), grande parte das variadas manifestações das artes nos anos 70 esteve voltada para a questão do corpo. O corpo vivo do artista tomado como suporte da arte, que teve início em Duchamp (1887-1968) e continuou no *happening*, Fluxus e Acionismo dos anos 50 e 60, atingiu seu paroxismo na *body art* dos anos 70. Esta contou com a notável introdução de irreverentes

mulheres artistas alimentadas pela força libertária dos discursos feministas da época. Esse foi também o período em que a resistência dos artistas à dissimulada servidão da arte ao mercado encontrou sua expressão nas instalações que, mesmo quando não tematizavam diretamente o corpo, estavam tratando dele, ao transformar o receptor contemplativo em um observador participativo.

Ao encontrarem nas fotos um meio para a documentação da brevidade que é própria das instalações, acabaram por estimular uma tendência que já havia iniciado no *happening* e Fluxus: dar à fotografia a função de documentação auxiliar, mas ao mesmo tempo complementar, e muitas vezes também artística, da própria instalação. No decorrer do século XX, estão sendo desenvolvidos aparatos através da propaganda e do marketing, com o objetivo de compreender e agir sobre as relações entre pessoas e produtos em relação às imagens do eu, ao seu mundo interior, ao seu estilo de vida e ao seu invólucro corporal. São, realmente, as exposições nas mídias e publicidade que possuem efeito significativo sobre as experiências do corpo.

Os cartunistas Duke e Dum nos permite buscar o grande numero de corrupção e falta de ética em aceleração com a industrialização. Ao mesmo tempo nos fazem criar outro olhar levando uma situação de angústia para o refúgio do humor através das charges. Notamos nas charges de Duke que os braços e pernas de seus personagens são bastante finos, os olhos esbugalhados e dentes para fora da boca. Boca essa que sempre longa e acompanhando o restante dos traços, quantidade de movimento que é continua

em seus personagens que tem esta característica linear. Brinca com nossa imaginação, nos permite buscar o real desconfigurado. Os personagens de Dum tem mais curvas, nos passa a impressão da sociedade real em um contexto jornalístico buscando críticas através das charges.

Podemos notar nos traços de ambos artistas a tentativa de tratar o corpo para que possamos relacionar a outras pessoas, imagens e produtos de nosso estilo de vida nas mudanças e nas acomodações. O corpo está presente em todos os lugares, segundo Santaella (2004). Comentado, transfigurado, pesquisado, dissecado na filosofia, no pensamento feminista, nos estudos culturais, nas ciências naturais e sociais, nas artes, na literatura e nas charges. Nas mídias, ele é levado ao máximo.

Considerações Finais

A charge é basicamente gênero textual e um tipo de crônica humorística, com caráter crítico e uso do exagero para atingir o efeito desejado. Os chargistas Duke e Dum tratam o que ocorre no momento político, social e econômico do país. Tem caráter opinativo e critica um personagem ou fato específico do contexto em que foi feita, acionando o conhecimento de um conjunto de dados e acontecimentos contemporâneos ao momento particular em que se instaurou a relação discursiva entre seu produtor e seu receptor.

A palavra *humor* pode assumir significados distintos, mas o humor feito nas charges

de Eduardo dos Reis Evangelista (Duke) e Edson Junior (Dum) se caracterizam por possuírem, em sua maioria, compreensão em âmbito local e nacional, devido à dependência que estabelecem com a compreensão de certos modos de vida, de figuras públicas com características nacionais e de temas contemporâneos como política, futebol, economia, ciência, relacionamentos, artes e consumo. Tal qualidade confere às charges a virtude de ser um meio para a compreensão de códigos culturais e percepção do passado.

As charges costumam ser veiculadas em suportes como jornais, revistas, livros e sites específicos, com a finalidade de retratar e satirizar, por meio de caricaturas, os acontecimentos atuais e os personagens envolvidos. A etimologia da palavra *charge* já revela parte de suas propriedades, pois é de origem francesa e significa carga, ou seja, exagero de traços do caráter de alguém ou de algo para torná-lo engraçado.

Muito utilizadas para retratar o futebol e criticar a política brasileira, as charges foram criadas por pessoas com o objetivo de expressar a oposição ao governo e realizar críticas políticas de maneira jamais apresentada. Foram reprimidas por governos e impérios por se tornarem populares, fato que acarretou na sua existência até os dias de hoje.

Referências

ABAURRE, Maria Luiza M.; ABAURRE, Maria Bernadete Marques. **Produção de texto: interlocução e gêneros**. São Paulo: Moderna, 2007.

BREMMER, Jan; ROODENBURG, Herman. **A cultural history of humor**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

CIVITA, Victor. **Desenho e Pintura**. São Paulo: Nova Cultural, 1985. Volume 4.

FERREIRA, Rosiane dos Santos. **Estudo Histórico-Enunciativo dos Pronomes “eu” e “você” em charges**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2008. p. 6.

GÊ, Luiz. **Mocambúzios e sorumbáticos: os anos 77-80 nas charges de Luiz Gê**. São Paulo: T. A. Queiroz, 1981.

JAGUAR. *Antologia brasileira de humor*. 2 v. Porto Alegre: L & P M Editores, 1976.

LAILSON. **O que vier eu traço: charges publicadas no diário de Pernambuco de 1977 a 80**. Recife: Comunicarte, 1981.

LOPES, Emília Mendes. **Contribuições ao Estudo do Conceito de Ficcionalidade e de suas Configurações Discursivas**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras – UFMG, 2004.

LUJÁN, Néstor. **O humorismo**. Rio de Janeiro: Salvat, 1979.

MACHADO FILHO, Aires da Mata; MONTEIRO, Barros; SUCUPIRA FILHO, Eduar-

do. **Novíssimo dicionário ilustrado Urupes**. 23 ed. São Paulo: Age, 1976, p.5.

MUMFORD, Lewis. **Arte & técnica**. São Paulo: Martins Fontes, 1980, p.12.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996, p.60.

SANTOS, Ângela Marina Bravin dos Santos (Org.). **Variação Linguística, Sintaxe e Sentido em Textos Humorísticos**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, 2011.

SILVA, Rosilene Alves da. **Charges**: do discurso “político” eleitoral ao discurso político da opinião pública. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos, 2008, p. 39-49.

O MÍSTICO E O FEITICEIRO

Contrapontos entre imagem técnica e narrativa sequencial

Marcelo Bolshaw Gomes¹

Resumo: Este texto compara – utilizando-se de uma analogia proposta a partir da cabala – o pensamento-design de *Vilém Flusser* com as ideias do escritor-gráfico *Alan Moore*, demonstrando suas semelhanças singulares, suas diferenças de perspectiva e, principalmente, a sua complementaridade involuntária em relação às noções de “narrativa” e de “imagem” – para nós, fundamentos gêmeos para definição teórica de “Arte Sequencial”.

Palavras-chave: Estudos narrativos – Arte sequencial – Imagens técnicas.

A Árvore da Vida

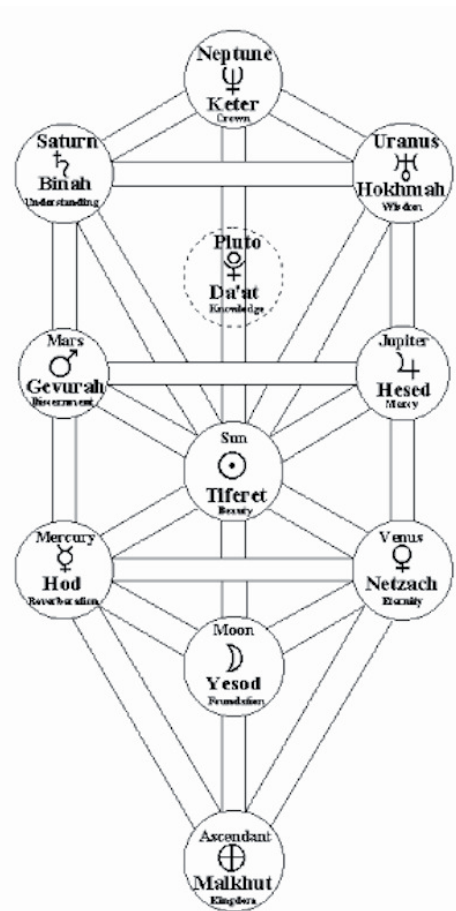
Dion Fortune² (1967, p.23) afirmava haver duas sendas distintas para os iniciados no oculto: a senda mística, em que o aspirante se eleva verticalmente chegando ao Deus imanifesto, ao nada; e a senda dos feiticeiros, em que o neófito ascende, em um zig-zag lento e tortuoso, através dos diferentes aspectos da manifestação, as forças da natureza. O místico se funde com o nada central que há por trás de todas as coisas; o feiticeiro, combina todas as coisas manifestas segundo sua energia para realizar as

1. **Marcelo Bolshaw Gomes** é Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.

2. Pseudônimo de Violet Mary Firth Evans (1890-1946), psicóloga e ocultista britânica, escritora de romances, contos e vários livros sobre esoterismo.

operações necessárias ao seu desenvolvimento e de sua comunidade. E para ilustrar sua afirmação, Fortune acrescenta que o místico ascende à divindade através do pilar central da *Árvore da Vida*, o caminho do renunciante; enquanto o feiticeiro deve oscilar através dos pilares laterais, os eixos da bondade e da severidade, alternando uma rigorosa disciplina espiritual ao exercício da generosidade e da gratidão.

A *Árvore da Vida* é um diagrama da estrutura do universo da cabala hebraica de tempos imemoriais³, que os ocultistas e bruxos dos séculos XIX e XX transformaram em um eixo arquetípico vertical, um centro simbólico sobre o qual se organizam os diversos níveis da manifestação. A árvore, nesta versão, não forma um sistema fechado; ela é um método de correspondência universal ou uma chave analógica para decifrar outros sistemas simbólicos. Há, inclusive, diversas “árvores da vida” em diferentes mitologias, porém a árvore



A Árvore da Vida

3. Segundo a tradição, a cabala foi ensinada pelos anjos aos homens para que eles conseguissem voltar ao paraíso primordial. Para outros, ela foi recebida por Set, o terceiro filho de Eva, ou por Enoch, Abraão e Melkisedk. Há também versões de que ela foi diretamente ditada por Jeová a Moisés, durante sua permanência por 40 dias no monte Sinai. Do ponto de vista histórico, no entanto, sabemos que a Cabala, como tradição oral do misticismo hebraico, data da época do segundo cativeiro babilônico, sendo uma espécie de adaptação do simbolismo astrológico dos caldeus ao monoteísmo judaico. Por muitos séculos, a Cabala foi transmitida oralmente como um tipo de exegese mística do *Torah* até que, por volta do ano 100 d.C., surgiram o *Sepher Yetzirah* e o *Zohar*. Desde então, a Cabala teve vários ciclos distintos dentro da tradição judaica, com características bastantes diferentes (o ciclo mágico da floresta negra, o ciclo

cabalística é a mais complexa e abrangente.

No diagrama da árvore, as dez *Sephiroth* (plural de *Sephirah*) são esferas de energia em que a manifestação se desenvolve. Cada sephirath está contida na anterior e contém, em si, a possibilidade da próxima.

Temos, portanto, uma série de dez círculos concêntricos, uns dentro dos outros, mantendo uma relação de polaridade em função à esfera anterior que o engloba e também em função à esfera que o contém em seguida. E esse conjunto de círculos pode ser disposto de vários modos.

Imaginemos que desejamos fazer um bolo. Este motivo, quando vem à mente, equivale à primeira tríade, onde Kether representa o desejo, Chokmah, a ideia, e Binah, a sua imagem formal. Porém, o bolo só sairá da imaginação para a realidade se cruzar o abismo, chegando ao sétimo nível de materialização: Cheseed corresponderá à escolha dos ingredientes; Geburah, ao esforço necessário à preparação da massa; Tiphareh, ao equilíbrio entre a quantidade dos ingredientes e sua correta preparação; Netzach, ao toque artístico necessário e à intuição; Hod, às instruções técnicas da receita; Yesod, ao cozimento no forno; e, finalmente, Malkuth, à forma final do bolo, à sua materialidade.

Além dos processos descendentes e materializantes que baixam da luz para a concretude, a que se chama “criativos”; existem os processos “evolutivos”, que partem da matéria em busca de uma realidade mais sutil. A árvore cabalística representa este duplo circuito dos processos criativos e evolutivos. As sephiroth ou esferas de manifes-

filosófico especulativo da Espanha no século XII, o ciclo monástico de Safed dirigido por Isaac Luria), mas só se popularizou quando foi apropriada e universalizada pelos ocultistas nos séculos XIX e XX (principalmente Eliphas Levi e Alesteir Crowley).

tação funcionam como “transistores” deste circuito, unidades que recebem e emitem energia transformando suas características. Os cabalistas analisam todos os fenômenos à luz destes critérios, reduzindo-os sempre aos mesmos elementos, as dez esferas da manifestação.

Compreenda-se agora que, quando Fortune diz que o místico “sobe a árvore” pelo pilar central, significa que o neófito controla os instintos do corpo (malkult), domina os desejos da alma (yesod) e chega ao coração de self (tiphareh), ele precisa ainda cruzar o grande abismo para se integrar na luz (kether) e sumir no nada (ain soph, o “sem fim”). Em contrapartida, o feiticeiro, no fluxo descendente contrário, materializa as forças das esferas através do “caminho do relâmpago”, subindo a árvore lentamente pelos lados, oscilando entre os pilares do karma e da graça (por isso também a feitiçaria é chamado de “caminho da serpente”), dominando as sete forças das natureza, desenvolvendo as qualidades inerentes a cada uma delas; para depois, em um segundo estágio, ser capaz de interagir com a tríade superior: a forma, a força e a luz.

O devorador de almas

Vilém Flusser (1920-1991) é um pensador tcheco naturalizado brasileiro que teve seus pais mortos em campos de concentração nazistas e conseguiu fugir, vivendo no Brasil de 1940 a 1972, país em que tornou-se um filósofo singular, “excêntrico”, sendo

marginalizado no mundo acadêmico. Seus textos não tinham notas de rodapé, citações ou referências bibliográficas; seu estilo era simples e poético; seus temas incomuns: o diabo em sua luta contra a eternidade, o significado da natureza para ciência, a fotografia como novo paradigma cultural, a dúvida como uma singularidade humana. Flusser, então, voltou à Europa, onde conquistou a consagração internacional como um “filósofo da nova mídia” a partir da ótica do “canibalismo brasileiro”. Morreu em Praga, dia 21 de dezembro de 1991, em decorrência de um acidente automobilístico.

Vilém Flusser foi um cidadão do mundo, um pensador sem pátria, raízes ou identidade territorial. O livro *Bodenlos: uma autobiografia filosófica* (2007) narra justamente o nomadismo filosófico de um sujeito desenraizado que assume a condição de eterno migrante através de vários sistemas de pensamento. Aliás, a palavra “bodenlos” pode ser traduzida como “sem chão” ou “sem fundamentos”.

No livro *Fenomenologia do brasileiro: em busca de um novo homem* (1998a), Flusser caracteriza o “modo de ser brasileiro” como um protótipo do *homo ludens*, um novo homem consciente de que joga com (e contra outros) e de que outros jogam com (e contra) ele.

Para Darcy Ribeiro (1995), o povo brasileiro é uma singular identidade cultural (a *ningüêndade*) resultante da miscigenação étnica entre índios, negros e brancos latinos. Esta identidade é singular em relação a dos povos colonizados, como os testemunhais (andinos e mexicanos) que guardam os traços distintivos de antigas civilizações

Inca e Asteca, e entre os povos em que as características culturais dos colonizadores passaram a ser dominantes, como os argentinos e canadenses, por exemplo.

Flusser vê o brasileiro de modo semelhante a Ribeiro, descrevendo três estratégias de jogo colonial. A estratégia um é a dos que jogam para vencer, mesmo arriscando a derrota – como os norte-americanos. A estratégia dois é o jogo dos excluídos que jogam para não perder, buscando reduzir os riscos tanto do fracasso como do sucesso – como a maioria dos povos latinos americanos. Já a estratégia três é o jogo dos que jogam para mudar o jogo, que caracteriza o “modo brasileiro”. A estratégia três corresponde a uma ampliação da noção de antropofagia cultural de Osvald de Andrade, uma forma de resistência criativa à aculturação colonizadora, uma identidade híbrida, que não se identifica nem rejeita a cultura do colonizador, ao contrário, a absorve e a recria com a própria linguagem.

E assim, Flusser devorou nossa antropofagia cultural transformando-a em canibalismo simbólico. A ideia de “devorar” desempenha um papel central em seu pensamento tanto em relação à sociedade de consumo como na simplificação dimensional da linguagem na sua “escala de abstração” – como veremos adiante.

Dono de um estilo único, simples e profundo, místico, no sentido de esvaziar os assuntos, Flusser escrevia em quatro idiomas. Publicou 13 livros em português⁴, que arrisco subdividir em dois momentos: a fase teológica (1965-1983) e a fase midiática (1985-1991).

4. *Língua e realidade* (1963); *A história do diabo* (1965); *Da religiosidade* (1967); *Natural:mente* (1979); *Pós História: vinte instantâneos e um modo de usar* (1983); *A filosofia da caixa preta* (1985); *Fenomenologia do brasileiro* (1998a); *Ficções filosóficas* (1998b); *A dúvida* (1999); *O mundo codificado* (2007a); *Bodenlos: uma autobiografia filosófica* (2007b); *O universo das imagens técnicas – o elogio da superficialidade* (2008); e *A Escrita. Há futuro para a escrita?* (2010).

A história do diabo (1965) – primeiro livro escrito e o segundo a ser publicado em português, traduzido do alemão pelo próprio autor – bem poderia se chamar “a história é o diabo”. Deus é a eternidade e ao criar o mundo, criou também o tempo, seu servo, o diabo. O divino existe fora do tempo, na individualidade; a história, o progresso, o tempo social é o diabólico. Com base nessa premissa, Flusser estuda os pecados capitais: luxúria, ira, gula, inveja, avareza, soberba, a preguiça e a tristeza do coração.

Curiosamente, Flusser utiliza involuntariamente(?) o modelo da árvore cabalística, em que todo universo repousa em latência em *Kether*, “a luz primordial”; e de dentro dele emana outro círculo, *Chokmah*, “o pai”, o influxo de energia cinética; que apesar de contido no primeiro, se opõe a ele, gerando um terceiro, *Binah*, “a grande mãe da noite dos tempos”; cuja a realidade está contido nos dois anteriores. E os sete pecados capitais estão relacionados às sete Sephiroht inferiores.

Porém, para Flusser, a gula (referente na Cabala à Cheseed, a sétima esfera) tem um tratamento especial.

No capítulo que corresponde à gula da História do diabo, narra-se o processo de produção industrial como uma devoração gulosa da natureza, da qual resultam, como excrementos, os objetos industriais. Devoração gulosa porque desmesurada, obsessiva. Insaciável porque não deseja satisfazer a fome e sim produzir mais e novas necessidades, para que se justifique o crescimento permanente e exponencial da produção. Porém, com o passar do tempo, o lixo, o excremento, os restos desta devoração indus-

trial da natureza acabam por devorar seus devoradores. Assim, a gula predadora a tudo devora: a natureza, as culturas, a sociedade como um todo, e, finalmente, a alma e o corpo do próprio homem.

Norval Baitello Junior (2010), estudioso da noção de “devoração” na obra de Flusser, aponta ainda outros significados para o termo. Um dos aspectos mais curiosos é o metodológico-expositivo:

A captura pela inversão, pelo olhar ao avesso e subterrâneo, pelo enfrentamento canibalizante dos objetos tratados, instaura uma lógica de saltos, uma linha que se interrompe bruscamente para se retomar logo adiante, com mais força e ainda mais surpresa, demonstrando que o salto no vazio contém infinitos e explosivos passos. (BAITELLO, 2010, 16)

Ou seja: Flusser também é devorador de autores e objetos e acaba por ser devorado por eles. Há uma devoração positiva do outro: o diálogo. O diálogo compreensivo de conceitos, bem explicado, com ideias reversíveis e abertas à reformulação, gerando novas ideias; oposto ao papo furado e à retórica persuasiva dos gostos, à comunicação discursiva, que deseja apenas “resistir ao efeito entrópico da natureza”.

E graças a esse espírito dialógico, toda a vida e obra de Flusser acontece na conversação com seus interlocutores: Aby Warburg, Harry Pross, Dietmar Kamper, Hans Belting, entre outros. O resultado de todas essas conversas (na verdade, seminários

com debates) foi uma sofisticada interpretação culturalista dos processos de comunicação na sociedade atual. Dessas devorações fraternas, destaco duas: a teoria das mídias de Harry Pross. A mídia primária é o corpo e a comunicação presencial (sons, ruídos, gestos, aparência, odores e, principalmente, a fala). A mídia secundária são as marcas sobre outros suportes (pedras, ossos, metal, couro, madeira e, principalmente, papel). A escrita, expressão maior da mídia secundária, amplia a memória, possibilitando a comunicação através do tempo-espaço e a história. E a mídia terciária, surge com a eletricidade e marca o retorno da imagem e da simultaneidade do tempo. Já a noção de “segunda realidade” pode ser definida como o universo não presencial formado pelas mídias secundárias e terciária.

Baitello Junior observa ainda a influência de autores místicos (“Mestre Eckart, Angelus Silesius e fontes budistas”⁵) na formulação de uma (noção de) devoração mais complexa. Começa, então, a segunda e mais importante fase do pensamento de Flusser, a midiológica, emblematizada pelos livros *A Filosofia da caixa preta* (1985), *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas – o elogio da superficialidade* (2008).

O livro *A Filosofia da Caixa Preta – Ensaio para uma futura filosofia da fotografia* (1985) é o trabalho mais conhecido de Flusser, traduzido em mais de 15 idiomas, tendo sido escrito originalmente em alemão e traduzido para o português pelo próprio autor. O livro, no entanto, não é sobre fotografia em si e sim sobre a cultura contemporânea, que é formada por imagens mediadas por tecnologia. A fotografia oferece

5. Na verdade, Nils Roller e Silvia Wagnermeier, estudando a correspondência de Flusser com Alex Bloch, (2003, p.53, APUD BAITELLO, 2010, p.37-38).

apenas um modelo para entender a sociedade pós histórica, em que a escrita está sendo devorada pela imagem.

Em *A filosofia da caixa preta*, há dois temas principais: o funcionário e as imagens mediadas por tecnologia. O funcionário aborda o tema do sujeito mecanizado por aparelhos, perdendo sua liberdade criativa. Por aparelho ou máquina, entendam-se as “organizações sociais” (e não apenas as atuais redes sociais de computadores, como interpretam alguns leitores desavisados). Os cientistas, por exemplo, tornam-se simples fantoches da ciência. A dissolução da vontade do sujeito diante da rotina mecanizada difere da visão determinista do estruturalismo, afirmando a liberdade de vida. O aparelho-totem devora o funcionário, tornando-o uma simples engrenagem.

Ou como diz Baitello generalizando essa lógica para sociedade de consumo:

Sucumbir assim ao irresistível ato de comer ou comprar algo, apropriar-se de algo, é qualquer coisa menos exercício de vontade individual. Muito mais significa estar seguindo segundo o programa de uma entidade ou sociedade que produz e precisa ter seus produtos escoados, não importa se são necessários, se sua produção é sustentável, se seu consumo é adequado; significa, portanto, ser consumido, ser devorado. (2010, p.39)

E a imagem técnica é aquela produzida por aparelhos da cultura pós-escrita, o úl-

timo grau de desenvolvimento da escala de abstração. A evolução da linguagem humana, para Flusser, promove uma desmaterialização das coisas e dos corpos. A imagem tradicional é uma superfície bidimensional que representa objetos tridimensionais. A escrita, por sua vez, desmaterializou ainda mais a linguagem, reduzindo o mundo concreto e sua história aos caracteres do alfabeto através de um jogo complexo de operações diferentes combinadas. E agora chegamos a era das imagens técnicas em que o mundo é representado apenas por luz, cor e som. A imagem técnica é feita de pontos, grânulos e pixels; e não mais de planos ou superfícies coloridas por pigmento como as imagens tradicionais “pré-históricas”.

Os livros *O mundo codificado* (2007) e *O universo das imagens técnicas* (2008) detalham ainda mais esse momento da linguagem formatada pelas máquinas e a história das transformações dos processos de comunicação, elaborando a ideia de “escalada da abstração”, a subtração progressiva das dimensões espaciais dos objetos: o universo é tridimensional; a imagem, uma superfície bidimensional; a escrita, reduz a realidade a uma linha unidimensional; e a imagem técnica é *nulodimensional*, formando uma realidade sem dimensões.

A escala de abstração de Flusser também se assemelha bastante ao trajeto ascendente da Árvore da Vida, em que cada passo de desmaterialização corresponde à submissão da vontade. Sendo que, nos místicos a sublimação dos desejos é voluntária, enquanto para Flusser, a devoração dimensional da realidade é mecanizante.

O mago de Northampton

Alan Moore é um escritor britânico de histórias em quadrinhos. Nasceu em Northampton, em 1953, e teve uma infância de pobreza e dificuldades. Expulso da escola secundária por mal comportamento e recusado por várias outras instituições de ensino, tornou-se um intelectual autodidata em história, mitologia, filosofia e literatura.

Em pouco tempo, Moore tornou-se o mais importante escritor de história em quadrinhos, um dos responsáveis pela reinvenção do gênero, que passou a se chamar *Grafic Novels*. Trabalhando tanto para *DC Comics* como para *Marvel Comics*, Moore escreveu estórias filosóficas para heróis tradicionais e criados por outros autores (*Batman*, *Super-homem*, *Monstro do Pântano*, *Lanterna Verde*) como também criou suas próprias estórias com personagens de outras narrativas oriundos da literatura, como é o caso da *Liga de Cavaleiros Extraordinários*. No final do século XIX, a rainha Vitória nomeia uma legião de heróis literários da época para combater um gênio do crime que deseja conquistar o planeta: *Allan Quatermain*, *Mina Harker*, *Henry Jekyll* e *Edward Hyde*, *Rodney Skinner*, *Capitão Nemo*, *Dorian Gray*, *Tom Sawyer* e professor *James Moriarty*. A história em quadrinhos foi um sucesso, mas sua adaptação para o cinema (direção: Stephen Norrington e roteiro: James Robinson) foi um retumbante fracasso de crítica e de público. Motivo: os diferentes tipos de detalhes de época, as citações das

outras narrativas literárias dos personagens, as várias camadas de informação histórica da estória e a disposição gráfico-visual da narrativa como um todo se perderam no tempo contínuo e linear da sétima arte.

O próprio Moore detesta, declaradamente, a ideia de adaptarem suas obras para o cinema e nunca se envolveu nas produções. O mesmo aconteceu com a adaptação de *From Hell (Do Inferno)* para o cinema pelos Irmãos Hughes, em 2001, com participações de Johnny Depp, Heather Graham e Ian Holm. *From Hell* é um romance gráfico escrito por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell que especula sobre a identidade e as motivações de Jack o Estripador. Apesar de ser confessadamente um trabalho ficcional, Moore faz uma rigorosa investigação sobre todas as fontes do caso, não só para garantir plausibilidade e verossimilhança da narrativa, mas como uma forma de pesquisa e revisão das interpretações anteriores.

From Hell apresenta mais de 40 páginas de informações e referências, indicando quais partes são baseadas na imaginação de Moore e quais são tiradas de fontes específicas. As opiniões de Moore sobre as informações referenciais também são listadas. Além disso, a verdadeira aula sobre a história e a arquitetura de Londres – bem como sobre a época e os costumes em que o Estripador fez suas vítimas. A obra é densa, cheia de camadas e imensamente detalhada; a edição em coletânea tem aproximadamente 570 páginas – que foram severamente amputadas pela versão cinematográfica. E, mesmo assim, o filme ficou monótono e complexo, sendo elogiado pela crítica, ignorado

pelo público e detestado por Moore.

E para desespero de Moore (e dos que compreendem a especialidade das narrativas gráfico-visuais), também houve adaptações para cinema de dois dos seus principais trabalhos: *Vfor Vendetta* foi adaptado para cinema em 2006 pelos Irmãos Wachowski (roteiristas da trilogia *Matrix*); e *Watchmen*, adaptado em 2009 por Zack Snyder.

Vfor Vendetta (ou *V de Vingança*) é uma narrativa gráfica desenhada por David Lloyd em preto e branco em 1983 e relançada em cores em 1988. A história, se passa em um distópico futuro de 1997 no Reino Unido e conta a estória de Ivi, salva da morte por um vigilante mascarado, conhecido apenas por “V”. À medida que Ivi descobre a verdade sobre o misterioso V, ela descobre também algumas verdades sobre si própria e se torna sua aliada no plano para trazer liberdade e justiça a uma sociedade marcada pela crueldade e corrupção.

Lançada em 1985, o romance gráfico *Watchmen* tornou-se um extraordinário sucesso e é considerado um marco na evolução dos quadrinhos, introduzindo temas e linguagens antes usadas apenas por quadrinhos alternativos. O sucesso crítico e de público que a série teve ajudou a popularizar o formato conhecido como *Graphic Novel*, até então pouco explorado pelo mercado. Na trama de *Watchmen*, situada nos EUA de 1985, existem super-heróis mascarados reais. O país estaria em vias de declarar uma guerra nuclear contra a União Soviética. A estória envolve os episódios vividos por um grupo de super-heróis no passado e no presente e o misterioso assassinato de um

deles. *Watchmen* retrata os super-heróis como indivíduos verossímeis, que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra neuroses e defeitos. E com vários problemas de relacionamento entre eles.

Pode-se dizer que Moore atravessou as três gerações de grupos de super-heróis: primeiro na *Liga da Justiça*, ele dá profundidade psicológica e narrativa sofisticada aos super-heróis da DC Comics (e também nos *Vingadores*, liga de heróis da Marvel); com a *Liga dos Cavaleiros Extraordinária*, amplia ainda mais a façanha, elegendo sua própria legião de heróis literários; com *Watchmen*, Moore desconstrói a noção de super-herói e de grupo de super-heróis.

Porém, em 1993, Alan Moore encerrou o ciclo de desconstrução narrativa do protagonista, de desencanto da jornada do herói, passando a escrever histórias reencantadas. Foi quando ele passou a se assumir como feiticeiro.

No meu aniversário de quarenta anos ao invés de aborrecer meus amigos com algo tão simples como uma crise da meia-idade, decidi que seria muito mais interessante aterrorizá-los ficando totalmente louco auto-proclamando-me um mago. Isto vinha se preparando há algum tempo, e parecia ser um passo lógico final na minha carreira de escritor.

(...) A magia em suas formas mais primitivas é normalmente designada como “arte”. Acho que isso é bastante literal. Eu acredito que a magia é arte e que a arte, quer por escrito, música, escultura ou qualquer

outro meio é literalmente mágica. A arte é, como mágica, a ciência de manipular símbolos, palavras ou imagens para realizar mudanças na consciência. Conjurar um encantamento é somente encantar, manipular palavras para mudar a consciência das pessoas. Então eu acho que um artista ou escritor é a coisa mais próxima que você vai ter de um xamã no mundo contemporâneo.

(...) O fato de que agora esse poder mágico degenerou o nível de entretenimento barato e manipulação é uma tragédia. Atualmente, aqueles que utilizam xamanismo e magia a moldar a nossa cultura são os anunciantes. Ao invés de acordar as pessoas xamanismo é a droga usada para tranquilizar as pessoas, para torná-las mais manejáveis. A sua caixa mágica da televisão, com as palavras mágicas, seus slogans, pode fazer com que todos no país pensam nas mesmas palavras e tenham os mesmos pensamentos banais exatamente ao mesmo tempo.

(...) Nos últimos tempos, acho que os artistas e escritores têm permissão para serem vendidos ao longo do rio. Aceitaram a crença predominante que a arte e a escrita são apenas formas de entretenimento. Não são vistas como forças transformadoras que podem mudar uma pessoa e uma sociedade. São vistas simplesmente como entretenimento, coisas que podemos preencher 20 minutos ou meia hora enquanto esperamos morrer. Não é o trabalho de um artista dar ao público o que o público quer. Se o público soubesse o que o público quer, deixariam

de ser público, seria o artista. É o trabalho de um artista dar ao público o que ele precisa. *A Mindscape de Alan Moore* (23:43 – 32:37)

Nos últimos anos, Moore vem trabalhando em várias séries, retomando alguns projetos inacabados (*A Liga de Cavalheiros Extraordinários* II e III e *Supremo*) bem como começando outros (*As Aventuras de Tom Strong*). *Supremo* é uma releitura satírica dos 50 anos de estórias de *Super-homem*, com várias homenagens críticas, citações e analogias aos seus principais desenhistas e roteiristas. No mesmo estilo de homenagem satírica, *Tom Strong* conta as aventuras de um cientista, inspirados nas HQs de 1920/1930.

Há ainda a série *Lost Girls*, ilustrada por sua esposa, Melinda Gebbie – que teve a oportunidade de comentar em outra ocasião (GOMES, 2009). A série – que foi objeto de censura e muita crítica) conta o inusitado encontro de três conhecidas personagens femininas – *Wendy*, de *Peter Pan*; *Alice*, de *Alice no País das Maravilhas*; e *Dorothy*, de *O Mágico de Oz* – todas adultas, mas com idades diferentes, em hotel austríaco no início da 1ª Guerra Mundial. Lá, elas confessam entre si as suas preferências e vivências sexuais. A narrativa é um objeto erótico (ou pornográfico como prefere Moore) que, além de ter a mesma utilidade da literatura do gênero, tem também personagens complexos, desenhos artísticos, texto filosófico em que dialoga com as ideias de Lacan e Bataille.

O projeto mais instigante deste novo período de Moore é *Promethea*. A narrativa

de *Promethea* sintetiza um grande conjunto de símbolos do imaginário ocidental: mitologia, astrologia, cabala e tarô. A narrativa estabelece relações entre esse sincretismo esotérico e a concepção geocêntrica de universo, com ênfase nas noções simbólicas em torno do “Sagrado Feminino”. (CAVALCANTI, 2010), A estudante Sophie Bangs, investigando o mito de uma heroína mística que se manifestou em diversas mulheres, acaba por se tornar a nova encarnação da deusa guerreira. Promethea é o Avatar⁶ feminino da Mãe Natureza.

Mal comparando

Muitas comparações superficiais e irrelevantes podem ser feitas entre Vilém Flusser e Alan Moore, afinal eles são pessoas bastante diferentes, tanto em suas escolhas pessoais quanto na atividade profissional. Por exemplo: enquanto o professor Flusser viajou o mundo e estudou suas paisagens, Moore é um sedentário assumido, que mora no local em que nasceu e não gosta de sair de lá. O essencial, no entanto, é que Villém Flusser é um crítico da mídia; e Alan Moore é um roteirista de Histórias em Quadrinhos.

Enquadram-se – ironicamente e a contragosto – nas famosas categorias propostas por Umberto Eco de “apocalíptico” e “integrado” para classificar os estudiosos da comunicação – no sentido de que alguns pensadores são contrários às mídias eletrônicas e outros que acreditam na sua utilização voltada para o desenvolvimento humano.

6. Avatar significa encarnação da Divindade. A primeira concepção de Avatar vem dos Vedas, que citam Krishna como oitava encarnação de Vishnu. O termo foi adotado pela teosofia e por outras religiões (como a Fé Ba’hai) e através do universo das narrativas atuais passou a ter outro significado no âmbito dos vídeos games: o decorpovirtual substituto, em que jogador (narrador/protagonista) experimenta outros universos.

Uma outra aproximação evidente é a antipatia de ambos pelo audiovisual. Porém, ao que parece, Moore mudou de opinião e está agora colaborando em projetos de criação de vídeo games⁷.

Uma breve análise narrativa das duas biografias, no entanto, além da distinção título deste texto (a oposição entre místico e feiticeiro) no eixo vertical Ego-Self (ou protagonista-narrador), também revela, nos eixos horizontais, que ambos têm pelo menos um antagonista em comum (a sociedade de consumo) e uma paixão incomum pelo Sagrado Feminino.

Para Flusser, a mulher é a consumidora consumida:

Bem no fundo isto implica que a mulher seja, do ponto de vista masculino, lata de lixo, embora por vezes seja glorificada. Em termos católicos ela é ora cálice do pecado, ora cheia de graça, mas sempre um vasilhame. E, por ser lata, ela é mero objeto para o homem, embora talvez seja o objeto exclusivo para o homem. A tragédia justamente é que ela é necessariamente também objeto para si própria, já que ela pode ver-se apenas do ponto de vista masculino. Tal coisificação da mulher é trágica não apenas para ela, mas também para o homem, que por isso é incapaz de encontrar nela seu complemento. O que nela encontra é apenas uma realização parcial de si próprio, realização essa na qual ele próprio é consumido. Porque a mulher, por ser lata de lixo, não conso-

7. Segundo declaração do próprio Moore, no lançamento de seu fanzine *Dodgem Logic*, em 2011 – fato bastante divulgado pela imprensa especializada.

me apenas os produtos do homem, mas, com isto, (consome) o próprio homem, pouco a pouco, e, mais ainda, o homem inteiro, de corpo e alma. Ela é o precipício no qual o homem se lança no engajamento cego contra o vazio. (*A consumidora consumida*. In Revista **Comentário**, n. 3, 1972. APUD BAITELLO, 2010, p.28-29)

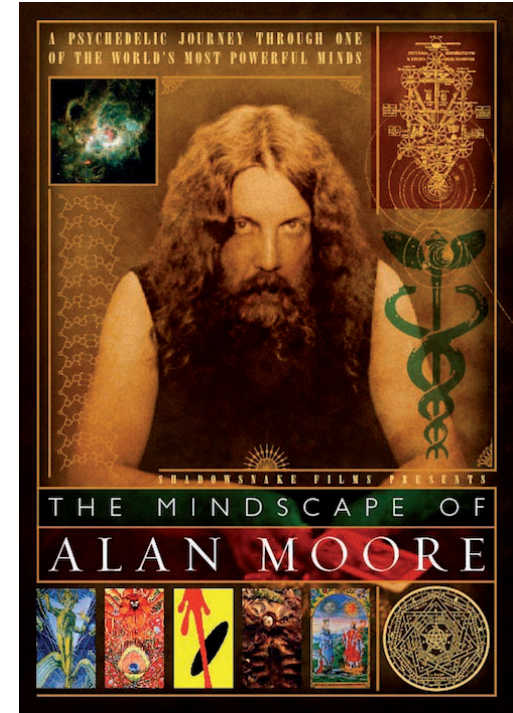
Já Alan Moore deseja fazer da mulher (ou o feminino) protagonista/narradora da própria história. Em *Lost Girls*, ele pensa o erótico feminino; em *Promethea*, o sagrado feminino, reinterpretando a cabala em um modelo matriarcal.

Flusser vê na mulher o epicentro da devoração, a ante sala do infinito negativo; Moore, deseja reencantar o universo a partir do olhar feminino.

Mas, essas aproximações e diferenças biográficas também dão aos dois interlocutores de nosso texto perspectivas cognitivas opostas e complementares em relação à noção de “informação”.

No documentário *A Mindscape de Alan Moore*, o escritor gráfico, citando a física quântica, diz que “a informação é uma ‘substância super estranha’, que subjaz através do universo e algo ainda mais fundamental que a gravidade, o electromagnetismo ou as duas forças nucleares”. Para ele, isso sugere que todo o nosso universo físico é o subproduto da informação primária.

Ou, como sugere Moore na linguagem dos magos: “No começo era a verbo”...



Capa do documentário *The mindscape of Alan Moore*

Tal como eu entendo a teoria a duplicação periódica da informação, esta indica que se tomarmos um período de informação humana, como poderia ser o tempo entre a invenção da primeira machadinha de mão, digamos que entre 50,000 a.C. e 1 d.C.; então esse é um período de informação humana que podemos medir levando em conta a quantidade de invenções humanas efectuadas durante esse tempo. Então, nós vemos quanto tempo leva para nós termos duas vezes ou mais invenções. Isso significa que nesse período as informações humanas duplicaram. Assim, após esse primeiro período de 50 mil anos, o segundo período, passa a ter 1500 anos, digamos, o período do Renascimento. Nele tivemos o dobro de informação. Para duplicar-se novamente, a informação humana levou um par de séculos. O período se acelera. Entre 1960 e 1970, a informação humana duplica-se mais uma vez. Pelo que entendi, na última contagem, informação humana vem dobrando a cada 18 meses. Além disso, em algum ponto mais ou menos em 2015 em que a informação humana está dobrando cada milésimo de segundo. Isto significa que para cada milissegundo vamos ter acumulado mais informações do que há em toda história anterior do mundo inteiro. Nesse ponto, eu acredito, é que se fecham todas as apostas. Eu não posso imaginar que tipo de cultura que pode existir após tal ponto de ignição do conhecimento. (56: 11 – 57:58)

(...) A história é um fogo, é o fogo da consciência acumulada e de uma

complexidade acumulada. A medida que nossa cultura progride, vemos que reunimos mais e mais informações e que começamos a nos mover lentamente quase de uma forma fluida a um estado vaporoso, a medida que nos aproximamos a complexidade definitiva do ponto de ebulição social. Eu acredito que nossa cultura está se convertendo em vapor. (01:11:57 – 01:12:23)

E esse é o ponto principal a se frisar nessa comparação: *a noção de “Narrativa” é o aspecto dinâmico ou diacrônico da Informação, enquanto a noção de “Imagem Técnica” (ou imagem mediada por tecnologia) é sua interface sincrônica, seu aspecto imediato.*

Certa vez, um contador de histórias disse que uma narrativa (*story-line*) é como um caminho com trilha na floresta. Durante um passeio (ou uma história), encontramos várias pistas e rastros (o passado) marcando o caminho. Enquanto passamos pela trilha na floresta, reforçamos ainda mais essas marcas e acrescentamos outras para que outros possam no futuro trilhar o mesmo caminho (ou contar a mesma história). O passado e o futuro estão marcados dentro do caminho (ou narrativa). A narrativa é sempre uma meditação sobre o tempo.

E o tempo é a quarta dimensão do espaço físico, irredutível e continua incrustada nas imagens técnicas que o enquadram. Em contrapartida: a imagem também é irredutível ao texto e à história. As narrativas escritas são estruturadas como sequências de

imagens mentais, como a estória do caminho na floresta que contei ressaltando a ideia de tempo narrativo, das “marcas internas” da imagem.

Poder-se-ia dizer que a música também é (sempre foi) *nunodimensional*, pois é formada por frequências sonoras, silêncios e os tempos (rítmico e de duração); e as imagens técnicas são feitas de frequências visuais, vazios e das marcas do tempo no tempo (a narrativa). Prefiro pensar que tanto a música como as imagens digitais operam exclusivamente no tempo (quarta dimensão) e no campo vibracional (quinta dimensão). A desmaterialização da realidade se dá em favor das dimensões menos concretas. A música também apresenta os mesmos elementos que a arte sequencial, seja nos suportes gráficos bidimensionais ou em eletrônicos: a harmonia (a sincronia visual), a melodia (a sequência narrativa de imagens) e o ritmo (o tempo de duração duplicado como tempo narrativo). Mas, a grande semelhança reside no papel desempenhado pelo silêncio na música e pelo vazio na arte sequencial.

As histórias em quadrinhos, animações, vídeos games e outras formas de narrativas visuais contemporâneas são impulsionadas por sucessivos cortes, que agenciam as imagens desenhadas. O lugar significativo desses cortes espaço temporais é preenchido pelo imaginário do leitor. É o vazio entre duas imagens o elemento significativo mais importante da narrativa visual, da mesma forma que o silêncio entre as notas de uma música.

Ler um livro exige concentração. O leitor tem que “entrar dentro” da narrativa do texto, utilizando o lado esquerdo do cérebro. Já a imagem bidimensional “entra”

no observador distraído, a partir de estímulos ao hemisfério direito cerebral. E a arte sequencial principalmente nos suportes digitais de vídeo games, além de permitir a alternância dos dois movimentos cognitivos, ainda avalia o desempenho do jogador.

Na mídia primária, há um único contexto de emissão e recepção; na mídia secundária, os contextos de recepção se multiplicam e surgem os leitores; na mídia terciária, aparece o público telespectador. O jogador de games de imersão, no entanto, é um novo tipo de receptor, simultaneamente interlocutor, leitor e telespectador. E mais: além dos jogos de imersão virtual permitirem um desempenho cognitivo mais complexo, eles também transformam os jogadores em co autores de uma narrativa hipertextual em constante e permanente reconstrução.

Não há riscos de voltarmos aos tempos de simultaneidade absoluta da pré-história (ou da pré-escrita), pois não há como anular a narrativa histórica que resiste no interior do regime das imagens mediadas por tecnologia. Primeiro, a imagem devorou a realidade, aprisionando-a em duas dimensões. Em seguida, a escrita devorou a imagem, que permaneceu viva como significante; depois a imagem devorou a escrita, que continua viva como narrativa no interior das imagens imateriais que nos devoram.

Por falar em passeios na floresta: o cenário dos feiticeiros é biodiversidade da floresta, afinidades eletivas e correspondências complexas entre pedras, plantas e animais; conexões entre pessoas, planetas e situações; convergências entre coisas, ideias e protagonistas. A floresta é multi expressão da complexidade do próprio sagrado fe-

minino. Assim como o deserto, símbolo do nada que a tudo devora, é o meio ambiente preferido dos místicos. A sociedade de consumo narrada por Flusser é semelhante a um deserto governado por uma necessidade voraz de consumir, em que os filhos devoram os pais, os homens consomem as mulheres, que são as devoradoras/devoradas da sociedade de consumo.

A intenção de Flusser é mostrar que a mulher está no lugar central no consumo das imagens técnicas e que o arquétipo do canibalismo feminino vai muito além da questão de gênero e da sociedade de consumo. Para ele, o feminino é a morte e a natureza, a terra é a grande devoradora do mundo material, o retorno ao vazio sem tempo. É o feminino como “concavidade”.

O côncavo não é o vazio, mas, como espaço formador e gerador, pode ser o início de um vazio. Também é forma para o convexo, que dali nasce e para lá é sempre atraído pela contiguidade e pela complementaridade. Ao mesmo tempo, o côncavo exerce uma atração irresistível sobre o convexo, pois este tende incontrolavelmente a preencher todo vazio. Assim, podemos dizer que há uma íntima analogia entre a fúria gulosa da tecnologia e da escala de abstração, bem como a produção de escritas (imaginéticas, alfabéticas ou tecno-imaginéticas), como atividades geradoras de concavidades, de feminilidades, de matrizes, de úteros, instâncias que permanentemente desafia à atividade de pre-

enchimento, em um trabalho de Sísifo. Assim se define o trabalho da comunicação e da mídia, assim se define o trabalho da tecnologia: devorar para criar espaços vazios. (2010, 29)

Outro contraponto interessante, neste nosso encontro dialógico hipotético, é que Moore é otimista em relação ao futuro, crendo no salto quântico da informação; e Flusser, um pessimista que diaboliza o tempo histórico e entrevê o apocalipse tecno trágico do nomadismo sem corpo, em que a alma viaja através das imagens mediadas.

O fato é que para Alan Moore (e para os apreciadores de histórias em quadrinhos e narrativas digitais) a abstração da materialidade não representa a dissolução da vontade, como para Vilém Flusser e os pensadores dele derivados. Ao contrário, se fosse possível criar (por meio da feitiçaria) um universo de imagens mediados por tecnologia paralelo ao mundo material, os leitores e escritores de arte sequencial abandonariam seus corpos de boa vontade nesta aventura.

Quanto aos místicos, sempre foram contra as imagens, principalmente das três grandes tradições do livro (o judaísmo, o islamismo e cristianismo não-católico). Aliás, o segundo mandamento da lei mosaica, contra a idolotrarria das imagens, marca a passagem, no esquema da Árvore, da nona para décima esfera, antes do mergulho no imanifesto.

O conhecimento

Todavia, tanto Moore como Flusser concordariam que a informação é apenas um simulacro descontextualizado do conhecimento. Na cabala, o conhecimento é o casamento da sabedoria com a inteligência: *Daath*, a sephirah invisível, que fica no centro superior da Árvore. A esfera de *Daath* fica no pilar central do equilíbrio, abaixo da coroa de *Kether* (a luz eterna) e a cima da esfera solar de *Tiphareh* (a beleza, o self).

À esquerda, no alto do pilar da severidade, está *Binah* (a inteligência); e à direita, no alto do pilar da generosidade, está *Chokmah* (a sabedoria). Na tradição ocultista, tanto os místicos como os feiticeiros, antes de cruzar o portal de luz de saída do universo manifesto para o nada devem se iniciar nessa esfera. Caso o neófito se deixe atrair pela inteligência do lado esquerdo, perderá a sabedoria e se tornará cruel – o que geralmente acontece com os feiticeiros e bruxos. Por outro lado, caso ele se deixe levar pela esfera da sabedoria, perdendo a sagacidade e a esperteza, ele se tornará frágil e vulnerável – o que normalmente ocorre com os místicos.

Espero ter demonstrado aqui, nesse diálogo hipotético, que esse não é o caso nem do pensamento-design do místico Villém Flusser nem dos sábios encantamentos narrativos conjurados pelo escritor gráfico Alan Moore; pensadores completos, que souberam compensar suas preferências intelectuais e pessoais com o único desejo de

expressar a verdade em seu conjunto: o conhecimento, a concavidade que nos atrai e nos impele de volta ao nada.

Referências bibliográficas

BAITELLO JR, Norval. **A serpente, a maçã e o holograma**. Esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. *A imortalidade em camadas planetárias: o imaginário do céu arcaico nos quadrinhos de “Promethea”*. In **Revista História, imagem e narrativas**. N 10, abril/2010 – EDIÇÃO ESPECIAL - ISSN 1808-9895 - <http://www.historiaimagem.com.br>

FORTUNE, Dion. **A preparação e o trabalho do iniciado**. São Paulo: Pensamento, 1967.

FLUSSER, V. **Língua e realidade**. São Paulo: Herder, 1963.

FLUSSER, V. **A história do diabo**. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1965.

FLUSSER, V. **Da religiosidade**. A literatura e o senso de realidade. São Paulo: Comissão Estadual de Cultura, 1967.

FLUSSER, V. **Naturalmente**: vários acessos ao significado da natureza. São Paulo: Duas Cidades, 1978.

FLUSSER, V. **Pós-História**. Vinte instantâneos e um modo de usar. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

FLUSSER, V. **Ficções Filosóficas**. São Paulo: Edusp, 1998a.

FLUSSER, V. **Fenomenologia do brasileiro**: em busca de um novo homem. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998b.

FLUSSER, V. **A Dúvida**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, V. **Bodenlos: uma autobiografia filosófica**. São Paulo: Annablume, 2007.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. Org. Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naif, 2007.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, V. **A escrita. Há futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 2010.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **O Retorno do Discurso Erótico Feminino**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-gomes-discurso.pdf>>

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**: a formação e o sentido do Brasil. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

Referências gráficas

MOORE, Alan. **Watchmen**. (Watchmen, 1995) Desenho de Dave Gibbons. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005.

MOORE, Alan. **Do inferno** (From Hell, 1989/1999). Desenho de Eddie Campbell. Tradução de Jotapê Martins. 4 volumes. 3ª edição. São Paulo: Via Lettera Editora, 2005a.

MOORE, Alan. Grandes clássicos DC n. 09 - **Alan Moore**. (coletânea de histórias, diversos desenhistas). São Paulo: Panini Comics, Outubro de 2006.

MOORE, Alan. **V de Vingança**. Desenhos de David Lloyd. São Paulo: Panini Comics, 2006a.

MOORE, Alan. **Lost Girls**. Ilustrado por Melinda Gebbie. Três volumes: Meninas Crescidas, A terra do Nunca e O grande e terrível. Tradução Marquito Maia. São Paulo: Top Self Productions & Devir Livraria, 2007a.

FANZINES BRASILEIROS, LEITURA E DISCURSO

Marco Antonio Milani¹

Quatro folhas de papel dobradas ao meio se empilham alinhadas pela lombada, formando uma espécie de livreto. Aquilo que se compreende como a capa, segundo o formato do livro ocidental, o códex, ostenta uma fotografia esfumada pela fotocópia, assim como todo o restante do volume. Trata-se do retrato de um jovem, usando o corte de cabelo moicano, calças jeans justas, cinto e pulseira transpassados por uma centena de tachas. No peito, a camiseta apresenta uma estampa do filme *The Warriors*. A imagem de fundo, uma escada em perspectiva lateral, cria uma composição marcante com linhas diagonais que dão movimento à imagem e a tornam vertiginosa. No canto superior direito da imagem, a colagem de letras recortadas de impressos distintos dá a ler “Absurdo? Fanzine”, o primeiro “A” é o conhecido e repetido símbolo do anarquismo. No canto inferior esquerdo lê-se em branco, contrastando com fundo preto criado pela fotografia, “OUT 86 Nº 1”. Acima dela, discretamente escrito à mão, “Paula...”.

Na primeira página, um curto editorial também escrito à mão divide espaço com a fotografia de uma banda de rock recortada de uma revista ou jornal, que ainda carrega sua legenda original, sobreposta pela inscrição “TITÃS”, extraída provavelmente da

1. Marco Antonio Milani é mestrando em História – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), campus de Assis. E-mail: marco@edcm.net.

mesma fonte incógnita. A palavra “ANARQUIA” se sobressai ao final da página, acima da inscrição “Este lado para cima”, seguida de uma seta que indica o sentido da leitura. Há frases escritas à mão, pairando na página, às margens da fotografia. Elas indicam que o autor espera receber comentários de seus leitores e que este escreve pelo “não radicalismo”, “pela não rotulação”, pela paz – aqui o símbolo popularmente conhecido como sendo o da paz substitui a palavra – e pela anarquia – a palavra chamativa descrita anteriormente completa o sentido desse enunciado.

Na página seguinte, um texto datilografado de um colaborador, sob o título de “Viagens Coloridas”, denuncia a ilusão dos prazeres proporcionados pelas drogas. Ocupando toda sua margem direita, a fotografia de uma seringa, apontada para baixo, indica a leitura de outro texto que surge sem apresentação. Formado por linhas recortadas de um impresso qualquer, coladas sobre um fundo preto, pintado a lápis ou caneta esferográfica.

Delineia-se, assim, o objeto de uma discussão que começa a se desenrolar. Trata-se de uma descrição do número 1 do fanzine *Absurdo*². Sua aparência naturalmente não representa todo o aparato documental dessa pesquisa, tampouco revela padrões nos quais é possível inseri-los. As práticas de leitura e escrita envolvidas na produção dos fanzines deram origem a inumeráveis formatos para esse tipo de impresso. Formatos que vão desde arranjos quase ininteligíveis até outros muito próximos ao das revistas e jornais tradicionais. Mas a descrição anterior se refere, sem dúvida, a formas

2. O fanzine *Absurdo* foi publicado em Santos, São Paulo, entre os anos de 1986 e 1990, por Paula Prata e, nos últimos anos, em coautoria com Flávio Calazans. Alguns de seus exemplares podem ser encontrados nas coleções documentais utilizadas nesta pesquisa. Outros números não puderam ser encontrados nos arquivos e suas digitalizações foram cedidas ao autor por Paula Prata. Os exemplares do fanzine *Cancro Cítrico* podem ser encontrados no Arquivo Punk.

Editorial:

Procuramos neste número fazer algo que atingisse mais a mídia. Douglas escreveu "Viagens Coloridas" e ofereceu para ser publicado. Choppell nasceu numa inauguração chocante e valeu a pena relatar. Toda vez que alguém fala sobre Capitalismo gera polêmica, tá, mais uma vez, o assunto pra gente discutir. Além de, nada mais, nada menos, que

TITÃS

Fótes estilizados, guitas e jogos de luzes punham o grão de guerra dos Titãs

Assistimos, mais uma vez, que o @b2urda0? é divulgador do não radicalismo, pela não rotulação pela @ x, principalmente.

ANARQUIA.

01 ESTE LADO PARA CIMA ↗

O nel está aberto à toda, e qualquer crítica que sirva para nos dar perfeição. (escrevem dissonante, p/ a nova canção pesa).

NOTA

"VIAGENS COLORIDAS"
O final pode ser bem escuro

Basta você saber que muitos jovens fazem suas "viagens", procurando encontrar nessas "embalos" um sabor de aventura e liberdade, e descobrirá que nunca acabam encontrando, pois em busca de suas visões com cores e sons diferentes, acabam encontrando uma galaxia de loucura e terror, uma megal de alegria e angústias.

Encontram no desconhecido, uma "nave" com garras que os prendem e os escravizam no vício, e quanto mais combustível houver, mais a "nave" os leva para a escuridão eterna. Você, um jovem que procura aproveitar ao máximo a vida, sabe encontrar a verdadeira liberdade e aventura.

A droga pode dar momento de "prazer" que dará um século de desespero que jamais será apagado. A droga destrói todos os sonhos de amor, aspirações, a vida no seio da família, tudo.

LIBERTE-SE !!!
Douglas E. P. Filho

Caminhar por caminhar somente o faz

quem não tem objetivo, o desocupado, o que não tem roteiro e nem rumo para encontrar um destino melhor, que esteja distante. Os que assim pensam são os perias que julgam que o destino pode estar no virar de uma esquina ou no dobrar de uma

montanha, ao contrário do que acontece com aqueles que pensam e analisam e sabem que a vida é muito mais sublime do que o imediatismo. Há ainda aqueles que pouco se importam se estão caminhando pelo lado

formado pela parte negativa da sociedade. Pobres de espírito, eles não conseguem pensar num amanhã de sol e de luz, que virá com a força espiritual que conduz o mundo.

O emprego do termo *fanzine* se generalizou nos Estados Unidos, na década de 1930. À época, essa contração das palavras inglesas *fanatic* e *magazine*, denominava informativos produzidos por fãs de ficção científica, gênero que ainda não encontrava espaço em revistas do circuito comercial. Nas décadas seguintes, aqueles que eram aficionados por outros gêneros, viram nos fanzines a oportunidade de se manifestar a respeito daquilo que gostavam. Foi na década de 1960 que a profusão das histórias em quadrinhos na França fez com que esse tema entrasse para as páginas dos fanzines, levando através dele, a prática de produção de fanzines para países do mundo todo. Dessa maneira, eles vieram se unir aos brasileiros que escreviam e circulavam saberes à margem da mídia comercial, que vivia sob a ação dos censores da Ditadura Civil-militar (MAGALHÃES, 2003).

Na década seguinte, com a emergência da cultura punk nos Estados Unidos e na Inglaterra, estes jovens aderiram aos fanzines como forma de divulgar sua produção artística e construir debates acerca de temas que lhe fossem pertinentes. Se não havia tal denominação, ao menos é possível afirmar que as mesmas práticas envolvidas na produção de fanzines davam à luz o *Sniffin' Glue*, na Inglaterra, e o *Punk*, nos Estados Unidos. Dessa forma, tais publicações são frequentemente citadas com sendo os primeiros fanzines punks na literatura a respeito do tema e nos fanzines encontrados nos arquivos. Enquanto no âmbito internacional esses títulos representam a fundação do fanzine punk, não há um título brasileiro que tenha sido considerado amplamente pelos produtores de

fanzine como sendo o primeiro fanzine punk no Brasil. Entretanto, cabe tomar o apontamento de Antônio Carlos de Oliveira, que nomeia o *Factor Zero* e o *Exterminação* de 1981 como os mais antigos do *Arquivo Punk* (OLIVEIRA, 2006), coleção de fanzines doada por ele ao CEDIC e que compõe o aparato documental desta pesquisa.

Os punks notadamente esgarçaram o conceito de fanzine. Uma vez que tinham todo o controle sobre o processo de produção de seus próprios impressos, experimentaram ao máximo as possibilidades que as condições materiais de impressão lhes proporcionavam. As colagens, icônicas nas capas dos discos da banda punk *Sex Pistols*, guardam relação com a nova aparência que os punks deram aos fanzines, que Henrique Magalhães chama de “caótica programação visual” (MAGALHÃES, 2004, p.20).

Os temas abordados expandiram-se, tornando a escrita do fanzine não apenas um meio de falar de algo pelo qual se é apaixonado, mas também um meio de falar sobre si, daquilo que se pensa, da constituição da resistência às relações de poder que transpassam aquele que escreve em seu cotidiano. De fato, não é possível nomear estritamente como punk um determinado grupo de fanzines. A denominação de algo como sendo punk é demasiado subjetiva e leva a intermináveis debates nos quais não cabe aqui o envolvimento. Entretanto, é imprescindível falar em punk ao se tratar das coleções de fanzines que subsidiam esta pesquisa³, constituídas claramente como objetivo de reunir fanzines punk, muito embora haja um matiz significativo de fanzines que não carregam ligação direta com este grupo. Portanto, as publicações analisadas carregam,

3. Os documentos utilizados para a pesquisa podem ser encontrados no *Arquivo Punk* do CEDIC, centro de documentação da Pontifícia Universidade Católica da cidade de São Paulo; e no *Arquivo de Fanzines* do CDPH, o Centro de Documentação e Pesquisa Histórica da Universidade Estadual de Londrina.

de maneira geral, sólidas relações com os punks, seja nos temas que abordam ou em sua aparência.

A partir da década de 1980, tem-se, então, um tipo de fanzine que envolve práticas de escrita e leitura bastante específicas, práticas que se materializam em um suporte com características notáveis. É crucial para um fanzine que este seja escrito, montado e impresso por aqueles que o idealizaram. Desse modo, não é apenas por questões de aparência que eram escolhidas principalmente duas formas de impressão, a fotocópia e o mimeógrafo. A fotocópia foi, sem dúvida, a técnica mais usada, permitindo criar o já citado aspecto através das colagens de recortes de inúmeros tipos de impressos. Todavia, o mimeógrafo aparece em alguns fanzines cujo autor pretendia explorar suas habilidades como desenhista, como nos fanzines de histórias em quadrinho de Flávio Calazans, autor, dentre outros, do fanzine *Barata* (1979-2000).

Os impressos em offset são minoria. Essa técnica poderia produzir cópias mais baratas, mas exigia que houvesse uma grande tiragem, algo que só foi atingido por poucos títulos. A maioria dos fanzines tinha periodicidade relativa e tiragem irregular, tudo estava ao sabor de questões cotidianas de seu produtor, o que fez com que muitos deles não passassem do primeiro número. Sendo valorizadas a autonomia do escritor e a pretensa possibilidade de que qualquer um pudesse produzir seus fanzines, como enunciavam os mesmos, a periodicidade e tiragem perdiam a importância. Ainda que a perenidade fosse uma característica eventualmente utilizada para enaltecer uma publi-

cação, quando comentado por outro fanzine, não eram necessariamente um indicador da credibilidade.

Retorne-se à descrição do *Absurdo* número 1, a página número 13 tem no topo a inscrição “endereço” formada por letras de diferentes tipos, algumas, aparentemente, recortadas de revistas e outras desenhadas na própria folha; o cabeçalho é preenchido por espirais e há uma seta apontando para baixo. O que preenche o resto da página são nomes de fanzines com endereços de contato em Osasco, Atibaia, São Paulo, São Vicente, Vancouver, Miami, Salvador, Basel, Bearsden, Presidente Prudente e Sydney, além do endereço de contato do Fã Clube da banda de punk rock *Cólera*. Na página seguinte se amontoam agradecimentos, promessas para o próximo número do fanzine, arabescos e, na parte inferior, novamente através das letras de aparência aleatória, a indicação da caixa postal do *Absurdo*, para contato e troca de fanzines.

Tem-se um elemento recorrente nos fanzines, uma página, ou mais, dedicada à divulgação de endereços de contato de outros fanzines. Foram criadas formas inusitadas de distribuir os fanzines que eram produzidos, como o “esquecimento” proposital em lugares públicos e a distribuição em shows de música e lojas especializadas, mas foi a troca por via postal que deu a esse suporte uma notável estrutura de circulação de saberes de proporções nacionais. Ao passo que as coleções usadas como fonte foram constituídas nas cidades de São Paulo e na paranaense Londrina, nelas encontram-se publicações estrangeiras e de todos os cantos do país, em acordo com o documento descrito.

Outro recurso recorrente, era a colocação de *flies*, tiras de papel com endereço e breve descrição de outra publicação, quando se enviava um fanzine a alguém. Houve até mesmo alguns inteiramente dedicados a divulgar o endereço de contato de outros fanzines. De posse dos endereços das casas ou caixas postais, trocava-se um fanzine por outro, próprio ou de terceiro, ou vendia-se a preço de custo.

Esse grande mecanismo, tão logo se constituiu, passou a ser apropriado por grupos dos mais diversos. Enunciava-se nos fanzines que esse era um meio de expressão livre, que neles se podia escrever qualquer coisa, ao contrário da mídia comercial. É certo que os fanzines ampliaram o espectro de enunciados e enunciadores possíveis, uma vez que todo o processo de edição era de baixo custo e completamente operado pelo escritor, sendo necessário apenas o domínio da língua escrita e o acesso a uma fotocopadora ou um mimeógrafo para que se colocasse em circulação um enunciado pretendido.

Tais possibilidades permitiram que diversos grupos adentrassem nesse meio. Em primeiro lugar os punks; depois deles, surgiram anarquistas, comunistas e feministas. Contrapondo-os, os skinheads e os neonazistas passaram a escrever e difundir seus próprios fanzines. A sorte fora lançada. Milhares de fanzines foram impressos em torno de debates aguerridos a respeito de projetos de nação, utopias e da reivindicação de direitos.

O que se descreveu até aqui são práticas de escrita e leitura que fazem parte do universo dos fanzines. Há, de fato, uma noção recorrente de que o texto pode existir por si, independente de onde está escrito ou da fala em que é proferido. Todavia, ape-

sar dela, é necessário que o historiador se debruce sobre os acontecimentos que envolvem o momento da concepção do texto até a sua leitura a fim de que se compreenda os processos de construção de seu sentido (CHARTIER, 1995, p.220). Estes processos envolvem as práticas dos editores, impressores, livreiros e tantos outros agentes. O formato do suporte em que o texto está escrito é o fruto de escolhas por parte dos mesmos e é fundamental para a compreensão da construção do sentido do texto.

Atualmente, um livro em grande formato não é lido da mesma forma que um livro de bolso, bem como o sentido de um texto pode ser um em uma revista acadêmica e outro em um jornal. É necessário pensar quais as questões econômicas e o porquê das escolhas de cada material envolvido na produção. Em suma, com base em Chartier, e em conformidade com outros historiadores da leitura, não é pertinente tomar um texto sem que se tenha em conta aquilo que o fez chegar ao leitor, a sua materialidade.

O campo da história da leitura se constituiu frente a outro campo conhecido como história do livro. Este tem como principal referência *O Aparecimento do livro* (FEBVRE; MARTAN, 1992); inspirado na história socioeconômica praticada pelos historiadores da Escola dos Annales, ela representa um sem número de outros estudos que se dedicaram a estudar a produção e circulação dos impressos no passado. A história da leitura, por sua vez, passou a dar importância para outras questões relacionadas ao escrito, tomando como objeto as formas como se leu e suas mudanças ao longo do tempo.

Nesse campo podem ser destacadas duas principais vertentes. Uma, cujo re-

presentante se pode nomear Robert Darnton, busca especialmente na antropologia o apoio teórico ao estudo das formas de leitura através do conceito de símbolos culturais (DARNTON, 1990). Outra, da qual Roger Chartier surge como um dos principais nomes, busca no culturalismo francês os conceitos de práticas e representações no estudo desses documentos. Em ambos os casos, as fontes são cartas de leitores, diários, observações nas margens dos livros, retratos de leitores, além dos arquivos de livreiros, bibliotecas e corporações de impressores, já consagrados pela história do livro.

As distintas vertentes e campos da história do escrito tenderam a se matizar nas últimas décadas, de modo a fundir as abordagens. Todavia, tais categorias ainda são úteis para descrever a metodologia e o aporte teórico que se define a cada nova pesquisa. Assim, define-se a abordagem aqui utilizada como ligada à história da leitura, mas com pronunciada afinidade com a obra de Roger Chartier. Tal abordagem deverá ser composta também com apoio da obra de Michel Foucault, que será discutido adiante.

Tornando à aplicação da abordagem de Chartier ao objeto, a materialidade dos fanzines por si só os torna bastante diversos de outros suportes de leitura. Se os jornais são feitos por jornalistas, colunistas, chefes de redação, revisores e técnicos de impressão, os fanzines concentram todas essas funções em apenas uma pessoa, ou um pequeno grupo delas. Recorrendo a outro exemplar do *Absurdo*, de número 7, encontra-se o editorial transcrito a seguir:

FORA FALSOS FANZINES!!

Tome muito cuidado, não se deixe enganar:

Preste atenção:

A gente faz zine porque gosta, por amor, somos uma grande rede de amigos, uma grande família espalhada de norte a sul do Brasil.

A gente acredita no que faz, os zines tem a nossa cara, mas precisa assinar prá saber quem fez.

A gente troca zines pelo correio de graça um pelo outro. de graça tirando sarro do capitalismo, que só quer o lucro.

Em xerox ou offset.

Livres de anunciantes, distribuidores, contratos e lucros.

Podemos ser pobres.

Podemos ser amadores, pois amador é quem faz por amor:

Nos orgulhamos disto. Somos muitos, uma verdadeira LEGIÃO:

CUIDADO:

Tem revista aí que sacou a força dos fanzines, a garra, o estilo, a liberdade, e as mil pessoas detrás, gente que lê, gente que faz.

Tem revista aí querendo enganar você!

Revista que te despreza e ri de você, te acha sujo, pequeno e otário.

Querem te fazer de garoto propaganda do sistema capitalista.- pra você trabalhar de graça pra eles, divulgando de graça no peito e na amizade.

Tem revista que quer te confundir, fazer pensar que ela é zine, coloca

zine dentro e divulga a gente, e a gente recebe mil cartas de leitores dela que não tem nada a ver, gasta selo respondendo, e deixa de responder pra quem vale a pena. Isto boicota o movimento, quando te divulgam na imprensa capitalista tão mais é te atrapalhando.

Atenção: O que sai no PSEUDOZINE deles pra eles não conta. você não vale nada pra eles!!

Cuidado! Não se deixe enganar pelos animais.

Se eles quisessem fazer zine não estariam nas bancas com contrato e compromisso com o capital.

Não caia nesta!

FORA FALSOS ZINES!

FORA FALSOS ZINES!

FORA FALSOS ZINES!

O texto transcrito aparece na segunda página do fanzine *Absurdo*, (1989, n. 7), – esse já sem numeração nas páginas, ao contrário do número 1 – datilografado, ao lado de uma frase, disposta na vertical e acima de duas imagens coladas de outro impresso. A transcrição tentou reproduzir os mesmos caracteres e a mesma grafia das palavras, a caixa alta e o sublinhado são do original. Nota-se no editorial que a autora apresenta suas próprias representações a respeito das práticas envolvidas na produção de fanzines. Não obstante, o objetivo maior do texto parece ser abordar um acontecimento marcante para os fanzines nacionais.

Quando a revista *Chiclete Com Banana* passou a veicular em seu interior um suplemento de forma e conteúdo similares aos de um fanzine (MAGALHÃES, 2003) seguida por outras revistas do circuito comercial, houve protestos por parte dos produtores de fanzines. A empreitada não surtiu efeito e as editoras deixaram de publicar tais suplementos. A posição da autora do *Absurdo* – Paula, que frequentemente assinava com o pseudônimo “Loira” – é recorrente em muitos outros fanzines; o fanzine *Cancro Cítrico*, de São Paulo, (1988) publicou várias críticas a essas editoras.

É certo que era imprescindível à maior parte dos fanzines estar à margem do circuito comercial. Isso, em parte, porque seu conteúdo era composto especialmente por textos, fotografias, ilustrações e histórias em quadrinhos retirados de revistas e jornais sem demonstrar nem uma preocupação com direitos autorais; são raras as ocasiões em que as fontes ou autores aparecem citados. Não obstante, os produtores de fanzines – ao menos uma parte significativa deles – defendiam que tais relações cerceariam sua liberdade em relação à escolha do que publicar. Mas, mais que isso, o lucro, as relações comerciais e trabalhistas, eram considerados corruptoras do autêntico fanzine.

O estudo das fontes demonstra que os fanzines eram, de fato, produzidos ao largo desse tipo de relação. Seus produtores enunciavam ser, por isso, um meio livre de expressão, onde tudo poderia ser dito. Cabe desconfiar de tal proposição, mas é necessário considerar que, ao saber disso, o leitor nutria expectativas diferentes quando tinha em mãos um fanzine. Assim, tais práticas de leitura e escrita justificariam por si

mesmas a construção de um estudo histórico cultural dos fanzines brasileiros. Todavia, a discussão a respeito da proposição de que o fanzine é um meio de livre expressão sugere um estudo do objeto no âmbito discursivo a fim de refletir como as práticas de escrita e leitura e a natureza do suporte de leitura, se relacionam com o que poderia ser escrito e, não obstante, com o que poderia ser lido. Para tal, cabe uma breve reflexão teórico-metodológica.

As ressonâncias de Michel Foucault transpassam toda a obra de Roger Chartier. As considerações de Foucault em *A Ordem do Discurso* (FOUCAULT, 2011) e *O Que é um autor?* (FOUCAULT, 2001) são fundamentais para as reflexões do historiador a respeito de como os textos e seu sentido podem ser controlados e, respectivamente, como a *função-autor* interage com o processo de apreensão do sentido do texto. Desse modo, Chartier aplica os conceitos de Foucault no cotidiano das tipografias, dos livreiros e dos leitores, ressaltando o papel dos escritos nas relações de poder que perpassam as sociedades estudadas. No entanto, ao passo que a noção foucaultiana de discurso aparece com frequência na obra de Chartier, ela ocorre de maneira restrita.

Propriamente, as obras que o historiador usa como referência não discutem o discurso em profundidade como conceito. Entretanto, a ausência da citação de obras que aprofundem a discussão a respeito do tema é consciente, especialmente no que se refere a *A Arqueologia do saber* (FOUCAULT, 2009). Chartier, embora resista à polarização entre as noções de que o texto independe ou não de sua materialidade, constrói

seus estudos através dos meios que dão os textos a ver ou ouvir (CHARTIER, 2007).

Quando Foucault aprofunda sua definição de discurso ele faz sumir, em partes, aquilo que Chartier chama de materialidade do texto. É sabido que *A Arqueologia do saber* cria uma noção de discurso pautada naquilo que ele nomeia como materialidade do discurso. É devido à materialidade que o discurso em Foucault existe apenas enquanto acontecimento. Não se trata de um discurso a-histórico que é o mesmo na boca de um ou outro, ou em dois livros publicados com um século de diferença. Trata-se de compreender que a proposição “as espécies evoluem” não é a mesma antes e depois de Darwin (FOUCAULT, 2009).

Mas, ainda assim, a materialidade do discurso de Foucault não é a materialidade do texto de Chartier. Foucault tende a dar menos importância às formas que levam o texto ao leitor e declara, por exemplo, que “Um enunciado pode ser o mesmo, manuscrito em uma folha de papel ou publicado em um livro” (FOUCAULT, 2009, p.116). Todavia, cabe propor a combinação desses espaços onde a obra dos dois autores se distancia.

É necessário, primeiramente, levar em consideração a flexibilidade autodeclarada da possibilidade de usos da obra de Foucault. É certo que algumas categorias criadas por ele em *A Arqueologia do saber* tendem a dissolver a materialidade do texto e a tornar o discurso um tanto estático e contínuo, visão que ele próprio reviu, posteriormente. Entretanto, é possível adequar algumas das considerações realizadas nessa obra aos estudos aqui relatados, o que certamente é bastante prolífico.

O enunciado em Foucault é um conjunto de signos que estabelece relações na conjuntura onde está colocado. Para a definição de um enunciado, é necessário encontrar correlações entre o mesmo e outros enunciados ali presentes, suas margens se definem através de outros enunciados. Um grupo de enunciados pode correlacionar-se segundo regras específicas, às quais Foucault deu o nome de formação discursiva. É a necessidade da correlação com outros enunciados, segundo determinadas regras que faz do enunciado um acontecimento. Se as condições de existência forem outras, se as relações entre enunciados não forem as mesmas ou se um dos enunciados não for o mesmo, os próprios enunciados são alterados, pois o que lhes confere o status de enunciado são suas correlações.

Como visto, segundo esse raciocínio, o discurso é munido de historicidade, mas seus enunciados podem ser indefinidamente repetidos sem que o discurso seja outro, o que Foucault manifesta no exemplo do enunciado que é o mesmo no texto impresso e no texto manuscrito. Não se trata de rever o pensamento de Foucault, mas, segundo as indicações de Chartier, dar um pouco mais de atenção ao suporte material do texto. Se isso for viável, pode-se considerar que um enunciado contido em um texto pode estabelecer relações com enunciados externos a ele, sendo que, ao se alterar o suporte do texto, constroem-se relações diversas entre esses ou outros enunciados. Mas eis que surgem questões: houve alteração nas regras de enunciação, na formação discursiva? O discurso que envolve os enunciados em questão se alterou? São questões que ainda ficam por res-

ponder e exigem reflexão mais aprofundada em torno da obra de Foucault.

Ainda que haja espaço para o aprofundamento teórico da combinação do pensamento de Michel Foucault com a história da leitura, seu amplo e bem sucedido uso na historiografia demonstra sua viabilidade. Pode-se recorrer a ele, então, a fim de retornar à proposição de que os fanzines são um meio livre, onde é possível dizer tudo. Em *A Ordem do discurso*, Foucault (2011) defende que há uma série de procedimentos que visam controlar o discurso. São procedimentos que tentam impedir que se diga certas coisas e restringir as possibilidades de interpretação de um determinado texto ou fala. Há, em nossa sociedade, procedimentos externos ao discurso que o valorizam como verdade ou o excluem de uma determinada formação discursiva, são eles a proibição da palavra, a segregação do louco e a vontade de verdade. Esta última é a mais significativa, pois transpassa todas as outras; ela se constituiu entre o século VI a.C. e V a.C. e emerge quando, com Platão, a verificação da verdade passa da forma como se fala para o que se fala, da enunciação para o enunciado.

Outros procedimentos são os que Foucault classifica como internos ao discurso, também os mais utilizados pelos historiadores da leitura. Para eles um dos mais ricos é o comentário, uma vez que este é imanente às práticas de leitura e aos processos de construção do sentido de um texto. Trata-se da tentativa de restringir os significados possíveis de um texto. Comenta-se um texto maior, que é valorizado e até sagrado em uma cultura, na tentativa de se restringir seus sentidos possíveis.

Outro dos mais ricos é o autor, ao qual Foucault dedicou uma conferência publicada sob o título *O que é o autor?* (FOUCAULT, 2001) este é também referente ao processo de construção de sentido do texto, pois o que Foucault chama de função-autor restringe os discursos a uma certa coerência encontrada na obra do autor como um todo. Ainda, há a disciplina como procedimento, que define regras de formulação para que um enunciado possa ser aceito dentro da mesma.

No que se refere aos procedimentos externos, seria necessária outra espécie de estudo que pudesse demonstrar sua ação sobre os fanzines. Quanto aos procedimentos internos, é possível vê-los agindo, mas de acordo com suas clivagens. O comentário é notadamente uma ferramenta importante nessa análise já que, como visto, a transposição de textos é recorrente, seja através da colagem, seja através da transcrição. Já o autor não era, notadamente, uma figura importante nos fanzines, uma vez que raramente era citado quando da transposição de algum enunciado e nem sempre aquele que produzira o fanzine tinha interesse em assinar seu trabalho. Entretanto, quando o fazia, muitas vezes através de pseudônimos, poderia fazer nascer uma função-autor. Um autor que se repetia em diversos fanzines, em publicações que fossem reconhecidas, obtinha certa notoriedade; é o caso do já citado Flávio Calazans.

Se a manutenção de um fanzine duradouro não era necessariamente a principal referência de credibilidade, a notoriedade como autor aparece nos comentários de outros fanzines como um meio importante para tal. Mas é necessário fazer uma ressal-

va, enquanto o autor do próprio fanzine era um tanto eclipsado, a função-autor surge nesse meio através da transposição de textos maiores, quando eram reproduzidos com ou sem comentário, com pronunciada citação do autor, a fim de corroborar com uma discussão que se seguia.

Além desses definidos por Foucault, cabe ainda, como este sugeriu, buscar outros procedimentos de controle do discurso imanentes às práticas de leitura e escrita dos fanzines. Para tanto, se faz pertinente voltar à proposição da combinação da obra de Chartier com os escritos da *A arqueologia do saber*. A definição dos procedimentos de controle do discurso pode se beneficiar de um olhar aos fanzines ao nível dos enunciados. Se forem buscadas as formas como os enunciados se relacionam e suas condições de existência, possivelmente se evidenciarão os mecanismos de controle do discurso ali presentes. Será, então, possível uma análise dos discursos que circularam pelo universo dos fanzines e de quais formas se tentou controlá-los e, ainda, de como esse controle se relaciona com os aspectos materiais dos fanzines, as práticas de escrita e leitura com eles envolvidas.

Tornando ao número 1 do fanzine *Absurdo*, é possível experimentar algumas dessas considerações. Na página quatro, um quadro delimita a leitura; dentro dele se lê em um texto à mão “Cebolinha punk? Não, não é preciso se rotular para lutar por uma boa causa.” Surge logo abaixo, sem identificação, uma ilustração, que se reconhece do cartunista Maurício de Sousa. Nela, o personagem Cebolinha carrega uma placa com

a inscrição “abaixo a poluição”; sua mãe gesticula e responde “Muito bem, Cebolinha! Acho ótimo vocês fazerem uma manifestação dessas!”. A escritora inclui novamente seu comentário ao lado “A intenção é boa, mas primeiro precisamos nos conscientizar que é necessário começarmos por nós mesmos.” (grifo do original) e assina “Loira”. Abaixo surge Maurício de Sousa novamente em uma ilustração de ambos os personagens olhando para um quarto de dormir repleto de brinquedos espalhados pelo chão; a mãe de Cebolinha lhe diz “Mas primeiro o seu quarto, depois o mundo!”.

A autora transpôs elementos de outro impresso para o seu sem citar o autor original. Não seria prudente considerar que este tenha sido suprimido, uma vez que os personagens de Maurício de Sousa e seu traço eram amplamente conhecidos, de modo que o leitor provavelmente o reconheceria, o que é indicado pela maneira como a autora comenta as ilustrações citando o nome do personagem sem identificá-lo previamente. Mas a obra de Souza está decomposta, os signos que a compunham estão isolados entre si, correlacionados com outros. Os quadros com as cenas aparecem destacados da sequência original e não se pode saber se seguem a mesma ordem, se foram suprimidos outros quadros. Ademais, há novos signos inseridos na forma de comentário da autora do fanzine.

Definem-se, então novos enunciados; a imagem do personagem exibindo a placa “abaixo a poluição” certamente não enuncia o mesmo dentro de uma história em quadrinhos e no arranjo descrito aqui, que se faz dentro de um fanzine que trata de temas

como o anarquismo e o ambientalismo. Foram constituídas novas correlações com novos enunciados. Certamente, os enunciados da história em quadrinhos e do fanzine se inserem em discursos bastante diversos.

As considerações teóricas e a análise documental tem caráter um tanto preliminar e devem ainda aquilatar-se ao longo do desenvolvimento dos trabalhos de pesquisa. As citações do fanzine *Absurdo* assumiram a função de tornar menos abstratas ao leitor as constatações realizadas durante o estudo das fontes e criar a deixa para introduzir as considerações teóricas formuladas. Ele foi escolhido um tanto aleatoriamente, mas em vista de ser uma forma eficaz de exemplificar os apontamentos realizados, uma vez que reúne grande parte das características mais relevantes que compõem o aparato documental. Desse modo, este texto mais testa e apresenta a abordagem proposta do que revolve as fontes.

Espera-se que, ainda que previamente, tenha sido possível chamar a atenção dos leitores para o universo dos fanzines, um promissor objeto de pesquisa para a historiografia, em especial no que se refere ao campo da cultura. Espera-se ainda que as riquíssimas coleções de documentos que subsidiam essa pesquisa, recentemente disponibilizadas à consulta pública, ganhem maior visibilidade. E, por fim, que se tome conhecimento da abordagem que vem sendo construída para dar conta dos desafios propostos pelo objeto e que esta possa ser discutida de modo a ser continuamente aprimorada.

Referências

CHARTIER, Roger. *Textos, impressão e leituras*. In: HUNT, Lynn. **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

CHARTIER, Roger. *Do livro à leitura*. In: **Práticas de leitura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

CHARTIER, Roger. **Inscriver e apagar**. Cultura escrita e literatura. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

DARNTON, Robert. **O beijo de Lamourette**: mídia, cultura e revolução. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DARNTON, Robert. **O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa**. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henri-Jean. **O aparecimento do livro**. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso** – Aula inaugural, pronunciada no Colégio de France em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* In: **Ditos e escritos**: Estética – literatura e

pintura, música e cinema. V. III. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

MAGALHÃES, Henrique. **A nova onda dos fanzines**. João Pessoa: Marca de fantasia, 2004.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

OLIVEIRA, Antônio Carlos. **Os fanzines contam uma história sobre punks**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2006.

UMA INTRODUÇÃO POLÍTICA AOS QUADRINHOS

Oscar William Simões Costa¹

Uma *Introdução Política aos Quadrinhos* é uma obra do poeta, artista visual e professor-aposentado do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense (UFF) Moacy Cirne (1943), considerado o maior estudioso brasileiro das histórias em quadrinhos.

Partindo da premissa do filósofo francês Louis Althusser de que “não existem quadrinhos inocentes”, Cirne introduz sua obra discutindo importantes questões sobre a relação histórica entre ideologia, discurso e a linguagem sequencial das histórias em quadrinhos no Brasil e no mundo, demonstrando a relevância da consciência crítica por aqueles que se ocupam desta arte, segundo suas observações. Neste sentido, Cirne (1982, p.18) afirma que “...O discurso quadrinizado deve ser entendido com uma prática significativa e, mais ainda, como um prática social que se relaciona com processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade”.

A partir deste ponto a leitura da obra não segue uma sequencia especifica, é com-

1.Oscar William Simões Costa é Especialista em Política e Gestão Pública pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e Bacharel em Administração pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).
oscar.william@gmail.com

posta de capítulos curtos e bem construídos que tratam de temáticas diversas dentro do contexto crítico ideológico e consideradas relevantes pelo autor, como as relações de trabalho, política, sociedade, costumes, minorias (questões raciais, mulheres, grupos sociais marginalizados etc.) sobre a ótica da linguagem sequencial das histórias em quadrinhos como expressão.

Uma contribuição acadêmica valiosa desta obra que merece atenção especial é um capítulo dedicado pelo autor exclusivamente para abordar o surgimento do que ficou conhecido nos dias atuais como quadrinho alternativo ou *underground*, que naquele período de 1982 afluía como novo cenário das histórias em quadrinhos brasileiras. A exemplo de obras teóricas seminais e introdutórias no estudo de história em quadrinhos de mesma abordagem política, como *Para ler o Pato Donald* do chileno Ariel Dorfman e do belga Armand Mattelart, a obra de Cirne apresenta uma reflexão crítica valiosa dos discursos ideológicos refratários nas histórias em quadrinhos do período de abertura democrática de 1982-85, já merecendo, portanto, uma atualização que possibilite uma nova análise crítica posterior deste período sobre uma luz dos acontecimentos do séc. XXI no Brasil e no



Obra seminal de Moacyr Cirne

mundo, mas nem por isso perde sua importante contribuição acadêmica de temática tão escassa ainda nos dias atuais, embora visivelmente crescentes em trabalhos acadêmicos, como as sociais e políticas quando tratadas dentro do universo das histórias em quadrinhos.

Uma Introdução Política aos Quadrinhos

Moacyr Cirne

Rio de Janeiro: Achiamé, 1982, 118 páginas.

NORMAS DE PUBLICAÇÃO

Imaginário! é uma publicação eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos, Fanzines e Games – GP-HQG, 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 (marcadedfantasia@gmail.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 desejado 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**. 2ª 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.

Editor

Henrique Magalhães

Ilustração da capa

Paloma Diniz, rotosopia e releitura de Quino

Editoração

H. Magalhães, a partir de 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!

N. 4. Paraíba, junho de 2013

ISSN 2237-6933

Publicação do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG, do 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.

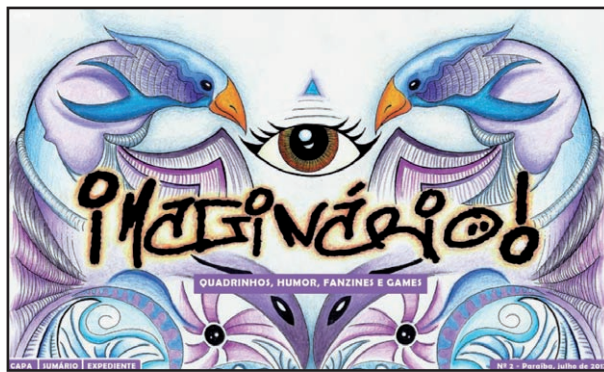
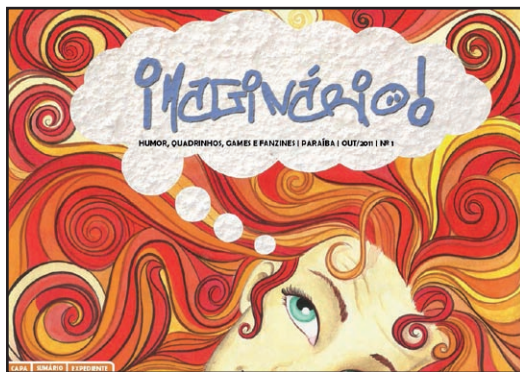
Colaboram nesta edição: Alexandro de Souza, Amaro Braga, Ana Luiza Guimarães, Eliane Meire Raslan, Ivan Carlo de Oliveira, Marcelo Bolshaw, Marco Antonio Milani, Oscar William Costa, Paloma Diniz, Renata Andrade.

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

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

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,
Elydio dos Santos Neto, H. Magalhães, Marcelo Soares e Paloma Diniz



Revista acadêmica do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games - GP-HQG, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

N. 1 - outubro 2011

N. 2 - julho 2012

N. 3 - dezembro 2013

Peça as edições eletrônicas gratuitas pelo email marcadedefantasia@gmail.com

www.marcadedefantasia.com