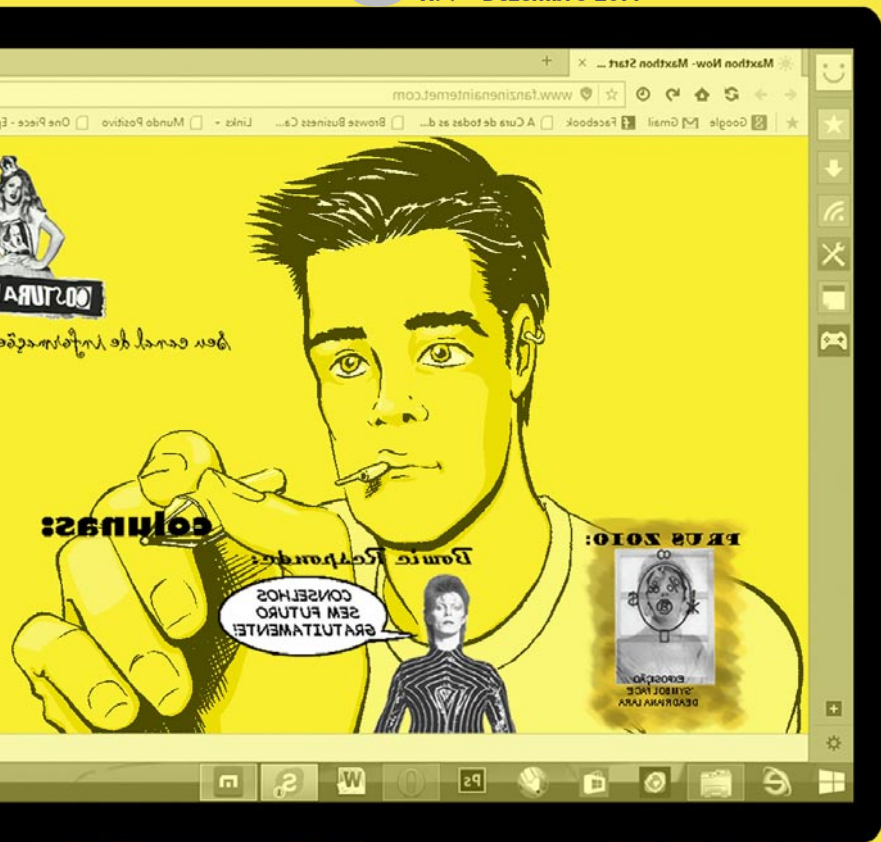


imaginário!

N. 7 - Dezembro 2014





Imaginário!

N. 7. Paraíba, dezembro de 2014

ISSN 2237-6933

Publicação do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos - GPHQ, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407

João Pessoa, PB. 58045-180

marcadefantasia@gmail.com

www.marcadefantasia.com

Conselho Editorial:

Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus - UNIMESP; Henrique Magalhães - UFPB; Marcelo Bolshaw -
UFRN; Marcos Nicolau - UFPB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos
Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro - USP;
Wellington Pereira - UFPB

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: Ana Basaglia, Daniel Baz dos Santos,
Enio Freire de Paula, Fábio Cornagliotti de Moraes,
Marcelo Bolshaw Gomes, Victor Souza Pinheiro

Editor/edição - Henrique Magalhães
Capa - Paloma Diniz

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

Esta é uma revista exclusivamente de análise, que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos dos textos e imagens pertencem a seus detentores.

SUMÁRIO

3 - Expediente

4 - Editorial

7 - O que os “princípios da nova mídia” têm a ver com os fanzines

Ana Basaglia

33 - O Pinóquio, de Winshluss, e o Pinóquio, de Collodi: um diálogo entre literatura e quadrinhos

Daniel Baz dos Santos

62 - Fotorreferência em Ex Machina: um super-herói revisita o 11 de Setembro

Victor Souza Pinheiro

91 - Tintim e os outros: o Oriente como representação nas histórias em quadrinhos “As aventuras de Tintim”

Fábio Cornagliotti de Moraes

116 - Narratividade midiática: o casamento entre texto e imagem

Marcelo Bolshaw Gomes

149 - Resenha:

Logicomix: uma jornada épica em busca da verdade

Enio Freire de Paula

156 - Normas de publicação

IMAGINÁRIO! REVISITA OS FANZINES

Com a *Imaginário!* damos destaque à produção acadêmica voltada às histórias em quadrinhos e temáticas afins, como humor, ficção científica e outras expressões da Cultura Pop ligadas à representação imagética. Por suas páginas passam reflexões balizadas de Doutores, Mestres, pós-graduandos e graduandos de todo o país, que contribuem para o enriquecimento do estudo das artes.

A matéria de capa desta edição é dedicada aos fanzines, essas publicações quase confidenciais de análise e experimentação de linguagens artísticas feitas à margem do mercado. O artigo de Ana Basaglia, especialista em Design Gráfico pela FAAP e mestranda em Design gráfico pela UAM, descreve a relação dos conceitos de novas mídias, proposto por Lev Manovich, e a influência que os computadores impõem no universo dos fanzines nos dias atuais. Este é um tema corrente no confronto entre a renitente produção impressa e as novas possibilidades trazidas pela informática aos fanzines e outras produções editoriais.

As adaptações literárias em quadrinhos é o tema abordado por Daniel Baz dos Santos, doutorando em História da Literatura (FURG), que propõe o estudo sobre a versão que o quadrinista francês Winshluss fez de *As aventuras de Pinóquio*, de Carlo Collodi. A partir da comparação entre a adaptação e o texto original, Daniel considera as peculiaridades poético-estilísticas de ambas as linguagens, reforçando a ideia de intertextualidade e interdisciplinaridade das obras.

Victor Souza Pinheiro, mestrando em Comunicação pela UFPB, investiga a utilização da fotografia na construção imagética da história em quadrinhos norte-americana *Ex Machina*, escrita por Brian K. Vaughan e ilustrada por Tony Harris. A análise se baseia nos estudos de autores como Jürgen Habermas, Joan Fontcuberta e Slavoj Žižek, apontando a transição da fotografia de registro histórico a código iconográfico dos quadrinhos.

O universo do personagem *Tintim* é trabalhado por Fábio Cornagliotti de Moraes, mestrando em História Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. O artigo analisa algumas histórias da série *As aventuras de Tintim* mirando as representações do constructo histórico que é denominado pela cultura ocidental como “Oriente”. Reforçando a crítica recorrente à obra de Hergé, o autor

busca demonstrar como o quadrinista reproduziu a ideologia europeia dominante sobre o Oriente.

Marcelo Bolshaw Gomes, Doutor em Ciências Sociais e professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN traz como tema a “narratividade midiática: o casamento entre texto e imagem”. O texto apresenta os diferentes momentos dos Estudos Narrativos destacando alguns de seus conceitos e metodologias com o objetivo é contrastá-los com as atuais narrativas transmidiáticas.

Por fim, temos a resenha de *Logicomix*, por Enio Freire de Paula, Mestre em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática pela Universidade estadual de Maringá e professor do Instituto Federal de Educação e Tecnologia de São Paulo. Para o autor, *Logicomix* é um retrospecto de fatos marcantes do século XX, à luz de uma das mentes matemáticas mais produtivas desse período: um romance histórico, uma HQ especial na História da Matemática.

Com esta edição, intencionalmente mais curta, pretendemos dar início, de forma experimental, a nova periodicidade; a *Imaginário!* passará de semestral a quadrimestral, saindo, portanto, três vezes ao ano, em abril, agosto e dezembro. Dessa forma estaremos mais presentes na “cabeceira” de nossos leitores e daremos mais espaços de publicação aos colaboradores. HM

O QUE OS “PRINCÍPIOS DA NOVA MÍDIA” TÊM A VER COM OS FANZINES

Ana Basaglia

Resumo: Este artigo pretende descrever a relação dos conceitos de novas mídias, proposto por Lev Manovich em sua obra “The language of New Media”, e a influência que os computadores impõem no universo dos fanzines nos dias atuais.

Palavras-chave: mídia; Novas Mídias; fanzine; computador; design gráfico.

Abstract: This article intends to describe the relationship of the concepts of new media, proposed by Lev Manovich in his work “The language of New Media”, and the influence that computers impose in the universe of fanzines nowadays.

Keywords: media; New Media; fanzine; computer; graphic design.

Ana Basaglia é Especialista em Design Gráfico pela FAAP, mestranda em Design pela UAM, designer gráfico.

Introdução

Na sociedade em que vivemos, marcada por oposições de diversas ordens, é natural que sejam criados, por parte daqueles que se sentem excluídos, meios de fazer circular sua voz, ocultada pelas normas sociais vigentes, ainda que em esferas restritas. É o caso dos “fanzineiros”, que tentam vencer os obstáculos impostos por um mercado editorial restrito e seletivo, e criam, distribuem e divulgam sua própria produção, o fanzine. Inicialmente feitos com poucos recursos de produção e reprodução, e atualmente apoiados pelo amplo uso dos computadores, os fanzines são uma opção, algumas vezes a única, de músicos, quadrinistas, artistas, escritores, jovens ou outras minorias, de romper o silêncio a que estão submetidos para comunicar o que julgam importante, ressignificando a si mesmos e o mundo em que estão inseridos.

Esse artigo é uma reflexão relacionando fanzine e as novas mídias, cujos conceitos foram elencados por Lev Manovich em seu texto “The language of New Media”. Pode parecer estranho à primeira vista relacionar fanzines e computadores, uma vez que os fanzines tradicionalmente são feitos de maneira artesanal, mas fato é que cada vez

mais o computador se faz presente e influente quando observamos os fanzines mais recentes.

A identidade das mídias mudou de maneira dramática depois do advento do computador. O autor dessa afirmação, o russo Manovich, atualmente professor de Artes Visuais na Universidade de Nova York, aponta o que muitos já observaram: estamos no meio de uma mudança de toda a nossa cultura perante as formas de produção, distribuição e comunicação intermediadas pelo computador; essa revolução afeta todos os estágios da comunicação e todos os tipos de mídias. Segundo Manovich (2001), existem diferenças entre a “velha” e a “nova” mídia, e ele tentou organizar uma lista dessas diferenças em uma certa ordem lógica de cinco princípios. Nem todo objeto de mídia obedece a esses princípios, eles são tendências gerais de uma cultura que está passando pelo processo de computadorização – mas como o computador tem afetado as camadas mais profundas da nossa cultura, essas tendências também se manifestam cada vez mais.

I. Fanzine

Por onde quer que se procure, a principal definição para fanzine é a contração das palavras *fanatic* (do inglês, fã) com *magazine* (revista). Fanzine seria então a “revista de fã”. Ainda que a história fale de fanzine produzido nos anos 1930, o termo só surgiu em 1940, cunhado por Russell Chauvenet, em detrimento da expressão “fanmag” usada naquele momento, para nomear as publicações artesanais sobre ficção científica de baixa tiragem e distribuição pelos Correios que começavam a pipocar nos Estados Unidos. Fanzineiro, por extensão, é quem faz fanzine.

Fanzine, ou zine, é uma publicação alternativa sem cunho comercial e geralmente amadora, feito por um ou mais editores, de produção independente e baixo custo, onde tesoura e cola costumam ser tão importantes quanto uma máquina datilográfica e uma copiadora (atualmente, os programas de editoração de textos dos computadores assumiram o lugar da máquina datilográfica). A maioria é impressa ou fotocopiada em papel sulfite e distribuída de mão em mão ou pelos Correios; são publicações dispendiosas, trabalhosas e que exigem múltiplas habilidades de seus editores.

Os fanzines são veículos amplamente livres de censura. Neles seus autores divulgam o que querem, pois não estão preocupados com grandes tiragens nem com lucro; portanto, sem as amarras do mercado editorial e de vendas crescentes. [...] Uma das mais importantes características dos fanzines é que seus editores se encarregam completamente do processo de produção. Desde a concepção da idéia até a coleta de informações, diagramação, composição, ilustração, montagem, paginação, divulgação, distribuição e venda, tudo passa pelo domínio do editor. (MAGALHÃES, 1993, p.7)

O fanzine também pode ser observado como um objeto gráfico, cujas formas e processos D.I.Y.¹ pelo qual é produzido fornecem uma boa parcela de compreensão da história do design e da cultura popular que o cerca. O fanzine tem suas peculiaridades porque é produzido por um editor solitário, o que possibilita misturar preferências pessoais a

1. Do inglês *do it yourself*, faça você mesmo, refere-se à prática de fabricar ou reparar algo por conta própria em vez de comprar ou pagar por um trabalho profissional. A prática, atualmente, engloba qualquer área de atividade humana. A partir do final da década de 1970 o princípio faça-você-mesmo se tornou profundamente associado ao anarquismo e vários outros movimentos anticonsumistas, principalmente nos casos de grande e evidente rejeição à idéia de que um indivíduo deve sempre comprar de outras pessoas as coisas que deseja ou necessita.

regras de design — e as linguagens visual e verbal que esse editor usa para alcançar seu leitor dizem muito a respeito da suas identidades (Triggs, 2010).

2. Mídia

Chamamos de “mídia” os meios de comunicação de massa, onde o livro, o jornal e a revista, o rádio, o cinema, a televisão e a internet são considerados os mais comuns. Todos eles têm como principal função comunicar, educar e entreter de diferentes formas, com conteúdos selecionados e desenvolvidos para seus determinados públicos. Mídia refere-se à adoção, no Brasil, da pronúncia inglesa para a palavra latina *media* (meios), originada da expressão *mass media* que os ingleses extraíram da locução *media communication* (meios de comunicação). Também podemos nos referir à mídia de acordo com sua origem ou maneira de atuação. Temos a *mídia impressa*, que é proveniente de material impresso (palpável e estático), como jornal ou revista. Televisão, cinema, rádio e internet compreendem a *mídia eletrônica* que alia som, imagem e transmissão de informações num equipamento alimentado por algum tipo de energia (no caso do rádio, somente o som). *Mídia alternativa* é a veiculação de conteúdo comunicativo fora dos

meios tradicionais e do circuito “oficial” de exposição das mensagens. *Multimídia* é a combinação, controlada por computador, de pelo menos um tipo de mídia estática (ou discreta: texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de mídia dinâmica (ou contínua: vídeo, áudio, animação).

Todas essas mídias podem ser entendidas como um grupo de “mídias modernas”, em contraponto ao conceito de “novas mídias”, que veremos a seguir.

3. Revolução cultural mediada pelo computador

Estamos no meio de uma mudança de toda a nossa cultura perante as formas de produção, distribuição e comunicação intermediadas pelo computador. Essa revolução afeta todos os estágios da comunicação e todos os tipos de mídia. O computador alcançou praticamente todas as formas de mídia: textos, imagens estáticas, imagens em movimento, sons e construção de novos espaços. Ele hoje faz parte das etapas para acesso à comunicação de uma forma geral, já que é capaz de participar também da aquisição, manipulação, arquivamento e distribuição de conteúdos.

Em 1800, Joseph-Marie Jacquard inventou o *tear mecânico* a partir do uso de cartões perfurados, que algum tempo depois teriam uma influência decisiva no ramo da

computação. Em 1833, Charles Babbage idealizou um dispositivo para executar operações matemáticas, chamado de *engenho analítico*². Em 1839, Louis Daguerre lança seu *daguerreótipo*³ em Paris, e tal aparelho causa uma revolução na época. Na década de 1890, as mídias modernas deram um passo à frente: imagens fixas foram postas em movimento, dando início ao cinema. Na década de 1940 foi desenvolvido um computador digital que descartava o uso do filme de 35 milímetros – alguns anos depois, o cinema se tornou “escravo” do computador. Manovich (2001) sustenta que o desenvolvimento da computação e o desenvolvimento das mídias modernas começaram praticamente ao mesmo tempo – os processadores de dados e as mídias de massa são tecnologias complementares da sociedade de massa; eles aparecem juntos e se desenvolvem lado a lado, tornando essa sociedade possível.

2. O *engenho analítico* foi um projeto de um computador mecânico moderno de uso geral, feito pelo professor de matemática britânico Charles Babbage. Foi descrito pela primeira vez em 1837, mas Babbage continuou a trabalhar no projeto até sua morte, em 1871. Por causa de questões técnicas, financeiras, políticas e legais, o *engenho* nunca foi realmente construído. Computadores de uso geral, logicamente comparáveis ao *engenho analítico*, só iriam surgir, de forma totalmente independente da pesquisa de Charles Babbage, cerca de 100 anos mais tarde.

3. O *daguerreótipo*, criado em 1839, foi o primeiro processo fotográfico a ser anunciado e comercializado ao grande público. Só foi substituído por processos mais práticos e baratos a partir da década de 1860.

Desde então, mídia e computador têm se tornado um só – todas as mídias existentes foram convertidas em dados numéricos acessíveis por computador: gráficos, imagens estáticas, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto se tornaram computáveis, ou seja, as mídias se tornaram novas mídias, e o computador se tornou um processador de mídias, mudando drasticamente a identidade dessa mídia.

4. Novas mídias

As “novas mídias” referem-se à atual fase da comunicação e das artes, que é altamente influenciada pelo uso do computador. Manovich (2001) afirma que o computador não é apenas uma forma de distribuição ou exibição de conteúdo e sim uma nova ferramenta para produção e armazenamento de novos conteúdos midiáticos. Inclusive, é possível hoje transferir todas as “velhas mídias” para o meio digital e acessá-las por meio de computadores, aumentando significativamente o acesso a todo e qualquer tipo de material de comunicação.

Os cinco “princípios das novas mídias” propostos por Manovich são: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação cultural, onde os três últimos são dependentes dos dois primeiros. Vale res-

saltar, porém, que nem todos os objetos das novas mídias obedecem a esses princípios. Eles não devem ser considerados leis absolutas, mas tendências gerais da cultura submetida à computadorização. Como essa computadorização afeta cada vez camadas mais profundas da cultura, estas tendências vão se manifestar mais e mais.

4.1 Representação Numérica

Todos os objetos das novas mídias, quando são criados no computador (ou convertidos de mídias analógicas), são compostos de códigos digitais, ou representações numéricas. Isso gera duas conseqüências:

1) As novas mídias podem ser descritas matematicamente.

2) A mídia se torna programável, ou seja, pode ser manipulada através da aplicação de algoritmos apropriados (por exemplo, podemos remover “ruídos” de uma fotografia, melhorar o contraste, localizar as bordas das formas, ou alterar suas proporções).

A conversão de dados contínuos em representação numérica é chamada de *digitalização*, e consiste em duas etapas: a *amostragem* (ou *sampling*, que é quando os dados são amostrados, na maioria das vezes, a intervalos regula-

res, tal como a grelha de pixels usado para representar uma imagem digital) e a *quantificação* (ou *quantified*, que é a atribuição de um valor numérico elaborado a partir de um intervalo definido).

4.2 Modularidade

Este princípio também pode ser chamado de estrutura fractal das novas mídias. Semelhante a um fractal, objeto geométrico que pode ser dividido em partes, cada uma das quais semelhantes ao objeto original, os elementos das mídias podem ser associados em um grupo “maior”, mas cada um mantém sua identidade, sua independência — e por causa dessa independência, eles podem ser modificados a qualquer momento sem que a estrutura principal sofra grandes mudanças.

A World Wide Web⁴ é completamente modular, pois consiste de numerosas páginas *web*, que por sua vez consistem de elementos de mídia separados (imagens, textos, vídeos), que podem ser acessados individualmente. Normalmente

4. A World Wide Web, também conhecida como *web* ou *www*, é um sistema de documentos (vídeos, sons, hipertextos e/ou figuras) em hipermídia que são interligados e executados na internet. A tradução literal de “world wide web” é “teia em todo o mundo” ou “teia do tamanho do mundo”, e indica a potencialidade da internet, capaz de conectar o mundo.

nós pensamos nos elementos como pertencentes a cada website, mas essa é apenas uma convenção, reforçadas pelos navegadores⁵ comerciais. Outro bom exemplo desse conceito de modularidade é o *blog*,⁶ onde é possível inserir e publicar textos, imagens, fotos e vídeos; para formarem o *blog*, eles estão associados, mas cada um é independente, e assim é possível alterar, remover ou acrescentar qualquer um deles sem comprometer toda a estrutura do *blog*. Ou seja, o objeto de uma nova mídia é composto de partes independentes, que por sua vez, consistem em pequenas partes independentes e assim por diante até chegarem aos “átomos” – pixels, pontos 3D ou caracteres.

5. Um *navegador*, também conhecido pelos termos em inglês *web browser* ou simplesmente *browser*, é um programa de computador que habilita seus usuários a interagirem com documentos virtuais da internet.

6. *Blog* é uma palavra originada do termo *weblog*, resultante da justaposição das palavras da língua inglesa *web* e *log*. (*log* é utilizado para designar o registro de atividade ou desempenho regular de algo). Numa tradução livre podemos definir *blog* como um *diário online*. *Blogs* são páginas da internet onde regularmente são publicados diversos conteúdos, dedicados a um assunto específico ou de âmbito bastante geral, mantidos por uma ou várias pessoas e normalmente com espaço para comentários dos seus leitores.

4.3 Automação

Os dois princípios anteriormente abordados permitem que algumas operações que envolvam a criação de mídia, sua manipulação e acesso, sejam automatizados — e, com isso, parte da intencionalidade humana pode ser removida do processo criativo. Segundo Manovich, existem dois níveis de automação:

1) Automação de baixo nível — aquela onde nem todas as ações são programáveis, por exemplo: editores de imagens, menus, processadores de textos e layouts gráficos.

2) Automação de alto nível — aquela que requer um computador para entender os significados empregados nos objetos que estão sendo gerados, ou seja, suas semânticas, por exemplo: os jogos de computador.

Uma área submetida à crescente automação é o *acesso* à mídia. A mudança para os computadores como um meio de armazenar e acessar grandes quantidades de material de mídia (como os “recursos de mídia” armazenados nos bancos de dados de agências de fotografias ou os conglomerados de entretenimento globais), criou a necessidade de encontrar formas mais eficientes para classificar e buscar objetos de mídia. Nossa sociedade moderna acumulou uma quantidade sem precedentes de materiais de mídia (arqui-

vos de fotos, de vídeos, de áudio) desde que desenvolvemos as câmeras fotográficas, as filmadoras, os gravadores etc. A automação do acesso a toda essa mídia tornou-se a próxima etapa lógica do processo que tinha sido posto em movimento quando a primeira fotografia foi tirada. O surgimento de novos meios de comunicação coincide com esta etapa de uma sociedade de mídia, tanto em relação ao acesso e reutilização de objetos de mídia existentes, como em relação à criação de novos objetos.

4.4 Variabilidade

Um objeto de uma Nova Mídia não é algo fixo, pode existir em infinitas versões. Variabilidade é o princípio da remixagem, da recombinação; princípio segundo o qual você pode tornar qualquer conteúdo variável. Com a variabilidade, não somente o conteúdo é variável: os elementos da mídia também podem ser atualizados/recombinados (e muitas vezes sem nenhuma ação do usuário). Um exemplo são os softwares antivírus ou as páginas de internet que são atualizadas constantemente.

O princípio da variabilidade exemplifica como, historicamente, as mudanças nas mídias tecnológicas são correlacionadas com a mudança social. Na sociedade industrial

de massa todos deveriam apreciar os mesmos bens e ter as mesmas crenças; na sociedade pós-industrial, todo cidadão constrói seu próprio estilo de vida e “seleciona” sua ideologia entre diversas escolhas.

Pode-se citar também a *escala*, um caso específico de variabilidade na qual diferentes versões do mesmo objeto podem ser geradas em vários tamanhos e níveis de detalhe (exemplo: ícones de imagens; zoom de câmeras digitais). Um bom exemplo desse conceito são os livros que são adaptados para filmes, e então para jogos de computador e celulares, roupas, produtos escolares, produtos de higiene, marcas de comidas etc.

4.5 Transcodificação

A organização numérica e a estruturação das informações de acordo com a lógica do computador possibilitam que os objetos produzidos nesta nova mídia sofram processos de alterações em sua estrutura, como mudança de tipo de arquivo, tamanho do arquivo etc. No jargão das novas mídias, “transcodificar” algo é convertê-lo em outro formato. Por exemplo, quando se grava um filme de fita cassete para assistir no aparelho de DVD, ou quando um

capítulo da novela é transposto para um vídeo no canal do Youtube⁷.

Esse princípio é uma outra abordagem do primeiro princípio e merece atenção por seus amplos significados.

Ao transcodificar as informações, o computador *altera* sua estrutura organizacional, adequando-a à sua própria estrutura. Manovich afirma que, assim, as novas mídias são compostas de DUAS CAMADAS: uma *camada cultural* (com categorias como composição e perspectiva, história e enredo, trama etc) e uma *camada computacional* (com categorias como classificação e emparelhamento, função e variável etc). Como as novas mídias são criadas, distribuídas e guardadas pelos computadores, pode-se esperar que a lógica computacional influencie cada vez mais a camada cultural dos objetos dessas mídias.

Além disso, a camada computacional não é estática — muda rapidamente ao longo do tempo, desenvolvendo-se a partir da própria relação com a camada cultural. As ca-

7. O termo *youtube* vem do inglês *you*, que significa *ocê*, e *tube* que significa *tubo* ou *canal*, mas é usado na gíria para designar *televisão*. Assim, o significado do termo *youtube* é algo próximo de *ocê transmite* ou *canal feito por você*. A ideia do site é idêntica à da televisão, em que existem vários canais disponíveis, com a diferença de que os canais são criados pelos próprios usuários, que podem compartilhar vídeos sobre os mais variados temas, e estão disponíveis para qualquer pessoa que queira assistir ou comentar.

madras se influenciam mutuamente, compondo uma nova *cultura computacional* — uma mistura de significados humanos e computacionais, dos modos tradicionais pelos quais a cultura humana modelou o mundo e dos meios próprios que o computador tem para representá-lo.

4.6 Atualizando os conceitos

Poucos anos após a publicação do livro onde compila seus conceitos sobre as novas mídias, compreendidas essencialmente como manifestações artísticas baseadas no computador, Manovich observou que elas passaram rapidamente da periferia cultural para seu centro: o que surgiu das interações básicas de jogadores individuais solidificou-se, amadureceu e adquiriu formas institucionais (especialmente nos Estados Unidos). E ele foi além:

As novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para *distribuição e exposição*. Portanto, a internet, os sites, a multimídia de computadores, os jogos de computadores, os CD-ROMs e o DVD, a realidade virtual e os efeitos especiais gerados por computador enquadram-se todos nas novas mídias. Outros objetos culturais que usam a computação para a produção e o ar-

mazenamento, mas não para a distribuição final — programas de televisão, filmes de longa metragem, revistas, livros e outras publicações com base no papel etc. —, não são novas mídias. (Manovich, 2005, grifos nossos)

Manovich alertou seus leitores para três questões que considera importante refletir:

1) A cada ano, a definição sobre “novas mídias” precisa ser revista, quando mais alguma parte da cultura se vale da computação para distribuição.

2) É possível supor que vai chegar um momento em que a maioria das formas de cultura irá usar a distribuição por computador, logo, essa definição perderá qualquer especificidade.

E principalmente:

3) Essa definição não fala nada a respeito da *estética* do que está sendo distribuído pelos computadores — sites, jogos de computador, realidade virtual possuem algo em comum pelo fato de serem expressos por meio de um computador? Se sim, vale a pena usar a expressão “nova mídia” como uma categoria teórica útil, do contrário, cairá em desuso, afinal, *tudo será nova mídia*.

5. Fanzines e a influência dos computadores

Apresentamos a seguir algumas reproduções de fanzines para podermos refletir sobre a influência dos computadores na sua confecção, todas reproduzidas a partir do livro *Fanzines* (Triggs, 2010).

As Figuras 1 e 2, a seguir, são do fanzine “Sniffin’ glue”⁸ (op. cit., p. 50), que é considerado o primeiro fanzine punk inglês e foi editado durante os anos 1976 e 1977. Esse fanzine, de estética agressiva, teve 14 edições e era composto por textos datilografados e manuscritos, cartuns e colagens com fotografias. Sua primeira edição era identificada como um fanzine que falava de música e assuntos relacionados “para punks”, com tiragem de apenas 50 exemplares, mas as edições subsequentes tinham pretensões de público mais abrangente (“para garotas”, “para a ‘new wave’”, “para um grupo de idiotas sangrentos”, “para tolos e surfistas” etc.), chegando a distribuir 15.000 exemplares. Todas as capas desse fanzine possuíam diagramação semelhante: um cabeçalho manuscrito com o título e algumas palavras provocativas (sobre o público-alvo ou sobre o objetivo editorial daquela edição), uma imagem (desenho ou fotogra-

8. *Cheirando cola*, em tradução livre.

fia) centralizada ocupando quase toda a página, algumas interferências gráficas sobre essa imagem, e outra chamada manuscrita na parte inferior. Podemos afirmar, mesmo olhando apenas para esses 2 exemplares, que o uso dos computadores não influenciava a estética desse fanzine, inclusive porque o uso do computador como um editor pessoal ao alcance de todos só foi possível alguns anos depois, após o lançamento dos computadores da Apple, na década de 1980.



Fig. 1: reprodução do fanzine “Sniffin’ glue”

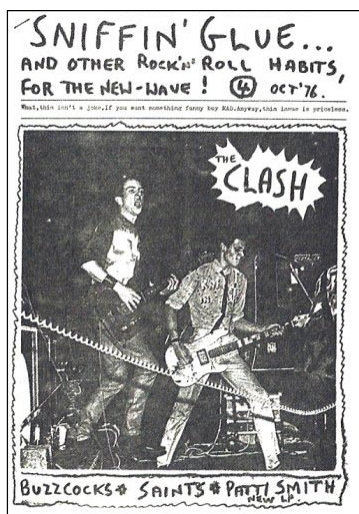


Fig. 2: reprodução do fanzine “sniffin’ glue”

O fanzine a seguir (Figura 3, op. cit., p. 60) também é inglês, publicado no final dos anos 1970, e comparava o movimento punk ao movimento Dadá⁹. Podemos observar nessa imagem a influência do layout dos jornais, pela disposição dos textos em colunas, e uma certa sensação de “escola de arte”, pelas intervenções visuais desenhadas. Ainda que a elaboração desse fanzine seja artesanal, já é possível perceber uma certa influência gráfico-visual advinda do uso (ou da influência do uso) da tecnologia disponível na época, mas não do uso do computador em si.



Fig. 3: reprodução de fanzine inglês

9. O movimento Dadá foi um movimento artístico da chamada vanguarda artística moderna iniciado na Suíça, em 1916, formado por um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos. Embora a palavra *dada* em francês signifique “cavalo de madeira”, sua utilização marca o *non-sense* ou falta de sentido que pode ter a linguagem (como na fala de um bebê). Para reforçar esta ideia, estabeleceu-se o mito de que o nome foi escolhido aleatoriamente, abrindo-se uma página de um dicionário e inserindo um estilete sobre ela, de forma a simbolizar o caráter antirracional do movimento, claramente contrário à Primeira Guerra Mundial e aos padrões da arte estabelecida na época. Em poucos anos o movimento alcançou, além de Zurique, outras cidades europeias e norte-americanas.

O fanzine “Rockrgrl” (Figura 4, op. cit., p. 119) circulou de 1995 a 2005 e foi dedicado às mulheres na música, independente de subcategorias. Ele começou como um fanzine fotocopiado em preto-e-branco, e passou a circular no formato colorido após 4 anos de existência. Criado e produzido por uma norte-americana, sua tiragem alcançou 20.000 exemplares em 2002 e chegou a ser distribuído fora dos Estados Unidos. Aqui podemos perceber nitidamente a influência do computador na confecção do fanzine: na disposição alinhada e reta das chamadas, no uso variado de tipos (que são, em última análise, *oferecidos* prontos pelos computadores, e não *desenhados* pelo criador do fanzine), na

ilustração de traços limpos e sem excessos. Ainda que não tenhamos dados disponíveis, é legítimo deduzir que esse fanzine tenha sido todo produ-

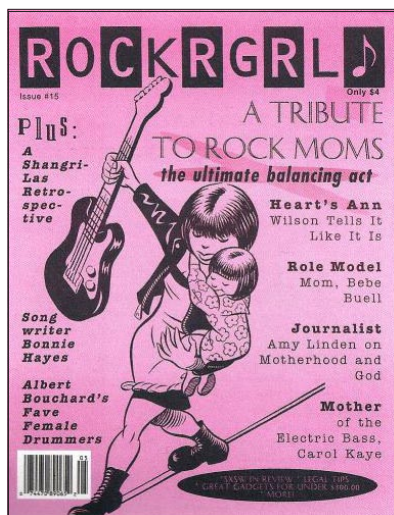


Fig. 4: reprodução do fanzine “Rockrgrl”

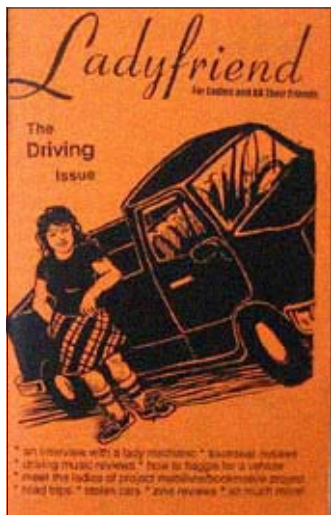


Fig. 5 e 6: reprodução do fanzine “Ladyfriend”

zido com o uso de programas de editoração (como Adobe PageMaker ou QuarkXPress, programas muito populares nessa época) e certamente sofreu influências e limitações impostas por essa opção.

As próximas imagens são de um fanzine chamado “Ladyfriend” (Figura 5 e 6, op. cit., p. 197) que celebrava o universo feminino segundo sua editora, uma artista visual norte-americana, e circulou de 1999 a 2007. Esse fanzine começou sua distribuição no papel (10 edições, ver Figura

5), mas logo migrou para a internet¹⁰. Na comparação das imagens lado a lado, é possível observar a enorme influência do uso do computador na confecção do “Ladyfriend em sua versão digital (Figura 6): o fanzine deixa de ser construído de acordo com as preferências visuais de sua criadora e precisa se adaptar às ferramentas disponíveis para a publicação de um *blog*.

Conclusão

Ainda que os pesquisadores acreditem que vai chegar um momento em que a maioria das formas de cultura terá sua distribuição e exposição feita por meio de computadores a partir do advento das novas mídias, não nos parece ser esta a questão que verdadeiramente importa refletir quando se trata de fanzines. Como outras áreas da cultura, o zine, enquanto manifestação midiática e independente de uma pessoa ou um pequeno grupo de editores, já apresenta influências sofridas pelo uso dos computadores, seja na sua

10. É necessário apontar que nos anos 2000 a comunidade de fanzines passou por um período de grande euforia, com muitos títulos abandonando o papel e migrando para a internet, os chamados “e-zines”. Essa euforia parece ter arrefecido, pois o papel guarda um amor tátil e tem seu lugar garantido nas mãos dos leitores que apreciam as possibilidades gráficas que só a celulose permite.

confeção, seja na sua linguagem gráfica, ou ainda na sua distribuição, e esse caminho não parece ter volta mesmo. A natureza caótica e a intensidade visual das páginas fotocopiadas dos primeiros fanzines começaram a desaparecer. Somando a esse cenário a afirmação de Poynor (2010), de que estamos vendo e fazendo um design gráfico pós-moderno em nosso mundo contemporâneo, vivenciando um design com uma expressiva variedade de opções, de estilos informais referenciados no vernacular a formas virtuosas de criação de imagens digitais, eis aqui o ponto que interessa: fazer fanzine sem questionar a influência dos computadores está produzindo exemplares maçantes, amorfos, empastelados, a maioria com características visuais semelhantes. O fanzine sempre foi um espaço de crítica e resistência aos padrões estabelecidos, mas aparentemente essa nova estética apresentada pelos zines contemporâneos não têm condição de manter sua independência, autoria, experimentação gráfica, características tão caras a esse universo, a menos que as pessoas que os fazem exercitem seu olhar crítico, mantenham uma certa distância da padronização vista nos produtos culturais computadorizados, e mantenham sua produção, ou parte dela, de maneira artesanal.

Referências bibliográficas

MAGALHÃES, H. *O que é fanzine*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

MANOVICH, L. What is new media? In: MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, L. (Org.) *O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.

POYNOR, R. *Abaixo as regras: design gráfico e pós modernismo*. Porto Alegre: Bookman, 2010.

TRIGGS, T. *Fanzines*. United Kingdom: Thames & Hudson, 2010.

O PINÓQUIO, DE WINSHLUSS, E O PINÓQUIO, DE COLLODI: UM DIÁLOGO ENTRE LITERATURA E QUADRINHOS

Daniel Baz dos Santos

Resumo: O presente trabalho parte de noções contemporâneas envolvendo a adaptação de obras literárias em quadrinhos para pensar a versão que o quadrinista francês Winshluss fez de *As aventuras de Pinóquio*, de Carlo Collodi. Após a leitura do texto original e do adaptado é possível pensar nas peculiaridades poético-estilísticas de ambas as linguagens, assim como iluminar esta que é uma das discussões contemporâneas mais decisivas no terreno da intertextualidade e interdisciplinaridade.

Palavras-chave: Adaptação literária em quadrinhos, Quadrinhos europeus, literatura infantil.

Resumen: El presente trabajo parte de nociones contemporâneas con respecto a la adaptación de obras literarias

Daniel Baz dos Santos é doutorando em História da Literatura (FURG)

en comics para pensar la versión que el historietista francés Winshluss hizo de *As aventuras de Pinóquio*, de Carlo Collodi. Posteriormente a la lectura del texto original y del adaptado es posible pensar en las peculiaridades poético-estilísticas de los dos lenguajes, como también aclarar esta que es una de las discusiones contemporáneas más decisivas en el plan de la intertextualidad y de la interdisciplinariedad.

Palabras-clave: Adaptación literaria en historietas, comics europeos, literatura infantil.

A relação entre literatura e quadrinhos: múltiplos desdobramentos

Literatura e quadrinhos são em essência mais semelhantes do que divergentes: tratam-se, antes de tudo, de duas formas narrativas. Felizmente, cada vez mais estamos deixando de considerar as narrativas gráficas como a antessala (GARCÍA, 2012, p. 25) das leituras mais “sérias” e passando a avaliá-las dentro de seu potencial sígnico-artístico. Ao lado dessa conquista cada vez mais consensual, passa-se a encarar a adaptação não mais como um fenômeno menor, visto à sombra do “original”, mas, graças a

esforços de teóricos como Linda Hutcheon, interpreta-se a obra segunda dentro de suas especificidades, respeitando-a enquanto entidade formal, criativa e processual (HUTCHEON, p. 29-30).

Sendo assim, para uma abordagem da ressignificação dos itens literários pela linguagem dos quadrinhos é necessário articular os conceitos que a definem. Podemos considerar que indícios do discurso quadrinístico sempre foram percebidos em nossa civilização, opinião compartilhada por Eisner (2005), Moya (1977), Luyten (1995), entre outros. No entanto, estes mesmos autores trabalharam em prol de uma atualizada conceituação do que definiriam os quadrinhos. Em *Quadrinhos e arte sequencial*, Will Eisner inaugura o termo “arte sequencial” que se popularizaria nos anos seguintes e ajudaria a desacostumar o olhar preconceituoso dos demais intelectuais. Sua reflexão é repensada por Scott McCloud, que especifica um pouco mais a definição de “história em quadrinhos”, enfatizando a justaposição entre os quadros e o espaço da sarjeta, exposição que também foi repensada por Santiago García, autor que, dentre outras contribuições, repara nas diferenças de nomenclaturas presentes em inúmeros países para um mesmo código artístico: “banda desenhada” (Portugal), “mangá” (Japão), fumetti, (Itália), bildeschichte (Alemanha), além

de “quadrinhos”, “história em quadrinhos”, “gibi”, “novela gráfica”, alcunhas brasileiras utilizadas para uma mesma forma de expressão. Esta indefinição taxonômica é emblemática de uma linguagem que ainda tenta conquistar seu espaço dentro da produção cultural, o que explica a necessidade destas reflexões conceituais. Contudo, explorando-se o melhor de cada definição, percebendo suas limitações e contribuições, pode-se abordar a linguagem quadrinística pelo que ela tem de particular, ou seja, os balões, as onomatopeias, a sarjeta, a justaposição dos quadros (sem excluir outros fenômenos do tipo das charges), o sincretismo de verbo e imagem etc., elementos que garantem sua autonomia em relação às demais artes.

Em sintonia com a defesa das especificidades das histórias em quadrinhos, Lielson Zeni, pensando a natureza das adaptações, no ensaio “Literatura em quadrinhos”, defende que

As produções em quadrinhos baseadas em obras literárias devem ser avaliadas por seu valor como arte autônoma, e não à sombra da produção original. Podemos, entretanto, aproveitar a proximidade dessas adaptações e do texto que lhe serviu de base para buscar uma leitura diferenciada, uma outra visão da obra literária. (ZENI, 2009, p. 127).

A postura do teórico abre, portanto, duas possibilidades de abordagem. A primeira tenta demonstrar o valor estético da adaptação (vista como obra), enquanto a segunda considera a transposição em quadrinhos enquanto uma leitura possível do texto primeiro, pertencendo àquilo que Hans Robert Jauss chamaria de “história dos efeitos” de determinado texto. Em seguida, o autor relata um breve histórico da parceria entre os dois universos, marcado pela coleção *Classic Illustrated* na década de 1940, série que iria inspirar muitas outras depois dela. Para enfatizar o valor intrínseco da adaptação, Zeni propõe a atividade comparativa entre muitas versões, trabalho que pode nos ajudar a perceber as estratégias linguísticas que tiveram êxito em cada exemplar, assim como realça o trabalho criativo sobre os aspectos “lacunares” da obra original, passíveis de interpretação e apropriação.

O grande número de versões de obras literárias em quadrinhos na produção atual é pensado por Gonçalo Jr., que, no livro *Revolução do gibi*, relata um renascimento das adaptações entre nós, principalmente devido à “[...] inclusão de obras em quadrinhos no PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola), do governo federal.” (RAMOS, 2012, p. 243). Tal incentivo proporcionou a publicação desenfreada de obras baseadas em textos literários, o que acarretou

na heterogeneidade qualitativa dos trabalhos, justificando um olhar mais crítico sobre o fenômeno que procure separar os verdadeiros talentos dos oportunistas.

De qualquer forma, em certas opiniões mais pessimistas, história em quadrinhos e literatura são associadas naturalmente em contextos como o brasileiro, conclusão a que chega Moacyr Cirne em *A explosão criativa dos quadrinhos*:

Os quadrinhos brasileiros, na totalidade, se prendem à tradição literária, quer pela nossa formação bacharelística, quer pela rotineira literatice de nossa vivência intelectual. Com raras exceções, os autores nacionais estão vinculados ao humor festivo da imprensa diária ou semanal: Ziraldo (*The super-mãe*), Henfil (*Os dois fradinhos*), Jaguar (*Chopnics*).” (CIRNE, S/D, p. 47)

Perpassa o comentário de Cirne outra forma de explorar a ligação de ambas as linguagens, visto que muitos dos paradigmas retóricos explorados pelos quadrinhos foram desenvolvidos no campo literário, ainda que o valor deste não possa servir por si só na avaliação dos gibis.

Há que se considerar também a problemática estilística inerente à reinvenção de clássicos, principalmente aque-

les que causaram um impacto linguístico decisivo, ou seja, textos consagrados na linguagem literária pela forma como remodelaram suas principais convenções. Para Anchieta Fernandes, que escreveu o provocativo ensaio “Literatura & quadrinhos: do verbal ao iconográfico”, uma forma de lidar com a condição menosprezada dos quadrinhos, devido à sua ligação com a indústria cultural e com a distribuição de massas, seria justamente a da adaptação de grandes obras da literatura, como *Ulisses* e *Grande Sertão: veredas* (FERNANDES, 1976, 30-31), organizando de forma sincrética o popular e o essencialmente “intelectual”:

Podemos encontrar, aliás, núcleos de comparação em alguns casos. Para Augusto de Campos o *Finnegans Wake* é um desenho circular; será possível transpô-lo para os quadrinhos, cada página como um único plano/quadro circular? Ao barroquismo de Guimarães Rosa poderia ser associado o barroquismo de *Tarzan*? A indicação das cores, por capítulo, no roteiro de *Ulisses* (de Joyce), está na mesma linha de preocupação da metacor em *Jodelle*: o contraste pela aplicação de cores muito vivas? (FERNANDES, 1976, p. 31).

O autor ainda conclui, imaginando uma nova forma de conexão entre as duas modalidades narrativas, que os qua-

drinhos possam ser uma evolução do romance, finalizando uma linhagem que se apresentaria no seguinte esquema: épica – romance – quadrinhos. Nas palavras do autor, “[...] temos que os quadrinhos podem ser a nova trilha do romance, em uma espécie de nova literatura, o gênero dos gêneros por excelência.” (FERNANDES, 1976, p. 42). Por fim, atualmente têm-se contribuições ainda mais ousadas pensando os limites de adaptação entre uma linguagem e outras, das quais se destaca a proposta de Rafael Soares Duarte a respeito da poesia. No ensaio “História em quadrinhos e poesia”, o autor defende que a sarjeta funcione da mesma forma que o espaço em branco entre os versos, além de defender que a exploração rítmica e visual de certo tipo de poesia (principalmente a partir das vanguardas, com destaque para os caligramas) possam se associar à maneira pela qual os quadros são dispostos na página.

Contamos hoje, portanto, com um espectro bastante amplo de formas de interconexão entre as duas linguagens, arcabouço teórico-crítico que nos permite lançar um olhar para as transformações do signo literário em quadrinhos e a influência da linguagem gráfica nele. Tal diálogo é sentido, mas apropriadamente quando a obra adaptadora transgredir certos preceitos que estão na base da obra adaptada. É o que acontece na premiada versão *Pinóquio*, de

Winshluss. Nas próximas páginas, portanto, proporemos uma leitura atualizada do clássico de Collodi em diálogo com esta subversiva versão lançada em 2012, exercício que permite demonstrar como ambas têm mais em comum do que poderíamos supor em uma leitura mais apressada.

O Pinóquio de Collodi

Em 1881 começa a ser publicado em jornal infantil aquele que em 1893 se tornaria, na forma de livro, um dos maiores clássicos recentes da literatura ocidental. *As aventuras de Pinóquio*, de Carlo Collodi (pseudônimo de Carlo Lorenzini), é um marco. Audaz, é construído tendo como base certas constantes da literatura infantil, principalmente o caráter moralista e a unilateralidade pedagógica que este tipo de ficção possui, mas extrapola este limite com a construção de uma consciência malandra e ambivalente demais para se contentar com um padrão ético exclusivo, pondo-se em relação dialógica com o tradicional conceito:

A literatura infantil é uma comunicação histórica (= localizada no tempo e no espaço) entre um locutor ou um escritor-adulto (= emissor) e um destinatário-criança (= receptor) que, por definição, ao longo do período considerado, não dispõe senão de

modo parcial da experiência do real e das estruturas linguísticas, intelectuais, afetivas e outras que caracterizam a idade adulta (...) Ela pode não querer ensinar, mas se dirige, apesar de tudo, a uma idade que é a da aprendizagem e mais especialmente da aprendizagem linguística. O livro em questão, por mais simplificado e “gratuito” que seja, aparece sempre ao jovem leitor como uma mensagem codificada que ele deve decodificar se quiser atingir o prazer (afetivo, estético ou outro) que se deixa entrever e assimilar ao mesmo tempo as informações concernentes ao real que estão contidas na obra. (...) Se a infância é um período de aprendizagem, (...) toda mensagem que se destina a ela, ao longo desse período, tem necessariamente uma vocação pedagógica. (SORIANO, 1975, apud COELHO 1997, p. 27).

O sentimento de aprendizado inerente ao gênero surgirá em *As aventuras de Pinóquio* por intermédio da exploração de um tema fascinante, os autômatos, e sua instigante relação com a essência do ser humano, precedido nisso por outros clássicos do tipo do monstro de *Frankenstein*, da boneca Olívia de *O homem de areia*, e sucedido pelo homem de lata de *O mágico de Oz*, pela boneca Emília, de Lobato, entre outros. Pinóquio é um pedaço de pau animado (e é fundamental notar que ele já possui vida antes

de possuir forma humana) encontrado por mestre Cerejo e apresentado a seu amigo Geppetto, em busca de material para fazer um fantoche. Após a construção do sagaz autômato, começa um percurso de inúmeras aventuras, demonstrações episódicas da transformação do boneco em menino, trajetória alegórica do que seria o ser humano e, principalmente, do que a sociedade pensa sobre a formação do homem. Dessa maneira, o processo de humanização e de socialização é o centro do texto de Collodi.

Uma das facetas destas temáticas se manifesta na forma como os personagens se relacionam com a lei. Sendo assim, um dos tópicos centrais da literatura infantil, isto é, cuidar de um novo fenômeno (infância)¹ surgido no seio da sociedade burguesa, se relaciona com os aparelhos repressores da sociedade, que podem ser representados pelo núcleo familiar, ou por outros tipos de contenção da individualidade. A respeito disso, Sonia S. Khéde afirma:

A singularidade do gênero literário infantil estaria justamente na sua indiscutível complexidade histórica, responsável, também, pelas inúmeras nuances ideológicas que entrecortam seus textos... Os con-

1. A respeito disso, ver: FOUCAULT, Michel. Aula de 03 de março de 1982 e Aula de 17 de março de 1982. In: *A hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 427-447/501-530.

tornos do gênero já estão definidos, embora necessitem ainda de muita reflexão. É indiscutível que, por ter nascido essa literatura sob o signo da sociedade burguesa, veja na criança uma das formas de consolidação da norma familiar. Em consequência, seu discurso se reveste de um autoritarismo presente sob a forma pedagógica, lúdica e moralista... Mesmo nas produções contemporâneas a relação de autoridade se faz presente (KHÉDE, 1986, p. 9).

O percurso do boneco de pau se baseará nas inúmeras transgressões feitas pelo protagonista, que se recusa a obedecer aqueles que o circundam, com especial talento para aborrecer seu criador. Já na sua primeira – de muitas – travessuras, Pinóquio faz Geppetto ser preso, injustamente. Durante sua aventura, ele também será várias vezes detido pela lei, num exercício de privação e ganho da liberdade que, muitas vezes, independe da correção de sua conduta. A ambiguidade do estado de direito se plasma na oscilação entre punição merecida e punição aleatória que rege as consequências dos atos de Pinóquio. Seu caráter questionável, de “malandro sabido”, como diz o grilo falante (COLLODI, 2012, p. 130) se popularizou pela ênfase dada na mentira, principalmente a partir da adaptação animada da Disney. Contudo, os episódios envolvendo o nariz são

pouco incidentais, ocorrendo apenas duas vezes e sempre relacionadas a lorotas contadas para a sua fada protetora (a primeira ocorrência surge na página 143).

É impossível entender as trapaças, malandragens e ludíbrios do boneco sem relacioná-las com o posterior arrependimento que se segue a todos estes atos. O caráter ambivalente de sua conduta, que pende do erro para o arrependimento, do arrependimento para o erro, simula a adaptação tortuosa da vida em sociedade, funcionando como metáfora da nova cidadania italiana (o período histórico da obra é o da unificação da Itália), mas também análogo a qualquer processo de humanização, visto que enfatiza a metamorfose mais importante, ou seja, aquela que ocorre de dentro para fora. Pinóquio tem dois caracteres conflitantes e convivendo. Duas feições que oscilam na medida em que ele se torna consciente da responsabilidade de seus atos.

Além disso, é importante notar que nunca são os conselhos alheios, mas a decisão individual do sujeito que lhe permite adentrar os caminhos do “certo” e do “errado” e compõe sua jornada em direção da definitiva metamorfose. Nesse sentido, o grilo original é muito mais interessante, pois lida justamente com esta dimensão ambígua do boneco. Ao surgir como a consciência do herói, o peque-

no animal falante é assassinado pelo furioso autômato de madeira, irritado com as inúmeras censuras que o inseto lhe direcionara. Os conselhos do animal de nada adiantam, mostrando que não é o que o outro determina, mas as escolhas “pessoais” que podem fazer Pinóquio “acostumar-se a ser um menino de bem” (COLLODI, 2012, p. 209). Assim como o pedaço de pau já tinha vida antes de ter forma de um menino, o direito à existência não é imanente ao homem, mas efeito de conquista e formação. Por isso, é somente ao reencontrar a fada e descobrir que não vai crescer que o herói deseja se tornar homem finalmente (COLLODI, 2012, p. 208).

Aqui, surge uma série de contradições que moldam o caráter do boneco de madeira. Todos dizem, por exemplo, que um verdadeiro menino gosta de estudar, mas seus colegas de classe são “verdadeiros meninos” e abominam o estudo (COLLODI, 2012, p. 223). Assim, Pinóquio passará por outros tipos de metamorfoses até entender o que realmente é ser um indivíduo humano. Transformar-se-á em cachorro (conhecendo assim a bestialidade), em enforcado (para aprender o sentido da morte), entre outras situações. No “país dos folguedos” se transforma em burrico, maldição que assola meninos preguiçosos e irresponsáveis. E, somente ao realizar a derradeira boa ação de entregar seu

dinheiro para a fada necessitada, poderá finalmente se tornar um menino (COLLODI, 2012, p. 341).

Mesmo os espaços pelos quais Pinóquio cruza atestam os horizontes móveis do mundo e as amplas possibilidades de escolha do sujeito. Sua peregrinação picaresca passa pela pequena aldeia perto da casa de Geppetto, arcaica e campestre. Depois, o boneco visita a cidade dos pega-trouxas, em que o mundo é às avessas, o teatro de Manjafogo, a ilha das abelhas operárias, e o já citado país das brincadeiras. A profusão de lugares reforça o ideal ambivalente do aprendiz de Pinóquio, além de ser comum a todo tipo de prosa “picaresca”, como Ítalo Calvino, no ensaio que complementa a edição, já nota lucidamente. Um dos objetivos de Pinóquio e motor de suas aventuras é a perda/ganho de dinheiro, seja por trapaça (o gato e a raposa lhe enganam), seja por escolha (usar o dinheiro de Manjafogo para outros fins que não os corretos). Mesmo isso é subvertido por Collodi, ao apresentar personagens paupérrimos, miseráveis mesmo, como centro de sua fábula, o que ele confirma nas primeiras linhas do texto:

“Era uma vez...

- Um rei – dirão logo os meus pequenos leitores.

Não meninos, vocês se enganaram. Era uma vez um pedaço de pau.” (COLLODI, 2012, p. 8)

Muito mais do que um livro infantil, Collodi apresenta um tratado sobre o insignificante, sobre a pobreza, a fome, o imitativo baixo (como diria Northrop Frye), como ângulo da emergência da humanização.

Para concluir esta apresentação de Pinóquio, antes de relacioná-lo com a releitura de Winshluss, é necessário abordar o momento emblemático (além de encantador) em que Pinóquio encontra Geppetto dentro do peixe-cão e resume-lhe tudo o que lhe aconteceu até então:

Imagina que, no dia em que o senhor, meu pobre pai, vendeu o próprio casaco para me comprar uma cartilha a fim de eu ir para a escola, eu fugi para ver os fantoches, e o titereiro me quis botar fogo no fogo para eu lhe cozinhar o carneiro assado, esse mesmo que me deu depois cinco moedas de ouro para lhe trazer, mas aí encontrei a Raposa e o Gato, que me levaram para a hospedaria do Camarão Vermelho, onde comeram com lobos, e eu saí sozinho de noite e encontrei os assassinos, e se puseram a correr atrás de mim, e eu ia correndo e ia correndo e eles sempre atrás, e eu correndo até que ne enforcaram num galho daquele Carvalho Gigante, de onde a

bela Menina dos Cabelos Turquesa me mandou tirar com a carruagem pequenina, e os médicos, quando me examinaram, disseram logo: ‘Se não está morto, é sinal de que ainda está vivo’, e aí acabei soltando uma mentira e meu nariz começou a crescer que não passava mais pela porta do quarto, motivo pelo qual fui com a Raposa e o Gato enterrar as quatro moedas de ouro, pois uma tinha gasto na hospedaria, e o papagaio começou a rir, e vice-versa; e em vez das duas mil moedas não encontrei mais nada, e quando o juiz soube que eu tinha sido roubado, de repente mandou-me botar na cadeia, para dar uma satisfação aos ladrões, de onde ao sair, vi um belo ramo de uvas num pomar, onde fiquei preso numa armadilha, e o lavrador daquela santa região me botou uma coleira de cachorro para eu montar guarda do galinheiro, mas reconhecendo minha inocência me deixou seguir [...] (COLLODI, 2012, p. 363).

O trecho demonstra duas características constitutivas de Pinóquio, fundamentais para o entendimento do projeto de Collodi. A primeira delas trata-se da impossibilidade que o boneco tem de entender a totalidade das situações que aconteceram consigo. Fatos desconectados são postos lado a lado em seu discurso e acontecimentos intimamente ligados são contados de forma assindética e fragmentada,

o que nos leva à segunda característica, o ritmo oral que tangencia toda a história do novo menino. Se o enredo de Collodi aborda a formação do homem, o faz por intermédio de uma consciência que não entende este processo e de uma linguagem que convida a desmontagem e a (re)conca-tenação de episódios (como Calvino também percebeu no já citado prefácio). A célebre ideia alemã de *Bildung* é trabalhada de forma multivalente e pluridirecional. A moral da história só é adquirida pelo leitor depois das idas e vindas da linguagem, das múltiplas tonalidades das vozes que preenchem o mundo e, mesmo assim, pode circunscrever um herói incapaz de explicar o que aprendeu. Pinóquio, nesse sentido, está no limite da (de)formação. Um herói infantil, malandro e desentendido é perspectivado por um narrador que o usa de exemplo e se interessa por ele, permitindo que, da união destas duas consciências divergentes, brote o turbilhão discursivo que é *As aventuras de Pinóquio* e sua ética informal.

O Pinóquio de Winshluss

Winshluss, pseudônimo de Vincent Paronnaud, quadrinista e diretor conhecido pelo trabalho na premiada animação *Persépolis*, baseada na obra de Marjani Satrapi,

ganhou também o prêmio de melhor álbum no *Festival International de la Bande Dessinée* por *Pinóquio*, trabalho que a editora Globo lançou por aqui no segundo semestre de 2012. Nele, o autor apresenta uma nova versão para o clássico infantil de Collodi, reatualizando seus temas e se estabelecendo como um dos autores mais competentes e inventivos dos quadrinhos europeus atuais. Um dos pontos em contato entre a linguagem literária e a imagética pode ser encontrado já no trabalho original pela presença de ilustrações no livro de 1893. De acordo com Danuta Wojciechowska:

Cada ilustração pode contar uma história em si. É neste contexto que quero também deixar espaço para o observador poder completar ou imaginar uma parte da história, não quero mostrar tudo. Agrada-me a possibilidade de mostrar várias coisas simultaneamente. Há um simbolismo dentro das imagens, um espaço visual onde é possível e desejável interpretar e participar na ilustração. (WOJCIECHOWSKA, 2005, p. 111)

O leitor, portanto, já convertia naturalmente o texto em imagem, por intermédio das zonas de contato paratextuais presentes na obra, o que permite a narração de dois univer-

sof sincrônicos, o de formas e cores e o de palavras. Sendo assim, ainda de acordo com a autora,

[...] o livro ilustrado é um veículo – uma ferramenta por excelência da formação, no sentido mais amplo do termo – formação do gosto, um estímulo para a fantasia e para a criatividade, um veículo para a educação afectiva e emocional. E importa também não deixar de lado o prazer que lhe deve estar associado, ou ainda de como é fácil e apetecível, através do livro, transmitir ideias, informações, conceitos. No livro ilustrado tudo isto pode ser apresentado visualmente a uma criança, de modo muito atraente, e ainda embrulhado como num presente.” (Wojciechowska, 2005, p. 15)

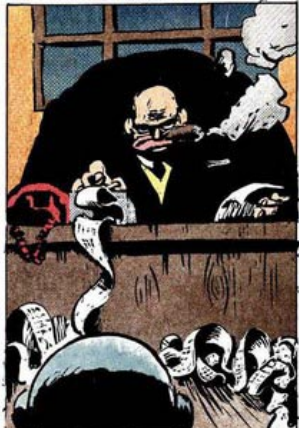
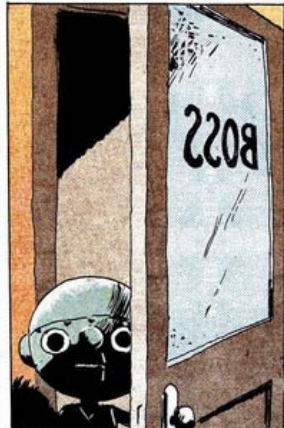
De fato, a história proposta por Winshluss irá brincar com o repertório visual do leitor iniciado no texto original e, na linha do livro ilustrado quebra, de início, a linearidade, expondo duas históricas sincrônicas e complementares: a de um barril de material nuclear jogado no mar e a de um homem que, após observar sua vizinha da janela, decide jogar roleta russa acompanhado de seu gato. Ambas parecem não ter qualquer relação com a história que conhecemos de Pinóquio. Só parece. Após o fim deste preâmbulo, somos apresentados aos personagens reformulados do clás-



sico original. Gepeto é um inventor de armas bélicas, sendo Pinóquio sua nova criação: um robô repleto de armas e sem nenhuma consciência do certo e do errado (o que o torna muito semelhante ao menino de madeira do original). Somam-se aos dois, a barata Jimmy, que, após ser expulsa de sua moradia, decide morar na cabeça do autômato, servindo de consciência para sua trajetória, a exemplo do que fizera o grilo falante (incorporando, portanto, um valor mais próximo da famosa adaptação da Disney do que no texto original, como já foi exposto). Sendo assim, pensando o território móvel da adaptação introduzido no início deste ensaio, temos um autor que usufrui da zona imaginária na qual transita seu protagonista, aproveitando certas transposições que outras adaptações do texto original já fizeram.

Outra escolha acertada do quadrinista refere-se a usar linguagem verbal apenas nas cenas em que a barata falante aparece – principalmente, se lembrarmos que ele aspira a ser escritor –, deixando a seu encargo a consciência textual da obra. Além disso, os episódios envolvendo o inseto – “As aventuras de Jiminy Barata” – são todos em preto e branco e intercalam desde episódios prosaicos (uma bebedeira com um amigo) até questões existenciais (a visita de um crente que carrega a palavra do senhor, a consciência da própria pequenez ao ler *O idiota*, de Dostoievski, entre outros), em uma amplitude de espaços e situações que retoma o caráter “picaresco” do texto original. A ausência de cores contrasta este universo especulativo com as inúmeras técnicas, estilos e materiais de colorização e desenho utilizadas na fábula central, com destaque para as páginas inteiras, excepcionais e que relembram as ilustrações dos livros infantis, além de pontuarem a divisão dos capítulos. Obviamente, a multiplicidade de registros segue coerentemente a variedade de aventuras vivenciadas pelo herói.

Nesse sentido, a estrutura episódica do original é rigorosamente respeitada. Também aqui temos assassinos à espreita em todos os cantos, também aqui a ganância e a preocupação com o enriquecimento move a intriga, também aqui o herói é vendido para lucro alheio. Contudo,



diferente do original, este Pinóquio não escolhe nada, não tem opinião, não fala, diferente do verborrágico boneco original. Neste, o protagonista é uma massa inconsciente de destruição, manipulada ao gosto dos demais, sendo explorado no trabalho, enforcado, e saciando o desejo sexual dos demais, o que também favorece as inúmeras identidades visuais adquiridas pelo álbum.

A sequência lógica dos acontecimentos segue fidedignamente os ocorridos do trabalho de Collodi. O peixe cão do original é substituído por um monstro marinho geneticamente modificado pelo barril presente na introdução da história (WINSHLUSS, 2012, p. 65). No lugar do teatro de marionetes, temos Stromboli, fabricando brinquedos e empregando Pinóquio em uma fábrica. Ao invés de fada madrinha, surge aqui a fada da eletricidade (WINSHLUSS, 2012,

90-91), mostrando que a obra adaptada segue com certa disciplina a lógica actancial do texto primeiro. Mantém-se do original também a natureza aleatória dos encontros, sendo o “cronotopo” da estrada novamente o lugar onde o imprevisível pode a qualquer momento emergir. A imprevisibilidade (inerente também ao próprio herói) complementa a impossibilidade de sabermos quais histórias irão se cruzar, a exemplo do contato entre as vidas do policial e da nova versão da Branca de Neve no desfecho da obra.



A execução da narrativa é primorosa. Já na virada da primeira para a segunda página, o oceano se transforma no interior de um copo, numa transição material entre dois universos distintos, mas que, compositivamente, é o mesmo. Em certas passagens, são sutilezas miméticas que garantirão a invasão de diferentes perspectivas em quadros

contíguos, como na cena em que Pinóquio mata a mulher de Gepeto. Aqui, as bordas da imagem usam um preto e branco assemelhado ao dos quadros em que a barata transita, o que transfere sua lógica anárquica para o início subversivo da história da pequena máquina de combate.

Outra forma de situar a sincronicidade de muitas histórias ocorre por intermédio das diversas camadas que compõem os quadros ou a passagem entre eles. Um ótimo exemplo disso é a cena em que o helicóptero de Stromboli cai. Numa perspectiva distante e em primeiro plano (WINSHLUSS, 2012, p. 36), vemos um casal pensar que se trata de um cometa. As ideologias interpostas também subdividem as temáticas do álbum em níveis. Basta lembrar que, aqui, Pinóquio é enforcado por não se deixar levar pelo discurso extremista (remetendo ao nazismo) de um ascendente ditador (WINSHLUSS, 2012, p. 83). Mesmo o momento em



que o boneco está pendurado por seu pescoço insere muitas histórias paralelas à sua como pano de fundo.

Anárquico, subversivo e provocante, Winshluss não se furta sequer de possibilitar que o leitor infira um conceito de poética, por trás de seu trabalho. Esta se encontra na cena em que um pintor pinta, sobre a figura do rei antigo, a imagem da nova autoridade real (WINSHLUSS, 2012, p. 89). No procedimento, uma contundente crítica à arte conservadora que substitui um tema por outro dentro da mesma moldura representacional, algo que esta releitura de Pinóquio evita a todo custo. Sendo assim, a passagem serve também como uma poética da adaptação, na qual se deve buscar sempre uma nova perspectiva estético-temática que complemente/subverta o texto base.

Na metade do volume um entrevistador, falando do personagem principal do livro de Jiminy explica, usando as palavras do inseto autor, que ele é “[...] fruto da união da minha época e suas mentiras”, e segue afirmando: “Um pensamento em mutação não encontra espaço nesta sociedade de certezas” (WINSHLUSS, 2012, p. 99). O inseto conjuga o semema mais amplo da obra original, ou seja, os hábitos mitômato do boneco, ao desenvolvimento histórico da narrativa e enfatiza, na segunda citação, o desenvolvimento morfético de seu herói. Este novo Pinóquio conduz

a representação de um novo tempo em que o imprevisível, o inconsciente, e o aleatório podem sim se conjugar em um tipo diferenciado de fábula. Uma narrativa por outra. Estamos, portanto, distante do universo bacharelístico, mencionado por Cirne no início deste trabalho. Estamos longe do reducionismo proposto pelo intuito meramente educacional de certos projetos do governo federal, aproximando-nos, sendo assim, da experiência da linguagem gráfica, como algo autônomo (esteticamente), mesmo que (tematicamente) seja uma variação de uma obra anterior. Levamos uma pela outra. Estando atento, experimentamos dois fenômenos numa coisa só e isso é valorizar o caráter essencialmente dialógico de uma adaptação: a arte de levar barata por grilo.

Referências bibliográficas

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, S/D.

COELHO, N. N. *Literatura Infantil: teoria – análise – didática*. São Paulo: Ática, 1997.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

DUARTE, Rafael Soares. “História em quadrinhos e poesia”. In: DALCASTAGNÈ, Regina (org.). *História em quadrinhos diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FERNANDES, Anchieta. *Literatura & quadrinhos: do verbal ao iconográfico*. Revista de Cultura Vozes (Editora Vozes), n. 6, p. 29-48, 1976.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GUIMARÃES, Edgard (org.). *O que é história em quadrinhos brasileira*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

KHÉDE, Sonia S. *Literatura infanto-juvenil: um gênero polêmico*. 2ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986

LUYTEN, Sônia M. Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Devir, 2012.

WINSHLUSS. *Pinóquio*. São Paulo: Globo, 2012.

WOJCIECHOWSKA, Danuta. “A Ilustração de livros para crianças”. In: *No branco do Sul as cores dos livros – Encontros sobre Literatura para crianças e jovens – 2001-2002 – Actas*, Lisboa: Caminho.

ZENI, Lielson. “Literatura em quadrinhos”. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2009.

FOTORREFERÊNCIA EM EX MACHINA: UM SUPER-HERÓI REVISITA O 11 DE SETEMBRO

Victor Souza Pinheiro

Resumo: O presente artigo investiga a utilização de arte fotorreferencial na série de história em quadrinhos norte-americana *Ex Machina*, escrita por Brian K. Vaughan e ilustrada por Tony Harris. Esta HQ representa uma contundente autocrítica do gênero de quadrinhos de super-heróis no pós-11 de Setembro, apresentando um protagonista que, depois de salvar uma das torres gêmeas do World Trade Center em uma alegórica reimaginação do fatídico ataque terrorista de 2001, se deixa corromper moralmente ao ingressar na carreira política como prefeito de Nova York. Com o suporte teórico de estudiosos como Jürgen Habermas, Joan Fontcuberta e Slavoj Žižek, entre outros, o estudo busca elucidar a fotorreferência como um artifício estético de extrema relevância discursiva para a essência

Victor Souza Pinheiro é mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

conceitual e a força simbólica de *Ex Machina*, evocando a fotografia como ponte de transição da realidade histórica para o código iconográfico dos quadrinhos. A análise foca-se especificamente em dois aspectos da obra: sua perspectiva desconstrutivista sobre as HQs de super-heróis norte-americanos e o arquétipo consagrado pelo pioneiro Superman, trazendo uma revisão crítica metalinguística das convenções formais e da mitologia do gênero; e sua engenhosa regurgitação do 11 de Setembro, considerado o evento mais documentado da História, cuja imortalização na memória coletiva ocidental passa também pelo espectro de uma torrencial produção fotográfica.

Palavras-chave: Quadrinhos; 11 de Setembro; Fotorreferência.

Abstract: This paper investigates the use of photo-referential art in the North American comics series *Ex Machina*, written by Brian K. Vaughan and illustrated by Tony Harris. This comic represents a scathing self-criticism of the superheroes comics genre in the post-September 11, presenting a protagonist who, after saving one of the World Trade Center twin towers in an allegorical reimagination of the fateful 2001 terrorist attack, lets himself be morally corrupted when entering the political career as the mayor

of New York City. With the theoretical support of scholars such as Jürgen Habermas, Joan Fontcuberta and Slavoj Žižek, among others, the study seeks to elucidate photo reference as an aesthetic device of extreme discursive relevance to the conceptual essence and symbolic force of *Ex Machina*, evoking photography as a bridge of transition from the historical reality to the comics' iconographic code. The analysis focuses specifically on two aspects of the work: its deconstructive perspective on the North American superheroes comics and the archetype established by the pioneer Superman, bringing a metalinguistic, critical revision of the genre's formal conventions and mythology; and its ingenious regurgitation of September 11, considered the most documented event in history, whose immortalization in the Western collective memory also goes through the spectrum of a torrential photographic production.

Keywords: Comics; September 11; Photo reference.

Introdução

Publicada originalmente entre 2004 e 2010 nos Estados Unidos, a série de história em quadrinhos (ou HQ) *Ex Machina*, com roteiro de Brian K. Vaughan e arte de Tony Harris, constitui não apenas uma instigante exploração,

autorreflexiva e metalinguística, das aventuras de super-heróis – gênero pelo qual esse meio de comunicação se popularizou, ao lado das tiras de humor –, mas também uma das representações artísticas mais contundentes da mentalidade e da sociedade norte-americanas após o atentado terrorista de 11 de setembro de 2001, que derrubou as torres gêmeas do World Trade Center em Nova York.

Embora o traumático evento tenha sido repercutido pelos mais diversos segmentos da indústria cultural de massa, inclusive em quadrinhos protagonizados por ícones nacionalistas como o Homem-Aranha e o Capitão América, *Ex Machina* angaria para si uma abordagem original do fato histórico, subvertendo-o apenas o suficiente para explorar suas consequências sob uma perspectiva inovadora, sem privar-se da pujança de um registro de época. Enquanto os tradicionais personagens das editoras DC e Marvel Comics foram relegados majoritariamente, no período pós-traumático, à partilha do luto coletivo em HQs de mensagem patriótica e tentativas de restauração do orgulho nacional, o super-herói original criado por Vaughan e Harris propõe-se como uma espécie de personificação do *zeitgeist* dos EUA sob a Doutrina Bush, em uma obra que pretere a comoção e o ufanismo em favor de uma visão

crítica sobre a Guerra ao Terror e a crise do protagonismo norte-americano no cenário geopolítico internacional.

Inspirados no impacto sociocultural do referido ataque terrorista sobre o *ethos* dos EUA, explorando-o a partir da força simbólica do arquétipo super-heroico sobre o imaginário popular do país, os autores de *Ex Machina* concebem a saga de Mitchell Hundred, engenheiro civil eleito prefeito de Nova York devido à sua atuação decisiva num reimaginado 11 de Setembro, quando utilizou seu dom como o super-herói A Grande Máquina – a saber, a capacidade de manipular dispositivos tecnológicos verbalmente – para desviar o segundo voo sequestrado pelos terroristas da Al-Qaeda, que atingiria a Torre Sul do WTC. A HQ acompanha, então, a trajetória do super-herói “aposentado” na administração pública, retratando sua paulatina e assombrosa transformação de jovem idealista, empenhado em solucionar os problemas sociais a que buscou se dedicar nos seus tempos de vigilantismo, em um político maquiavélico, cego e corrompido pelo poder.

Tem-se, assim, um artefato cultural rico em possibilidades analíticas, emblemático exemplo da maturidade artística assumida pelos quadrinhos comerciais a partir da década de 1980, quando as grandes editoras do segmento, mirando o público adulto, abriram espaço para abordagens mais ce-

rebrais e revisionistas do gênero de super-heróis, frequentemente refletindo, com sobriedade e verossimilhança, sobre as possíveis (e prováveis) consequências da existência de seres com poderes extraordinários no mundo real.

O presente artigo foca-se em um artifício estético que contribui decisivamente para o vigor expressivo de *Ex Machina*; tanto em sua perspectiva desconstrutivista sobre as convenções formais das HQs super-heroicas e o arquetípico perfil iconográfico e ideológico dos protagonistas do gênero – consagrado pelo pioneiro Superman –, quanto em sua inventiva revisitação ao 11 de Setembro como trauma definidor do *ethos* norte-americano no século XXI. Trataremos aqui da arte fotorreferencial do quadrinista Tony Harris, que caracteriza o aspecto visual da obra, desvendando-a como recurso estilístico de grande valor discursivo para a comunicação da mensagem concebida pelo roteirista Brian K. Vaughan.

○ 11 de Setembro em fotografias: aquilo existiu

O primeiro ponto a ser elucidado nesta análise da arte fotorreferencial como discurso em *Ex Machina* é o notório papel da fotografia no registro e na percepção coletiva do ataque terrorista de 11 de setembro de 2001 ao WTC.

Sabe-se que o evento, inspiração fundamental para a criação de *Ex Machina* e ponto de partida de sua narrativa, foi, conforme apontado por Davo (2012), o mais documentado da História, tendo a espetacularidade inerente à sua natureza grandiloquente tornado-o um episódio de acentuada força imagética, “remembered through a sequence of images rather than by a soundtrack” (DAVO, 2012, p. 245)¹. Como observa Habermas, a destruição pirotécnica das imponentes torres gêmeas de Nova York, ícones da “imagem familiar da nação norte-americana[...] com sua marca insubstituível na silhueta de Manhattan e sua poderosa corporificação de força econômica e projeção para o futuro” (HABERMAS apud BORRADORI, 2004, p. 40), garantiu ao atentado a violência simbólica que o eternizou como

o primeiro acontecimento histórico mundial no sentido mais estrito: o impacto, a explosão, o lento colapso – tudo o que não era mais Hollywood, mas, na verdade, era uma realidade medonha, teve lugar literalmente diante da “testemunha ocular universal” de um público global. (Ibid., p. 40)

Evocando a mesma associação com os *blockbusters* da indústria cinematográfica dos EUA, Zizek sugere que o ata-

1. Tradução do autor: *lembrado através de uma sequência de imagens em vez de por uma trilha sonora.*

que da organização terrorista islâmica Al-Qaeda apresentou à população norte-americana um transformador vislumbre do “deserto do real”, (ZIZEK, 2003, p. 30), a partir do momento em que materializou, na Ilha de Manhattan, uma visão que só existia como fetiche num imaginário alimentado por opulentos filmes-catástrofe. O choque com o “deserto do real” – grosso modo, a “realidade real”, ignorada pela bolha ilusória da sociedade de consumo – surpreendia, então, uma população no geral acostumada a apenas acompanhar, com o distanciamento seguro da transmissão televisada, as grandes tragédias mortais que pareciam exclusividade do Terceiro Mundo.

Assim, apesar de “hollywoodianamente” absurdo, aquilo realmente aconteceu. E se por um lado a cobertura televisiva, conforme argumenta Zizek (2003), amplificou a espetacularidade do desastre, impregnando-o com tons ficcionalizantes ao adotar, por exemplo, enquadramentos típicos de filmes-catástrofe para noticiar a agonia das pessoas fugindo da nuvem de poeira subsequente à queda das torres, podemos atribuir à extensa produção fotográfica, desde os registros profissionais aos flagrantes amadores que fixaram a tragédia em imagens, um papel preponderante na assimilação da factualidade do evento pelas massas.

A fotografia, recebida com sua aura mítica de reflexo do real – e oferecendo perspectivas particulares que garantiram uma pluralidade de olhares e ângulos ignorados pelo recorte generalizante da mídia televisiva –, situou o incidente superdramatizado em vídeo no espaço-tempo do mundo físico, ratificando sua ocorrência mesmo para aqueles que o vivenciaram (“apenas quando vi minha foto foi que eu tive certeza sobre o que tinha acontecido”, confessou uma sobrevivente que fugiu pelas escadas de uma das torres gêmeas²). Nesse sentido, a contundência simbólica do corpo documental fotográfico do 11 de Setembro evoca a doutrina do “isto existiu”, defendida por Roland Barthes.

A fotografia, para esse pensador, é a prova da existência de um acontecimento. Atesta – de maneira incontornável e óbvia, segundo ele – esse acontecimento. A função da fotografia seria permitir-nos realizar “a confusão inédita entre a realidade (‘isto existiu’) e a verdade (‘é isto’)”. (SOULAGES, 2010, p. 24)

Apesar de diversos teóricos já terem desvendado a pretensão de apreensão e retenção do real pela fotografia como uma ilusão objetivista baseada numa suposta – e já contes-

2. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2002/020910_fotosdtl.shtml.

tada – neutralidade da lente fotográfica, reitera-se em episódios históricos como o 11 de Setembro a força da crença perene na credibilidade das imagens fixas. Essa validação da fotografia, tanto como fonte de referência e autenticação da realidade natural, quanto como testemunho potencialmente onisciente dos fenômenos visíveis, lhe conferiu a relevância sociocultural de um instrumento de documentação historiográfica, qualidade que persiste como uma das razões de seu prestígio e fruição nas mais diversas áreas, das artes às ciências. Como sustenta Fontcuberta (2012, p. 106),

se a fotografia se implantou em todas as curvas da vida moderna foi por sua condição de documento. É verdade que ao longo da história um sem-número de variáveis estilísticas e de propósitos se impuseram à câmera, e os fotógrafos por vezes se afastaram do atavismo objetivista de seu meio, escamoteando o reflexo do real[...] Essas incursões podem ser significativas no terreno da expressão artística, mas não o são, estatisticamente falando, para uma sociologia do fotográfico. Nesse sentido, sem sombra de dúvidas, o saldo da fotografia é uma produção feita com vontade de depoimento.

A profusão de cliques e *flashes* mirando o sul de Manhattan em 11 de setembro de 2001 configurou-se princi-

palmente como um ato reflexo de pessoas surpreendidas em sua rotina por um meteórico imprevisto que nascia e se extinguiria com monumentalidade histórica. Talvez a mais ilustrativa evidência dessa torrente febril de imagens ao cair das torres gêmeas seja a coletânea beneficente *Here is New York: A Democracy of Photographs* (2002), antologia visual emblemática da profunda ligação entre o ataque ao WTC e a fotografia não somente como depoimento, mas parte do processo de assimilação e luto da sociedade norte-americana durante os pós-traumáticos meses seguintes. Derivada da exposição fotográfica homônima, a obra reúne aproximadamente mil imagens registradas das mais variadas perspectivas por toda a diversidade humana – de crianças a bombeiros, de banqueiros de investimento a fotojornalistas – que testemunhou o atentado e seu impacto imediato nas ruas e lares da cidade. Para o escritor Michael Shulan, um dos idealizadores da mostra, a natureza democrática da fotografia permitiu aos cidadãos de Nova York reapropriar-se da tragédia midiaticamente saturada através da contemplação de um mosaico comunitariamente concebido – no caso da exposição em questão – para experiências pessoais de luto público, livres de comentários editoriais.

Photography was the perfect medium to express what happened on 9/11, since it is democratic by its

very nature and infinitely reproducible[...] Although the disaster was the lead story in every newspaper in the world, and searing footage of the planes destroying the towers was running on television twenty-four hours a day, to New Yorkers this wasn't a news story: it was an unabsorbable nightmare. In order to come to grips with all of the imagery that was haunting us, it was essential, we thought, to reclaim it from the media and stare at it without flinching. (SHULAN, 2002, pp. 8-9)³

Observa-se então, com o retumbante sucesso de audiência obtido por *Here Is New York*, uma espécie de redescoberta da fotografia no pós-11 de Setembro como catalisador de uma terapia social coletiva de efeito catártico, à qual cidadãos emocional e psicologicamente abalados recorreram buscando melhor absorver a devastadora invasão do “deserto do real” e lidar com o trauma subsequente. Em meio ao entrópico mar de escombros a que se reduziu o WTC, o

3. Tradução livre: *fotografia era o meio perfeito para expressar o que aconteceu em 11/9, já que é democrática por sua própria natureza e infinitamente reprodutível[...] Embora o desastre fosse a principal notícia em todo jornal do mundo, e imagens marcantes dos aviões destruindo as torres fossem exibidas na televisão 24 horas por dia, para os nova-iorquinos isso não era uma notícia: era um pesadelo inabsorvível. Para se entender com todas as imagens que estavam nos assombrando, era essencial, pensamos, reivindicá-las da mídia e encará-las sem se esquivar.*

êxito da exposição nova-iorquina foi montar um caleidoscópico quebra-cabeças que possibilitasse à população des-norteadada entrever – na típica (e oportuna) expressão idiomática – *the bigger picture*⁴. Conforme argumenta Shulan, “if one photograph tells a story, thousands of photographs not only tell thousands of stories but perhaps begin to tell *the* story if they are allowed to speak for themselves, to each other, and to the viewer directly” (2002, p. 9)⁵.

Entendemos, desta forma, que a fotorreferência na HQ *Ex Machina* manifesta-se primariamente como reconhecimento da (e alusão à) condição do 11 de Setembro como evento hiperfotografado, cuja inscrição no imaginário coletivo da sociedade norte-americana deve muito à urgência pujante de uma farta e democrática documentação fotográfica, fruto da mobilização instantânea de milhares de lentes acionadas em Nova York naquele dia – e durante o luto que o seguiu.

4. Literalmente, “o quadro (ou retrato) maior”. Expressão em inglês utilizada para se referir ao panorama geral de uma dada situação, pressupondo a adoção de uma perspectiva ampla e contextualizada para analisar tal questão.

5. Tradução livre: *se uma fotografia conta uma história, milhares de fotografias não apenas contam milhares de histórias, mas talvez comecem a contar a história se lhes for permitido falar por si mesmas, para cada uma, e diretamente para o observador.*

A fotorreferência como discurso em *Ex Machina*

Para nos debruçarmos apropriadamente sobre a arte visual de *Ex Machina* e as implicações de seu estilo fotorreferencial no plano estético-discursivo da obra, vale resgatar o argumento de Groensteen (2004, p. 46) em defesa da apreciação crítica dos traços, desenhos e composições imagéticas das HQs como uma forma de escrita, tão pessoal quanto qualquer outra manifestação artística:

alcançaremos um progresso decisivo na recepção das histórias em quadrinhos quando o público souber que todo desenho é assinado porque ele procede de uma escrita singular, que enquanto tal ele é necessariamente a expressão de uma sensibilidade e o resultado de uma habilidade, e que cada uma dessas escritas só se pode apreciar em sua diferença.

Em *Ex Machina*, a “escrita singular” do quadrinista Tony Harris tem como base um método particularmente distintivo em relação ao típico *modus operandi* dos autores de HQs. Inspirado pelo processo criativo do pintor Norman Rockwell, Harris convocou, entre familiares, amigos e vizinhos, modelos-atores fixos (fig. 1), fisicamente correspondentes à caracterização que idealizou para cada personagem

do roteiro de Brian K. Vaughan, e os dirigiu em sessões fotográficas amadoras (fig. 2), as quais conduzia como ensaios teatrais – incluindo o uso de adereços de indumentária e encenações de diálogos – realizados mensalmente para cada edição da série. As fotos registradas por meio desse procedimento constituíram a base prototípica das ilustrações que integram, em sequência, a narrativa visual da obra (fig. 3).

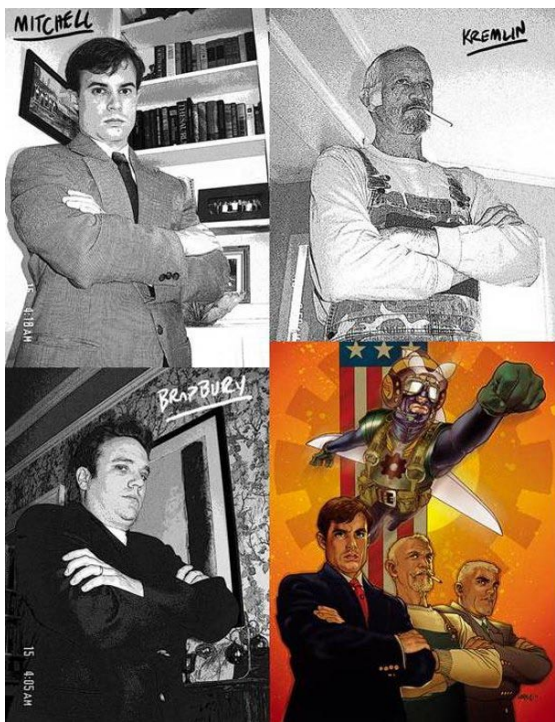
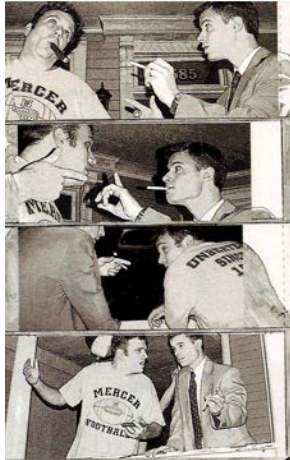


Figura 1: Jimmy Hill, Larry Brantley e Eric O'Dell, respectivamente intérpretes dos personagens Mitchell Hundred, Kremlin e Bradbury, posam para ilustração de capa de *Ex Machina*



Figura 2: Tony Harris dirige e fotografa encenações para Ex Machina



REFERÊNCIA À PÁGINA ACABADA



POR HARRIS, FEISTER E METTLER



Figura 3: Harris organiza as fotografias encenadas de acordo com o roteiro de Brian K. Vaughan e as utiliza como base para desenvolver suas ilustrações. Fonte: VAUGHAN; HARRIS, 2005

Assim, o método de Harris para a confecção dos quadros e páginas de *Ex Machina*, tal como Rockwell fazia para suas pinturas, explora o uso instrumental da fotografia como suporte pré-artístico, prática comum de acordo com Soulages (2010, p. 305):

[...] a fotografia sem arte serviu e serve de referência para muitos artistas – pintores, artistas plásticos, escultores, cineastas, etc. –, que a trabalham e a utilizam em função de seus projetos; a fotografia pode até, no caso de alguns, gerar uma orientação especial: ela não é mais então simples material ou instrumento, mas vetor, ou mesmo estrutura de uma criação.

Nesse sentido, o processo de produção artística fotorreferencial de Harris deixa transparecer também essa função primordialmente estruturante do registro fotográfico na dinâmica cênica e dramática que dá vida ao roteiro de *Ex Machina*. Em certa entrevista⁶, o autor revela que a fotorreferência o tornava mais seguro no momento de executar sua arte sobre o papel, pois as imagens da representação humana lhe subsidiariam com a expressividade e a essência afetiva necessárias a cada cena; mas mais que isso, como o

6. Disponível em:

<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=26421>.

presente estudo intenta demonstrar, o recurso à linguagem fotográfica invoca conotações de grande peso discursivo quando aplicado para narrar visualmente a história de um super-herói na Nova York pós-11 de Setembro, incrementando a obra com o vigor estético adequado ao seu amálgama crítico, que envolve tanto os controversos rumos e interesses históricos da política externa dos EUA, quanto as convenções ideológicas subjacentes ao formativo arquétipo super-heroico dos quadrinhos norte-americanos.

Além de trazer consigo a supracitada alusão ao caráter hiperfotografado do 11 de Setembro – apelando ao mesmo código visual com que este evento se imortalizou na História –, a fotorreferência em *Ex Machina* conjura uma atmosfera documental ao se valer da estética da lente fotográfica como apropriação ideal daquele fato histórico real; dessa forma, a subversão factual apresentada na obra (um super-herói evita a queda de uma das torres gêmeas) e os desdobramentos diegéticos dessa reimaginação ganham, sob o verniz do realismo gráfico, maior verossimilhança e força simbólica. Como o próprio Harris assinala⁷, “a reality-based idea like *Ex Machina* needs the same kind of attention in the art. It’ll make you believe what you are

7. Disponível em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&old=1&id=3666>.

looking at”⁸. Assim, o que se vê nas páginas da HQ é a conformação, o domínio e a regência da realidade, via fotorreferência, pela linguagem do meio (mais especificamente, dos quadrinhos super-heroicos) – as ruas e paisagens de Nova York, dos cartões-postais aos guetos e subúrbios nos arredores de Manhattan, são meticulosamente representadas em sua glória cotidiana, assim como a natureza cosmopolita de sua população.

A metrópole nova-iorquina de Vaughan e Harris, porém, é mais orgânica e pulsante do que a versão rasa, pasteurizada e hipersensacionalista do cinema-pipoca. No mundo “quadrinizado” da obra, focado pela perspectiva de um drama político convenientemente travestido de aventura super-heroica, não cabem alusões aos típicos enquadramentos espetacularizantes que impregnaram a cobertura jornalística do ataque ao WTC, evitando-se assim um pleonismo inadequado, destoante de sua regurgitação reflexiva da tragédia nacional. Desse modo, *Ex Machina* reclama a cumplicidade do leitor sobre sua própria natureza de simulacro crítico; pressupondo que o desastre e sua reprodução midiática são referências comuns ao repertório da

8. Tradução livre: *uma ideia baseada na realidade como Ex Machina precisa da mesma atenção [com o realismo] na arte. Isso fará com que você acredite no que está vendo.*

audiência, a HQ evita endossar a superexposição do evento ao preterir imagens explícitas das colisões e sugerir-las apenas em momentos pertinentes à narrativa, como quando A Grande Máquina desvia o segundo avião sequestrado para o atentado (fig. 4) ou mergulha no ar para apanhar vítimas da Torre Norte em queda suicida (fig. 5).



Figura 4: A Torre Sul do WTC permanece intacta, ao fundo, enquanto o herói desvia o avião que a abateria pelas ruas de Manhattan. Fonte: VAUGHAN; HARRIS, 2011

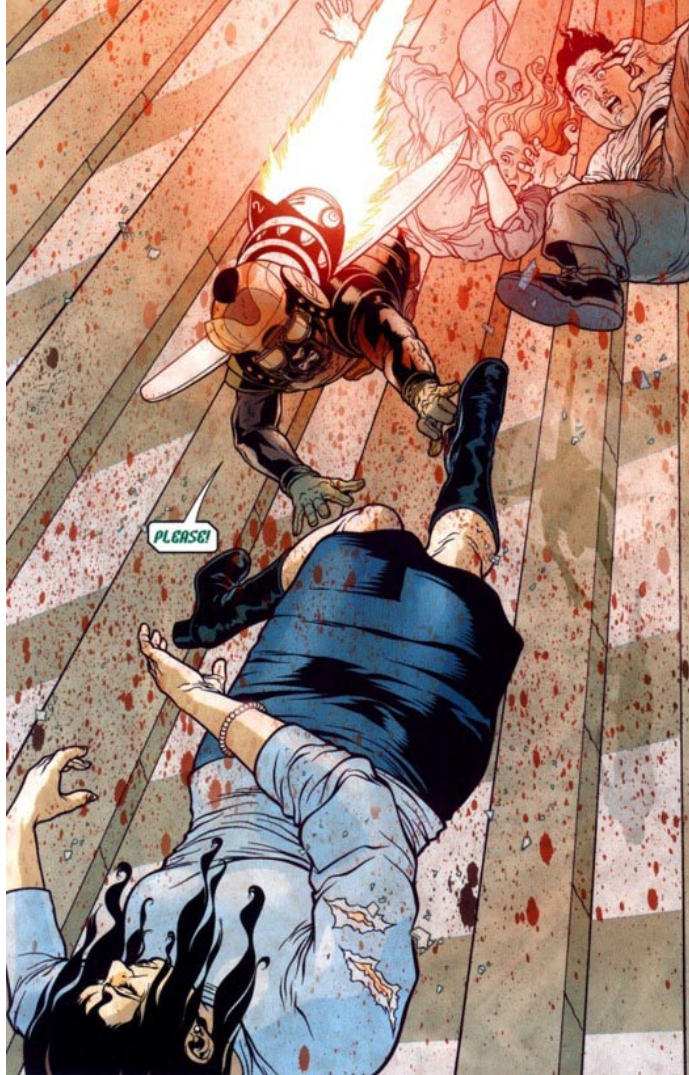


Figura 5. Fonte: VAUGHAN; HARRIS, 2009

Ao emprestar da linguagem fotográfica o rigor verossimilhante de sua figuração naturalista, a arte de Harris ainda imprime ao enredo de Vaughan um valor discursivo que enriquece a autocrítica metalinguística da obra por endossá-la iconograficamente. Se o roteiro de *Ex Machina* registra a metamorfose do altruísmo super-heroico no despotismo e na corrupção política – o protagonista, afinal, revela-se um prefeito assassino e fraudulento –, desconstruindo o arquétipo do Super-herói Americano e os valores ideológicos que fundamentam sua mitologia desde o Superman, a materialização imagética da HQ se assume como exercício de revisionismo estético do gênero.

Trazendo a fotografia para o campo formal dos quadri-nhos e utilizando-a como paradigma de expressividade visual, a arte de Harris engendra, assim, um “real quadrinístico” – codificado pelo meio, mas subordinado às mesmas leis físicas e naturais que operam na realidade. Submetido a esta restrição autoimposta, o quadrinista despe o gênero super-heroico dos maneirismos estilísticos que lhe são tão peculiares; além de rejeitar as caricaturais deformações da anatomia humana com seu *approach* fotorrealista, o naturalismo da arte de Harris em *Ex Machina* denuncia o delírio hiperbólico inerente às tradicionais publicações das editoras DC e Marvel Comics, marcadas pela ostensividade

de perspectivas vertiginosamente distorcidas para superdramatizar os gestos grandiloquentes dos protagonistas ou as ameaças iminentes dos antagonistas. Mesmo nas cenas de ação com evidente impacto visual e dramático – como aquelas anteriormente mostradas nas figuras 4 e 5 –, a obra exibe o mesmo comedimento e sobriedade com que se manifesta a interação entre os personagens e sua linguagem corporal (postura e expressões faciais) nas várias sequências de diálogos em gabinetes, porões e oficinas, alguns dos cenários mais recorrentes da série.

De forma análoga à sua distinta abordagem sobre o 11 de Setembro, *Ex Machina* promove, assim, um esvaziamento do teor espetacularizante do gênero de quadrinhos de super-heróis. Nesse sentido, podemos inclusive estabelecer um paralelo entre o uso da fotorreferência na HQ e as experiências artísticas de Marcel Duchamp, que também explorou a fotografia em algumas de suas criações. Assim como, na obra do artista francês, “o aspecto mecânico e não-nobre da fotografia (Duchamp baseia-se principalmente na fotografia científica ou popular) permite-lhe utilizar a fotografia como crítica da subjetividade e do sensualismo da pintura” (SOULAGES, 2010, p. 296), em *Ex Machina* a fotorreferência configura-se como contestação autorreflexiva das convenções estéticas que embasam as tí-

picas dinâmicas visuais e representações iconográficas nos quadrinhos de super-heróis.

Valendo-se da fotografia para balizar a amplitude expressiva da narrativa visual em *Ex Machina*, Tony Harris deturpa a matriz fotográfica de suas ilustrações apenas o suficiente para que se acrescentem os elementos fantásticos previstos no roteiro da obra sem que se comprometa a verossimilhança realçada pela própria fotorreferencialidade – evitando, desta forma, prejuízo à coerência da abordagem essencialmente realista da HQ.

Conclusão

Defendemos neste estudo que a arte fotorreferencial exibida em *Ex Machina*, “escrita singular” de Tony Harris, agrega à unidade discursiva do roteiro de Brian K. Vaughan um equivalente imagético que, além de obviamente primordial para sua desconstrução metalinguística dos quadrinhos de super-heróis (afinal, não se trataria de uma HQ se não houvesse imagens), garante vigor simbólico à sua apreciação estético-política sobre esse gênero e o consagrado arquétipo super-heroico, moldado em meio a conflitos internacionais envolvendo os EUA (como a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria) e convocado a disseminar

valores ideológicos consonantes com os interesses político-econômico-militares do país.

Observamos, então, num primeiro nível discursivo, a fotorreferência utilizada em *Ex Machina* como alusão semiótica à natureza hiperfotografada do 11 de Setembro e apropriação simbólica da tragédia, simulando um véu documental que permite à obra recriar a História com a liberdade artística e o potencial crítico-alegórico da ficção científica (ao conceber um fidedigno mundo paralelo para lançar comentários sociais, culturais e políticos sobre um específico contexto histórico real) enquanto fortalece iconograficamente a verossimilhança sugerida no roteiro.

Em outro nível discursivo, a fotorreferência manifesta-se como plena realização estética de uma autocrítica metalinguística aos enraizados jargões visuais e lugares-comuns icônico-narrativos dos quadrinhos super-heroicos, além de prover respaldo figurativo à desconstrução do Super-herói Americano proposta na obra, despojando-o de sua majestosa aura messiânica para revelá-lo demasiado humano em sua essência, suscetível a desvios de caráter e turbulências psicóticas decorrentes da paixão pelo poder.

Podemos assinalar ainda que, além da citação direta ao ataque terrorista ao WTC, e em meio a comparações alegóricas entre as lideranças de George W. Bush e Mitchell

Hundred no pós-11 de Setembro real e diegético – onde se abre espaço para questionar, através de um super-herói-político inescrupuloso, a credibilidade do discurso oficial que patrocina a Guerra ao Terror –, *Ex Machina* aciona a fotorreferência como consumação estética da invasão do “deserto do real”, lembrado por Žižek (2003), ao mundo extraordinário das HQs super-heroicas.

Invocando a fotografia como ponte de transição da realidade histórica para o código iconográfico dos quadinhos, a obra não apenas descortina a espetacularização do gênero estandardizado pelo Superman, mas, ao fazê-lo no contexto subsequente à queda das torres gêmeas, estende o choque e a desolação do “deserto do real” inaugurado pela tragédia para o faz-de-conta escapista produzido por DC, Marvel e afins. Assim, além de desnudar tais HQs de seus ostentosos vícios visuais e narrativos, ao inserir um super-herói na desalentadora realidade pós-11 de Setembro, da paranoia terrorista e das guerras de conveniência, a obra de Vaughan e Harris desmascara a falibilidade e a corruptibilidade desses exuberantes defensores da democracia e do sonho americano.

Referências

BORRADORI, Giovanna. **Filosofia em tempo de terror**: diálogos com Habermas e Derrida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

DAVO, Yves. September 11, 2001: witnessing history, demythifying the story in *American widow*. In: PUSTZ, Matthew. (Org.). **Comic books and American cultural history**: an anthology. Nova York: Continuum, 2012.

Deux ex part 2 of 3: Tony Harris talks “Ex Machina”. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&old=1&id=3666>>. Acesso em: 30 de junho de 2014.

Drama de 11 de setembro é contado em fotos. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2002/020910_fotosdtl.shtml>. Acesso em: 24 de junho de 2014.

FONTCUBERTA, Joan. **A câmera de Pandora**: a fotografia depois da fotografia. São Paulo: G. Gilli, 2012.

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

Harris says goodbye to “Ex Machina”. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=26421>>. Acesso em: 27 de junho de 2014.

SHULAN, Michael; GEORGE, Alice Rose; PERESS, Gilles; TRAUB, Charles. (Org.). **Here is New York**: a democracy of photographs. Nova York: Scalo, 2002.

SOULAGES, François. **Estética da fotografia**: perda e permanência. São Paulo: Editora Senac, 2010.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

Fontes utilizadas no estudo⁹

VAUGHAN, Brian. K.; HARRIS, Tony. **Ex machina**: blecaute (n. 6). Barueri: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina**: estado de emergência (n. 1). Barueri: Panini Brasil, 2005.

_____. **Ex machina**: ex cathedra (n. 7). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina**: fato e ficção (n. 3). Barueri: Panini Brasil, 2009.

_____. **Ex machina**: fumaça e fogo (n. 5). Barueri: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina**: limite de mandato (n. 10). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina**: marcha à guerra (n. 4). Barueri: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina**: os sinos da despedida (n. 9). Barueri: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina**: símbolo (n. 2). Barueri: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina**: truques sujos (n. 8). Barueri: Panini Brasil, 2012.

9. Todas as fontes utilizadas no estudo pertencem à coleção pessoal do autor.

TINTIM E OS OUTROS: O ORIENTE COMO REPRESENTAÇÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS “AS AVENTURAS DE TINTIM”

Fábio Cornagliotti de Moraes *

Resumo - O presente artigo tem como objetivo analisar algumas histórias em quadrinhos da série “As aventuras de Tintim” e buscar as representações do constructo histórico que é denominado pela cultura ocidental como “Oriente”.

As HQs feitas por Hergé não são apolíticas, imparciais, realistas ou inocentes, mas fazem parte de um conjunto de ideias cuidadosamente elaboradas durante séculos e que eram presentes na Europa na época que Hergé escreveu suas famosas aventuras.

O artigo busca demonstrar como o quadrinista reforçou e reproduziu a ideologia europeia dominante na época sobre o Oriente: que ele era atrasado, inferior e portanto, legitimamente conquistado.

TINTIN AND THE REST – THE ORIENT AS A REPRESENTATION IN THE COMIC BOOKS “THE ADVENTURES OF TINTIN”

Abstract - The purpose of this article is to analyze some comic books from the series “The adventures of Tintin” and search the

Fábio Cornagliotti de Moraes é mestrando em História Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. otakonbr@hotmail.com

representations of the historically constructed idea that the western culture calls “Orient”.

The comic books written by Hergé are not apolitical, neutral, realistic or innocent, but are part of a set of ideas carefully elaborated for centuries and were current in Europe by the time Hergé wrote his famous adventures.

The article tries to demonstrate how the writer reinforced and reproduced the dominant European ideology at the time of his writings about the Orient: that it was delayed, inferior, and, therefore, legitimately conquered.

No dia oito de maio de 1930, uma multidão se reuniu na estação Gare du Nord, em Bruxelas, na Bélgica para acompanhar a chegada de Tintim, o repórter, que vinha da União Soviética. Naturalmente, Tintim era (e ainda é) um personagem fictício, sendo que o ator Henri de Donckers interpretou – o (THOMPSOM, 1991: 10). Neste episódio, que foi um golpe publicitário para ajudar a vender as tirinhas do personagem, Georges Rémi (nome real de Hergé¹), autor das HQs, encontrou com o ator algumas estações antes da Gare du Nord para *montar* o personagem no ator, tanto que, durante toda a apresentação se manteve segu-

1. O pseudônimo “Hergé” era uma brincadeira fonética que Georges Rémi fez com as iniciais de seu nome. A pronúncia francófona para suas iniciais invertidas (R.G.) é “Hergé”.

rando um pote de creme para cabelo para retocar o topete arrebitado do pequeno repórter.

Essa anedota é a metáfora perfeita para começar a entender Tintim: a criação de uma ilusão, que se passa por realidade. Assim como o fez com um pote de creme para cabelo, Hergé, com sua pena e pincel, cria uma ilusão, que se mescla com a *realidade*. O principal biógrafo de Hergé considera sua obra “uma janela para o mundo dentro de sua sala de estar” (THOMPSON, 1991: 13), enquanto o próprio Hergé, criador das HQs, em uma entrevista, disse que “Tintim é uma mistura inteligente entre ficção e realidade” (SADOUL, 2007: 51). Este é o tom que dita a maioria do que foi escrito sobre o personagem. O fato de Tintim ser um repórter ajuda: essa é uma profissão *teoricamente* comprometida com a verdade.

É pertinente discutir aqui o que é esse “realismo” presente nas HQs de Hergé. Antes de tudo, é fato que Hergé jamais viajou para qualquer país latino – americano, asiático ou africano (SADOUL, 2007), logo todo conhecimento que tinha sobre os lugares que iria retratar, viria a ser de segunda mão. Mas o que a Europa (Hergé era Belga) pensava, ou melhor, *conhecia* sobre esses países na década dos anos 30 e 40? Como essas regiões eram vistas e representadas? Não podemos ignorar o fato de que Hergé é um produto de seu

tempo, assim como todos nós, não pode fugir do que era aceito e *confiável* para seus pares.

Um segundo ponto é a impossibilidade de realismo total em qualquer discurso, pois toda forma de arte (HQs inclusas) é uma representação, e como representação, por mais “infantil” (como Tintim é considerado ainda nos dias de hoje) ou “inocente” que pareça, é extremamente parcial. Um discurso é indissociável de seu locutor, ainda mais quando se diz como “verdade”. Tintim é coerente com o que a Europa e o *Ocidente* em geral estudavam sobre o *resto* (HALL, 2007: 185), por isso ganha um tom realista, verdadeiro. Existe um problema com um discurso que se diz “verdade”.

Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o discurso – como a psicanálise nos mostrou – não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é também aquilo que é objeto do desejo; e visto que – isto a história na cessa de nos ensinar – o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar. (FOUCAULT, 2006: 10).

Nada mais importante. Saber que tipo de discurso são as histórias em quadrinhos “As aventuras de Tintim” e como elas se relacionam com discurso do Ocidente sobre o resto do mundo. Hergé busca no conjunto dos conhecimentos produzidos pelo Ocidente sobre o “resto” para criar seu pretense realismo de forma que:

(...) essa vontade de verdade assim apoiada sobre um suporte e uma distribuição institucional tende a exercer sobre os outros discursos – estou sempre falando da nossa sociedade – uma espécie de pressão e como que um poder de coerção. Penso na maneira como a literatura ocidental teve de buscar apoio, durante séculos, no natural, no verossímil, na sinceridade, na ciência também – em suma, no discurso verdadeiro. (FOUCAULT, 2006: 13-14).

Da mesma forma que os literatos citados acima, Hergé também busca no verossímil, na “verdade” algo para sustentar Tintim.

Antes de entrarmos no Oriente como representação, e como o Ocidente fez isso, vale aqui esclarecer os dois termos. O que é o *Ocidente*? O termo parece muito genérico à primeira vista, mas é válido o esforço de tentar explicá-lo. De acordo com Stuart Hall, o ocidente é:

(...) “o Ocidente” é tanto uma ideia como um conceito geográfico.

A premissa básica deste capítulo é que “o Ocidente” é um conceito histórico, não geográfico. Por “Ocidente” queremos dizer o tipo de sociedade discutida nesse livro: uma sociedade que é desenvolvida, industrializada, urbanizada, capitalista, secular e moderna. Tais sociedades surgiram em um período histórico específico – aproximadamente, durante o século XVI, após a Idade Média e o desmantelamento do feudalismo. Elas foram o resultado de um conjunto de processos históricos – econômicos, políticos, sociais e culturais muito específicos. Atualmente, quaisquer sociedades que compartilhem essas características, onde quer que elas estejam, podem pertencer ao “Ocidente”. (HALL, 2007: 186).

No entanto, para se definir, o Ocidente também precisa negar o que ele não é. Daí que entra a oposição a tudo que não é “Occidental”: o atraso, o misticismo, o arcaico, o rural. Dessa forma, o Ocidente, ao se definir cria uma oposição automática com tudo o que não é o Ocidente, o “resto” (HALL, 2007).

Para definir a representação do Oriente pelo Ocidente, o *Orientalismo* é um

(...) estilo de pensamento baseado em uma distinção ontológica e epistemológica feita entre o “Oriente” e

(na maior parte do tempo) o “Ocidente”. Assim, um grande número de escritores, entre os quais poetas, romancistas, filósofos, teóricos políticos, economistas e administradores imperiais, têm aceitado a distinção básica entre o Leste e o Oeste como ponto de partida para teorias elaboradas, epopeias, romances, descrições sociais e relatos políticos a respeito do Oriente, seus povos, costumes, “mentalidade”, destino e assim por diante. (SAID, 2007: 29)

Na sua forma acadêmica, o Orientalismo, ou, a *representação* do Ocidente sobre o Oriente se diz como verdade, mas é “um símbolo do poder atlântico – europeu sobre o Oriente.” (SAID, 2007: 33). É uma imagem que foi construída ao longo de séculos para afirmar o domínio de um sobre o outro, julgar, conquistar e “melhorar” os povos orientais.

O orientalismo, como necessidade colonial se tornou extremamente influente, estando presente em praticamente todas as obras, científicas e literárias ocidentais que tivessem a presença do Oriente. Mais do que isso, sua importância fez com que essa ciência tivesse seu próprio *establishment*, suas próprias estruturas, sociedades científicas, cânones e assim por diante (SAID, 2007: 77). O Orientalismo “moderno” teve início na invasão napoleônica do Egito (SAID, 2007: 177). Lá foi a primeira vez que os estudos orientalistas foram testados e aplicados na prática, inau-

gurando uma forma de experiência orientalista completamente relacionada às experiências colonialistas. Embora os cientistas de Napoleão tenham inaugurado uma fase completamente nova e duradoura na ciência orientalista, os conceitos apresentados por eles eram uma reformulação dos cânones orientalistas anteriores (SAID, 2007: 175).

Como o orientalismo é uma estrutura fundamentalmente ocidental, o homem ocidental e branco sempre é colocado no topo, sempre considerado melhor, superior, lógico, raciocinador, frio, nobre e com altos padrões morais (SAID, 2007: 71).

O orientalismo também passou a relacionar os conceitos da biologia e do darwinismo social à inferioridade do oriental (SAID, 2007: 195 – 210). Essas teses

(...) do atraso, degeneração e desigualdade orientais em relação ao Ocidente associavam – se muito facilmente a ideias sobre as bases biológicas da desigualdade racial. As classificações raciais encontradas em *Le règne animal*, de Cuvier, *Essai sur l'inégalité de races humaines*, de Gobineau, e *The races of man*, de Robert Knox, encontravam um parceiro solícito no Orientalismo latente. A essas ideias era acrescentado um darwinismo de segunda categoria, que parecia acentuar a validade “científica” da divisão de raças em adiantadas e atrasadas, ou europeias – arianas e orientais – africanas. Dessa forma, toda a questão do

imperialismo, assim como era debatido no final do século XIX tanto por pró – imperialistas como por anti-imperialistas, levava adiante a tipologia binária das raças, culturas e sociedades adiantadas e atrasadas (ou subjugadas). *Chapters on the principles of international Law* (1894), de John Westlake, argumenta, por exemplo, que as regiões do mundo designadas como “incivilizadas” (uma palavra que carrega o peso de pressuposições orientalistas, entre outras coisas) deviam ser anexadas ou ocupadas pelas potências adiantadas. (SAID, 2007: 280).

O Orientalismo era uma forma de trazer o Oriente para dentro do Ocidente, sempre subjugado, sempre em uma posição de dominado, de inferioridade. Como representação do Oriente, ganha um tom muito mais complexo, em uma relação extremamente complicada com a realidade:

Se alguém lê num livro a afirmação de que os leões são ferozes, e depois encontra um leão feroz (simplificando, é claro), é provável que será encorajado a ler mais livros do mesmo autor e acreditar neles. Mas se, além disso, o livro sobre leões ensina como lidar com um leão feroz, e as instruções funcionam com perfeição, então não só o autor será digno de confiança, ele será também impelido a tentar realizar outros tipos de desempenho escrito. Há uma dialética de reforço um tanto complexa, pela qual

as experiências dos leitores na realidade são determinadas pelo que leram, e isso por sua vez influencia os escritores a adotar temas definidos de antemão pelas experiências dos leitores. Um livro sobre como lidar com um leão feroz poderia então causar uma série de livros a serem produzidos sobre temas como a ferocidade dos leões, as origens da ferocidade e assim por diante. Da mesma forma, á medida que o foco do texto se concentra mais estreitamente sobre o tema – já não são os leões, mas sua ferocidade – podemos talvez esperar que os modos pelos quais se recomenda que se lide com a ferocidade de um leão vão na verdade aumentar a sua ferocidade, forçá – lo a ser feroz porque é isso o que ele é, e isso é o que em essência, nós sabemos ou só podemos saber a seu respeito. (SAID, 2007: 142).

O Orientalismo não é o Oriente, mas o que o Ocidente vê e estuda e pressupõe sobre o Oriente. Em outras palavras, o Orientalismo é o Oriente para o Ocidente. A complicada relação dialética colocada acima leva a pensar que a visão que o ocidental tem do oriental é transformada continuamente pela tradição orientalista. Esse é o ponto central desse trabalho. Hergé se considera² (THOMPSON, 1991) um autor realista. Mas o realismo proposto por ele é definitivamente passível de crítica e análise. Mais ainda, o realismo que

2. E é considerado.

ele supostamente carrega em suas obras não é necessariamente fruto da *realidade*, mas de uma tradição muito mais antiga de representação do Oriente. Hergé é herdeiro da tradição orientalista europeia. Se a única coisa a qual ele teve acesso foram estudos feitos *sobre* o Oriente, é possível deduzir que o que ele consideraria *realista* teria que estar de completo acordo com esses estudos. A obra de Hergé é, então, fruto de seu tempo e espaço.

As imagens a seguir são oriundas de duas HQs das *Aventuras de Tintim – Tintin au Congo*³ (Tintim no Congo - 1931) e *Prisoners of the Sun* (Prisioneiros do Sol - 1946)⁴. Essas obras têm alguns exemplos bastante pertinentes sobre o tema estudado nesse trabalho: Oriente como representação.

Primeiramente, um dos quadros de *Tintin au Congo*, em que mostra a chegada e acolhida de Tintim pelos congoleses assim que o repórter chega ao país:

3. O autor teve acesso somente às edições estrangeiras dessas duas obras.

4. Que na edição brasileira ficou traduzido como *O templo do sol*.



Ilustração 1 - HERGÉ. *Les aventures de Tintin: Tintin au Congo*. Luçon: Casterman, 2006, p. 9.

Nessa imagem, uma das raras ilustrações de multidão de Hergé, todos os negros são representados com o mesmo desenho. São exatamente os mesmos traços e cores para todos eles. De alguma forma, Hergé não se preocupou em diferenciar os negros da mesma forma em que diferencia os brancos. Muitos autores do século XX buscavam estudar, cientificamente, as especificidades das raças humanas, colocando que algumas “raças” eram superiores e outras inferiores. Esses cientistas sempre colocavam o homem europeu branco no topo da pirâmide racial. Muitos desses cientistas, além de se inspirarem em ideias de Darwin (FERLA, 2009: 26 – 27) e colocarem algumas “raças” humanas mais

próximas dos animais⁵ do que outras, se inspiraram no que foi conhecido como “pai do racismo”, Arthur de Gobineau (GAHYVA, 2012: 107 – 119). Mas como podemos saber se Hergé considera os negros congolezes mais próximos dos animais que os brancos? Dois fatores indicam a resposta: primeiramente, o fato de todos os negros serem retratados da mesma forma; não importa se é impossível diferenciar um do outro. Como eles são sub-humanos, bestiais, não há muita diferença entre eles, não mais do que há entre um chimpanzé e outro. Hergé não consegue diferenciá-los mais do que conseguiria diferenciar dois gorilas. Em segundo lugar, um conjunto de imagens da mesma história:

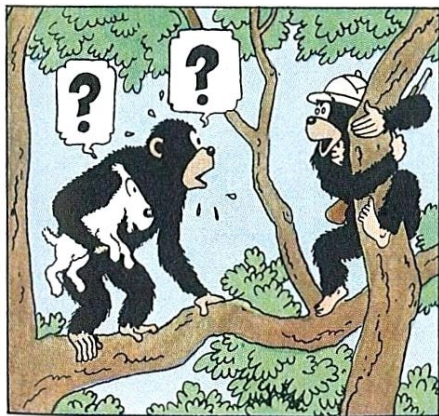


Ilustração 2 - HERGÉ. *Les aventures de Tintin: Tintin au Congo*. Luçon: Casterman, 2006, p. 17.

5. Aproveitando a teoria de Darwin para relacionar o nosso parentesco com os animais.

Nessa cena, Tintim está tentando resgatar Milu de um macaco. Para isso, ele mata outro símio, usa a pele dele para se disfarçar e parte para o resgate. Em troca de seu chapéu, o macaco concorda em entregar Milu. Em outra imagem:

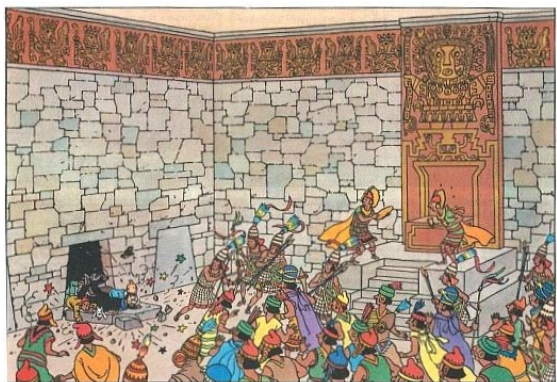


Ilustração 3 - HERGÉ. *Les aventures de Tintin: Tintin au Congo*. Luçon: Casterman, 2006, p. 27.

Nessa outra cena, Tintim brinca de ser um “pequeno Salomão” ao dividir um chapéu de palha pelos quais outros dois personagens estavam, momentos atrás, lutando. A semelhança física na forma como os negros e símios são retratados é impressionante. A feição, distribuição de cores e postura indicam isso. As teorias orientalistas e racistas do século XIX já apontavam nessa direção. “Quando olhamos por um momento para um indivíduo desse tipo, somos involuntariamente remetidos à estrutura do macaco (...)” (GOBINEAU, 1915: 107). Hergé está em sintonia com essas práticas teóricas. Não foi a toa que ele desenhou os negros e os macacos de forma tão aproximada; mais do que isso, seria surpreendente se ele tivesse tentado romper com toda a tradição que o acompanhava.

Na outra HQ escolhida, existem mais exemplos dessa visão orientalista:

Ilustração 4 - HERGÉ.
The adventures of Tintin:
Prisoners of the Sun.
Tournai: Magnet, 1982,
p. 47.



Nesse quadro, Tintim, procurando o Professor Girassol (seu amigo de velha data) é levado até uma antiga sociedade secreta peruana que idolatra o deus do sol⁶. Quando os incas membros dessa sociedade tomam conhecimento que foram descobertos por estrangeiros, mandam executar os invasores imediatamente. A principal ideia a ser discutida aqui é: no Peru, há seres humanos que vivem como viviam há quinhentos anos.

Para Hergé, em vez da cultura inca se mesclar à cultura espanhola, não somente de forma submissa, mas também com resistência e luta, vitórias e derrotas – para ambas as culturas - ela permaneceu a mesma, não se modificou. Embora Tintim visite cidades “ocidentais” durante suas aventuras no Peru, alguns peruanos “pararam” no tempo. A cidade próxima ao templo, ocidental, sabe da existência desse culto secreto; o evitam o máximo possível, pois temem a maldição do deus do sol. Mesmo aqueles que moram em um ambiente bastante urbanizado, também temem o deus do sol e sua maldição. A *essência* (SAID, 2007: 145) desse povo permaneceu a mesma, intocada. Para a tradição orientalista, o oriental é inferior ao ocidental, nada vai mudar isso – sua razão de ser, essência é a mesma ao longo do

6. Na HQ, ele é chamado de “Pachacámac”, que era o deus dos terremotos na religião inca. O deus do sol era conhecido como “Inti”.

tempo, da história. Para os orientalistas, não há *progresso* nos povos orientais, pois sua essência não permitiria.

Os orientalistas não negam o passado “magnífico” que alguns povos tiveram, no entanto também acreditam na sua decadência. O próprio Hergé, ao comparar a Grécia e a Itália (SADOUL, 2007: 51 – 52) afirma que uma (Itália) continua a criar, tem vida, pulsa, é elegante e capaz de arte. Já a outra (Grécia) está totalmente distante de seu passado glorioso, sofreu muito com a “decadência” de sua cultura, se tornou um país “parado no tempo”, incapaz de inovação e criatividade.

Na ilustração seguinte, outro problema será abordado. Ela também faz parte do *Prisoners of the Sun*:



Ilustração 5 - HERGÉ. *The adventures of Tintin: Prisoners of the Sun*. Tournai: Magnet, 1982, p. 18.

Nessa imagem, é introduzido um dos companheiros de Tintim, um jovem índio chamado Zorrino. Eles se conhecem, pois Zorrino estava vendendo frutas quando dois homens brancos derrubam propositalmente sua cesta, simplesmente porque podem. Tintim, então, parte em defesa do menino e luta contra os seus algozes. A sequência é muito significativa: Zorrino, um índio, portanto *abaixo* dos brancos, não consegue fazer nada a não ser se lamentar pelo ocorrido – não há resistência por parte de nenhum dos nativos. A cena ocorre em uma praça pública. Não obstante, Hergé expressa a indignação dos nativos do local, mas ainda sim, nenhum deles faz nada, mesmo diante de um abuso tão infantil e despropositado. Há a indignação, mas não há a resistência, o momento que prove que os índios são capazes de cuidar de si próprios – não é surpreendente que o único a fazer algo seja Tintim; somente um branco poderia salvar aquela pobre criança de outros brancos. Tintim estava lá para fazer por eles o que eles “nunca haviam feito por eles mesmos” (SAID, 2007: 137).

Zorrino resolve acompanhar seu salvador em sua viagem. Mais ainda: decide levá-lo até o templo do sol, local onde os cultistas reinam, apesar de sua maldição. Zorrino é

o nativo ideal: inocente, servil⁷ e extremamente leal. Além disso, ele *depende* de Tintim, que o salva inúmeras vezes durante a jornada. Ele confia em Tintim:



Ilustração 6 - HERGÉ. *The adventures of Tintin: Prisoners of the Sun*.
Tournai: Magnet, 1982, p. 22.

7. Jamais usa tratamento informal para se referir a Tintim ou Capitão Haddock.

Nas palavras do próprio Zorrino no quadro acima: “Sozinho, eu tenho medo; com você, não tenho medo”. Zorrino assume a sua própria incapacidade de resistência e sua dependência. O homem branco faz com que ele se sinta *seguro*, protegido. Sozinho, ele é só um índio, mas com Tintim, ele é capaz de tudo. Sua imagem entra em franca oposição com a dos cultistas do templo do sol: Zorrino é o selvagem “nobre”, enquanto os cultistas são os selvagens “ignóbeis” (HALL, 2007: 218 – 219): são supersticiosos, desconfiados, assassinos, egoístas e capazes de crimes horríveis. Essa oposição simplista e binária não é uma novidade – o oriental é um “Meio Demônio, Meio Criança” (KIPLING, 1993: 82). Como criança, deve – se proteger, educar e como demônio deve – se punir, lutar contra.

O desfecho dessa história não poderia ser diferente:

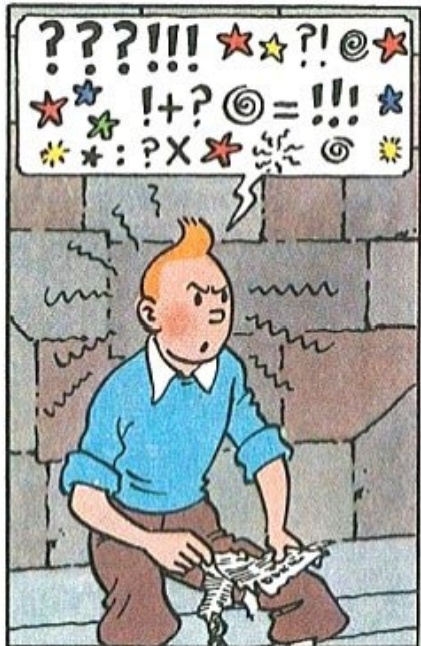


Ilustração 7 - HERGÉ. *The adventures of Tintin: Prisoners of the Sun*. Tournai: Magnet, 1982, p. 52.



Ilustração 8 - *Idem*, p. 52.

Quando o Capitão Haddock, Tintim e Milu⁸ são presos, o bom capitão acha dentro de um de seus bolsos um jornal antigo. A felicidade de Tintim não é injustificada, mas só é conhecida no final da história: o jornal o informa da data e hora de um eclipse solar. Tintim poderia escolher a data e hora de sua execução (ele e seus companheiros iam ser queimados vivos em uma grande fogueira), então bota um plano: iria fingir que quem irou o deus do sol e provocou o eclipse solar era ele. Quando consegue montar sua farsa e o eclipse invariavelmente ocorre, o resultado é esse:

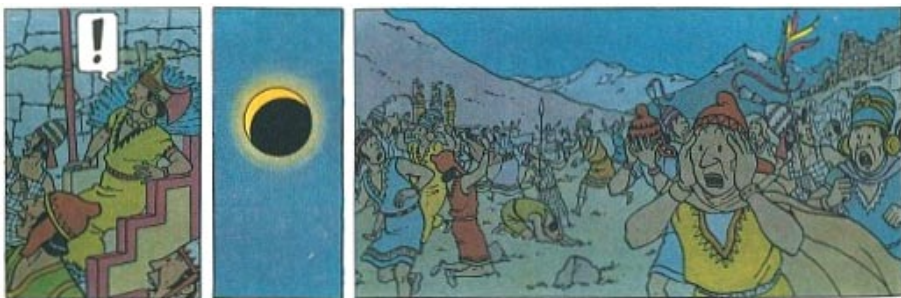


Ilustração 9 - HERGÉ. The adventures of Tintin: Prisoners of the Sun. Tournai: Magnet, 1982, p. 58.

8. O cachorrinho de Tintim, fiel companheiro em todas as viagens do repórter.

O autor deixa bastante evidente o terror e a confusão que as promessas do pequeno repórter causaram: logo após isso, Tintim “ordena” que o sol volte ao normal. Os índios ficam impressionados com seu poder semidivino e libertam a todos.

Nenhuma metáfora é mais perfeita que a dessa anedota: Tintim utiliza um instrumento de verdade ocidental (o jornal), cientificamente confirmado para criar a ilusão de que ele é capaz de dominar o sol. Os índios, cobertos de crendices e superstições, acreditam imediatamente! Nada mais simbólico: o domínio (através do conhecimento) do Ocidente sobre o Oriente, da ciência sobre o misticismo e da modernidade sobre o arcaico – tudo condensado em apenas algumas páginas de quadrinhos. Tintim controla esses indígenas, pois os conhece melhor do que eles mesmos – sabe que são supersticiosos e crentes – sabe do resultado de suas ações. A vitória é incontestável e sua libertação é o símbolo máximo de seu controle e por consequência, do poder ocidental.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura – obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 2011.

FERLA, Luís. *Feios, sujos e malvados sob medida: a utopia médica do biodeterminismo*. São Paulo: Alameda, 2009.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 2006.

GAHYVA, Helga da Cunha. *O inimigo do século: um estudo sobre Arthur de Gobineau (1816 – 1882)*. Rio de Janeiro: Mauad X, Faperj, 2012.

HALL, Stuart. *The West and the Rest: discourse and power*. In: HALL, S; HELD, D; HUPERT, D; THOMPSON, K. *Modernity: an introduction to modern societies*. Honk Kong: Blackwell, 2007.

HERGÉ. *Les aventures de Tintin: Tintin au Congo*. Luçon: Casterman, 2006.

HERGÉ. *The adventures of Tintin: Prisoners of the Sun*. Tournai: Magnet, 1982.

KIPLING, Rudyard. *The White man's burden*. In: *Selected poems*. Bungay: Penguin Books, 1993.

SADOUL, Numa. *Tintin et moi: entretiens avec Hergé*. Tournai: Flammarion, 2007.

SAID, Edward W. *Orientalismo: o oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. *O espetáculo das raças: cientistas,*

instituições e a questão racial no Brasil (1870 – 1930). São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SOVIK, Liv (Org). e HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

THOMPSON, Harry. *Tintin: Hergé and his creation*. Sevenoaks: Sceptre, 1991.

NARRATIVIDADE MIDIÁTICA: O CASAMENTO ENTRE TEXTO E IMAGEM

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: A prática social de contar histórias – sejam filmadas, desenhadas em quadrinhos, escritas em livros ou narradas oralmente – sempre foi objeto de reflexão e uma fonte importante de conhecimento. O presente texto apresenta os diferentes momentos dos Estudos Narrativos (clássico, estruturalista, mitológico e hermenêutico), destacando alguns de seus conceitos e metodologias. O objetivo é contrastá-los com as atuais narrativas transmidiáticas – aquelas que, segundo Jenkins (2008), se desenvolvem de forma desigual e combinada em várias mídias simultaneamente, formando um universo narrativo ou uma realidade analógica, em que a audiência passa a participar. E o resultado dessa reflexão é, ao contrário do que pensam alguns autores, as imagens são elementos de narratividade complementares ao texto escrito. E a transmediação das narrativas nada mais é que a combinação, em vários suportes diferentes, deste casamento entre o pensamento e a imaginação.

Palavras-chave: Estudos da mídia 1; Estudos narrativos 2; Narrativas transmidiáticas 3;

Marcelo Bolshaw Gomes é Jornalista, Doutor em Ciências Sociais e professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.

Abstract: The social practice of storytelling - are filmed, drawn comics, in books written or orally narrated - has always been an object of reflection and an important source of knowledge. This paper presents the different moments of Narrative Studies (classical, structuralist, hermeneutical and mythological), highlighting some of its concepts and methodologies. The aim is to contrast them with current transmedia narratives - those that, according to Jenkins (2008), develop unevenly and combined in various media simultaneously, forming a narrative universe or an analog reality, in which the audience is participating. And the result of this reflection is, contrary to what some authors think the images narrative elements are complementary to the written text. And transmediação narratives is nothing more than the combination, in several different media, this marriage between thought and imagination.

Keywords: Media Studies 1; Narrative Studies 2; 3 transmedia narratives;

I. Introdução

Os estudos narrativos, como campo de reflexão teórica, têm duas origens opostas e complementares. Em primeiro lugar, estão os estudos clássicos a partir de *A Poética de Aristóteles* (2006). Em seguida, estão os diferentes tipos de estudos estruturalistas e de análise discursiva sobre várias formas de narrativa: Vladimir Propp (1978), Roland Barthes (2008), Gérard Genette (1972) e A.J. Greimas

(1976, 1989). Em um terceiro momento, estão os estudos narrativos inspirados na psicologia junguiana, principalmente Joseph Campbell (1990) e Mircea Eliade (1992).

Com Umberto Eco (1976) e Paul Ricoeur (1994, 1995, 1997), os estudos narrativos passaram a também incluir os textos não ficcionais (como a crônica histórica e o jornalismo). Nessa quarta modalidade dos estudos, a formação cognitiva de nossa identidade enquanto sujeitos sociais é o resultado histórico das histórias que nos contaram e que contamos aos outros: a fabulação. O essencial então é saber como retransmitimos o que nos contaram.

E, nos dias de hoje, a grande maioria das histórias que nos contaram e que nós contamos são *midiatizadas*, isto é, são transmitidas, distribuídas e recebidas através dos meios de comunicação eletrônicos. Há aqui dois objetivos conexos: revisar as metodologias e conceitos dos estudos voltados para investigação das narrativas orais e das histórias escritas; e observar como e em que as narrativas audiovisuais se diferenciam de suas antecessoras, apontando uma metodologia de análise capaz de entendê-las e explicá-las.

2. As ‘escolas’ narrativas

As anotações que Aristóteles fazia para dar suas aulas de poesia e teatro, na Grécia entre os anos 335 e 323 antes de Cristo, foram compiladas sob o nome *A Poética*, é o mais antigo livro conhecido sobre arte, dramaturgia e literatura. E seus conceitos são utilizados ainda hoje nos Estudos Narrativos.

Conceitos	Definição
Catarse	Purgação e esclarecimento, sofrimento sentido por nos projetarmos em situações dolorosas simuladas, que nos causam alívio e bem estar.
Mimese	É a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através da qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos.
Intriga	É a imitação criativa ou representação interpretativa da ação, através da qual aprendemos atitudes, comportamentos e nos comunicamos.

Os primeiros estudos narrativos estruturalistas se aproximam bastante da análise discursiva e da semiótica, trabalhando com a construção de uma gramática narrativa formada por paradigmas, estruturas e repetições universais entre as diferentes histórias analisadas, secundarizando os diferentes contextos culturais em que foram produzidas. O

resultado dessa predominância levou a criação de fórmulas muito rígidas.

Autor	Contribuição
Propp	Identificou 7 tipos de personagens, 6 estágios de evolução da narrativa e 31 funções narrativas das situações dramáticas.
Todorov	Os personagens são mais importantes que as funções narrativas e o papel do narrador (mediador entre autor e leitor)
Greimas	Não há apenas uma estrutura narrativa, mas várias estruturas sobrepostas. As estruturas profundas seriam lógicas e acrônicas, formada por relações de contradição, oposição e contraponto (o quadrado semiótico), aos elementos dessas relações, Greimas chamava 'actante' (que é equivalente a personagem/função). Essas relações inconscientes entre os actantes das estruturas profundas se tornam dinâmicas nas estruturas intermediárias e voltam a ser simultâneas nas estruturas superficiais.

Para esses autores, as estruturas narrativas englobam as estruturas linguística e semióticas de uma cultura. Usamos signos e discursos para contar histórias. As estruturas narrativas são o universo cultural (ou o campo específico em que os sujeitos se encontram antes de contarem suas histórias). E assim: 'Narrativa' é uma representação abstrata de uma série de acontecimentos conexos, envolvendo pessoas, ideias e lugares.

Na verdade, considera a semiótica narrativa um grande avanço em relação, tanto porque procura explicar as narrativas concretas e suas configurações temporárias por estruturas profundas atemporais (o que enriquece a noção de *Intriga*), como também porque, em relação ao próprio movimento estruturalista, a noção de narrativa como um processo que configura os textos, discursos e signos, retirando a análise linguística de um universo atomista sem intencionalidade.

O mais importante dos modelos narrativos do estruturalismo foi o elaborado por Greimas. Nele, as estruturas profundas correspondem ao inconsciente atemporal e é formado por três séries de elementos, duplas de ‘actantes’ que formam ‘funções’ da narrativa: as relações de desejo ou de contradição (protagonista x antagonista e ajudante x sociedade); as relações de comunicação ou de contrariedade (protagonista & ajudante e antagonista & sociedade); as relações de ação ou de complementaridade (protagonista + sociedade e antagonista + ajudante). Esses elementos expressam relações arquetípicas que emergem à consciência através das estruturas discursivas da narrativa, seja na literatura de ficção, na história ou biografia.

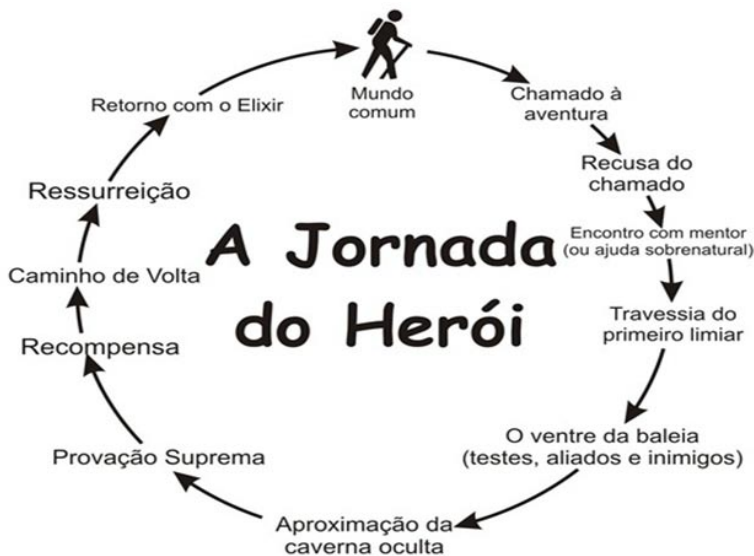
A terceira geração dos estudos narrativos descende de Joseph Campbell, o conhecido mitólogo que levou as ideias

de Jung aos campos da arqueologia, antropologia e história das religiões, que elaborou um modelo universal segundo o qual todos os grandes mitos fundadores das culturas humanas seriam, em última análise, uma narrativa universal: o ‘monomito’ (adaptado de James Joyce).

Campbell e seus seguidores partem do geral (do ‘inconsciente coletivo’, dos ‘arquetipos’) ao particular (o mito cultural específico), são universalistas e cultuam o sagrado como uma epifania transcultural. Enquanto as abordagens estruturalistas, no sentido contrário, observam o aspecto local do mito e da narrativa dentro de um quadro de referências globais. Ambos abordam ‘o todo e as partes’ – mas de modo bem diferente e até complementar em alguns aspectos. Os estruturalistas são mais dedutivos; os mitólogos, mais indutivos.

E o mais importante: o monomito de Campbell, delimitou os passos possíveis do herói arquetípico, em um “ciclo de iniciação” em sua trajetória do anonimato à consagração.

O trabalho de Campbell influenciou cineastas como George Lucas (Star Wars foi concebido a partir da jornada do herói) e escritores como Christopher Vogler, roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica que usou as teorias de Campbell para criar um memorando para os estúdios Disney, depois desenvolvido como o livro (1997).



Paul Ricoeur absorveu os conceitos de Aristóteles, do estruturalismo e da mitologia, utilizando a metodologia narrativa das histórias para demonstrar que a historiografia (a narrativa produzida pelos historiadores) é uma apenas construção poética. Narrar história é enredar pessoas, instituições e ideias, é também enredar-se como narrador – seja em textos científicos ou jornalísticos.

Assim, por um lado, a intriga é a inteligência narrativa e resulta da competência do escritor em agenciar incidentes de forma seletiva e significativa, associando acontecimentos

segundo seus valores, elegendo sujeitos como heróis e vítimas, encadeando sub-enredos em uma sequência lógica. E, por outro lado, a intriga deriva da ‘fabulação’ de seus leitores e do ambiente cultural em que ela é urdida. *Mimeses* é a imitação criadora da experiência viva. Ela não é uma cópia, réplica do idêntico; a mimese produz sentido através da intriga, do agenciamento dos fatos (1994: 60). Ricoeur estabelece (1994: 85-132) três mimeses: a atividade cognitiva do enunciador; a configuração da linguagem; e a atividade cognitiva do leitor. A *Intriga narrativa* é essa tríplice estrutura de configuração da linguagem. Ou melhor: a intriga é ‘quem’ configura os acontecimentos de uma narrativa. E ela é formada pelas histórias/estórias que nos contamos e que nós contamos aos outros para afirmar nossa identidade.

A tese central da trilogia *Tempo e Narrativa* (RICOEUR: 1994; 1995; 1997) é afirmar a identidade estrutural entre historiografia científica e narrativa ficcional.¹

1. Analisam-se detalhadamente os três volumes de *Tempo e Narrativa* em GOMES, 2012.

3. Intriga e Catarse

A “intriga” de Aristóteles estava estruturada para os gêneros literários de sua época: a comédia, a epopeia e a tragédia, em que o herói era vítima que padecia com a destruição ou loucura por seu orgulho ao tentar se rebelar contra o destino, a lei, os deuses ou a sociedade. A tragédia clássica é uma forma de drama, que se caracteriza por sua seriedade e dignidade. Inicialmente ela era um ritual orgiástico que promovia o transe místico, formado por um coral (as bacantes) e um personagem central (Dionísio) que era sacrificado, depois evoluiu para um espetáculo teatral com vários personagens e público.²

Para Aristóteles, a catarse é o principal ‘efeito de sentido’ da tragédia, proporcionando o alívio de sentimentos negati-

2. A palavra grega “tragédia” significa “canto do bode” e se refere possivelmente ao ritual em honra a Dionísio do qual o teatro se originou. O bode expiatório é uma expressão alegórica oriunda de um fato literal: um bode era imolado para expiar os pecados dos participantes. O rito a dionísio, no qual se sacrificava um bode, cultuava a fertilidade e a vida humana, condicionada pela sombra da morte e aberta, pelo ritual, à possibilidade de ressurreição. Esquilo introduziu um segundo ator além do corifeu, o que reforçou a dramatização. Sófocles, no século V, escreveu diálogos para um terceiro ator que, como os outros dois, podia desempenhar vários papéis mediante o tradicional recurso das máscaras. A partir do século IV a. C., a tragédia grega, já despojada de sua função catártica, tornou-se retórica e sobrecarregada.

vos do público. É a tensão nervosa que se estabelece desde o início da antecipação deste desfecho de sofrimento, para que, quando este aconteça, seja um alívio. É quando se sabe que tudo vai acabar mal e a narrativa apenas retarda a fatalidade. A catarse ocorre quando a energia utilizada na manutenção dos sentimentos de separação das partes do *Self* é liberada. Acreditava-se que, ao assistir as apresentações das tragédias, saía-se do teatro purificado. A tragédia, assim concebida, resultaria de uma catarse da audiência e isto explica o prazer de assistir ao sofrimento dramatizado.

Nietzsche vai se opor a essa interpretação de Aristóteles afirmando que ‘a finitude, as perdas e o sofrimento’ não eram vistos na Antiguidade como males que precisavam de expiação e penitência. Ele lamenta a moralização da tragédia e a leitura que converte o herói trágico em um pecador arrependido e o sofrimento em uma punição. Para Nietzsche, o destino trágico não é um castigo, mas uma possibilidade de libertação; a catarse trágica é um êxtase libertador e não como uma agonia purificadora.

Um dos grandes feitos de Ricoeur foi ressaltar a significativa re-interpretação das noções aristotélicas de intriga (como elaboração secundária) e catarse (como sublimação) que pode ser encontrada no clássico *A Interpretação dos Sonhos* (1990) de Sigmund Freud.

Para Freud, todo sonho seria ‘a realização simbólica de um desejo inibido’, mas nem sempre a expressão deste desejo é clara e inequívoca, ao contrário, haveria mecanismos psicológicos responsáveis pelo mascaramento simbólico dos impulsos recalçados. Freud chamaria esses mecanismos: condensação, deslocamento, processo de elaboração secundária, simbolismo e dramatização. Lacan, ao tomar o inconsciente estruturado como uma linguagem e o sonho como um discurso a ser decifrado, reconheceu os mecanismos freudianos de condensação e de deslocamento nos termos ‘metonímia’ e ‘metáfora’, importados da linguística estruturalista. A dramatização e a simbolização são mecanismos coletivos análogos aos processos de condensação e deslocamento individuais.

A elaboração secundária é o processo pelo qual, à medida que se aproxima a vigília, o simbólico é reorganizado. Nos lembramos dos sonhos sempre de trás para frente, apagando seus detalhes e paradoxos. A Intriga narrativa também é regressiva, organiza a estória de trás para frente, buscando agenciar os incidentes em função do final desejado. Uma narrativa é sempre estruturada de trás para frente, planejando as reações dos leitores e dos personagens.

Segundo Freud, o processo de simbolização se explica através de quatro movimentos de defesa do ego: identifica-

ção, projeção, introjeção e sublimação. E, em trabalhos vários posteriores, Freud equiparou a noção de sublimação a uma ‘catarse estética’ – semelhante à catarse terapêutica.

Aristoteles fazia uma oposição entre a catarse trágica e o sentimento cômico. A tragédia expressa o conflito entre o passado mítico dos deuses e o presente da cidade; a comédia trata de ridicularizar os costumes e as figuras públicas, usando a ironia e o espírito cômico. Elas evocam sentimentos diferentes - uma é alegre; a outra, triste. Porém, o que caracteriza realmente a tragédia não é o final infeliz, mas o fato de: no trágico, a expressão do ser leva à transcendência da representação; no cômico, a representação da representação forma uma imitação crítica da realidade. São os dois extremos da linguagem: a transcendência catártica (o sublime) e a mimesis cômica (o gracioso).

Freud também considera o cômico (‘o chiste’) como sendo oposto ao trágico. Como o inconsciente funciona dentro da oposição dos princípios do prazer e da realidade, o trágico nos evoca a presença da morte e o cômico provoca um carga pulsional psicofísica semelhante ao orgasmo, mais em menor intensidade.

Em ambos os casos, no entanto, o protagonista é uma espécie de bode expiatório. Ele é ‘um de nós, sofrendo por todos’ e permitindo que o público transcenda a situação

encenada através da sublimação, vivendo uma existência ampliada ao mítico e ao divino. Ou ainda, no caso da comédia, quando a depreciação satírica do Outro nos permite tomar consciência crítica de forma engraçada.

Jung foi o primeiro crítico da noção de simbolismo como recalçamento instintivo de Freud. Para ele, os símbolos são imagens universais (e não desejos reprimidos) e a sublimação é uma função psíquica compensatória entre quatro arquétipos principais do Inconsciente Coletivo. E esse quadrilátero psíquico também pode ser utilizado como uma estrutura narrativa de quatro personagens principais, com que tecemos nossa história:

Protagonista (EGO)	Narrador (SELF)
Antagonista (SOMBRA)	Sagrado Feminino (ANIMA)

E uma vez que os arquétipos psicológicos são universais, as histórias que contamos também são. Campbell e seus seguidores exploram este modelo.

4. Histórias Sagradas

Há três comportamentos possíveis em relação às histórias sagradas: existem os que têm nostalgia das histórias tradicionais; os que pensam as histórias como modelos cognitivos para biografias; e os que entendem as narrativas sagradas e profanas como partes de um jogo complexo de identidade.

Tradicionalista, *Sam Keen* (SIMPKINSON, 2002, 43), por exemplo, crê que a multiplicidade de narrativas globais gera uma cultura descontínua e fragmentada, com rupturas de espaço/tempo e sem identidade narrativa local, que afasta os homens de si mesmos e da natureza.

Bateson (SIMPKINSON, 2002, 47) também considera a cultura atual descontínua, mas crê que há uma continuidade espiritual perpassando nossa história. O importante é viver a vida como processo criativo. Ser o autor de nossa história de vida, ser o artista e a própria obra de arte em evolução. As histórias, neste contexto, são encontros entre pessoas e imagens, uma forma de arte e terapia.

Digamos nosso ponto de vista então sem arroudeio: é a distinção entre histórias de ficção e história ‘real’ que des-

sacralizou as narrativas.³ A história e a ciência nos dizem quem somos e as estórias ficcionais nos dizem como não somos, ampliando assim nosso universo cultural. A narrativa ficcional expressa o ‘não-ser’; é uma ampliação de nosso Self para compreender o outro, para expansão de nossas referências culturais. E a narrativa sagrada é um encontro do Ser com ‘o que não é’.

Para o filósofo inglês R. G. Collingwood, há duas artes: a grande arte (*art proper*, a arte propriamente dita), é aquela capaz de levar a uma maior compreensão dos sentimentos e a uma ampliação e regeneração da consciência; e a má arte, a arte ‘assim chamada’ (*so called*), que serve a corrupção da consciência e têm dois tipos ideais: o divertimento e a ‘arte mágica’ ou utilitária (COSTA, 2006, 30).

Com base nesses critérios, pode-se até dividir as narrativas entre sagradas e profanas. No entanto, nos tempos da globalização, com as estórias industrializadas através da mídia, essa distinção não funciona. Na prática, há sempre os três elementos - a ampliação e reafirmação da identi-

3. Trabalho essa questão em A estória de Jesus Cristo como narrativa (GOMES, 2011) - uma estória é sagrada porque é histórica e mítica ao mesmo tempo, assim como a vida de Sidarta Gautama, a dos orixás africanos e de outros personagens históricos (ancestrais de uma comunidade) que se tornaram, pela sua história de vida, entidades simbólicas (deuses ou forças da natureza).

dade cultural e ética (o aspecto cognitivo); a diversão e o entretenimento (o aspecto lúdico); e a sugestão política de mudança e/ou de conservação dos valores sociais (o aspecto pedagógico) - distribuídos em diferentes graus, tanto no caso das narrativas ficcionais como das narrativas ditas ‘reais’, as jornalísticas ou científicas.

Walter Benjamin em *A Obra de Arte na era de sua reprodutividade técnica* (1983, 5-28) ressalta o impacto que a produção em série de objetos pela indústria teve sobre a percepção. Houve um tempo em que apenas as moedas e a xilogravura eram objetos produzidos em série. A obra de arte era única no tempo e no espaço e isso lhe conferia uma aura, uma presença sagrada. Hoje praticamente tudo é reproduzido de modo idêntico. A arte, então, deixou de ser sagrada, ‘objeto de culto’ para se tornar expressiva dos sentimentos e crítica da injustiça social.

Benjamin (1985b) observa que, com a reprodutividade técnica, também há uma mudança na forma como contamos histórias.

No ambiente tradicional, as histórias eram transmitidas oralmente e, portanto, eram repetidas sempre da mesma forma – como exigem as crianças em seus primeiros anos. Quando

ganhavam versões escritas, os narradores não se assumiam como autores da narrativa: Homero, Hesíodo, Virgílio, Apuleio apenas recontam narrativas que ouviram. *A ênfase cognitiva era na narrativa.*

No ambiente moderno, no entanto, o contador de histórias (escritores, cineastas, artistas) deve ‘ser criativo’, original e primar pela novidade, não só contando uma mesma história de diferentes formas, mas sempre contando novas histórias. Tornou-se lugar comum não apenas recontar histórias clássicas com um estilo autoral, mas também combinar histórias de diferentes culturas e épocas, relacionando-as, misturando seus personagens e textos, fazendo citações para serem reconhecidas. *A ênfase moderna é no narrador.*

Em outros textos (1983, 29-56), Benjamin diz que artista moderno é que tem a ‘aura’, que é sua vida que dá sentido a sua obra. Para ele, a produção em série deslocou a singularidade da arte do campo do objeto para o interior do sujeito, transformando a ‘espiritualidade da criação’ na ‘ge-

nialidade do criador’. Tal fato instaurou a metalinguagem (ou a relação explícita entre o enunciador e a referência) no coração da arte moderna e das narrativas audiovisuais. No contexto narrativo moderno, o narrador é um sub personagem e os personagens, sub narradores das estórias.

E se a ênfase clássica é na forma narrativa e a ênfase moderna é centrada no narrador e na metalinguagem, *a ênfase atual está na narratividade do receptor*, a fabulação. O público deixa de ser contemplativo e passa a interferir na construção da narrativa, orientando o narrador e os personagens.

Porém, o fato que a sagralidade narrativa hoje é do receptor que se torna co-enunciador das estórias que lhes contam ainda é insuficiente para entender o valor das histórias sagradas. Na verdade, a “jornada do herói” é um processo simbólico de formação histórica e mítica do sujeito no ocidente, nas sociedades patriarcais. Outras culturas têm histórias sagradas que fogem bastante aos modelos narrativos.

Será que, ao invés de compreender e explicar o efeito espiritual das narrativas sobre nossas vidas, os estudos narrativos apenas padronizaram ainda mais as estórias, gerando modelos para a produção em série de enlatados audiovisuais pela grande indústria cultural?

5. Narrativas transmidiáticas

Através das narrativas de ficção é que melhor podemos compreender o efeito de sentido indireto do narrado sobre o vivido (ou sobre o vivo). Toda narrativa imaginária ensina a finitude do tempo. E cada narrativa nos conta ‘como viver’, narrando sobre uma forma de vida aparentemente diferente, mas essencialmente similar à nossa. Samuel Taylor Coleridge criou a noção de “suspensão voluntária da descrença”. Para ele, narrativas fantásticas ou não realistas ressaltam outros aspectos da realidade. Por exemplo, para enfatizar o ambiente olfativo, criamos um universo em que apenas o herói tem nariz.

O termo ‘narrativa transmidiática’ foi elaborado por Henry Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da audiência na narrativa; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes.

Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmidiáticas na indústria de entretenimento norte-americana. Geralmente, a história é introduzida por uma mídia (um filme, por exemplo) e incrementada através de outras (séries de TV, sites com diversas funções, blogs, games, quadrinhos, ani-

mações, romances), ampliando seu desenvolvimento narrativo e expandindo seu universo, permitindo não apenas a criação de novos conflitos, novas histórias e personagens, como também novas maneiras de se consumir e interagir com esse universo com a participação interativa do público através de blogs, sites etc.

Exemplos? *Dawson's Creek* (um seriado teen agregado a um site onde é possível acessar o computador do personagem principal a partir de seu computador: o *Dawson's Desktop*); *A bruxa de Blair* (vídeo imitando uma gravação caseira associada a documentários falsos de modo a construir um universo ficcional aparentemente verdadeiro); e *Lost*, que utilizou vários recursos: minivídeos para celular com histórias rápidas que não passam na TV, perfis dos personagens na internet, *podcasts* (arquivos de áudio) semanais discutindo os episódios e entrevistando os atores, diretores, produtores e roteiristas da série, a *lostpédia* (uma enciclopédia wiki criada por fãs), e um site falso da empresa aérea *Oceanic Airlines*, supostamente responsável pelo desaparecimento dos personagens após um acidente.

Assim, não se trata apenas da narrativa literária adaptada em outros suportes ou de enfatizar seus personagens (como na TV), mas sim de criar e gerir um universo de várias histórias em que diversos personagens interagem segundo as

regras próprias do universo, através de livros, filmes, quadrinhos, programas de TV, sites de internet, games etc.

Também é preciso lembrar que as histórias audiovisuais atuais são ‘seriadas’, isto é, divididas em episódios regulares que usam ganchos de tensão e suspense para manter a atenção da audiência durante períodos segmentados de tempo de recepção: o romance de folhetim, as histórias em quadrinhos, as radio novelas, em que a narrativa seriada se fragmentou ainda mais devido as inserções comerciais. A partir dos anos 60, chega-se a grade de programação da TV e a narrativa seriada audiovisual em sua forma atual. Na narrativa seriada, o contexto de transmissão é estruturado como ‘cotidiano’, isto é, como a fabricação de dias aparentemente iguais pela indústria cultural. As narrativas seriadas reforçam e são geradas pelas rotinas de vida da cultura mecanizada da sociedade industrial.

Omar Calabrese (1987) formulou um modelo para análise de narrativas seriadas em três estruturas. A primeira estrutura é o contexto de enunciação coletivo e não autoral. Vários profissionais participam da produção em série em regime colaborativo. Hoje, no entanto, há uma profunda desindustrialização da produção audiovisual e a tecnologia permite fenômenos autorais como o animê e o mangá japoneses, feitos de forma artesanal. É claro que a grande

mídia ainda ocupa o lugar de grande contadora de histórias da vida contemporânea, mas o computador permite a possibilidade da produção de histórias audiovisuais em série por um único autor. Já a segunda, representa a adequação das mensagens (e do pensamento) a este modelo serial. A serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Os elementos variáveis funcionam de forma cumulativa, estabelecendo uma continuidade com as expectativas e conhecimentos do público, formando gradativamente um universo narrativo de analogia com a narrativa da vida real.

E a terceira função corresponde à recepção, ao consumo descontínuo e fragmentado das narrativas. Além do público não ser presencial, isto é, não assistir à narrativa em um único contexto de recepção, ele também não é passivo, interferindo diretamente na narrativa enquanto ela se desenvolve. As narrativas seriadas são abertas por natureza. As telenovelas fazem pesquisa de opinião para decidir seus finais; o rádio recebia o retorno de seus ouvintes por telefone; e até José de Alencar devia perguntar aos seus leitores sobre o desenvolvimento de seu folhetim.

6. Tempo e narrativa audiovisual

Além do universo narrativo e da participação do receptor, há um outro fator importante: o tempo. A distinção entre o tempo levado para contar e o tempo das coisas contadas, permite a Ricoeur estudar três textos literários reflexivos sobre a própria narrativa (1995, 183-274), três ‘fábulas do tempo e sobre o tempo’ em sua relação com a linguagem: *Mrs. Dalloway*, de Virginia Woolf (183-199); *A montanha mágica*, de Thomas Mann (199-223); e *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust (223-255).

Transpondo-se essa noção de dupla dimensão temporal da narrativa e da meta narrativa do universo literário das ‘fábulas do tempo’ de Ricoeur para o universo audiovisual, observa-se que o cinema de ficção científica é o principal laboratório de experiências temporais e está sempre associado às ideias de utopia e máquina. Joseph Campbell (1990) considerava ficção científica como a mitologia de nossos dias, refletindo sempre temas presentes em um ambiente futurista; e ‘a máquina’ como o principal antagonista das narrativas atuais. Braulio Tavares (1992) observa em especial as narrativas de ficção científica de paradoxo temporal, isto é, as histórias sobre viagens no tempo em que uma mudança em um evento no passado pode alterar o fu-

turo da narrativa e o presente narrativo. Esse modelo está presente em filmes bastante diferentes entre si: *De volta para o futuro*; *O Exterminador do futuro*; *Efeito Borboleta*; além de inúmeros seriados. Há filmes que se destacam dos demais como campo privilegiado de reflexão narrativa sobre o tempo: *12:01* (meia noite e um), *Groundhog Day* e a trilogia *Matrix*.

12:01 (1990), de Hillary Ripp e Jonathan Heap, é um curta metragem feito para televisão, que mostra um dia que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um ‘laço no tempo’ (ou time loop), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período (um dia ou algumas horas), mas em certo ponto o tempo “pula” para trás, de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo o exato período em questão.

Porém, foi o filme *Feitiço do Tempo* (*Groundhog Day*, 1993) dirigido por Harold Ramis, que popularizou a narrativa de recorrência temporal. O filme foi um grande sucesso de público e de crítica, ganhando vários prêmios importantes e gerando filmes similares, inúmeras adaptações em episódios de seriados de TV e até vários jogos eletrônicos⁴ foram elaborados dentro do paradigma narrativo do ‘laço

4. The Legend of Zelda: Majora’s Mask; Dragon Quest VII; Prince of Persia: The Sands of Time; Final Fantasy; entre outros menos conhecidos.

de tempo'. A expressão "Groundhog Day" (dia da marmota) tornou-se gíria em inglês, significando uma situação desagradável que se repete continuamente, sendo usada por políticos, celebridades e por outras narrativas da mídia.

A trilogia *Matrix* (1999, 2003a, 2003b) também trabalha com a ideia de recorrência temporal, mas dá ênfase à metanarrativa dimensional. Há duas realidades paralelas, na primeira, ilusória, vivemos nossas vidas normalmente; mas na segunda somos dominados por máquinas, que vivem de nossa energia através de um regime de dependência química e hipnose audiovisual. A dupla realidade é resultado de simbiose entre os homens e as máquinas. Neo, protagonista e narrador, é o messias virtual que tem por missão derrotar a Matrix e o grande Programador, que controla e planeja tudo, inclusive rebeliões periódicas para otimização do sistema. Jenkins considera a franquia Matrix (que além dos filmes, inclui desenhos animados, histórias em quadrinhos e outras narrativas dentro do mesmo universo ficcional) um marco em termos de transmidiatização, principalmente na participação do público dentro do universo ficcional proposto.

O importante, no entanto, é que vivemos em uma sociedade semelhante à descrita no filme *Matrix*. Aprisionados por tubos químicos e hipnotizados por sistemas audiovisuais, sonhamos viver outra vida enquanto somos dominados

por máquinas - em que as drogas e as mídias são, mais que sonhos alienantes da realidade, novos modos de sujeição e controle? Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais como nos filmes *12:01* e *Groundhog Day*?

Como ‘fábulas do tempo sobre o tempo’, as narrativas de ficção científica complexificam bastante a relação entre tempo e narrativa. As narrativas audiovisuais da mídia fogem dos padrões narrativos e misturam gêneros (de amor, de aventura); combinam modos narrativos (épico, lírico e dramático); sobrepõem focos narrativos (Onisciente, Incluso e Oculto); e, principalmente, encadeiam e alternam vários tempos narrativos (cronológico, histórico, psicológico e discursivo). O mais grave, no entanto, é que o discurso audiovisual das mídias ameaça refundir as narrativas ‘reais’ com as ‘ficcionalis’ (ou ao imaginário encantado do receptor), gerando um efeito de sentido semelhante ao sagrado.

E os estudos narrativos atuais não são capazes de explicar nem as estórias tradicionais de outras culturas, nem as novíssimas narrativas audiovisuais produzidas pela convergência das mídias em nossa própria cultura tecnológica, uma vez que elas subvertem todos os parâmetros estabelecidos pelos primeiros estudos narrativos, voltados para estórias orais e para história/estória escrita.

7. Conclusão

Alguns leitores de Gerard Genette (LUCAS, 2014) pensam ser impossível a narratividade através de imagens. Para essa forma de pensar, a imagem é descritiva, portanto oposta à narratividade do texto escrito. A imagem ‘mostra’, ela não ‘conta’. Além de várias histórias em quadrinhos sem texto e filmes mudos que podem desmentir essa afirmação na prática, do ponto de vista teórico, esse enunciado também não se sustenta. A partir dos estudos de Todorov sobre cinema, a noção de narrador se ampliou, deixando de representar uma instância discursiva que nos conta a narrativa para se tornar uma mediação entre autor e leitor, englobando então todo texto (os diálogos), as imagens e os sons da estória. Hoje, pode-se falar em narração com ‘n’ minúsculo para designar o discurso que conta a estória no interior da narrativa e em Narração com ‘N’ maiúsculo para mediação externa das estórias, a relação entre o emissor e o receptor. O professor Luiz Gonzaga Motta é o grande introdutor das ideias de Ricœur sobre narratividade no estudo do jornalismo (2004). Para ele, as várias matérias descritas do jornalismo diário (que retratam o presente) geram narratividade por parte de seus leitores. Há narratividade do emissor (um repórter fazendo uma matéria), há

narratividade da linguagem (o editor de imagem que reorganiza o trabalho do repórter), mais, o mais importante, é a narratividade do telespectador, que ‘zapeia’ os canais com seu controle remoto. Todas as histórias só fazem sentido a partir de nossa história.

Na verdade, pode-se até pensar que a narratividade é a atividade cognitiva total que combina texto e imagem, ou os dois hemisférios cerebrais (o pensamento algorítmico e a imaginação simbólica). A narratividade não é mais só um problema das estruturas de linguagem e sim uma questão neuropsicológica. Somos nossas histórias.

Referências

BAITELLO JR., N. A serpente, a maçã e o holograma – esboços para uma teoria da mídia. São Paulo: Editora Paulus, 2010.

BARTHES, Roland; GREIMAS, A. J.; ECO, Umberto; e outros. Análise Estrutural da Narrativa. Petrópolis: Vozes, 2008.

BENJAMIM, Walter., v. I, A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica. Obras Escolhidas (trad. S.P. Rouanet). São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. Sobre alguns temas em Baudelaire. Os Pensadores. São Paulo: Editora Abril, 1980.

_____. Sobre o conceito de história. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985a.

_____ O narrador. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985b.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____ O Poder do Mito. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

COSTA, Cláudio F. A Essência da Grande Arte. Revista Vivência, n.30. Natal: UFRN, 2006. p. 25-34.

ECO, Umberto. **Leitor in Fábula**. Coleção Narratologia. São Paulo: Perspectiva, 1976.

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

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos Sonhos**. In Obras Completas. Volume IV. São Paulo: Imago, 1990.

GENETT, Gerard. **O Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega, 1972.

GOMES, Marcelo Bolshaw. **A história de Jesus Cristo como narrativa**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2011. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gomes-marcelo-a-historia-de-jesus-cristo-como-narrativa.pdf>>

_____ *Comunicação e Hermenêutica* – apontamentos para uma teoria narrativa da mídia. Revista **Comunicação Midiática**, v.7, n.2, p.26-46. João Pessoa: Marca de Fantasia, maio/ago. 2012.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix & Edusp, 1976.

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

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. de Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *A narratologia modal e os quadrinhos: uma análise de 99 ways to tell a story - exercises in style*, de Matt Madden. Revista **Imaginário!**, n. 6. Página 168-194. João Pessoa: Marca de Fantasia/UFPB, agosto de 2014.

MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói** – a estrutura mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Anablume, 2008.

MOTTA, Luiz Gonzaga. *Jornalismo e configuração narrativa da história do presente*. Revista eletrônica **e-compós**: <http://www.compos.org.br/e-compos>; edição 1, dezembro de 2004.

NIETZSCHE, F.W. **Genealogia da moral**: uma polêmica. Tradução, notas e posfácio de Paulo César de Souza. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Popular**. Lisboa: Vega, 1978.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa** – tomos I, II e III (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus: 1994; 1995; 1997.

SIMPKINSON, Charles & Anne. **Histórias Sagradas**: uma exaltação do poder de cura e transformação. Tradução: Ione Maria de Souza Ferreira. Coleção Arco do Tempo. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica**. Coleção primeiros passos. 2a. Edição n. 169. São Paulo: Brasiliense, 1992.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Ampersand Editora, 1997.

Referências audiovisuais

12:01 (Meia noite e um). Direção: Jack Sholder; Produção: Bob Degus, Jonathan Heap, Cindy Hornickel; Roteiro: Jonathan Heap; Elenco: Jonathan Silverman, Helen Slater, Nicolas Surovy, Robin Bartlett, Jeremy Piven, Constance Marie, Glenn Morshower, Martin Landau, Paxton Whitehead, Cheryl Anderson, Giuseppe Andrews, Frank Collison, Ed Crick, Jonathan Emerson, Drew Gehl. Produção Estados Unidos 1993 • cor • 92 min.

Groundhog Day (O feitiço do tempo). Direção: Harold Ramis; Produção: Trevor Albert, Harold Ramis; Elenco: Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliott, Stephen Tobolowsky, Brian Doyle-Murray. Produção Estados Unidos 1993 101 min.

The Matrix. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Coprodução: Dan Cracchiolo; Produção executiva: Bruce Berman, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving. Produção Estados Unidos 1999 • cor • 136 min.

The Matrix Reloaded. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Produção executiva: Bruce Berman, Grant Hill, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss,

Laurence Fishburne, Hugo Weaving. Produção Estados Unidos Austrália 2003a • cor • 138 min.

The Matrix Revolutions. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Produção: Joel Silver; Produção executiva: Bruce Berman, Grant Hill, Andrew Mason, Barrie M. Osborne, Erwin Stoff, Andy Wachowski, Larry Wachowski; Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski; Elenco: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Hugo Weaving, Carrie-Anne Moss. Produção Estados Unidos Austrália 2003b • cor • 129 min.

Resenha

LOGICOMIX: UMA JORNADA ÉPICA EM BUSCA DA VERDADE

Enio Freire de Paula

Vivemos em um mundo em que a Matemática é considerada um bicho de sete cabeças. Para muitos em nossa sociedade (alunos, pais e até mesmo docentes de outras disciplinas), infelizmente “saber matemática não é considerado normal, normal é não saber”. Contudo, como afirma Caraça (2003) “A Matemática é geralmente considerada como uma ciência à parte, desligada da realidade,



Enio Freire de Paula é Mestre em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática pela Universidade estadual de Maringá – UEM, e professor do Instituto Federal de Educação e Tecnologia de São Paulo, campus Presidente Epitácio – IFSP/PEP.

vivendo na penumbra de um gabinete, um gabinete fechado, onde não entram os ruídos do mundo exterior, nem o sol nem os clamores dos homens. Isto só em parte é verdadeiro” (CARAÇA, 2003, pg.7).

Talvez, essa visão preconceituosa em relação à Matemática, seja decorrente da forma como essa disciplina foi (e na maioria dos casos ainda é...) apresentada aos estudantes: de modo linear, descontextualizada da realidade, e em especial, dos personagens que a construíram. Acreditamos que por esse motivo também, muitos alunos acreditam que Matemática foi construída apenas por alguns personagens, como Tales, Pitágoras e Bháskara, matemáticos mencionados na Educação Básica e que nomeiam resultados matemáticos: “Teorema de Tales”, “Teorema de Pitágoras” e “Fórmula de Bháskara”. É triste perceber que além dos alunos, diversos professores de matemática, desconhecem a história de sua própria disciplina. Contudo, mesmo diante desse panorama, percebe-se a existência de um mercado editorial crescente nessa área. Grandes editoras brasileiras trabalham na tradução de obras na área de História da Ciência de modo geral. E a Matemática, figura entre as disciplinas com maior quantidade de livros de resgate histórico traduzidos em nosso país.

Logicomix: uma jornada épica em busca da verdade, livro que agora resenhamos, é um exemplo desse fenômeno. E a característica que o diferencia das demais obras no mercado é justamente o que nos chamou a atenção na escolha de resenhá-lo. *Logicomix* é uma HQ biográfica! Ou melhor, como dizem seus autores Apostolos Doxiadis e Christos H. Papadimitriou, um romance histórico. Ela apresenta a história de Bertrand Arthur William Russell (1872 – 1970), mais conhecido como Bertrand Russel, famoso lógico inglês figura entre os maiores matemáticos e lógicos do século XX. Aliás, essa dupla de autores, escreveu outro best-seller, também um romance histórico, *Tio Petros e a conjectura de Goldbach*¹ publicado no Brasil pela Editora 34.

A HQ é ricamente ilustrada pelo casal Alecos Papadatos e Annie Di Donna. Os traços dos desenhos lembram muito o estilo de Hergé² e seu *Tintin*, e essa comparação é justificável: Annie Di Donna trabalhou como animadora de *Tintin* na versão televisiva.

1. DOXIADIS, Apostolos. **Tio Petros e a Conjectura de Goldbach**: um romance sobre os desafios da Matemática. São Paulo: Ed. 34, 2001.

2. Pseudônimo do desenhista belga Georges Prosper Remi (1907 - 1983) famoso principalmente por Tintin, o personagem principal das “As Aventuras de Tintim”, conjunto de histórias em quadrinhos que o autor escreveu e ilustrou entre 1929 e 1983.

Compõem a HQ seis capítulos, além de quatro partes específicas que complementam a história: “Abertura”, “Entreato”, “Finale” e “Notas”.

Na “Abertura”, os autores e ilustradores transfiguram-se nos personagens centrais da narrativa e apresentam a história ao leitor: é um espaço de diálogo muito interessante que proporciona aos leitores conhecer a versão em quadrinhos dos personagens responsáveis pela elaboração da obra e os processos que conduzam à sua escrita. Essa “interrupção temporal”, digamos assim, no enredo da narrativa é um artifício utilizado em diversos momentos da obra, algo como, uma válvula de escape para discutir com mais detalhes alguns termos surgidos na HQ. Contudo, isso é feito de modo tão sutil, que consegue cumprir o propósito a que se destina sem atrapalhar o desenrolar da história.

O capítulo inicial intitulado “A mansão Pembroke”, assim como todos os demais capítulos da HQ, tem como plano de fundo uma palestra proferida por Russell em 04 de setembro de 1939, o mesmo dia em que o Reino Unido declarou guerra à Alemanha. Nessa ocasião, o personagem resgata sua infância na mansão de seus avós e os diversos acontecimentos tristes ocorridos com sua família (Russell descobre que um tio reside escondido literalmente na mansão de sua família devido à insanidade mental). Os primei-

ros contatos com a Matemática surgem ainda em sua infância, influenciados por um jovem professor que ensinava essa disciplina em sua casa.

Na sequência, “Aprendiz de Feiticeiro”, são apresentados aos leitores, o início da vida acadêmica de Bertrand Russel, na Universidade de Cambridge, bem como seu romance com aquela que viria tornar-se sua primeira esposa, Alys Pearsall Smith. Nesse romântico capítulo da HQ, a história faz diversas referências a outro importante personagem da história da Matemática e também da Literatura: Charles Lutwidge Dodgson (1832 – 1898), eternizado por seu pseudônimo Lewis Carroll autor do clássico *Alice no país das Maravilhas*.

Em “Peregrinação”, terceiro capítulo da HQ, por licença poética, os autores apresentam encontros entre Russel e diversos matemáticos da época. Primeiro, com o matemático alemão Gottlob Frege (1848-1925), na casa deste, e em seguida com George Cantor (1845-1918), matemático russo, pai da teoria dos conjuntos, enclausurado em uma clínica psiquiátrica, e logo após, sua visitação ao Congresso Internacional de Matemáticos, sediado em Paris em 1900, em especial na palestra de David Hilbert sobre os problemas da Matemática. No desenrolar da HQ, “Paradoxos”, capítulo seguinte, Russel discute os acontecimentos marcantes que se

desenrolaram na produção da obra *Principia mathematica* em conjunto com Alfred North Whitehead (1861-1947), durante os quase dez anos que ambos dedicaram a sua escrita. O período de conclusão da obra coincidiu com a separação de Russel. Nesse momento surge o “Entreato”, um momento de respiro da HQ em que a equipe de autores e ilustradores retornam à história para discutir os conceitos de algoritmo, loucura, e lógica, tão presentes no enredo.

No quinto capítulo, “Guerras lógico-filosóficas”, retornamos à palestra de Russel, no instante em que ele relembra sua intensa vivência com Ludwig Wittgenstein (1889-1951), seu aluno, árduo crítico dos *Principia mathematica*, e cujos desequilíbrios emocionais novamente trazem a Russel o medo da loucura que tanto o assombra. Russel relembra os fatos que conduziram à Primeira Guerra Mundial, o alistamento militar de Ludwig Wittgenstein e sua famosa estada na prisão de Brixton, ao sul de Londres, local em que ele escreveu *Introdução à filosofia matemática*.

No capítulo final, “Incompletude”, surge outro personagem importante para a matemática o austríaco Kurt Godel (1906-1978). Nesse momento da HQ são abordados aspectos da ascensão de Adolf Hitler e fatores que culminaram com a Segunda Guerra Mundial. Em “Finale” os autores da HQ retornam na função de personagens e, como gregos

que são, traçam um paralelo entre a história da busca da verdade ilustrada no livro à luz da mitologia grega: um final grandioso.

Os autores apresentam também um texto a respeito da liberdade poética que utilizaram, ao proporcionarem durante a narrativa, encontros impossíveis de serem realizados, bem como a mobilidade temporal para o enredo da história. “Notas”, a parte final da obra, é um glossário ricamente ilustrado que apresenta pormenores dos tópicos discutidos no decorrer da HQ.

Logicomix é mais que uma leitura agradável, regada a mistérios, romances, guerras e discussões filosóficas. Por meio da leitura, o leitor percebe que não podemos conceber os assuntos matemáticos como criações, invenções ou descobertas, pois a Matemática é uma construção humana. Assim, *Logicomix* é um retrospecto de fatos marcantes do século XX, à luz de uma das mentes matemáticas mais produtivas desse período: um romance histórico, uma HQ especial na História da Matemática.

IMAGINÁRIO!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

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

Aceita-se textos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área. As afirmações, opiniões e conceitos expressos são de responsabilidade dos autores. Todos os textos serão submetidos ao Conselho Editorial, que tem autonomia para aprovar ou recusar os textos de acordo com os objetivos da revista.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações,

quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.

b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico, telefone e email.

c) Resenhas com no máximo cinco páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.

d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.

e) Entrar nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.

f) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes de onde foram retiradas.

g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e 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).

h) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Atenção

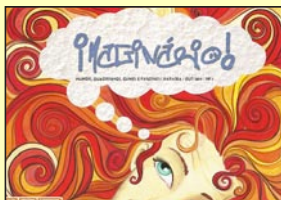
Fica a critério do conselho editorial a seleção dos artigos que irão compor a revista, sem nenhuma obrigatoriedade de publicá-los, salvo os selecionados pelos conselheiros.

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

Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadefantasia@gmail.com>.

IMAGINÁRIO!

Revista acadêmica do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos
- GPHQ, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014

Edições eletrônicas gratuitas no site da editora
www.marcadefantasia.com