imaginário!

N. 9 - Dezembro 2015

Sumário

3 Editorial

7 Fetiche, Imaginário e Quadrinhos: a comunicação através do dress-code
Havane Melo, Selma Regina Nunes Oliveira

28 O casamento de Estrela Polar: a evolução da representação social LGBT no imaginário ficcional das HQs de super-heróis
Dandara Palankof e Cruz

51 Eu sou Luther Blisset!
William de Lima Busanello

71 Da poesia aos quadrinhos: adaptação literária e arte sequencial
Roberto Elísio dos Santos
Ana Paula Ferro, Iêda Lima Santos
José Luiz dos Santos

94 Quadrinhos e cultura popular sob o olhar da folkmídia: a presença de elementos folclóricos regionais na Turma do Xaxado
Júnior Pinheiro

119 Releituras do Super -Herói Americano no pós-11 de Setembro: a Grande Máquina e o Capitão América
Victor Souza Pinheiro

146 Quadrinhos e Sociologia - Um debate viável e necessário na obra acadêmica "Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando", de Nildo Viana
Oscar William Simões Costa

150 Normas de publicação

152 Expediente

Imaginário! e provocações

Imaginário! é uma revista acadêmica voltada às histórias em quadrinhos e demais expressões da Cultura Pop ligadas à representação imagética. Publica-se reflexões em forma de artigos, ensaios, entrevistas e resenhas de Doutores, Mestres, pós-graduandos, graduandos e outros pesquisadores, que contribuem para o enriquecimento do estudo das artes.

A matéria de capa desta edição, "Fetiche, Imaginário e Quadrinhos: a comunicação através do *dress-code*", assinado pela mestranda Havane Melo e pela Doutora Selma Oliveira, explora o fetiche com base nos estudos de Freud, apresentando-o como um tipo de parafilia para em seguida explorar seu imaginário e sua interferência sobre os meios de comunicação predominantemente visuais, especialmente as histórias em quadrinhos.

Já Dandara Palankof, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, apresenta "O casamento de Estrela Polar: a evolução da representação social LGBT no imaginário ficcional das HQs de super-heróis". A autora analisa como o casamento da personagem constituiu-se em um marco na representação social dessa minoria nas HQs do gênero, ainda marcado pelo discurso machista e homofóbico.

William de Lima Busanello, especialista em História da Arte, traz a curiosa e instigante atuação política em torno da figura ficcional Luther Blissett, que serviu de álibi na luta contra os meios de comunicação de massa, a indústria cultural e o submundo da

arte. O artigo “Eu sou Luther Blissett” faz um panorama do movimento, que teve a Itália como epicentro, relacionando-o com as teorias sobre cultura e entretenimento propostas pela Escola de Frankfurt e a Internacional Situacionista.

O Doutor Roberto Elísio dos Santos, juntamente com os mestrandos Ana Paula Ferro, Iêda Lima Santos e José Luiz dos Santos, com o artigo “Da poesia aos quadrinhos: adaptação literária e arte sequencial”, abordam os desafios de como os poemas podem ser adaptados para os quadrinhos utilizando-se as ferramentas próprias ao meio, como traços, cores, tons, planos e ângulos, mantendo sua característica fluida e metafórica.

“Quadrinhos e cultura popular sob o olhar da folkmídia: a presença de elementos folclóricos regionais na Turma do Xaxado”, escrito pelo Mestre pela UFPB Júnior Pinheiro, busca entender a inter-relação de quadrinhos e cultura popular por meio da Turma do Xaxado, criação do baiano Antonio Cedraz. O autor recorre aos conceitos de folkmídia, área da Folkcomunicação que investiga as formas de inter-relacionamento da mídia com o folclore.

Victor Souza Pinheiro, mestrando na UFPB, aborda em “Releituras do Super-Herói Americano no pós-11 de Setembro: a Grande Máquina e o Capitão América” o perfil dos protagonistas dessas histórias em quadrinhos apontando como o arquétipo do super-herói americano se posiciona frente ao impacto cultural do ataque terrorista de 2001 em Nova York. O autor utiliza conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo de Jung, os ensaios de Eco

sobre a potência alegórica dos super-heróis e as considerações de Chomsky e Derrida a respeito da conjuntura geopolítica.

A edição fecha com a resenha de Oscar William sobre o livro "Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando", de Nildo Viana. Apontando o viés sociológico da obra, Oscar reforça sua importância como um debate viável e necessário à academia. Ressalte-se, ainda, a elegância do traço de Paloma Diniz, que tem nos presenteado com sua arte na capa de cada edição.

H. Magalhães

Fetiche, Imaginário e Quadrinhos: a comunicação através do dress-code

Havane Melo
Selma Regina Nunes Oliveira

Resumo: Este trabalho explora o fetiche em suas diversas formas. Baseado nos estudos de Freud, apresentando-o como um tipo de parafilia para depois explorar seu imaginário e sua interferência sobre os meios de comunicação predominantemente visuais, especialmente as histórias em quadrinhos. Para tanto, utilizamos como metodologia a análise do conteúdo imagético de alguns trabalhos específicos de quadrinhos que utilizam a ideia de fetiche para expandir suas narrativas. Levamos em consideração a construção do *dress-code* para comunicação do imaginário e a utilização deste conceito nas obras analisadas. Assim, procuramos esclarecer como o fetiche, a moda e o *dress-code* auxiliam na transmissão do imaginário utilizando como suporte as HQs.
Palavras-chave: comunicação; imaginário; histórias em quadrinhos.

Havane Melo é formada em direito pela Faculdade de Direito do Recife na Universidade Federal de Pernambuco (2011) e mestranda em Comunicação pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília. E-mail: linoaoleu@gmail.com.
Selma Regina Nunes Oliveira é Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília - UnB (1993), Doutora em História/História Cultural pela UnB (2001) e Pós-Doutora em Comunicação pela UnB (2010). É professora da Universidade de Brasília e autora do livro *Mulher ao Quadrado*. E-mail: hakira@gmail.com.

Abstract: This paper explores the fetish in its many forms. Based on studies of Freud, presented it as paraphilia and then explore their imagination and their interference in the predominantly visual media, especially the comics. We use to analyze the imagery content of some specific comics using the fetish idea to expand their narratives as methodology. We consider the construction of the dress-code for the imaginary communication and use of this concept in the analyzed works. So we try to clarify how the fetish, fashion and dress-code assist in imaginary transmission using as support the comics.
Keywords: communication; imaginary; comic books.

1. Fetichismo

- Qual o seu fetiche?

Tente sinceramente responder a esta pergunta e verá que, a não ser que você já possua um objeto claramente definido, terá dificuldades. Provavelmente você buscará algo em sua memória imagética ou nos clichês que você conhece. E, se você realmente levar a sério essa pergunta, vai querer saber a que estou me referindo antes de responder.

O fetiche pode ser trabalhado sob diferentes esferas.

Segundo o dicionário *Aurélio*, a palavra fetiche possui dois significados:

1. Objeto a que é prestada adoração ou que é considerado como tendo poderes sobrenaturais.

2. Objeto, parte do corpo ou tipo de comportamento que provoca excitação sexual.

Mas as coisas não são tão simples assim.

Um dos primeiros estudos sobre o tema está no campo da antropologia e foi encabeçado pelo antropólogo Charles De Brosses (1709-1777), para quem o fetichismo era um tipo de pensamento referente ao culto de objetos inanimados, divinizações de animais e de fenômenos naturais inconstantes (SILVA, 2013). Este pensamento foi baseado no estudo dos cultos de tribos africanas, mas esta ideia de fetiche pode ser transportada para fenômenos como a adoração de totens por culturas indígenas ou a adoração ao bezerro de ouro, episódio descrito na bíblia cristã. Assim, o termo fetichismo, quando formulado por Brosses é uma derivação da palavra *fetisso* da língua portuguesa antiga que corresponde à palavra *feitiço* no português atual (SILVA, 2013).

Quando o pedagogo e psicólogo francês Alfred Binet (1857-1911) iniciou seus estudos sobre fetichismo sexual, utilizou o conceito em analogia ao fetichismo religioso afirmando que o sujeito acometido de fetiche era um adorador que atribuía poderes sobrenaturais a objetos inanimados. De acordo com sua teoria comparativa, no fetiche sexual, a adoração religiosa era substituída pelo apetite sexual. Naquele período, vale ressaltar, os genitais tinham finalidade primordial de reprodução e conceitos como monogamia e religiosidade importavam para a sociedade de forma bastante diferenciada de como os conhecemos na atualidade, condições que interferiram nas conclusões dos estudos de Binet.

Sigmund Freud (1856-1939), por sua vez, aprofundou os estudos sobre fetiche utilizando inicialmente algumas ideias de Bi-

net desenvolvendo este tema em cinco obras, cada uma com suas próprias impressões sobre o tema:

1. *Três ensaios sobre a teoria sexual* (1905).

2. *Sobre a gênese do fetichismo* (1909).

3. *Uma lembrança da infância de Leonardo da Vinci* (1910).

4. *Fetichismo* (1927).

5. *A divisão do ego no processo de defesa* (1938).

Nos textos de Freud sobre o tema, encontramos vários estudos de caso – incluindo Leonardo da Vinci através da leitura de suas biografias – e o desenvolvimento de ideias como libido[1], complexo de castração[2], escopofilia[3], clivagem do eu[4] e a revisão do que Freud entendia até então por neurose e psicose.

---

1. Freud aponta que a necessidade sexual é ativada pela pulsão sexual denominada de libido, a qual ele vai demonstrar ser instável e indefinida em sua obra Três Ensaios.

2. Para Freud, o complexo da castração acomete o indivíduo do sexo masculino ao perceber que sua mãe não possui pênis, o que o leva ao temor da castração que pode ser causa de homossexualidade ou de criação de um fetiche, como por exemplo, o fetiche pelos pés – parte do corpo que a criança vê antes dos genitais, quando olha para cima – ou por veludo, renda e outros tecidos, que remetem à roupa íntima da mãe que cobre seus genitais, até então desconhecidos.

3. Prazer sexual em olhar órgãos genitais ou em exibir o seu.

4. Também conhecido como cisão do ego, significa a coexistência de duas atitudes mentais em relação a um aspecto da realidade, sendo um fenômeno com fins defensivos que ocorre no ego e está relacionado com fetiches, perversões e psicoses. Para mais detalhes, acesse: http://www.medicinapsicossomatica.com.br/glossario/clivagem.htm.

A medicina atual superou o conceito antigo de perversão sexual e atualmente considera o fetiche uma parafilia, ou seja, comportamentos sexuais diferentes daqueles aceitos pela sociedade. Assim como Freud, a medicina atual considera que tais atitudes sexuais podem ser praticadas por pessoas ditas normais, não caracterizando um transtorno se sua prática está associada a uma vida sexual saudável. Sendo assim, o fetiche pode estar presente tanto em pessoas apaixonadas como no estágio em que o objetivo sexual parece ainda inatingível.

Para melhor esclarecer, alguns tipos mais comuns de parafilias são:

1. Fetichismo: quando o interesse sexual está voltado para objetos ou partes do corpo, normalmente extremidades como mãos, pés, cabelos e nariz.

2. Fetichismo transvéstico: quando homens heterossexuais usam roupas femininas durante situações sexuais. Só é considerado uma parafilia quando feito de forma repetitiva e exclusivamente para obter prazer sexual.

3. Exibicionismo: indivíduo mostra seus genitais a estranhos, geralmente em público. A reação de surpresa é que lhe desperta excitação e prazer sexual.

4. Frotteurismo: para obter prazer sexual, o homem necessita tocar e esfregar seu pênis em outra pessoa sem o consentimento desta, excitando-se e masturbando-se. Costuma ocorrer onde há concentração de pessoas.

5. Masoquismo e Sadismo sexual: quando a pessoa tem necessidade de ser submetida ou de provocar sofrimento, físico ou emocional, em outra para obter prazer sexual.

6. Voyeurismo: consiste em observar pessoas se despindo, nuas ou em ato sexual quando estas não o sabem.

7. Pedofilia: envolve atividade sexual com menores de 13 anos de idade, mesmo que seja apenas carícias ou toques.

2. Imaginário e fetiche

Como podemos entender até agora, o fetichismo nem sempre é considerado um problema. Na sociedade sobrecarregada de mídias visuais em que vivemos, o fetiche toma diversas outras conotações, incluindo aquela proveniente do senso comum, sendo esta a que mais afeta as áreas do conhecimento que se apropriam deste tema como elemento narrativo conceitual ou estético: publicidade, arquitetura, arte, *body-art*, design, moda, música, audiovisual, e, claro, a indústria e o mercado de consumo. A respeito deste tipo de percepção do mundo, Michel Maffesoli (1998, p.161) afirma:

> (...) de um modo fenomenológico ou compreensivo, talvez se deva considerar o senso comum não como um momento a ultrapassar, não como um pré-texto que prefigura o texto verdadeiro que pode ser escrito sobre o social, mas como algo que tem sua validade em si, como uma maneira de ser e de pensar que basta a si própria e que não carece,

> quanto a isso de nenhum mundo preconcebido, fosse qual fosse, que lhe desse sentido e respeitabilidade.

Se adicionarmos o pensamento de Maffesoli sobre o senso comum à ideia de Canevacci (2008, p.20) de que "um crescente abraço fetichista está inundando a comunicação visual com uma elevada perversão normalizada", podemos acreditar que o fetiche social faz parte do imaginário atual e reflete-se principalmente no desejo – de ter um objeto ou de sexualidade – que vem sendo compulsivamente explorado ou abordado pelas mídias visuais. Esta ideia nos remete ao fetichismo da mercadoria, conceito desenvolvido por Karl Marx que trata do culto do valor de troca. Para Marx (Chammé, 1987, p.22), *fetichizar* significa tornar a mercadoria autônoma, independente das condições de produção. Assim, a mercadoria fetichizada desenvolveria um caráter misterioso por envolver as características sociais do próprio trabalho, ocultando a relação social entre trabalho e produto.

Retomando Maffesoli (2001, p.79): não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. E inferimos que o fetiche possui um significado particular e não patológico que reflete apenas na valorização das formas e não do conteúdo. Com isso, quero dizer que não é preciso ser um fetichista consciente para se sentir atraído pelo apelo imagético da comunicação visual, dada a presença do fetiche no imaginário.

3. A comunicação através do *dress-code*

Uma das formas mais frequentes de expressão social do fetiche é através do *dress-code* e da representação de estilos (*punk*, gótico, *dark*, *folk*, *modern primitive*, *hippie*, clássico, *sexy* etc.) que justificam o consumo e fazem indivíduos se reconhecerem entre si. O *dress-code* age como uma forma de comunicação não verbal e complexa considerando o lugar e o momento do sujeito com outras pessoas. É a manipulação de símbolos e arquétipos de forma a produzir comunicação (silenciosa) entre o sujeito que o assume e o mundo a seu redor. Para Canevacci (2008, p.38):

> O *dress-code* abre na direção das auto-representações de um sujeito que desafia toda a identidade fixa, compacta, unitária, que brinca com ironia/paródia, com os estilos, que hibridiza o corpo como *opus* que junta a pele, a objetivística, a cosmética, o design, a sensorialidade; que dialoga, evoca, cita, veste, *cria* o espaço do interior do qual se move.

No atual contexto social repleto de referências midiática e facilidades de troca de informação, os indivíduos utilizam do *dress-code* como forma de expressão e de identificação.

O fetiche está intimamente ligado à pornografia. Esta, por sua vez, sofreu a interferência da evolução dos meios de comunicação. Do feminismo à modernização dos estúdios pornográficos, o desenvolvimento da direção de arte, a melhoria na qualidade técnica do material produzido, o próprio desenvolvimento das

técnicas de cinema e a popularização da internet contribuíram para uma nova visão do pornô que agora até atinge o *status* de *cult* em alguns contextos. A atriz pornô ganhou reconhecimento como "estrela" e tem marcado sua postura como profissional no meio. Através desta evolução da pornografia em consonância com o social, surgiu o gênero *soft-porn* alternativo que, habitando também a narrativa quadrinística, possui entre suas ideias centrais o fetiche, o apego à estética e a sensação de autonomia da performance do indivíduo.

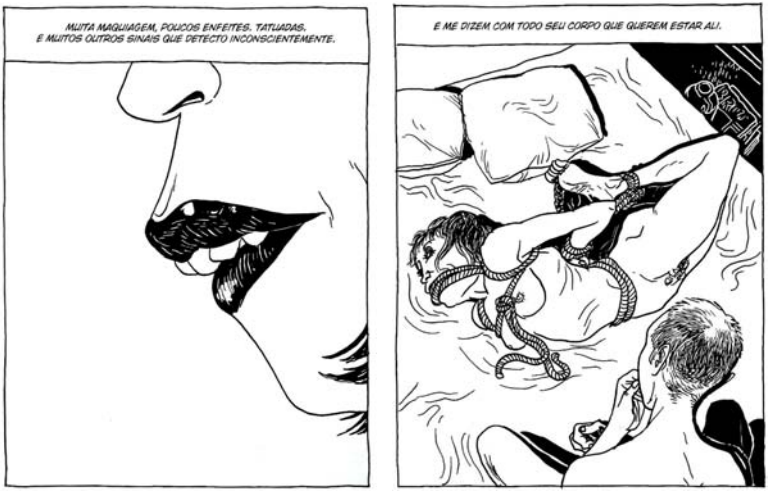
4. Fetiche como parte da narrativa das histórias em quadrinhos

Não apenas no ambiente virtual ou na fotografia que encontramos o uso de fetiche ou o *dress-code*. O desenho e a ilustração também se utilizam destes códigos para se comunicarem e expandir sua narrativa. Para demonstrar este tópico, vamos utilizar a linguagem das histórias em quadrinhos.

Como exemplo de reconhecimento visual através do *dress-code* e identificação do fetiche, podemos citar algumas páginas do gibi nacional *Cachalote* (COUTINHO e GALERA, 2010). Este quadrinho narra cinco histórias simultâneas, porém, independentes, envolvendo pessoas em situações e conflitos cotidianos. Seus personagens, facilmente palpáveis, são tipos humanos comuns com dificuldades em superar conflitos pontais de sua existência. Uma destas histórias apresenta o personagem Vitório,

sua relação amorosa com a namorada e a dificuldade pessoal em conciliar o relacionamento com seu fetiche: *bondage*[5]. A seguir, uma compilação dos requadros nos quais Vitório explica como identifica possíveis parceiras sexuais através do *dress-code*. Vale ressaltar que, para exemplificar, fizemos um recorte dos requadros mais relevantes para entendermos o significado do *dress-code* nesta narrativa. Para um entendimento completo, deve-se consultar a obra, cuja cena completa ocupa quatro páginas.

5. Forma de sentir prazer sexual envolvendo cordas e amarrações, imobilizando o parceiro.



Cachalote, de Daniel Galera e Rafael Coutinho (2010)

Ainda no contexto das histórias em quadrinhos nacionais, *Aos cuidados de Rafaela* (SARAVÁ, 2014) trata de submissão, solidão e desejo. O protagonista da história, Nicolas, contrata Rafaela para ser cuidadora da sua avó e desenvolve uma grande atração sexual por ela. Após a morte da senhora, Nicolas, desesperado para manter a cuidadora perto de si, finge ter uma séria doença incapacitante que o mantém permanentemente imóvel, dependendo de terceiros para realizar todos os seus movimentos.

Um dia, Rafaela flagra Nicolas usando o banheiro sozinho e descobre a farsa. A partir daí começa a se desenvolver uma nova relação entre os dois envolvendo submissão e desejo reprimido. Rafaela então toma a casa para si e mantém relações com outras

pessoas enquanto Nicolas suporta pacificamente todos os seus caprichos. Esta história é um exemplo de como uma pessoa pode ser o objeto do fetiche de outra através das relações sociais desenvolvidas entre ambas. Neste enredo, uma das personagens necessita estar sempre em posição dominante em relação à outra culminando num desfecho trágico. Mais uma vez, sugiro a leitura completa da obra para melhor compreensão dos pormenores.

A seguir, o momento em que Nicolas aceita a sugestão de seu amigo médico de simular uma doença paralisante a fim de manter os cuidados de Rafaela:

Aos Cuidados de Rafaela, de Marcelo Saravá e Marco Oliveira (2014)

Com uma abordagem diferente sobre o fetiche, Robert Crumb tem as mulheres grandes e as suas próprias perversões sexuais como temas constantes em suas histórias. Nelas, Crumb explora o fetiche, a dominação e as fantasias sexuais em diversas escalas, geralmente com um certo tom de humor, conforme podemos notar na página abaixo:

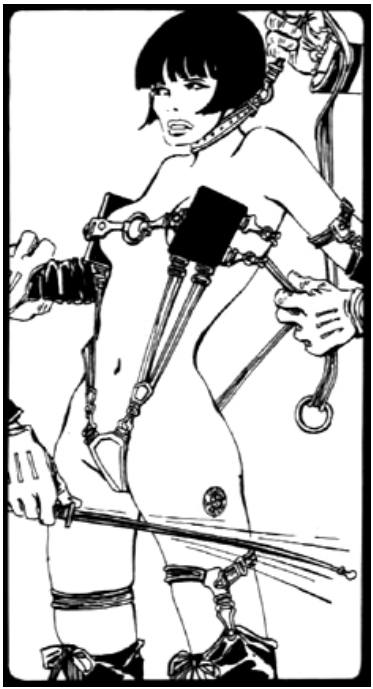
Meus problemas com as mulheres (2010): obra de Crumb dedicada exclusivamente a retratar sua relação com as mulheres e suas preferências sexuais, envolvendo muitos exemplos de fetiche

Outra obra na qual podemos observar a exploração exagerada do fetiche em Crumb seria no gibi *A mente suja de Robert Crumb* (2013), no qual o autor trata de fetiche e sexualidade em todos os requadros da obra. Em um texto de sua autoria, presente nas duas obras citadas, Crumb (2013, p.23) inicia dizendo:

> Minha obsessão por mulheres grandes interfere na maneira como algumas pessoas avaliam meu trabalho. Algumas acham interessante, mas ver isso de novo e de novo... Eu mesmo até me sinto mal a respeito, mas assim que as coisas começam a sair, não consigo parar.

No cenário internacional das histórias em quadrinhos, alguns autores têm o fetiche como característica intrínseca à boa parte da sua obra. Dentre eles, um de maiores destaques é Guido Crepax e sua clássica personagem *Valentina* que nos remete sempre de forma sensual ao mundo da moda, da fotografia e do onírico. Bissexual e representativa da mulher moderna, Valentina é retratada em histórias sempre cheias de fetiches que incluem: *bondage*, espartilhos, botas de couro, rendas, transparências e até a gravidez da personagem.

GUIDO
CREPAX
'69



"(...) certos personagens não são reais, mas correspondem aos estados mentais dos protagonistas". Antônio Crepax, filho de Guido em *Valentina: biografia de uma personagem*

O fetiche frequentemente aparece dentro do universo da moda atrelado ao conceito de sedução e do culto ao objeto. Para Lipovetsky (2009, p.111) o processo de sedução do objeto inaugura uma nova lógica de poder:

> Sedução que aparece imediatamente nas técnicas de comercialização dos modelos: apresentando modelos em manequins vivos, organizando desfiles-espetáculos, a Alta Costura instala desde o século XIX, ao lado das grandes magazines, das galerias parisienses, das exposições universais, uma tática de ponta do comércio moderno fundada na teatralização da mercadoria, no reclame feérico, na solicitação do desejo.

Sobre a relação do fetiche com o mundo da moda, podemos citar também a obra perdida de Alan Moore em parceria com Malcolm McLaren, *Fashion Beast: a fera da moda*. Produzido nos anos 1980, o roteiro, originalmente criado para o cinema, só viria a ser lançado em 2013, adaptado por Antony Johnston para o formato de histórias em quadrinhos e ilustrado por Facundo Percio. A ideia original de Malcom, nas palavras de Moore (2013, p.6), "era um bizarro e turbulento amálgama da atormentada vida de Christian Dior e *A Bela e a Fera*". A história trata da vida de três personagens andróginos (Doll, Jonni e Celestine) e se passa em um salão de Alta Costura da França. No desenrolar da trama, Percio vai nos apresentando ao mundo da moda através de elementos de fetiche e diversos simbolismos utilizados principalmente nas capas de cada capítulo e na galeria ao final

do quadrinho. Vejamos alguns exemplos de utilização do fetiche como parte da narrativa de *Fashion Beast*:

Capas de *Fashion Beast*: Dior e A bela e a fera

Assim, percebemos o fetiche comunicando sob diferentes formas: romântica, violenta e debochada; apenas para citar algumas HQs que podem ser melhor exploradas nesse breve espaço.

5. Considerações Finais

O fetiche pode tomar vários significados: desde uma parafilia – antes tida como perversão – até a montagem de uma estética repleta de significados. Freud, durante seus estudos, contribuiu de larga forma para entendermos o fenômeno do fetiche e seu

poder de influência sobre a sociedade. Embora não tenha esgotado o assunto, mostrou evolução no seu entendimento sobre o conceito a cada obra que lançava sobre o tema.

Com a ajuda de alguns pensadores modernos, como Bauman, Maffesoli e Canevassi, identificamos a existência de um imaginário do fetiche que vem sendo bastante explorado por diversos segmentos de mídias visuais, em especial, as histórias em quadrinhos. A exploração deste imaginário não está apenas no interesse de consumo da mercadoria, está também na forma de se autoafirmar em sociedade, através do *dress-code* e de práticas que indicam quais seus interesses, suas crenças e afinidades com outras pessoas.

O imaginário do fetiche, então, chegou às diversas mídias visuais auxiliando no desenvolvimento da narrativa, sendo mais um elemento de informação sobre o conteúdo da arte. Está presente na música, no cinema, nas histórias em quadrinhos, na publicidade e em diversas outras esferas. O fetiche faz parte, portanto, da informação e desperta o desejo de consumir, seja a mídia, a mercadoria, a arte ou o outro indivíduo.

Referências

Textos:

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

CANEVASSI, Massimo. **Fetichismos visuais: corpos erópticos e metrópole comunicacional**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

CHAMMÉ, S. J. **Fetichismo e cultura**. Marília: UNESP, 1987.

FREUD, S. **Fetichismo**. 1927. Disponível em:

http://ideiaeideologia.com/wp-content/uploads/2013/04/Freud-O-Fetichismo.pdf. Acesso em 6 de dezembro de 2014.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis: Vozes, 1998.

MAFFESOLI, M. **O imaginário é uma realidade**. Revista Famecos. Porto Alegre: N. 15, 2001.

SILVA, Fábio César da. **O desenvolvimento do conceito de fetichismo nas obras de Freud**. Kalagatos. Revista de Filosofia. Fortaleza: vol. 10, N. 20. 2013. Disponível em:

http://www.uece.br/kalagatos/dmdocuments/V10N20_Verao_2013_Artigo_Fabio_Silva.pdf. Acesso em 6 de dezembro de 2014.

Histórias em Quadrinhos:

COUTINHO, Rafael. **Cachalote**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CREPAX, Guido. **Valentina: biografia de uma personagem**. Porto Alegre: L&PM, 2014.

CRUMB, R. **A mente suja de Robert Crumb**. São Paulo: Veneta, 2013.

CRUMB, R. **Meus problemas com as mulheres**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

MOORE, A. **Fashion Beast: a fera da moda**. São Paulo: Panini, 2013.

SARAVÁ, Marcelo. **Aos cuidados de Rafael**. Campinas: Zarabatana Books, 2014.

O casamento de Estrela Polar:
A evolução da representação social LGBT no imaginário ficcional das HQs de super-heróis

Dandara Palankof e Cruz

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo apresentar a evolução nas representações sociais LGBT nas histórias em quadrinhos norte-americanas do gênero de super-heróis, tomando como base o evento do casamento do personagem Estrela Polar – primeiro super-herói assumidamente gay. Sendo as histórias em quadrinhos parte significativa da cultura popular midiática, elas tornam-se também parte da construção de nosso imaginário coletivo; a partir dele, emergem discursos, que conduzem e validam comportamentos que norteiam nossas relações; daí, portanto, a importância das diversas representações de grupos sociais apresentadas nesse meio. O casamento de Estrela Polar, mostrado nas páginas da HQ mensal *Astonishing X-Men* #51 (Marvel Comics, 2013), foi reflexo da legalização do casamento entre pessoas do mesmo sexo no estado de Nova York – conquista que foi resultado do intenso debate nas esferas públicas acerca dos direitos civis dos cidadãos LGBT; a história constituiu-se como um marco na representação social dessa minoria nas HQs do gênero, ainda marcado pelo discurso machista e homofóbico.
Palavras-chave: histórias em quadrinhos; representações sociais; LGBT.

Dandara Palankof e Cruz é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba, UFPB, João Pessoa, PB.

Introdução

As histórias em quadrinhos são uma mídia relativamente nova. As histórias que deram origem ao formato como o conhecemos hoje nasceram no final do século XIX, e a publicação nas páginas dos jornais tornaram as HQs intrínsecas à cultura jornalística (COHEN, H.; KLAWA, L., 1977) – logo, dos meios de comunicação de massa. Há algumas décadas, se vêm investigando como esses meios, através dos discursos que disseminam em seus conteúdos, influem no sentido de senso comum que permeia a convivência social, perpetuando ou transformando as diversas representações sociais nele existente.

Particularmente desde a ascensão do campo dos Estudos Culturais (EC), em meados da década de 1970, tais representações vêm sendo investigadas mais a fundo, sob o viés da influência dos meios de massa na população; desde a inclusão das teorias feministas entre os ECs, ganharam destaque os trabalhos sobre as representações de gênero e seus papéis sociais dentro dos meios de comunicação[1]. Sendo o papel dos meios de comunicação tão relevantes nesse sentido, é essencial que nos debrucemos sobre outros grupos cujas representações podemos encontrar nos meios de massa.

1. MESSA, R.M. Os estudos feministas de mídia: uma trajetória anglo-americana. In: ESCOSTEGUY, A.C.D. Comunicação e gênero: a aventura da pesquisa. 2008, p.39.

Dentre esses meios, as histórias em quadrinhos ainda são um dos mais populares do mundo, possuindo uma sólida base de fãs, e constituindo um relevante mercado; a venda de gibis ainda movimenta cifras consideráveis no mercado dos EUA (cerca de US$ 540 milhões em 2014[2]), bem como as adaptações cinematográficas das histórias de super-heróis (o primeiro filme dos Vingadores, sozinho, lucrou US$ 1,518 bilhão e é, até esta data, a maior bilheteria do gênero[3]). Além disso, as histórias em quadrinhos de super-herói passaram a constituir uma espécie de mitologia moderna (KNOWLES, 2008), transcendendo o próprio meio e passando a fazer parte do imaginário coletivo do mundo contemporâneo. Torna-se, portanto, imprescindível que os discursos disseminados pelos produtos que constituem esse imaginário sejam expostos, analisados e discutidos enquanto perpetuadores ou renovadores de valores morais – principalmente quando estes dizem respeito a uma minoria estigmatizada, que pode, nesses discursos, encontrar elementos de aceitação ou perpetuação das violências sofridas. Diante desse cenário, podemos indagar: como são as representações de outros grupos minoritários – como, por exemplo, os homossexuais?

Enquanto produto da cultura de massa, as histórias em quadrinhos, em sua maioria, reproduzem valores de cunho machista

2. Segundo o site Comichron, em http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2014.html.
3. Segundo matéria no portal Yahoo! Cinema, em https://br.cinema.yahoo.com/fotos/10-maiores-bilheterias-super-heróis-slideshow.

e heteronormativo presentes em nossa sociedade. O chamado *mainstream*, composto pelos títulos de grande popularidade, publicados pelas grandes editoras como Marvel e DC Comics e estrelados em maioria esmagadora por super-heróis, sofria regulação do Comics Code Authority (CCA): o código que, em 1954, instituiu uma autocensura às editoras norte-americanas de quadrinhos, entre outras diretrizes, proibia qualquer menção à homossexualidade. Ao longo do tempo, não apenas o CCA sofreu diversas alterações como também a indústria, gradualmente, desprendeu-se voluntariamente de suas amarras; mudanças causadas pelo curso natural de mudança da sociedade e também por razões de mercado. Tudo isso influiu diretamente nas representações apresentadas nas páginas dos gibis, incluindo as dos personagens homossexuais.

Contudo, antes de nos determos sobre os reflexos, nas HQs de super-heróis, da transformação pela qual passou o indivíduo homossexual na sociedade ocidental, cabe uma breve explanação sobre o conceito de representação social.

1. As representações sociais

1.1 Conceito

A teoria da representação social foi desenvolvida por Serge Moscovici, em sua obra Representação Social da Psicanálise (1978). A mesma é um desdobramento do conceito das representações co-

letivas, cunhado pelo sociólogo Émilie Durkheim, que designava que estas seriam ideias e sentimentos que compartilhamos entre nós e estão cristalizadas em nossos hábitos e em nossa cultura. Moscovici leva essa ideia mais além, mostrando a importância dessas representações na formação de nosso senso comum e na formação de nossas relações cotidianas. Na mencionada obra, ele parte do pressuposto da ressignificação desta ciência a partir do momento em que seus conceitos deixam os círculos fechados dos estudiosos, disseminados pelos meios de comunicação de massa, e passam a compor o discurso do senso comum.

Em seus estudos sobre psicologia social, Moscovici parte do princípio de que essa disciplina pressupõe que o que nos distingue, enquanto indivíduos, é nossa necessidade de avaliar seres e objetos, de compreender a realidade completamente. Contudo, o autor chama nossa atenção para o fato de que certos aspectos da realidade podem ser tornados invisíveis na conjuntura do tecido social; ao expor essa questão em Representações sociais – investigações em psicologia social (2003), Moscovici toma como exemplo a questão do preconceito racial, ao invocar um trecho de um livro de um escritor negro (Ralph Ellison), que afirma ser invisível porque as pessoas se recusam a vê-lo; essa recusa, sabemos, se manifesta em várias instâncias, como a negação dos direitos civis. A inexistência de representações nas mais diversas instâncias sociais reforça essa invisibilidade; uma condição de não existência. O mesmo pode ser dito com relação a outros grupos – como, por exemplo, os homossexuais.

Nesse sentido, as representações sociais podem assumir a função de convencionalização de um determinado objeto, sujeito ou acontecimento. A partir do momento em que surge uma representação, todo novo elemento que venha a surgir e seja ligado a esse grupo será agregado a essa representação.

Para Moscovici, as representações sociais são construídas na sociedade através de três fases: fase científica, quando surge o conceito baseado em uma ciência; fase representativa, na qual ela se difunde na sociedade e nas imagens, alterando conceitos e vocabulários; fase ideológica, na qual uma instituição se apropria dela. E para o autor, os meios de massa têm papel fundamental nesse processo e no estabelecimento das mesmas no senso comum.

1.2. Representações sociais e comunicação de massa

São as representações sociais, segundo Moscovici, que dão sentido às interações entre as pessoas – caso contrário, tratar-se-ia tão somente de trocas vazias de sentido. Sendo a comunicação um processo de troca de experiências, para que se tornem patrimônio comum (ALEXANDRE, 2001) as representações acabam sendo parte fundamental desse processo de troca de sentidos. Segundo o autor,

> Representações, obviamente, não são criadas por um indivíduo isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem uma vida própria, circulam, se encontram, se

> atraem e se repelem e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem. (MOSCOVICI, 2003, p. 41)

As representações são, portanto, o produto de nossas ações e comunicações – e no contexto das comunicações de massa, que têm por propósito a transmissão de sentidos, têm seu ciclo amplificado: nascem, se disseminam e acabam sendo substituídas por outras. Ainda segundo Moscovici, vivemos em uma sociedade na qual as trocas de sentidos que constituem as representações são tão rápidas que não têm o tempo de tornar-se tradições imutáveis.

À luz de Martin-Barbero, Valdir José Morigi (2004) complementa essa visão, afirmando que os meios de comunicação se tornam produtores de sentido através do processo de midiatização – fenômeno que constitui e é constituído por interações sociais e discursivas. A midiatização seria um posto de construção dos sentidos, a partir de discursos primeiramente produzidos socialmente em instâncias já consolidadas, formando o que seria o *discurso da atualidade* – cujo poder de persuasão se dá pela possibilidade de dar visualidade aos acontecimentos e às interpretações. É nesse discurso da atualidade que são disseminadas as representações sociais pelos meios de comunicação e, a partir do momento em que passam a integrar a opinião pública, vão se tornando parte do senso comum.

Em última instância, Moscovici declara que "a finalidade de todas as representações é tornar familiar algo não-familiar, ou a

própria não familiaridade" (MOSCOVICI, 2003). Assim, diante de seu papel de disseminador de representações, as instâncias de comunicação de massa possuem um importante papel na desconstrução de preconceitos, pois, como afirma Moscovici, "são elas que determinam nossas reações e as suas significações são, assim, as de uma causa real" (MOSCOVICI, 2003). A superação dos preconceitos, quaisquer que sejam eles, passaria portanto diretamente pela mudança das representações sociais em nossa cultura. Dessa forma, ao propor novas representações, as mídias estimulam a evolução necessária dentro do senso comum para que as formas discriminatórias de julgamento sejam abandonadas.

2. As representações sociais nas histórias em quadrinhos

Como dito anteriormente, as histórias em quadrinhos se popularizaram como parte da cultura da imprensa e podem ser analisadas sob os mesmos parâmetros utilizados para estudar a mídia impressa em geral; também sob o prisma da afirmação de Cohen e Klawa, Selma Regina Nunes Oliveira observa que

> (...) não devemos perder de vista que a história em quadrinhos, principalmente a norte-americana, é, essencialmente, por ser produto cultural, pautada pelas normas que regulam o consumo de massa – menor custo versus maior benefício, e, principalmente, pelos valores burgueses que custeiam a indústria cultural; ou seja, a história em quadrinhos é um produto, porém um produto cultural, do qual emergem discursos e deles os sentidos,

> as representações, enfim, os valores (OLIVEIRA, 2007, p.13-14).

Oliveira vai além; à luz de Denise Jodelet (1984), que afirmou serem as representações sociais os sistemas de interpretação que organizam nossas condutas e guiam nossa relação com a sociedade e com outros indivíduos, ela afirma:

> Protegidos pela tinta e pelo papel, os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações que são constantemente retomadas, reatualizadas e normatizadas sob a forma de um simples exercício de leitura; do jogo lúdico entre a palavra e a imagem que, aparentemente desvinculado do mundo real, retoma, recria e fundamenta modelos e saberes. (...) Assim, as histórias em quadrinhos convertem-se em possibilidades de naturalização de valores, modelos e paradigmas que são decalcados na memória coletiva sob a forma de representações, que são absorvidas como normas e verdades (OLIVEIRA, 2007, p. 23).

Dessa forma, também se mostra nas histórias em quadrinhos a intrincada relação entre os produtos culturais da mídia de massa, os discursos por eles veiculados, e a constituição das representações sociais, que norteiam as relações entre os indivíduos dentro do contexto social, tornando-os relevantes na constituição do imaginário popular e, dessa forma, do chamado senso comum.

2.1 Representação da homossexualidade e o casamento de Estrela Polar

As representações de gênero nas histórias em quadrinhos de super-heróis seguem a mesma direção de uma série de outras mídias de massa: reforçar padrões e ideais ortodoxos dos papéis de gênero. As HQs repetem esse padrão pois, como aponta Selma Oliveira, são pautadas pelas normas do consumo de massa, traduzidas nos valores do senso comum. A autora cita Adorno para justificar a manutenção da disseminação desses valores: "o sistema da indústria cultural reorienta as massas, não permite quase a evasão e impõe sem cessar os esquemas de comportamento".

Dentre os fatores da ortodoxia dos papéis de gênero, encontra-se a heterossexualidade. Como representações dessa ortodoxia, super-heróis, via de regra, tinham essa como sua orientação sexual – ainda que o livro Sedução dos Inocentes (1954), no qual o psiquiatra Frederic Wertham ligava a leitura dos quadrinhos à delinquência juvenil e outros transtornos de comportamento, incluindo, aí, a homossexualidade (afinal, esse era o rótulo de tal orientação: um transtorno), afirmasse o contrário; para Werthan, existiam indícios de uma ligação homoafetiva entre Batman e Robin, e de que a Mulher-Maravilha, por ser uma representação feminina destoante, possuidora de força e coragem (apesar de ainda apresentar características ligadas à ortodoxia da

representação feminina, como a amabilidade) levaria as meninas ao lesbianismo.

Após essa e uma série de outras acusações sobre os efeitos nocivos da leitura de histórias em quadrinhos, as principais editoras norte-americanas se reuniram e criaram um dispositivo de autorregulação para a indústria: o *Comics Code Authority*. O código ditava uma série de normas sobre o que poderia ou não ser mostrado nos gibis e o selo ostentado nas capas das revistas daria a segurança aos pais de que seus filhos não seriam mal influenciados por aquelas publicações. Entre essas normas, é claro, estavam as que regulavam o sexo – mais especificamente, em um trecho do código que ditava as normas de representação sobre casamento e sexo. O segundo item deste trecho dispõe que "cenas violentas de amor, assim como anormalidades sexuais são inaceitáveis"; já o sexto item postulava que "A perversão sexual ou a inferência ao mesmo são estritamente proibidas". A primeira reformulação do código, em 1971, manteve estes itens inalterados[4].

Contudo, dois anos depois, apesar de a Organização Mundial de Saúde ainda manter a homossexualidade na Classificação Internacional de Doenças (CID), a Associação Americana de Psiquiatria deixou de assim considerá-la – o que coincide com o início das lutas por direitos civis dos homossexuais nos Estados Unidos. E então, no ano de 1979, dá-se a criação daquele que vi-

4. REBLIN, I.A. Homossexualidade e superaventura: uma questão de conquista ou de mercado? In: BRAGA JR., A.X. (org.) Questões de sexualidade nas histórias em quadrinhos. 2014, p.20-21.

ria a ser o primeiro super-herói gay dos quadrinhos: o canadense Jean-Paul Beaubier, conhecido como Estrela Polar (no original, *Northstar*).

Figura 1 - Estrela Polar, no traço de seu criador, John Byrne
Fonte: http://www.writeups.org/fiche.php?id=2089

Jean-Paul foi criado pelo quadrinista John Byrne como integrante da superequipe mutante do Canadá, a Tropa Alfa – que, originalmente, deveria fazer apenas algumas participações como antagonista dos X-Men. Seus super-poderes incluem voo e supervelocidade – que segundo a biografia do personagem, ele utilizou para tornar-se um campeão mundial de esqui, antes de ser convidado pelo governo canadense a tornar-se parte da Tropa. O grupo acabou se mostrando um sucesso entre os leitores e a Marvel pressionou Byrne para que ele criasse um título próprio para

a Tropa Alfa. Diante disso, o quadrinista se viu diante da tarefa de dar profundidade àqueles personagens.

Sub a influência de um artigo lido na prestigiada revista *Scientific American*, que apresentava novas abordagens sobre a homossexualidade, Byrne decidiu que talvez fosse a hora – já era o ano de 1983 – de haver um super-herói gay; e decidiu que se trataria de Estrela Polar:

> Eu não queria que o personagem homossexual fosse uma das garotas, já que isso era algo que as pessoas tendiam a associar (acertada ou equivocadamente) com os títulos do [também quadrinista Chris] Claremont. Mac Hudson e Heather eram casados e felizes, e eu não queria estragar isso. Michael tinha sido apresentado como tendo uma filha, e assim eu considerava que seria muito clichê se ele fosse revelado como sendo gay. Além disso, como nativo-canadense, ele já era a minoria "residente". O cara novo, Pigmeu, tinha seu próprio conjunto de questões. Sasquatch seria simplesmente muito assustador! Então fiquei com o Jean-Paul e, naquele momento, percebi que sempre esteve lá. Em algum lugar, no fundo da minha mente, eu devo ter considerado fazê-lo gay antes mesmo de ter "decidido"[5].

Contudo, como Byrne afirmou em seguida, os tempos ainda não eram de aceitação. Não apenas o CCA mantinha sua restrição à homossexualidade, como o editor-chefe da Marvel Comics na época, Jim Shooter, se recusou a deixar que Byrne retratasse

5. http://www.byrnerobotics.com/FAQ/listing.asp?ID=2&T1=Questions+about+Comic+Book+Projects#106

Estrela Polar abertamente como homossexual. Shooter tornou-se conhecido na indústria por suas posições conservadoras. Contudo, Byrne afirma que conseguiu fazer com que sua mensagem fosse transmitida com sucesso – ao menos, para os padrões da época. Através de uma série de insinuações um tanto quanto veladas, podia-se apenas inferir a homossexualidade de Jean Paul.

Assim, diante da representação ainda circulante que evocava a anormalidade, apesar de certas instâncias sociais produzirem discursos que evocavam representações contrárias, a representação da homossexualidade apresentada pela Marvel na figura de Estrela Polar era a de que o sujeito homossexual não deveria ser explícito; deveria ser praticamente invisível – remetendo às afirmações de Moscovici sobre representação e visibilidade social. Levando em consideração que a representação social está intimamente ligada ao momento no qual a sociedade se encontra quando do surgimento da mesma (MOSCOVICI, 2003), temos que a representação nas páginas do título da Tropa Alfa é não aquela *almejada* por John Byrne, mas a que se fez possível diante das censuras editoriais, caracterizando-se pela sutileza.

O marco para a mudança dessa representação foi a "saída do armário" de Jean-Paul, que se deu apenas em 1992. Nesse ínterim, sua homossexualidade continuava apenas um sussurro, até que o roteirista Scott Lobdell teve permissão editorial para, na edição de número 106 do gibi da Tropa Alfa, apresentar Estrela Polar dizendo, com todas as letras: "eu sou gay".

A essa altura, o CCA havia passado por sua terceira e última reformulação, em 1989. Nela, já não havia mais inferências à homossexualidade na proibição a comportamentos pervertidos ou anormais. Agora, a homossexualidade era vista sob o viés da tolerância, diluído em vários dos itens do código. Na seção Instituições, é dito que "Em geral, grupos nacionais, sociais, políticos, culturais, étnicos e raciais reconhecidos (...) são retratados em um enfoque positivo. Isso inclui o governo (...), líderes estrangeiros e representantes de outros grupos nacionais e governamentais; e grupos sociais identificáveis por seu estilo de vida, como os homossexuais (...)". Na seção Linguagens: "Referências a deficientes físicos, doentes, contextos étnicos, preferências sexuais, crenças religiosas e raça, quando apresentados em sentido pejorativo para fins dramáticos, serão mostrados como inaceitáveis." E na seção Caracterizações: "Representações de personagens são cuidadosamente trabalhados e mostrarão sensibilidade às orientações nacionais, étnicas, religiosas, sexuais e socioeconômicas"[6].

Na história apresentada em *Alpha Flight* #106, a representação da homossexualidade já se mostra consonante com discursos que, ainda que não sejam dominantes na sociedade, são presentes no conjunto de sentidos que nela circulam; proposições essas que, podemos inferir, foram uma evolução das circunstâncias sociais que citamos anteriormente e se iniciaram nos anos 1970: o

6. REBLIN, I.A. Homossexualidade e superaventura: uma questão de conquista ou de mercado? In: BRAGA JR., A.X. (org.) Questões de sexualidade nas histórias em quadrinhos. 2014, p.22-23.

início da visão, entre cientistas (biólogos e psiquiatras) de que a homossexualidade não se tratava de um distúrbio e as crescentes lutas por direitos civis dos cidadãos norte-americanos homossexuais. Se, num primeiro momento, esses fatores incidiram em uma primeira representação que propunha apenas um vislumbre de visibilidade, 10 anos depois a cortina foi totalmente aberta pela primeira vez.

O momento que se constitui como marco maior no histórico dessa representação veio a acontecer vinte longos anos depois da publicação de *Alpha Flight* #106: o casamento do Estrela Polar com seu namorado e empresário, Kyle Janadu (nesse momento da história, Jean-Paul é proprietário de uma equipe de esportes radicais de inverno, junto com sua irmã Jeanne-Marie).

A trama se passa um ano após a legalização do casamento homossexual no estado de Nova York. Segundo Axel Alonso, editor-chefe da Marvel Comics à época, uma vez que a maior parte dos heróis da casa é residente nesse estado, isso gerou a questão de como tal fato iria influenciar as vidas de seus personagens. Para o editor, "nossos gibis são sempre melhores quando refletem e respondem a desenvolvimentos do mundo real. Estamos fazendo isso há décadas, e essa é apenas a última expressão disso"[7].

O matrimônio é realizado no histórico número #51 de *Astonishing X-Men*.

---

7. http://www.rollingstone.com/culture/news/marvel-comics-hosts-first-gay-wedding-in-astonishing-x-men-20120522

Figura 02 – Edição do casamento de Estrela Polar
Fonte: LIU, M. PERKINS, M. *Uncanny X-Men*, n. 51. Nova York: Marvel Comics, 2012

Contudo, essa edição não se isenta de mostrar as questões que o casamento homoafetivo suscita entre as pessoas. As mesmas são abordadas, primeiramente – e de forma mais grave –, por meio de Warbird, guerreira alienígena integrada aos X-Men que se recusa a comparecer à cerimônia.

Figura 03 - Warbird se recusa a comparecer ao casamento de Estrela Polar. Fonte: LIU, M. PERKINS, M. *Uncanny X-Men*, n. 51, p. 15. Nova York: Marvel Comics, 2012

Nos balões de fala do primeiro quadro da Figura 03, lemos (em tradução da autora): "Eu não posso... eu não reconheço a validade dos votos da cerimônia. Não tenho prazer em dizê-lo. Eu lhe respeito. Mas é assim como me sinto". Apesar da tentativa de demonstrar alguma consideração por Jean-Paul, a fala de Warbird se configura como a representação da intolerância.

Pouco depois, temos um breve diálogo entre Pigmeu, ex-colega de Estrela Polar na Tropa Alfa, e outro membro dos X-Men, Destrutor.

Figura 04 - Pigmeu e Destrutor trocam impressões sobre o casamento. Fonte: LIU, M. PERKINS, M. *Uncanny X-Men*, n. 51, p. 21. Nova York: Marvel Comics, 2012

No primeiro quadro, lemos que Pigmeu (à esquerda), pergunta: "sou um cara pra frente, mas isso é muita coisa pra processar, não é?"; ao que Destrutor (à direita), responde: "Eu não sei. Quero dizer, estou feliz pelo Estrela Polar e pelo Kyle... mas não posso parar de pensar sobre o que minha avó diria de tudo isso" (tradução da autora). O diálogo entre os dois apresenta uma aceitação relutante. As falas de ambos – Pigmeu ao se mostrar desconfortável apesar de considerar-se avançado e Destrutor ao inferir que sua avó não aprovaria tal relação – evocam o choque entre o novo e o tradicional. Esse diálogo remete a uma dinâmica das representações, também explicitada por Moscovici (2003), na qual, diante de uma nova representação de determinado objeto, a primeira reação é buscar trazer à tona a representação já convencionada sobre o mesmo.

Estes dois momentos formam uma perfeita representação de como o casamento homossexual é encarado pelos setores mais conservadores da sociedade norte-americana, em seus diversos matizes: quando não há a total rejeição da relação homoafetiva, a aceitação não deixa de ser envolta em um preconceito latente. Contudo, o casamento é realizado.

Figura 05 - O "sim" de Estrela Polar e Kyle Janadu.
Fonte: LIU, M. PERKINS, M. *Uncanny X-Men*, n. 51, p. 26. Nova York: Marvel Comics, 2012.

A edição forma um mosaico de sentidos, do qual podemos apreender uma nova representação da homossexualidade nos gibis de super-herói, encarnada na figura de Jean-Paul Beaubier, o Estrela Polar, primeiro super-herói gay das histórias em quadrinhos: que o sujeito homossexual hoje não deve se esconder, pois tem o direito à visibilidade no espaço público, bem como ao respeito e às garantias civis que dela decorrem.

3. Conclusão

O casamento de tão icônico personagem, após uma trajetória de insinuações veladas pelo conservadorismo e de uma atabalhoada "saída do armário", mostra a evolução do discurso sobre essa minoria em um gênero conhecido por seu conservadorismo. Dessa forma, as histórias em quadrinhos mostram que as relações entre mídias de massa e seu público, passando pelos discursos e sentidos apreendidos, formulados e disseminados, podem sim ser transformadas e ressignificadas em determinados graus, em consonância com as mudanças dos valores na sociedade.

Mas se as histórias em quadrinhos, como afirmou Oliveira, são norteadas por valores ortodoxos, o que levaria a indústria das HQs a retratar novas representações da homossexualidade? Podemos encontrar uma resposta para esse questionamento na afirmação de Moscovici (2003) de que o caráter das representações se mostra em tempos de crise, no intuito de compreender o mundo. Dos anos 1970 até os dias de hoje, vivemos, gradativamente, uma sucessão

de conquistas dos movimentos pelos direitos dos LGBT. Diante dessa nova realidade, tais representações, em um universo no qual ainda predominam noções convencionais de sexualidade – o dos super-heróis – surgem como uma tentativa de reinterpretar esse mundo, como percepção da alteridade até então ignorada.

Além disso, há de se lembrar que a comunicação de massa é consumida pelo sujeito pós-moderno, cuja principal característica, segundo Stuart Hall (1987), é o deslocamento da identidade: ele não obedece a um só papel, não é mais centralizado em uma essência cartesiana. Muitos desses deslocamentos foram causados pelas reflexões trazidas por movimentos sociais – dentre eles, o feminismo e, recentemente, os movimentos pelos direitos dos homossexuais. E a partir do momento em que esse deslocamento gradualmente desmonta papéis ortodoxos, as representações acabam também se tornando mais fluidas (MOSCOVICI, 2003). E isso se reflete, entre outros aspectos, naquilo que consumimos – visto que o consumo também é uma instância de definição desse sujeito pós-moderno. Isso também pode ser observado no público consumidor dos gibis de super-heróis, a partir do momento em que ele se torna mais heterogêneo, entende o jogo da representação e questiona aquelas apresentadas no produto que consome. E ainda que gradualmente, a indústria responde a isso.

Assim, forma-se uma espécie de dialética das representações nas histórias em quadrinhos: ao mesmo tempo em que elas resguardam aspectos de suas representações mais arcaicas, em outros vieses as evoluem – o que fica claro na trajetória de Estrela Polar.

Referências

ALEXANDRE, M. **O papel da mídia na difusão das representações sociais**. Comum, Rio de Janeiro, v.6, n. 17, p. 111-125, jul./dez. 2001.

BYRNE, John. **Alpha Flight**, n. 7. Nova York: Marvel Comics, 1983.

BYRNE, John. **Alpha Flight**, n. 8. Nova York: Marvel Comics, 1983.

BYRNE, John. **Alpha Flight**, n. 10. Nova York: Marvel Comics, 1983.

COHEN,H.; KLAWA, L. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, A. (org.). **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 103-114.

DURKHEIM, E. Representações individuais e representações coletivas. In: **Sociologia e Filosofia**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 2007. p. 9-43.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KNOWLES, C. **Nossos deuses são super-heróis**. São Paulo: Cultrix, 2008.

LOBDELL, S., PACELLA,M. **Alpha Flight**, n. 106. Nova York: Marvel Comics, 1983.

LIU, M. PERKINS, M. **Uncanny X-Men**, n. 51. Nova York: Marvel Comics, 2012.

MORIGI, V. J. **Teoria social e comunicação: representações sociais, produção de sentidos e construção dos imaginários midiáticos**. E-Compós, n. 1, p. 6, dez. 2004.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais** – investigações em psicologia social. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, S. R. N. **Mulher ao quadrado** – as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. Brasília: Editora UnB, 2007.

Eu sou Luther Blissett!

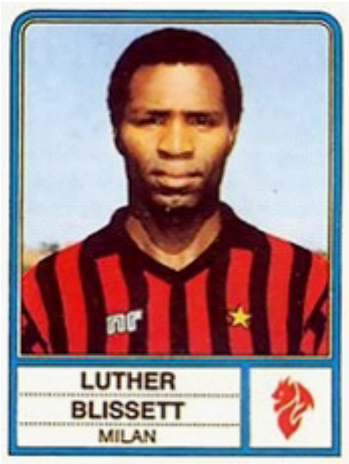
William de Lima Busanello

Resumo:Luther Blissett não é uma pessoa real. Luther Blissett são todos, e não é ninguém. Fruto da luta contra todos os meios de comunicação de massa, indústria cultural, e o submundo da arte, o nome Luther Blissett hoje é um sinônimo de resistência cultural, subversão midiática, e também de diversão dadaísta. O Movimento surgiu em 1994 e se desintegrou em 1999. O seguinte artigo visa fazer um panorama do movimento, focando na base do projeto na região da Itália, e o relacionando a teorias sobre cultura do entretenimento difundida pela Escola de Frankfurt e a Internacional Situacionista.
Palavras chaves: Luther Blissett, Indústria Cultural, Guerrilha Midiática, Subversão.

Summary: Luther Blissett is not a real person. Luther Blissett are all, and is not nobody. Fruit fight against all mass media, Cultural Industry and art underworld, the prefecture Luther Blissett today is hum synonymous with cultural resistance, subversion media, and also fun Dada. The movement emerged in 1994 and disintegrated in 1999. Next article seen making hum panorama of the movement, focusing on base to do the project in the region of Italy, and one relating theories about entertainment culture widespread For the Frankfurt School and the Situationist International.
Key words: Luther Blissett, Cultural Industry, media Guerrilla, Subversion.

William de Lima Busanello tem Licenciatura em História e Especialização em História da Arte pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. É professor de História pelo Estado de São Paulo.
Texto revisado por Leandro de Oliveira Silva.

Luther Blissett foi o nome de um projeto do fim do século XX que começou na Itália e se espalhou pela Europa e partes da América Latina. O grupo desafiava a integridade de várias instituições midiáticas como a TV, rádio, jornal e também o mundo da Arte.



Jogador do Milan Luther Blissett
www.storiedicalcio.altervista.org, acesso 28/10/2015

O nome do projeto veio de uma sátira a um jogador negro inglês que forajogar no Milan, nos anos 80, onde esperava-se que Luther Blissett seria uma grande surpresa para o time na temporada, sendo no fim um fiasco. O nome Luther Blissett vem a calhar para representar a fragilidade da mídia e seu poder de criar notícias mentirosas, característica que o projeto ia assimilar para travar seus famosos golpes midiáticos. Em 1994 na região

da Bolonha na Itália surge o primeiro grupo que teoriza a base do projeto que se espalharia como uma revolução sem nome e sem rosto por várias regiões da Europa e do mundo.

O rádio, a internet (ainda em crescimento) e a rede de Arte Postal foram algumas das formas que o grupo se fez aparecer. Em pouco tempo, boa parte da cena underground já conhecia o projeto e sua intenção. A ideia principal era esta: qualquer um pode ser Luther Blissett. Luther Blissett não era uma pessoa, não eranecessariamente o nome de um jogador de futebol, não tinha um gênero (masculino/feminino) específico etc. Luther Blissett era uma ideia. Uma ideia que se abriu a qualquer um que quisesse usar o nome para atacar a mídia em geral, logo o próprio movimento se definiu como um mito moderno, e que não se pode entender o "comunitarismo" de Blissett sem partir do conceito de "mitopoese", criação de mito. (BLISSETT, 2001,p.16). Mitopoese, dizíamos: "saquear e readaptar um patrimônio bastante antigo de mitos e arquétipos comuns a todas as sociedades humanas, em seguida recomposto na arte e na cultura de massa" (BLISSETT, 2001, p.16).

A ideia de usar um nome múltiplo desafia o mundo individualista que a sociedade capitalista produz, a mitologia aqui é usada como um conto popular no qual todos que escolhem ser Luther Blissett também constroem o próprio mito, como umapersonalidade compartilhada:

> O instrumento teria sido o "nome múltiplo" ou – expressão que preferimos – "nome multiuso", técnica de

> comunicação já experimentada por algumas vanguardas estéticas ao longo do século XX (do Dadaísmo berlinense ao Neoísmo). A finalidade era a criação de um novo herói popular, cujas irrupções no imaginário deixassem vislumbrar os contornos de uma nova comunidade potencial(BLISSETT, 2001, p.17-18).

O dito'mito' pode ser uma propaganda de massa contemporânea (um Che Guevara cristianizado como um ícone pop da moda de camisetas, por exemplo). Segundo Blissett a própria indústria do entretenimento também pode ser usada para a irreverência coletiva, ou seja, serem subvertidas pelas suas 'matérias-primas': as informaçõesque as mídias usam para fazer as notícias e programas, também podem ser usadas para a subversão da própria informação.Os Blissettiano no mesmo contexto de manipulação da informação, confundiam a mídia europeia,onde a mesma não conseguia entender o que era de fato esse Luther Blissett, havia algumas tentativas:

> Há anos os jornalistas cunham definições estrambólicas, uma menos cabíveis que a outra: "piratas telemáticos", "terroristas culturais", "artistas radicais", etc. Há anos o Luther Blissett continua deixando deslocados os observadores e pondo em crise todas as definições que não são diretamente geradas pela praxe de quem escolhe adotar o nome. (BLISSETT, 2001, p.16)

Retrato do Projeto Luther Blissett
www.wikimedia.org, acesso em 28/10/2015

Guerrilha midiática

O movimento Luther Blissett se tornou especialista em fazer performances extravagantes e exageradas para cativar a atenção da mídia especializada. A intenção era mostrar como a mídia sensacionalista, muitas vezes, forjava situações, ou até mesmo manipulava certas notícias. Podemos destacar algumas peripécias do grupo, pois há tantos relatos que não há espaço para destacar todas.

As traquinagens do grupo chegaram a um canal de TV local de Bolonha (Itália) em um programa chamado "Quem o Viu?". O programa tratava de histórias de pessoas desaparecidas, onde era feita uma trajetória da vida da pessoa, de todos os parentes e conhecidos do desaparecido, com a finalidade de achar o pa-

radeiro da pessoa procurada. Em 1995, o programa se interessa pela história de um homem chamado Harry Kipper, que havia sido visto pela última vez no norte da Itália em uma viagem de bicicleta. Amigos e conhecidos apelaram ao programa para achar o paradeiro do mágico e artista de profissão que tinha origem inglesa. Harry Kipper,de 33 anos era um ilusionista que tinha como nome artístico Luther Blissett, e foi visto a última vez na cidade de Udine (Itália), ele estava em uma turnê por várias partes da Europa.

Ao fazer a trajetória da vida de Kipper, o programa entra em contato com pessoas da família e amigos, chegando até à Inglaterra e recebe referências da infância e histórico da vida pessoal dele. Quando o episódio estava prestes a ir ao ar, um dia antes, a embaixada inglesa liga para o estúdio e declara não existir nenhum Harry Kipper, tratava-se de uma farsa tramada entre Udine, Bolonha e Londres, de um grupo autodenominado Luther Blissett, que assumiria a autoria do fato alguns dias depois.

DESAPARECIDO

Desde 21 de outubro, o famoso ilusionista inglês Luther Blissett desaparecera no nada. Era esperado em vários lugares para alguns shows, mas, após uma ligação da Bósnia, não deu mais notícias.

QUEM O VIU?

É conhecido pelo nome artístico de Luther Blissett, mas é registrado em cartório como Harry Kipper. Tem 33 anos, mede 1,75 metros, tem cabelo ruivo-escuro, olhos verdes, físico excelente, voz persuasiva e olhar magnético.

Quem tiver notícias, por favor, entre em contato nos endereços:

L.P.A. Mr. Stewart Home
Box 15, 130 Kingsland High Street
U.K. London E8 2NS

A.P.B. Senhor Guglielmi
C.P. 744
40100 Bolonha Centrol

Cartaz do programa “Quem o Viu?” (1995)
www.screamyell.com.br, acesso 28/10/2015

Um ano antes, na primavera de 1994, na região de Bolonha, várias pessoas estavam reclamando para polícia e em alguns jornais de acharem entranhas de animais em ônibus, ruas, vielas, parques públicos, estacionamentos etc. Algumas pessoas viram uma performance de um jovem se contorcendo no chão, deixando cair de sua roupa restos de animais nas calçadas. Fora chamado de "Horrorismo" toda essa convulsão, várias cartas relatando muitas cenas horripilantes, foram escritas várias páginas de crônicas jornalísticas que mobilizaram toda uma crítica especializada. No fim o ato foi atribuído a um tal de Luther Blissett, que reconheceu somente duas ações, e revelou que a maioria dos relatos na mídia em geral eram falsos, escritos pelos próprios "horroristas" que definiram o termo. "Prova geral do sistema:o que você pode fazer com alguns selos e um pulinho no açougue" (BLISSETT, 2001, p.29).

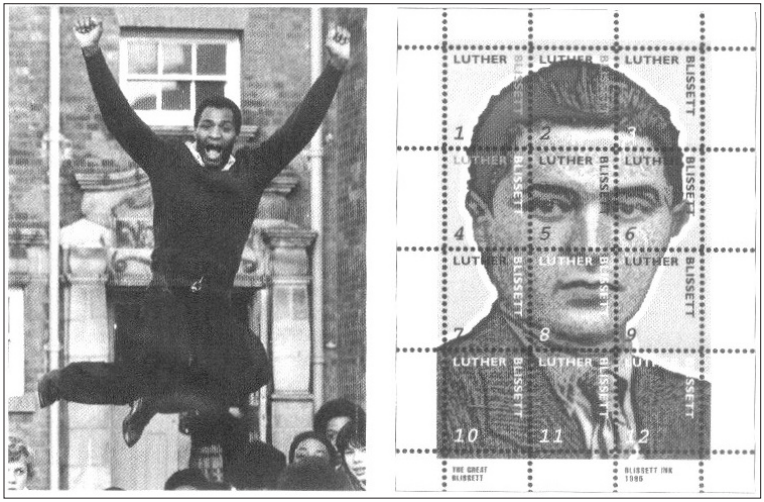
Na cidade de Viterbo (Itália), entre 1996 e 1997, uma onda de pânico moral atinge a região, pessoas nas ruas estavam se deparando com restos de missas negras, com acessórios "satânicos" como pentagramas, velas negras etc. Os jornais recebem várias cartas relatando coisas horrendas, e chegam à conclusão de que um grupo de satanistas está agindo na região, e é feito um comitê de salvaguarda da moral, um grupo de caça a satanistas que teve um bom espaço na mídia para agir. Houve um ano de resenhas sobre o assunto, em seguida chega uma fita de vídeo nos estúdios de TV da região, feito por um cinegrafista amador não identificado que diz ter filmado de longe por medo de represálias, em que

é mostrado um tipo de ritual satânico. O vídeo é muito escuro e só se ouve gritos estranhos de uma garota; o vídeo ia ao ar com comentários de especialistas, a mídia estava alarmando os espectadores. Uma semana depois, a emissora de TV 7, recebe outra fita com o mesmo vídeo, mas totalmente nítido, a câmera dá um close e mostra várias pessoas encapuzadas, alguns tiram os capuzes e começam a dançar uma tarantela desenfreada segurando um pôster escrito: Luther Blissett. Mais uma farsa.

Em 1996 a Editora Mondadori, lança um livro chamado *net. gener@tion*. assinado por Luther Blissett. O organizador chama-

Livro “net.gener@tion” (1996)
www.anobii.com, acesso em 28/10/2015

do Giuseppe Genna diz ter colhido informações e ter entrevistado o tal Luther Blissett na internet, em blogs e fóruns de bate papo. Era uma tentativa de desvendar o que eles chamavam de "terrorista cultural". Quando o livro é lançado, Luther Blissett se pronuncia e declara mais uma das suas grandes farsas, Giuseppe caiu fácil nas conversas de dezenas de pessoas que se passavam por Luther Blissett, ou seja, o livro é uma grande piada "Blissettiana", e não deu certo como tentativa de racionalizar as ações do grupo como Giuseppe tentou, no fim foi um auto-deboche bem planejado.



Arte Postal de Luther Blissett
www.tegenwicht.org, acesso em 28/10/2015

Blissett era muito retratado nas histórias em quadrinhos underground que rondavam a região da Itália e na Europa, onde aparecia também em muitos fanzines e Arte Postais. Em março de 1995, em meio a um evento chamado Expocartoon que ocorreu em Roma, um desenho de um artista muito conceituado do meio dos quadrinhos, no caso Alex Ross, havia sido roubado. Luther Blissett logo se manifesta na seção de cartas de uma edição da editora Marvel pouco depois do ocorrido:

> Respeitável redação Marvel Itália,
> Li nos seus gibis sobre o "desagradável" roubo do desenho original de Alex Ross. Percebo que não perderam tempo para revelar suas garras de multinacional. É absolutamente inútil esperar reencontrá-lo. Vim para a Expocartoon de Roma com a exata finalidade de fazer algo estrondoso, para perturbar a exposição, mas, para dizer a verdade, não esperava que fosse tão fácil conseguir transformar seu domínio econômico da arte, que se manifesta nessas exposições para colecionadores, nas quais a especulação domina, soberana, e a arte é banalizada como um objeto a ser possuído, e não apreciado (BLISSETT, 2001, p.142-143).

Luther Blissett assume mais uma traquinagem, sendo revelado que ele mesmo furtou a ilustração de Alex Ross como forma de protesto contra a indústria dos quadrinhos. Blissett ainda continua o embate e confirma que a arte deve ser algo acessível para todos:

> Agora o belíssimo desenho de A. Ross pode ser apreciado também por aqueles que não conhecem a Marvel, a DCe as outras editoras. A arte é algo que deve ser divulgado em nível global e popular, não é um elitismo. Assim, agora, o desenho foi recortado em vinte e uma partes e foi enviado em envelopes fechados a vinte e um cidadãos italianos (um para cada região) selecionados ao acaso na lista telefônica. Só agora a arte quebrou as barreiras, e foi divulgada pra as multidões inconscientes (que não tiveram que pagar nada para admirá-la)(BLISSETT, 2001, p.143).

Há muitos mais relatos de traquinagens midiáticas feitas por Luther Blissett, mas já dá para ter uma referência de como funciona o processo de "guerrilha midiática" como o próprio movimento define.

O próprio Luther afirma que a massa que consome as notícias tem noções do processo em que se constroem as informações e matérias oficiais:

> A guerrilha midiática não serve nem para demonstrar a natureza mentirosa da mídia. Todos sabem que ela mente, é senso comum, aliás, é "papo de ônibus". Nem por isso as pessoas param de comprar os jornais ou de assistir os telejornais(BLISSETT, 2001, p.28).

A piada está na deflagração dos mecanismos da mídia, de demonstrar como jornalistas, editores, escritores, especialistas em mídias, no geral, são totalmente manipuláveis.Blissett demonstra que muitas vezes esses profissionais não fazem uma pesquisa

apurada e segura, não é de se espantar que muitos jornalistas e editores perderam o emprego por causa de Luther Blissett.

É possível fazer um paralelo das ideias de Luther Blissett com as teorias sobre a indústria do entretenimento que teóricos da Escola de Frankfurt (movimento filosófico que teve muita influência no pensamento ocidental na primeira metade do século XX) iniciaram. Theodor Adorno e Max Horkheimer em seu texto clássico sobre *Indústria Cultural*[1], afirmam que "O mundo inteiro é forçado a passar pelo filtro da indústria cultural" (1947: p.4) "e que todavia, a indústria cultural permanece a indústria da diversão" (1947: p.9). Se seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão, façamos da diversão uma subversão, diz Blissett.

A Indústria Cultural, que também passa pelas mídias em geral, demonstra de várias formas as fragilidades da individualidade humana forjada pela sociedade capitalista: "É só por isso que a indústria cultural pode maltratar com tanto sucesso a individualidade, porque nela sempre se reproduziu a fragilidade da sociedade"(ADORNO, HORKHEIMER. 1947, p.18). E Blissett faz o inverso, ele usa das mazelas midiáticas para trazer à tona as fragilidades da própria mídia, que muitas vezes ditam a realidade do cotidiano, assim podemos dizer que a fragilidade da mídia é a fragilidade da sociedade, porque a própria mídia é a detentora do espetáculo que define a individualidade das pessoas no mundo

1. A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas, 1947.

capitalista. Como já dizia Guy Debord[2] e os Situacionistas[3], "só o mundo alienado produz a mentira" (2002: p.53), se a realidade é mediada e deformada pelas mídias, aqui o espaço da crítica que Blissett quer fazer é procurar a verdade e não verdade da ideologia nas mídias, ou seja, do discurso ilusório sobre a realidade que a mídia produz. Essa é a posição do projeto Luther Blissett: de certa forma despir os meios de comunicação e mostrar para todos como se produz 'mentiras' e como elas se transformam em realidades 'verdadeiras' através da TV, rádio, jornal, internet etc.

A Internacional Situacionista[4], (da qual o projeto Luther Blissett herdou algumas irreverências artísticas como a psicogeografia[5] e o teatro situacionista Luther Blissett), destaca que "qualquer posição radical não vitoriosa ou parcialmente vitoriosa (o que é a mesma coisa) se degenera pouco a pouco em uma posição" (SITUACIONISTAS, 2002, p.100).

Os Situacionistas destacam o termo "reificação" como a apropriação de qualquer coisa que esteja à parte do sistema capitalista, de tudo aquilo que foge de sua ideologia sistêmica. É a assimilação como forma de acabar com a subversão de qualquer tipo.

---

2. Guy Debord (1931-1994). Um dos principais teóricos da Internacional Situacionista.

3. Situacionistas: integrantes da Internacional Situacionista (1957-1972).

4. Vanguarda artística e política, que surge em 1957 na França, e se desmembra em 1972.

5. Psicogeografia:é o estudo dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente planejado ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos.

Para os Situacionistas, era impossível ser assimilado e sobreviver sendo contra o mesmo sistema. Adorno também diz que "na mídia cultural quem resiste só pode sobreviver integrando-se" (ADORNO, HORKHEIMER. 1947, p.7). Luther Blissett faz uma crítica a essa visão puramente "negativista da Indústria Cultural" da Escola de Frankfurt e dos Situacionistas, onde ambos viam toda a estrutura midiática como algo impossível de se desvincular sem ser "excomungado" do mundo cultural: "As grandes rupturas podem ser sempre renegociadas e recuperadas, mas não é assim para as rachaduras quase imperceptíveis" (BLISSETT, 2001, p.90).

Para Blissett não existe nenhum mecanismo sagrado que não possa ser corrompido e usado como um vírus retroativo: "Mate seus ídolos –Diz a Bíblia –E depois use-os – Diz Luther Blissett" (BLISSETT, 2001, p.147). "Só há duas opções: participar ou omitir-se" (ADORNO, HORKHEIMER, 1947, p.14), Luther Blissett decide participar, e diz que "é necessário eliminar a paranoia e aceitar o desafio" (BLISSETT, 2001, p.28) e destaca:

> A Guerrilha midiática então é um jogo de artimanhas recíprocas, uma forma de envolvimento da mídia em um trauma impossível de captar e se entender, uma trama que provoca a queda da mídia, vítima de sua própria prática (BLISSETT, 2001, p.28).

Suicídio Coletivo

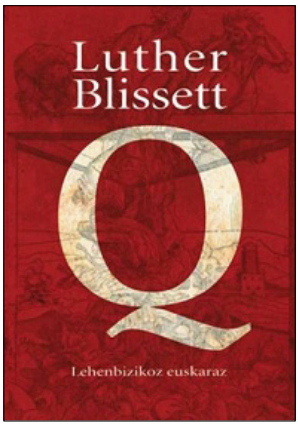
Em pleno fim de segundo milênio (d.C.), as portas do apocalipse religioso, em que muitas mídias estavam veiculando (véspera dos anos 2000), era o pano de fundo em que Blissett convocaria todos que usavam esse nome a uma grande performance final: um suicídio coletivo. Em cinco anos de ações anti-midiáticas, o coletivo de Blissett na Itália decide começar o terceiro milênio com novas ações subversivas que não estejam somente vinculadas ao nome já tão conhecido de Blissett, "para dar espaço a novos estilos dessa arte marcial" (BLISSETT, 2001, p.11). "Para continuar, é necessário estar disposto a largar qualquer tipo de identidade, não se trata de defender a qualquer custo uma solução niilista e de renúncia, mas de escolher a vida" (BLISSETT, 2001, p.11). O *seppuku* (suicídio japonês) coletivo foi uma escolha do grupo italiano, e era livre a escolha de quem quisesse ainda continuar utilizando o nome:

> O *seppuku* não é uma diretriz; Luther Blissett é um nome que qualquer um pode continuar usando mesmo depois do reveillon do ano 2000. Há países em que a luta com a máscara de Blissett apenas começou, e espero que prossiga(BLISSETT, 2001, p.11).

O suicídio coletivo não era uma paranoia quanto à assimilação da Indústria Cultural, o próprio grupo defende o contrário disso:

> O *seppuku*, enfim, não é um lance defensivo, a fim de evi-

tar a recuperação do Múltiplo pela indústria do espetáculo. O que não tem identidade não é recuperável. Desde sempre, o objetivo de Blissett é o de entrar no *mainstream* como cavalo de Tróia e abrir as portas a múltiplas experiências (BLISSETT, 2001, p.12).



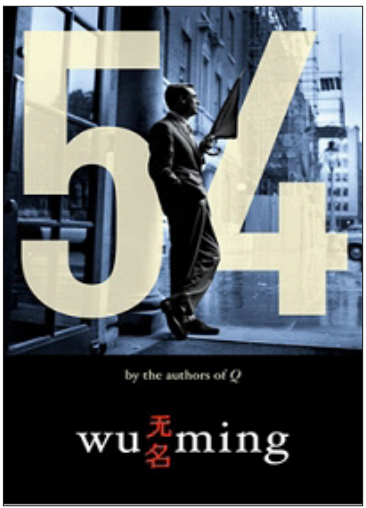
Livro "Q – O Caçador de Hereges" (1999)
www.3ammagazine.com, acesso em 28/10/2015

O grupo italiano já havia declarado que iria lançar um romance que seria escrito coletivamente, uma ficção histórica engajada. Todos esperavam uma história em um futuro distópico, com referências a uma sociedade 'ultra' capitalista e dominadora, algo bem Orwelliano do termo, ou como a literatura cyberpunk[6] já ha-

6. Ciberpunk (de Ciber(nética) + punk) é um sub-gênero de ficção científica que utiliza elementos de romances policiais, filme noir e prosa pós-moderna.

via feito. Mas antes do suicídio, em 1999, o grupo da Itália lança o romance histórico intitulado de *"Q – O caçador de Hereges"*, assinado por Luther Blissett.

Para surpresa de todos, o romance se passa logo após a Reforma Protestante, entre as revoltas camponesas lideradas por Thomas Müntzer[7] e todo aquele alvoroço religioso da época com o surgimento da contra-reforma católica. Um estudante de teologia da época toma partido dos considerados hereges, e entra na briga religiosa defendendo uma sociedade melhor para todos, mas encontra um inimigo chamado "Q", um caçador de hereges, que passa por várias épocas com nomes diferentes. Está armado o palco da guerra. Rolou boatos na época de que o romance foi escrito por Umberto Eco, grande escritor do gênero da ficção histórica. O Livro foi muito bem aceito pela crítica especializada, e se espalhou por toda a Europa, e depois



Livro "54" (2002)
www.wumingfoundation.com,
acesso em 28/10/2015

7. Thomas Müntzer (1490-1525) foi um dos líderes mais rebeldes da Reforma Protestante. Liderou uma revolta camponesa abafada depois por Lutero.

pelo resto do mundo. E é justamenteessa literatura subversiva que daria lugar ao próximo passo do movimento Luther Blissett na Itália.

Já nos anos 2000, surge um grupo chamado Wu Ming (em chinês "sem nome"), que se declarava abertamente vir do 'falecido' projeto Luther Blissett. Eram cinco italianos: Roberto Bui (Wu Ming 1), Giovanni Cattabriga (Wu Ming 2), Luca Di Meo (Wu Ming 3), Frederico Guglielmi (Wu Ming 4) e Ricardo Pedrini (Wu Ming 5). O projeto Wu Ming vinha agora para enfrentar o mundo da literatura e do que eles chamavam de "culto ao artista". Lançaram romances como "*54*" e "*New Thing*"com o mesmo engajamento das ideias de Luther Blissett, contra termos que a indústria da arte e literatura usam como "genialidade", "autoria", "direitos autorais", "originalidade" etc. Até os dias de hoje autorizam qualquer cópia ou uso não comercial de seus livros, sendo um dos pioneiros da discussão contemporânea sobre *Copyleft*[8] e debates feitos em cima de termos de autoria livre, que movimentos como o *Creative Commons* discute, por exemplo.

Há mais de uma década, a base do projeto Luther Blissett foi "desmembrada" para dar lugar a vários tipos novos de artimanhas anti-culturais e midiáticas. O próprio projeto Wu Ming, hoje, é uma das vanguardas que rediscutem o papel das mídias, com foco na internet, onde o movimento vê fortes resistências ao capitalismo consumista e de seu monopólio cultural em *softwa-*

8. Copyleft é uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização do produto.

res livres[9], programas *Peer-to-Peer*[10], e os já citados *Copyleft* e *Creative Commons*[11], entre outros.

O próprio grupo coloca que a ideia de subversão que eles defendem vêm de referências históricas (como aparece no romance "*Q - O caçador de Hereges*", que se passa no séc.XVI) e que elas sempre existiram, e sempre vão estar vivas, seja com termos como "hereges", ou com relação a movimentos mais recentes na história, como Dadaísmo, Internacional Situacionista, Fluxus, Punk, Arte Postal, Cyberpunk, Hacker-ativismo, Movimento Anti-Globalização, entre muitos outros. Luther Blissett manda lembranças e saúda: Morte para a mídia e longa vida à VIDA!

---

9. Software Livre é o software que respeita a liberdade dos usuários de computador (particulares, bem como organizações e empresas), colocando os usuários em primeiro lugar e concede-lhes a liberdade de controle na execução e adaptação a sua computação e vontade.

10. Peer-to-peer (do inglês par-a-par ou P2P) é uma arquitetura de redes de computadores onde cada um dos pontos ou nós da rede funciona tanto como cliente quanto como servidor, permitindo compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central.

11. Creative Commons é uma organização não governamental sem fins lucrativos localizada em Mountain View, na California, voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que o tradicional todos direitos reservados.

Referências

BLISSETT, Luther. **Guerrilha Psíquica**. São Paulo: Conrad, 2001.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **A Industria Cultural: O Esclarecimento Como Mistificação das Massas**. São Paulo, patrimônio público/internet, 1947.

SITUACIONISTA, Internacional. **Situacionista: Teoria e prática da revolução**. São Paulo: Conrad, 2002.

Da poesia aos quadrinhos: adaptação literária e arte sequencial

Roberto Elísio dos Santos
Ana Paula Ferro
Iêda Lima Santos
José Luiz dos Santos

Resumo: A adaptação literária para os quadrinhos tem sido realizada com frequência há mais de 70 anos. Normalmente, os textos adaptados são ficções em prosa, que apresentam uma narrativa linear, personagens bem delineados e ambientação facilmente identificável. A poesia, por sua característica fluida e metafórica, impõe desafios para sua transposição para a arte sequencial. Este estudo, portanto, identifica como poemas podem ser transcodificados para uma narrativa que emprega traços, cores, tons, planos e ângulos.
Palavras-chave: História em quadrinhos. Poesia. Adaptação.

Roberto Elísio dos Santos é Livre docente pela ECA-USP, Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e Vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br.
Ana Paula Ferro é mestranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USCS.
Iêda Lima Santos é mestranda em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USCS.
José Luiz dos Santos é Mestrando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USCS.

Abstract: A literary adaptation to the comics has been frequently performed for over70 years. Normally, the adapted texts are in prose fiction, which present a linear narrative, well-drawn characters and recognizable settings. Poetry, by its fluid and metaphorical feature, poses challenges for its transposition to the sequential art. So, this study identifies how poems can be transcoded into a narrative that employs lines, colors, tones, planes and angles.

Key Words: Comics. Poetry. Adaptation.

Introdução

Este artigo resulta de pesquisa cujo principal objetivo foi analisar a maneira como o texto literário assume novas formas quando adaptado à linguagem e à narrativa própria das histórias em quadrinhos. Trata-se de um trabalho de nível exploratório, por meio de análise de conteúdo norteada pelo referencial da semiologia de linha francesa, cujo corpus é composto pelo álbum de quadrinhos *Fernando Pessoa e outros Pessoas*, escrito por Davi Fazzolari e desenhado por Eloar Guazzelli, a partir da obra do poeta português.

A obra não é uma adaptação *ipsis litteris*, mas a ambientação dos poemas em imagens sequenciais que evocam lugares e sentimentos do autor. Sobre este aspecto, Pina (2012, p. 151) afirma que "a HQ é uma narrativa ficcional, a literatura em quadrinhos também, mesmo quando a obra-fonte é poética". E essa autora acrescenta: "Isso porque as histórias em quadrinhos contam histórias imaginadas pelos quadrinistas".

Neste trabalho, para proceder à análise, tornou-se necessário, em primeiro lugar, estabelecer conceitualmente o processo de transposição de uma obra de um meio, que se pauta por um código específico, para outro, cujas regras de combinação são diferentes, envolvendo outros elementos. Em seguida, foi feito o exame dos aspectos visuais, gráficos (encapsulamento) e estéticos, assim como a confronto entre o texto literário original e o adaptado.

Do texto literário para os quadrinhos

Narrativas ficcionais são desenvolvidas a partir de códigos e linguagens específicas. Uma mesma história contada com o emprego da oralidade, da escrita, por meio de imagens ou com recursos audiovisuais assemelha-se quanto aos elementos do relato, mas diferencia-se quanto ao a aspectos específicos de cada forma de comunicação. Dessa forma, quando um texto realizado originalmente para um meio é transposto para outro, ele sofre, necessariamente, alterações. Stam (2008, p. 20) contesta a noção de fidelidade no que se refere a adaptações de uma mídia para outra, uma vez que "uma adaptação é *automaticamente* [grifo do autor] diferente e original devido à mudança do meio de comunicação". No caso das adaptações literárias para os quadrinhos, Zeni (2009, p. 127) considera 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, entretan-

> to, aproveitar a proximidade dessas adaptações e do texto que lhe serviu de base para buscar uma leitura diferenciada, uma outra visão da obra literária.

Balogh (1996, p. 45) emprega o termo transmutação para se referir à passagem de um texto de um meio para outro. De acordo com essa autora, há um elemento conjuntivo por excelência presente na transmutação: "o fato de que os textos presentes no processo são narrativas". Utilizando a perspectiva greimasiana, ela amplia o conceito de estrutura elementar da narrativa – "a significação como resultante de percepção simultânea de similaridades (conjunções) e diferenças (disjunções) – ao processo intertextual".

Já Plaza, focado na produção artística, parte dos referenciais de Jakobson e Peirce. Esse teórico (2008, p. 14) compreende a tradução como "prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e re-produção, como leitura, como metacriação, como ação sobre estruturas, eventos, como diálogo de signos, como síntese e reescritura da história". Ele faz ainda uma distinção entre a tradução interlingual e a tradução intersemiótica:

> Na tradução interlingual, o processo tradutório processa-se no mesmo meio, porém em língua diferenciada, tendo, por isso mesmo, tendência a despertar os sentidos latentes na língua de partida. Contudo, os sentidos nas línguas tendem a ficar especializados e adormecidos, pois esses sentidos estão nelas representados por meio da sugestão, alusão e metáfora. Pelo contrário, na Tradução Intersemiótica, como tradução entre os diferentes sistemas de sig-

> nos, tornam-se relevantes as relações entre os sentidos, meios e códigos (PLAZA, 2008, p. 45).

Guerini e Barbosa (2013, p. 16-17) ponderam que "ao falar de HQ como 'tradução', estamos admitindo que HQ é um texto que se equipara à fonte", embora ressaltem que a história em quadrinhos "não é construída somente por 'literas, letras', ela não faz uso apenas do alfa e do beta, mas utiliza-se de outros signos para construir a narrativa". Na visão das duas teóricas:

> (...) para conceber a HQ como tradução, bastou-nos considerar o significado como um fato semiótico com afinidade mais profunda do que aquela definida na semelhança linguística – superficial e vaga – de duas obras poéticas produzidas em línguas diferentes. (...)
> Ora, se ao tradutor cabe compor um poema análogo ao original em outra linguagem e com signos diferentes, isso é factível com a transposição da linguagem literária para a HQ.

A transposição de uma história criada no âmbito de uma linguagem (escrita, por exemplo) para outra (como a audiovisual ou a dos quadrinhos) implica,sobretudo,a adequação a um código diferente. Nesse sentido, pode-se dizer que se verifica um processo de transcodificação, termo que será a tônica deste trabalho. Quando um texto literário, codificado de acordo com as normas gramaticais e as possibilidades denotativas e conotativas da escrita, é adaptado para os quadrinhos, ele é reimaginado e

reformulado em fragmentos de imagens e textos, como é próprio a este produto cultural.

Narrativa gráfica sequencial, a história em quadrinhos caracteriza-se pelo amálgama de duas linguagens (verbal e pictórica) que se articulam no espaço da vinheta. Este sintagma elementar – a vinheta composta por texto e desenho – consiste em uma parte de um sistema semiológico mais complexo em que se desenrola a história, baseado na relação sequencial e de continuidade estabelecida pelas vinhetas e pelos elementos nelas encapsulados[1].

A despeito de a adaptação de textos literários para os quadrinhos no Brasil remontar à década de 1930[2] e de ter sido feita de 1948 a 1979 para as páginas da revista *Edição Maravilhosa*, publicada pela Editora Brasil-América Ltda., é no século XXI que se verifica uma vasta produção, que visa atender a programas governamentais e às demandas dos estudantes. O álbum *Fernando Pessoa e outros pessoas*, publicado em 2012, enquadra-se nesse caso.

---

1. Para Duncan e Smith (2009, p. 131), "o processo de encapsulamento [*encapsulation*] envolve a seleção de certos momentos da ação principal da história imaginada, encapsulando ou delimitando pedaços daqueles momentos em um espaço restrito (uma unidade dos quadrinhos que é chamada de vinheta [panel], independente de existirem ou não as linhas do requadro [panelborders])" [tradução livre].

2. Em 1938, o jornal carioca *Correio Universal* publicou uma edição com a versão para os quadrinhos de *O Guarani*, romance escrito por José de Alencar em 1857, realizada por Francisco Acquarone.

Análise dos elementos visuais

A capa do álbum apresenta imagens (desenhos) que se tornam recorrentes ao longo da história em quadrinhos, que se baseia em poemas de Fernando Pessoa e de seus heterônimos (os "outros pessoas"), como uma síntese da obra. A figura humana, de costas para o leitor, representa o próprio poeta, como pode ser constatado na leitura: lá estão o chapéu de abas largas e o guarda-chuva e o corpo magro e alto do escritor. Este elemento visual encontra-se de frente para o mar – assim como Portugal, país cujo momento de afirmação se deu com as conquistas marítimas, a partir do século XVI.

Folhas de papel voam dobradas, levadas pelo vento, como se fossem gaivotas, representando os escritos de Fernando Pessoa. Na parte superior da capa, uma caravela se afasta como que flutuando no céu. As imagens descritas relacionam-se às preocupações que Fernando Pessoa tinha em relação a seu país e à existência humana.A paleta de cores, embora reduzida, contempla três elementos básicos: amarelo (terra), azul escuro (mar) e dois tons de rosa (céu, ar), o mais claro próximo às águas e o mais escuro, acima. Em preto e branco foram delineados os postes do cais, a caravela, as folhas de papel e a representação figurativa de Fernando Pessoa. As sombras do poeta e dos postes indicam que o sol está fora do território português. O título do álbum aparece em negativo sobre faixas pretas que atravessam a parte de cima da capa (Figura 1).

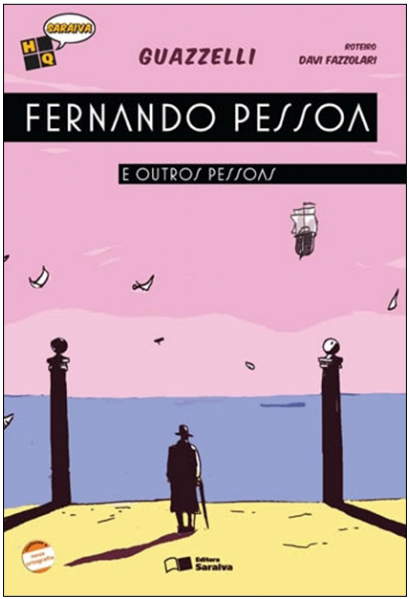


Figura 1 –Capa do álbum *Fernando Pessoa e outros pessoas*

Análise Estética de *Fernando Pessoa e outros Pessoas*

Os autores do álbum de quadrinhos transcodificam a obra literária de Fernando Pessoa, pautada pela linguagem verbal escrita, para outro meio, com códigos textuais e visuais. Do mesmo modo que a linguagem verbal, a linguagem visual possui seus códigos e representações próprios, organizando determinados elementos num sistema de representação que visa a construir os muitos significados das experiências artísticas do ser humano.

> O modo visual constitui todo um corpo de dados que, como linguagem, podem ser usados para compor e compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde o puramente funcional, até os mais elevados domínios da expressão artística (DONDIS, 1997, p.3).

Esse sistema de códigos materializa-se em situações ou contextos onde se observa a presença de determinados elementos básicos individuais, o que colabora para que se dê sentido às manifestações artísticas em diversas linguagens. Dentre eles Dondis destaca em seu livro que:

> (...) a importância dos elementos individuais, como a cor, o tom, a linha, a textura e a proporção, o poder expressivo de técnicas individuais, como a ousadia a simetria, a reiteração e a ênfase; e o contexto dos meios, que atua como cenário visual para as decisões relativas ao *design*, como a pintura, a fotografia, a arquitetura, a televisão e as artes gráficas (DONDIS, 1997, p.4).

Guazzelli explora em seu livro principalmente os planos de detalhe ou close-up, com alguns planos médios, e raros planos gerais. A obra nos passa, por meio das ilustrações, uma sensação de equilíbrio e de diálogo entre as formas, com imagens que se delineiam sem grandes tensões, proporcionando ao leitor uma viagem tranquila pelo universo de Fernando Pessoa.

Figura 2 – Detalhes de Lisboa no desenho de Guazzelli

Como indica Vergueiro (2010, p.40):

> Nos quadrinhos, os enquadramentos ou planos representam a forma como uma determinada imagem foi representada, limitada na altura e largura, da mesma forma como ocorre na pintura, na fotografia e no cinema. Os diversos planos serão nomeados conforme se referirem à representação do corpo humano. Nesse sentido os quadrinhos utilizam a denominação utilizada no cinema.

Os ângulos de visão são predominantemente médios– quando a cena ocorre à altura dos olhos do leitor –sendo observada a utilização em algumas vinhetas de técnicas de perspectiva por sobreposição de imagens e por um ponto de fuga, o que intensifica a sensação de profundidade.Vale salientar que, para Vergueiro (2010, p.43), "(...) os ângulos de visão representam a forma como o autor deseja que a cena seja observada".

As linhas são imprecisas e remetem a um momento anterior à obra, ao projeto, ao esboço, dando ao traço de Guazzelli uma

característica bastante peculiar e instigante. Dondis (1997, p.57) afirma que "A linha pode assumir formas muito diversas (...) como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão".

As linhas desenhadas por Guazzelli são ainda, ao mesmo tempo, carregadas de pessoalidade e emoção, demonstrando um viés expressionista do autor,como num manuscrito, direcionando o olhar do leitor para as curvas e retas delgadas, numa composição equilibrada e sustentada por um eixo muito claro.

> Na expressão e interpretação visual, este processo de estabilização impõe a todas as coisas vistas e planejadas um "eixo" vertical, com um referente horizontal secundário, os quais determinam, em conjunto, os fatores estruturais que medem o equilíbrio. Esse eixo visual também é chamado de *eixo sentido*, que melhor expressa a presença invisível, mas preponderante, do eixo no ato de ver. Trata-se de uma constante inconsciente. (DONDIS 1997, p.33).

Figura 3 - Diferentes linhas usadas pelo desenhista

As cores contrastam numa paleta de quentes e frias, com a predominância de tons mais azulados ou arroxeados, além do verde em algumas situações, acompanhados de variações do vermelho em tons de rosa, com a presença sempre marcante e iluminada do amarelo, em diversas tonalidades, que indicam as paisagens, os céus e os campos.

Guazzelli contrapõe os tons de cinza e o azul (cores frias) ao amarelo e ao rosa, transpondo à obra de Fernando Pessoa o desencanto do poeta com o mundo e a sua saudade de Lisboa, carregando essas cores de muita emoção e informação. Para Dondis (1997, p.64), "A cor está de fato impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que todos temos em comum".

Figura 4 - Cores frias fazem parte da paleta adotada para a obra

O preto está presente na quase totalidade das vinhetas, sendo utilizado também em tons de cinza, marcando a direção e a incidência da luz, bem como as sombras presentes na arquitetura da

Lisboa do século XVIII, adequando-se ao contexto de significado da obra, e à carga emocional.

As texturas exploradas por Guazzelli, intensificadas pelas cores e pelo traço do autor,nos remetem às paredes descascadas da Lisboa do séc. XVII, aos azulejos portugueses, aos vitrais, que tanto encantam o poeta.

Figura 5 – Texturas representam azulejos e vitrais

Estrutura gráfico-visual dos capítulos

O *Interlúdio Lisboeta I* tem apresentação em duas páginas contendo 12 pequenos quadrinhos em cada. Traduz literalmente o texto que diz *Lisboa com suas casas / De várias cores*, já que apresenta cores claras e imagens representando a arquitetura local.*A Tabacaria Fora de Mim* é dividida em duas páginas com 2/3 em cor branca e 1/3 em preto; a abertura da primeira história é feita com desenho em cinza sobre elas.

Um azulejo português centralizado em uma página e a imagem da tabacaria com rabiscos representando o movimento das pessoas completa o espaço da página seguinte, e no começo da história desempenham fortemente o significado de seu título.

O movimento na história é apresentado em sua maioria com um quadro superior horizontal e três abaixo na vertical.Mas, nas páginas 12 e 13, o encapsulamento fica diferente. Quatro partes apresentadas ora em quadrados e ora em retângulos tiram a monotonia e oferecem mais dinâmica à história, sem abandonar vez ou outra a forma anterior. As cores são sempre claras e variam entre rosa e amarelo, com tons diferentes de roxo e contornos nas imagens na cor preta. As cores marrom e laranja aparecem também representando os telhados das casas e o sol.

O *Interlúdio Lisboeta II* abre com a mesma divisão de doze quadros, mas apenas em uma página, onde são representadas várias casas vistas de lado, mas mais de cima com seus telhados. A cor rosa muito clara e da parede de um pequeno prédio com janelas e varais entre elas, um deles com roupas verde-claras e lilás penduradas.

As duas páginas de abertura de *Desassossego de Bernardo* apresentam as mesmas características de *A Tabacaria Fora de Mim*, estabelecendo um padrão. Nesta parte, apenas a primeira página tem cores, as demais são em preto e branco. Graficamente, realçam mais a divisão com movimentação, já que cada uma apresenta uma forma de encapsulamento. Porém, persiste a forma mais usual no livro de um quadro horizontal superior e

outros três abaixo na vertical. Aqui os textos são apresentados ora sobre os quadros ora em balões.

Já *Interlúdio Lisboeta III* tem cores mais fortes. A primeira página de sua abertura mostra o desenho, sem divisões de quadros, de uma rua com trilhos e movimentação de pessoas. O "Galegos Bar" tem parede azul celeste em tom fechado e uma porta parcialmente verde-escura; ao fundo outra casa na cor amarela e um muro, que também pode ser de outra moradia, na cor rosa. Ao lado, preenchendo a largura total da folha e mais da metade de sua altura, há o desenho de três homens aparentemente gordos e texto sobre eles na parte de fundo de cor branca e abaixo também.

A apresentação de *O Pastor de Almas* segue o padrão dos anteriores. Na primeira página, sobre um fundo branco, um castelo grande na cor azul é segurado com uma linha por uma menina em tamanho muito reduzido,como se estivesse correndo e fazendo-o voar. Ao lado, um prédio meio de lado tem janelas e portas altas. Na parte que fica praticamente de frente, com fundo amarelo claro, um texto com letras grossas é assinado por Garcia Lorca. Abaixo, é mostrado o chão com grama, e o fundo do prédio de cor azul muito clara. Todos esses elementos visuais preenchem a página por inteiro.

Os quadros encapsulados são coloridos, diversificando as cores entre as partes. Mais movimentados que os anteriores, apresentam divisão da página em três partes horizontais com textos sobrepostos, mas também misturam a forma padrão. Outras páginas têm os quadros com divisões diferentes das anteriores, como quatro

quadros na parte superior, que ocupam mais da metade da área útil e na horizontal abaixo, mais próxima ao rodapé.

O *Interlúdio Lisboeta IV* inicia-se em página inteira, com um prédio rosa deportas e janelas roxas e telhado e de cor marrom; a parede da parte superior traz uma placa que indica: "Museu Nacional da Marionet". Ao lado seguem 12 pequenos quadros, contendo artes de casas, bonde, pássaro, janelas, telhados, todos muito coloridos e textos em fundo branco e letras pretas. Em seguida não há encapsulamento, mas um desenho ocupando o espaço de duas páginas, em que se veem uma praça com monumento central, ônibus e carros ao lado de prédios com grande extensão vertical.

A abertura de *Sobre Fernando Pessoa* segue o padrão, e nas páginas seguintes e finais os quadros se dividem em cor preta, branca e cinza e representam o autor a partir de seus heterônimos. A divisão dos quadros é diferente na medida em que um retângulo ocupa o rodapé em duas páginas. Os textos estão sobrepostos em quadros em cor preta com letras brancas ou cinza com letras pretas.

A obra literária e a adaptação para os quadrinhos

O legado poético de Fernando Pessoa transpassa a tipologia narrativa do pensamento metafísico e político. A obra apresenta um escritor extremante crítico, dramático, polido, literário, é, sobretudo, um poeta de múltiplas características intelectuais, o

que dá à obra uma riqueza de detalhes e complexidade na interpretação de sua mensagem. Os poemas adaptados para versão em quadrinhos rejuvenescem a obra original, em virtude de os autores fazerem uma seleção de versos e estrofes extraídos integralmente dos poemas originais, para adequá-los a um cenário descontraído pelas cores e combinações de falas singelas, como se fossem versos livres.

Na produção literária alvo desta pesquisa, os autores retratam os muitos Pessoas, para reconstruí-los como um todo. *Multipliquei-me, para me sentir, Para me sentir, precisei sentir tudo, Transbordei, não fiz senão extravasar-me, Despi-me, entreguei-me, E há em cada canto da minha alma um altar a um deus diferente*.

Guazzelli e Fazzolari apresentam o percurso intelectual de Fernando Pessoa como o relato de uma grande viagem de descoberta em que o poeta sempre procurou algo divino e desconhecido. Nela, Pessoa agarra-se a distintos artifícios metafísicos, para conseguiu chegar a uma conclusão definitiva de sua singela significância no mundo. Dessa forma, os autores articulam as imagens à fala de Pessoa e mergulham o leitor no seio do poeta, que conclui que todos os caminhos são verdadeiros, sendo preciso realmente navegar pelo mundo das ideias.

Em quase toda sua extensão, a obra tem luz própria, os versos originais são fielmente transcritos e extraídos de maneira não linear, reforçados pela linguagem dos traços e das cores, que contribuem para melhor decodificação da mensagem. As saudosas

avenidas, paisagens, ruas e becos de Lisboa transportam o leitor a um passeio de descoberta, embalados "pela música" dos versos do mestre da poesia portuguesa, na voz de seus heterônimos Álvaro de Campos, Bernardo Soares e Alberto Caeiro.

Na organização dos poemas e adaptação destes para os quadrinhos, Guazzelli apresenta fragmentos de quatro poemas de Fernando Pessoa. No primeiro capítulo da obra, *Interlúdio Lisboneta*, Guazzelli e Fazzolari distribuem a primeira estrofe do poema de Álvaro de Campos, em dez versos, que, acompanhados pelas imagens, desmembram Lisboa e seus encantos. Consequentemente, a dupla nos apresenta trechos de poemas de cada heterônimo, sendo: "A Tabacaria fora de mim", de Álvaro de Campos, *O Desassossego de Bernardo Soares*, e, por fim, *O Pastor de Almas*, de Alberto Caeiro.

O Segundo capítulo, *A Tabacaria fora de mim*, é o mais extenso e bem-desenvolvido. Já o terceiro,*O Desassossego de Bernardo Soares*, é composto por uma narrativa mais impactante, com personagens bem definidos e falas organizadas em balões pretos e brancos. Por fim, o último capítulo retirado do poema original *O pastor Amoroso*, nomeado na história em quadrinhos como *Pastor de Almas*, é o mais singelo e de fácil interpretação. Situado em um tempo cronológico, descreve em cores vivas a arquitetura da cidade que mescla a monotonia do campo à cidade.

Primeiros poemas *Interlúdios lisboetas*

Guazzelli utiliza traço e pinceladas depuradas, aliadas aos tons de cores luminosas e claras, situando o leitor na reprodução do cenário urbano e saudoso da atmosfera lisboeta. Esse primeiro capítulo é o resultado da fragmentação da primeira estrofe do poema "Lisboa", de Álvaro de Campos, organizada em 10 versos, aliados às imagens que retratam o local. Nesta passagem, os autores deixam a imaginação de Pessoa se mesclar à definição de Lisboa que o toma por inteiro, conforme demonstra em: *Fica só, sem mim, que esqueci porque durmo, Lisboa com suas casas. De várias cores.*

A Tabacaria fora de mim, de Álvaro de Campos

Mantendo a mesma descrição da obra poética, *Fernando Pessoa e outros Pessoas* representa o terceiro momento poético de Álvaro de Campos, a fase "intimista", na qual o personagem se fecha em seu mundo de pessimismo e desassossego, para refletir sobre sua insignificância no mundo.

Diferente do poema original, que se inclina mais para erudição das palavras, a imagem da *Tabacaria* é o marco que mais prende atenção do leitor, por representar a recordação grandiosa, sublime e definida. Como todo o cenário que a cerca, é tudo que perdurará. Sobre esta visão, o próprio Álvaro de Campos define que a tabacaria é a única coisa real por fora, já o homem que a contempla é a sensação do sonho.

Na HQ, os autores retratam todo o penar de Campos, com um arranjo de versos e imagens que, apesar de transparecer a dor do poeta, o faz em um tom menos fúnebre, amenizando o peso da leitura e facilitando a sua interpretação. Os textos visuais ajudam a ampliar nossa interpretação, no sentido de nos permitir ler e compreender as entrelinhas: as imagens revelam uma cidade cercada por pessoas sem feição, sem vida, sem distinção e voz. As chaminés falam por todas as vozes que se calam (p. 16 e 17).

Nas páginas 18 e 19, Campos admira a vitalidade de uma garotinha comendo seu chocolate, cena que lhe é dolorosa, haja vista que ele não pode viver a mesma verdade com a qual ela come. *Pudesse eu comer chocolate com a mesma verdade com que comes, come, pequena, suja, come!*

As imagens nesta passagem reforçam, no leitor, a sensação de solidão. As folhas secas voam e a garota é o único ser alocado em um espaço de luz, como se fosse a única pessoa a ter um caminho a ser percorrido.

Nos versos seguintes, Guazzelli e Fazzolari introduzem o pensamento desiludido do poeta em cenas cinza, cheias de questionamentos, triste, sem vida. Neste momento, a imagem de uma banheira configura a sensação de vazio sentida por Pessoa, em um recipiente em que a água é vetada por correntes (p. 20 e 21). *Vivi, estudei, amei, e até cri / E hoje não há mendigo que eu não inveje só por não ser eu.*

Nas páginas 24 e 25, as cores em tons azuis e amarelos reforçam o cenário noturno, no qual a tabacaria, o sistema solar

e a Via Láctea passam a ser a únicas verdades que permanecerão eternas. Nas páginas seguintes, 28 e 29, a cidade solitária e o Tejo, ancestral e mudo, traduzem a insignificância e sentimento de nada ser do eu lírico. *Ó macio Tejo ancestral e mudo... Nada me dais, nada me tirais, nada sois que eu me sinta.*

O Desassossego de Bernardo e *Sobre Fernando Pessoa*

Estes são os únicos capítulos do livro, ilustrados exclusivamente em preto e branco, em que o autor imprime uma nova perspectiva às suas ilustrações. Mesmo mantendo os principais aspectos técnicos da obra – como equilíbrio, linhas, texturas, entre outros –, um aspecto é inovado: a cor.Utilizando apenas o preto e o branco, e um traço mais objetivo e racional, remetendo o leitor a um universo mais sombrio, de muitas personalidades ou de muitas pessoas – ou "desassossegado" – de Fernando Pessoa.

Figura 6 – A ausência de cores ressalta aspectos existenciais e psicológicos do autor e de seus poemas

Considerações finais

A análise da transcodificação da obra poética de Fernando Pessoa para os quadrinhos é um exemplo de como um texto codificado de uma determinada forma (de acordo com as normas da linguagem escrita) pode ser representado, ou apropriado e reformulado, de acordo com outras formas de codificação. No álbum realizado por Guazzelli e Fazzolari, os elementos plásticos (cores, ângulos, linhas etc.), assim como a linguagem própria e a narrativa específica dos quadrinhos, foram utilizados para ressaltar o conteúdo literário do texto original e dar uma nova dimensão artística aos poemas, a da arte sequencial.

A partir desta análise, é possível afirmar que todas as partes têm uma movimentação diferente se relacionada à definição gráfica. A primeira parte, seguindo um padrão de encapsulamento em quase todas suas páginas, mostra uma monotonia, mas sem deixar de chamar atenção com seus desenhos e textos sequenciais. As partes seguintes são mais dinâmicas graficamente, trazendo um balanço sequencial para ilustrar os poemas, até com o uso de balões na segunda parte misturado com legendas em caixas. Dessa forma, cada quadrinho da obra responde fielmente à proposta de agradar ou instigar a leitura, chamando atenção pela representação de cada detalhe da história.

Quanto à análise geral da obra adaptada para HQ, nota-se que esta segue um padrão não linear, mantendo fidedignos o tom e a essência dos versos originais, fielmente transcritos. Em se tra-

tando da estrutura do texto, esta ocorre por meio da intertextualidade, relação na qual palavra e imagem dão corpo à mensagem e facilitam a interpretação da obra do poeta português, mesmo para aqueles não proficientes e não conhecedores dos escritos originais de Fernando Pessoa.

Referências

BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, disjunções, transmutações**: da literatura ao cinema e à TV. São Paulo: Annablume, 1996.

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

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The power of comics**: an introduction to graphic storytelling. New York/London: Continuum Publishing, 2009.

GUAZZELLI, Eloar; FAZZOLARI, Davi. **Fernando Pessoa e outros Pessoas**. São Paulo: Saraiva, 2011.

GUERINI, Andreia; BARBOSA, Tereza Virgínio Ribeiro (Orgs.). **Pescando imagens com rede textual**: hq como tradução. São Paulo: Peirópolis, 2013, p. 13-26.

PINA, Patricia Katia da Costa. **Literatura em quadrinhos** – arte e leitura hoje. Curitiba: Appris, 2012.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva (Estudos, 93), 2008.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema**: realismo, magia e arte da adaptação. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

VERGUEIRO, Waldomiro;RAMOS, Paulo (Orgs.).**Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009, p. 127-158.

Quadrinhos e cultura popular sob o olhar da folkmídia: a presença de elementos folclóricos regionais na Turma do Xaxado[1]

Júnior Pinheiro

Resumo: Os quadrinhos são uma forma eficaz e criativa de transmissão de mensagens, pois se valem do discurso imagético, textual e simbólico. Em busca da aproximação com o público, seus autores, por vezes, recorrem ao uso de elementos das culturas pop, erudita, alternativa e popular, disseminando-as ou ressignificando-as. Criada em 1998, pelo cartunista Antônio Cedraz, a Turma do Xaxado, em suas narrativas, retrata o cotidiano do Sertão nordestino e se apropria de elementos regionais do Semiárido, como a seca, o latifúndio, o cangaço, além das tradições populares, folguedos, literatura de cordel e a religiosidade sertaneja. Este artigo intenta compreender as relações entre quadrinhos e cultura popular a partir da análise da Turma do Xaxado. Para melhor entendimento de tal fenômeno, recorreu-se à folkmídia, enquanto área da Folkcomunicação que investiga as formas de inter-relacionamento da mídia com o folclore. Os estudos folkmidiáticos demonstram que nem sempre a presença da cultura popular na mídia se dá de maneira afirmativa. Por meio do estudo de caso, pretende-se evidenciar a maneira como a Turma do Xaxado representa e difunde tal cultura, de forma não predatória,

---

Júnior Pinheiro é Jornalista (UESB) e Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas (UFPB). E-mail: juniorpinheiro@ymail.com.

1. Trabalho apresentado na DT Folkcomunicação do XIV Congresso Internacional IBERCOM – USP, São Paulo, 2015.

valendo-se do respeito e da reafirmação identitária.
Palavras-Chave: Quadrinhos; Cultura Popular; Folkmídia; Turma do Xaxado.

Introdução

Apesar dos protestos e acusações sofridos, em suas primeiras décadas, os quadrinhos se consolidaram não só enquanto gênero jornalístico, mas também enquanto meio de comunicação, indo além das tiras, cuja função era oferecer pontos de vista acerca de assuntos do cotidiano. A liberdade criativa inicial, aliada ao sucesso de vendas, possibilitou às HQs o desenvolvimento de linguagens e estéticas interessantes e inovadoras, responsáveis por ampliar seu potencial e elevá-las ao posto de nona arte.

Durante seu processo de desenvolvimento, as HQs dialogaram com outras formas de arte, como o cinema, a pintura e a literatura, além de incorporar elementos culturais de origens diversas, num amálgama criativo que ampliou seus significados.

A primeira HQ publicada no Brasil é anterior às experiências norte-americanas, consideradas marco histórico dos quadrinhos, no mundo. *As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte* foi publicada em 1869, por Angelo Agostini, um italiano radicado no Brasil.

Apesar do pioneirismo nacional, infelizmente, por questões comerciais, a primeira fase das HQs brasileiras sofreu grande influência das produções estrangeiras, principalmente dos Estados

Unidos. Apenas num segundo momento é que houve, de fato, uma maior busca por tipos humanos nacionais e a inserção de elementos e referências da cultura popular.

Uma destas experiências é a Turma do Xaxado, criada pelo cartunista baiano Antônio Cedraz, em 1998. Apesar de ter estreado em jornais e por trazer em suas narrativas fortes críticas aos problemas sociais do cotidiano sertanejo, as tiras de Cedraz fizeram grande sucesso entre o público infanto-juvenil, sendo posteriormente publicadas em formatos que vão dos livros aos gibis.

O cartunista, filho do Semiárido baiano, se preocupou em observar cuidadosamente os tipos humanos de seu cotidiano, evitando os estereótipos pejorativos, comuns em muitas produções que se apropriam da cultura popular. Ainda, foi do folclore que o autor, morto em 2014, trouxe parte de seu enredo e personagens, não só difundindo as tradições sertanejas, como também atraindo os olhares para as lutas e desafios regionais. Ao fazê-lo de maneira afirmativa, contribuiu com o debate crítico e a formação cidadã, não só no Nordeste, mas em todo o país.

Quadrinhos, da fama de maldito ao status de arte

Os quadrinhos, em princípio, foram festejados como uma das grandes inovações do jornalismo impresso, estando no bojo de um processo de renovação da imprensa, experimentado em fins do século XIX, que promoveu mudanças tanto na linguagem quanto nos recursos técnicos advindos com a modernização dos parques

gráficos dos grandes diários. As tiras ilustradas que, por meio de personagens e diálogos, eram capazes de emitir opiniões e pontos de vista sobre o cotidiano da sociedade, não só agradaram os fieis leitores dos jornais, como logo atraíram um público maior.

As tiras, cujo conteúdo em muito se aproxima de outros textos do jornalismo opinativo, como a crônica e o editorial, mostrou-se eficiente amálgama de teores críticos e humorísticos, capaz de transmitir mensagens, de forma eficaz e criativa, ao valer-se do discurso imagético, textual e simbólico.

Conteúdo atraente, as *comics strips* foram sucesso imediato, transformando seus desenhistas em profissionais cobiçados pelos conglomerados comunicacionais e seus personagens em chamarizes capazes de ampliar as tiragens. Como afirma Sônia Luyten (1989), os *comics* foram fator capital para alavancar as vendas dos jornais. Por sua vez, foram os diários os grandes responsáveis pela autonomia posteriormente alcançada pelos quadrinhos, pois, atendendo à demanda cada vez maior, organizaram os suplementos dominicais.

Entretanto, apesar de seu valor informativo, literário e artístico, os quadrinhos, de maneira muito semelhante a outros produtos da cultura de massa, sofreram os mais diversos ataques e preconceitos advindos tanto da sociedade em geral, como também da comunidade acadêmica, principalmente quando o assunto são os quadrinhos infantis. Tais posturas, embora infundadas e baseadas quase sempre em opiniões pessoais, têm atrapalhado

o desenvolvimento sistemático de estudos sérios e aprofundados sobre a temática.

Moacy Cirne (1977) aponta que, durante um longo tempo, as HQs foram vistas como uma subliteratura capaz de prejudicar o desenvolvimento psicológico, cognitivo e intelectual de quem as consumisse. Em meio a tantos argumentos contrários, sociólogos chegaram a apontá-la como uma das principais causas da delinquência juvenil e da *lerdeza mental*.

No Brasil, os primeiros protestos organizados contra os quadrinhos datam do final da década de 1920, tendo como protagonistas educadores e representantes do clero que acreditavam que tais histórias incutiam hábitos estrangeiros imorais em quem os lesse. Assim, seguindo o exemplo norte-americano, que impôs sérias restrições e controles à produção do gênero, o Senado Brasileiro, entre 1955 e 1963, regulamentou os quadrinhos por meio de leis e de um código de ética nacional, o qual proibiu publicações e imagens que pudessem ser consideradas obscenas e imorais.

Durante o governo militar, a partir de 1964, o que já era considerado um difusor de conteúdo depravado e de valores invertidos, passou a ser taxado enquanto subversão. Mesmo em universidades como a USP, pioneira na criação e manutenção de um acervo de quadrinhos para fins de estudo, tais materiais não estavam a salvo da sanha vigilante de colaboradores do regime, nem de seus constantes assédios e ameaças incendiárias (MARQUES DE MELO, 2004).

Apesar de todo protesto e perseguição, os quadrinhos ultrapassaram as páginas dos jornais. Publicações próprias voltadas ao segmento, como álbuns, livros e revistas, caíram no gosto dos públicos infanto-juvenil e adulto atraídos pela fácil assimilação e compreensão de suas narrativas, ampliando a penetração de tais produções. Ademais, em plena era das imagens, transformações ocorridas nos paradigmas educacionais, aliadas às novas posições estéticas referentes ao conceito da arte, elevaram, nas últimas décadas, as histórias em quadrinhos à condição de nona arte.

Em defesa da arte sequencial, como também são chamados os quadrinhos, Sônia Luyten (1989) afirma que os mesmos devem ser alçados a seu devido lugar e não mais ser considerados como uma arte inferior ou uma subliteratura. Para ela, as HQ marcaram a história do século XX e ao evoluírem à condição atual, forneceram subsídios para outros meios de comunicação e para as artes, como a pintura e o cinema.

A segmentação das publicações e o aperfeiçoamento da linguagem içaram as HQs à posição de um novo meio de comunicação, capaz de extrapolar a literatura. Este novo meio possui uma forma de narrativa própria, híbrida de palavras e imagens. Tal combinação dá a esta nova mídia a capacidade de facilitar a assimilação, o aprendizado e a apreensão, mesmo de conceitos mais complexos. Não é à toa que hoje, de maneira inversa ao que foi propagado na primeira metade do século XX, a educação – tanto a infanto-juvenil, quanto a profissional – tem se utilizado dos quadrinhos como ferramenta instrucional criativa e eficiente.

A relação entre palavra e imagens nos quadrinhos se assemelha, para Álvaro de Moya (1994) a uma espécie de projeção cinematográfica lenta, ou mesmo a uma peça de teatro, onde o discurso direto assume o caráter de um diálogo e as imagens o de relato visual, gerando identificação e entrosamento com o leitor. Numa era fluida, intensa e transitória, como a atual, os quadrinhos mostram-se como uma forma de arte adequada, cuja linguagem dinâmica é capaz de exercitar a criatividade e a imaginação (LUYTEN, 1989).

Quadrinhos e folkmídia

Enquanto meio de comunicação de massa, com grande penetração popular, as histórias em quadrinhos transmitem, ao seu público, informações, conceitos, opiniões, ideias, e modos de vida. Ainda, traz em seu conteúdo, mesmo quando se baseia em universos alternativos ou fantasiosos, elementos, dilemas ou tipos humanos do cotidiano.

A fim de promover uma maior aproximação com seu público, seus autores e editores por vezes recorrem ao uso de elementos das culturas pop, erudita, alternativa e popular, disseminando-as ou ressignificando-as. No caso específico da cultura popular, como se verá mais adiante, esta relação com os quadrinhos se deu de várias formas, em diversos momentos e em níveis variados.

A Folkcomunicação se ocupa da compreensão das formas de resistência e sobrevivência cultural dos grupos marginalizados,

bem como das relações entre a cultura popular e os meios de comunicação. Tal disciplina denomina folkmídia os vários graus de inter-relacionamento da mídia com os elementos do folclore, sendo este último compreendido, de forma mais extensa e abrangente, englobando todas as manifestações originárias das camadas populares, como danças, músicas, vestes, crenças, tradições, artes, entre outras.

Assim, pode-se afirmar que a folkmídia é o campo da Folkcomunicação que se preocupa em investigar e identificar a presença de costumes, tradições e produtos da comunicação popular nos conteúdos produzidos pelos meios de comunicação de massa, analisando como estes interpretam e utilizam tais substratos. Como pontua Joseph Luyten (2002), o termo folkmídia denota a utilização de elementos folkcomunicacionais pelos sistemas midiáticos. Entender este processo é vital para a melhor compreensão de um fenômeno, segundo ele, cada vez mais evidente: a inter-relação de várias formas distintas de comunicação.

Apesar de serem produções típicas de grandes mídias, tais como jornais diários, revistas ou cadernos especiais, os quadrinhos trazem em seu conteúdo, assuntos, tipos ou elementos do cotidiano, dando-lhes um tratamento que, por seu viés cômico, trágico ou crítico, fogem do simples registro noticioso. Por seu grande apelo junto ao público, as HQs encontram-se numa espécie de limiar entre o produto midiático e a literatura popular. Por isso, muitos dos seus protagonistas e bordões figuram no imaginário social. Em tempo, muitas HQs presentes hoje no mercado,

foram produzidas anteriormente na marginalidade, de forma alternativa, até conseguirem espaços nos grandes jornais.

Criada em 1998, pelo cartunista Antônio Cedraz, a Turma do Xaxado foi publicada em jornais, livros, sites e revistas. Suas narrativas retratam o cotidiano do Sertão nordestino e traz elementos regionais do Semiárido. A seca, o latifúndio, o cangaço e a crítica social figuram lado a lado com a esperança da chuva, os folguedos, festejos, cordel, religiosidade popular e questões como solidariedade, preguiça e trabalho. Veiculadas em grandes meios, as tiras da Turma do Xaxado representam típico caso de relação folkmidiática com a cultura popular, incorporando, valorizando e difundindo a mesma.

Uma história das histórias em quadrinhos

O estabelecimento de um marco histórico mundial para o surgimento das HQs não é tarefa das mais fáceis. Na verdade, algumas produções, com estéticas bastante próximas ao que viriam a ser as histórias em quadrinhos, foram criadas nas primeiras décadas do século XIX – como as produções francesas *Images d'Épinal*, em 1820 e *Histoires em estampes*, em 1827. Soma-se a isso a já mencionada experiência pioneira de Angelo Agostini, que publicou no Brasil, em 1869, *As Aventuras de Nhô Quim*, na revista *Vida Fluminense*.

Apesar dessas publicações, é comum alguns autores, como o sociólogo francês Jacques Marny (1970), atribuir o status de pon-

to de partida dos quadrinhos à publicação de *The Yellow Kid*, em 1895. Criação de Richard Felton Outcault, as histórias e desventuras do chinesinho desdentado e de camisola amarela, introduziram, entre outros elementos, o texto escrito num formato que futuramente viria a ser o balão, além de terem sido publicadas periodicamente, no jornal *New York World* e, a partir de 1897, também no concorrente *New York Journal*.

No final do século XIX, a imprensa norte-americana experimentou importantes transformações que modificaram a prática jornalística. A crescente concorrência entre os jornais e a consequente formação de grandes conglomerados noticiosos levou os diários à busca frenética por novidades tecnológicas e estéticas capazes de conquistar o maior número possível de leitores e, por conseguinte, de maior fatia do mercado publicitário.

Entre os recursos implantados neste período, os quadrinhos foram dos mais emblemáticos. Apesar dos jornais já se valerem de imagens fotográficas, desde meados do século XIX, e ainda anteriormente de recursos artísticos, como gráficos, ilustrações, charges e caricaturas, os quadrinhos trouxeram consigo uma linguagem própria, que se valia de elementos e tipos do cotidiano, unindo o discurso imagético ao texto escrito, em pequenas narrativas contadas de forma sequencial.

Infelizmente, a disputa por leitores não trouxe apenas consequências positivas à imprensa. A fim de atrair novos públicos, os jornais rebaixaram os níveis de seus conteúdos, por vezes beirando o sensacionalismo. Disputado entre os dois maiores jor-

nais da época – *New York World*, de Joseph Pulitzer e *New York Journal*, de William Randolph Hearst – *The Yellow Kid* tornou-se símbolo do sensacionalismo, feito a qualquer custo e de forma irresponsável, o chamado jornalismo amarelo – equivalente no Brasil à imprensa marrom.

Por outro lado, o sucesso do menino de camisola amarela abriu portas a outros artistas que, a serviço de Hearst ou de Pulitzer, tornaram populares outros personagens. Ao utilizarem o humor, a crítica e a opinião, estes povoaram as páginas dos jornais, nas décadas seguintes, com as *comics strips*, ou tiras, difundidas posteriormente pela imprensa do mundo inteiro.

O jornalismo ilustrado não agradou somente àqueles que já tinham o hábito de ler jornais como também atraiu novos públicos, aumentando a vendagem dos diários. Segundo Henrique Magalhães (2006), os quadrinhos colaboraram, de forma significativa, com as estratégias voltadas ao alcance de um maior número de leitores. Ao se valer de uma linguagem simples, de fácil compreensão e baseada na imagem e no texto sintético, seduziu um público que estava fora do círculo restrito de letrados, bem como grupos de imigrantes, os quais possuíam dificuldades com o inglês.

Assim, a tirinha se consolidou, nos jornais, como uma categoria estética de expressão e opinião sobre o cotidiano, representada por personagens que imitam a vida real e que tratam de seus temas, sejam trivialidades ou questões sérias, do país e do mundo, por meio do humor, ironia ou sátira, provocando reflexões e autocrítica (NICOLAU, 2007).

O grande sucesso das tiras nas páginas diárias levou os jornais a editarem as mesmas em suplementos e cadernos à parte, trazendo histórias maiores e mais elaboradas. A grande procura por tais edições culminou com a criação de revistas voltadas ao segmento, acelerando o desenvolvimento da indústria dos quadrinhos e revelando um promissor nicho de mercado: periódicos voltados ao público infanto-juvenil, até então à margem dos diários e revistas semanais, predominantemente informativos, e quase nada diversionais (MARQUES DE MELO, 1975).

Em seus primeiros anos, as histórias em quadrinhos eram essencialmente humorísticas – as tiras com aventuras só começariam a ser produzidas em 1929. Frequentemente, os protagonistas das histórias eram crianças travessas. Por isso, tais quadrinhos eram chamados de *kid-strips* (SANTOS, 2006).

Se no começo, as HQs careciam de maior reconhecimento enquanto produção artística, a liberdade de criação – oferecida nos primeiros anos pelos jornais, que buscavam inovar para atrair leitores – e o diálogo com temáticas diversas e com escolas artísticas foram, para Maria de Fátima Hanaque Campos e Ruth Lomboglia (1989), fatores que abriram caminhos para a renovação e enriquecimento do gênero.

O desenhista Winsor McCay, por exemplo, introduziu o estilo *art nouveau* nas HQs norte-americanas, principalmente por meio da série de aventuras do *Pequeno Nemo no país dos sonhos*. O que começou enquanto expressões de pontos de vista sobre o cotidiano tornou-se espaço para a fantasia, ficção científica e

mitologia, trazendo roteiros bem elaborados e personagens com estruturas psicológicas complexas. Tais produções, nas décadas seguintes, influenciaram outras formas de arte, como a literatura, o teatro, a música e o cinema.

Os quadrinhos no Brasil

A produção de histórias em quadrinhos no Brasil, no século XIX, além de esparsa, está praticamente limitada às criações de Angelo Agostini – como *Nhô Quim*, de 1869 e *Zé Caipora*, de 1883 – publicadas nas revistas *Vida Fluminense*, *O Malho* e *Don Quixote*.

Foi apenas no início do século XX que, seduzidas pelo sucesso dos suplementos e revistas em quadrinhos, nos EUA e na Europa, as editoras brasileiras decidiram lançar publicações do gênero para crianças. Assim, em 1905, a editora O Malho lança *O Tico-Tico*, com histórias basicamente decalcadas e traduzidas por artistas nacionais, sem alterações nos enredos.

Mesmo nos anos seguintes, com a introdução de personagens criados por desenhistas nacionais como *Zé Macaco* e *Faustina*, de Alfredo Storni; *Réco-Réco, Bolão e Azeitona*, de Luiz Sá; o carro-chefe de *O Tico-Tico* ainda eram as histórias de *Chiquinho*, nome dado às aventuras americanas de *Buster Brown*, também criação de Richard Outcault (LACHTERMACHER; MIGUEL, 1989).

Seguiram-se, nos próximos anos, o lançamento de inúmeras publicações nacionais cujos conteúdos eram personagens estran-

geiros. A *Gazeta Infantil*, ou *Gazetinha*, criada em 1929, continha histórias do *Gato Félix*, de Pat Sullivan; do *Fantasma*, de Lee Falk, além de *O Sonho de Carlinhos*, título abrasileirado de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. Ainda, na década de 1930, o *Suplemento Juvenil*, editado por Adolfo Aizen, foi o responsável por trazer ao Brasil heróis como *Flash Gordon*, *Tarzan* e *Mandrake*.

As décadas seguintes testemunharam uma presença, cada vez maior, de desenhos de artistas nacionais em suas páginas. A Editora Brasil-América Ltda. – EBAL, por exemplo, lançou a coleção *Edições Maravilhosas*, que quadrinizava obras literárias brasileiras. Em tempo, nos anos 1950, personagens do rádio, da televisão ou do cinema, como Grande Otelo, Oscarito e Mazzaropi, foram transformados em HQs, com boa aceitação.

Os quadrinhos nacionais e a cultura popular

A partir dos anos 1960, os meios de comunicação e a produção cultural voltada ao grande público, no Brasil, direcionam seus olhares para a cultura popular, inserindo elementos folclóricos nas telenovelas, no cinema e na música, por exemplo. Tal contexto muito se deve à tentativa do governo militar, e de seu populismo ufanista, em criar e difundir uma identidade nacional, baseando-se nos estereótipos regionais (ORTIZ, 1991).

Graças a este cenário nacionalista, as editoras passaram a abrir mais espaços para desenhistas cujos personagens fossem

baseados em tipos humanos brasileiros ou em figuras folclóricas, entre eles Maurício de Sousa e Ziraldo Alves Pinto, que haviam lançado, respectivamente, *Bidu* e *Pererê*, no ano de 1959.

As histórias do *Pererê*, que mais tarde passariam a se chamar *Turma do Pererê*, apresentam o saci, ícone folclórico brasileiro, enquanto figura principal e são ambientadas numa floresta, a Mata do Fundão, em meio a animais silvestres, como onça, jabuti, tatu, entre outros. Além disso, o melhor amigo do saci é um índio, o *Tininim*, companheiro de aventuras do negrinho de uma perna só.

Henrique Magalhães (1983) aponta o *Pererê* como o mais autêntico personagem brasileiro e o melhor representante das tentativas de se fazer um quadrinho nacional que fosse capaz de concorrer com a enxurrada de HQs americanas. De fato, à época de seu lançamento, o *Pererê* era uma espécie de ilha em meio a outras produções nacionais com forte influência estrangeira, como *Mylar*, *Fantastic*, *Fikon*, *Golden Guitar* e as histórias de terror, detentoras de grande repercussão (LACHTERMACHER; MIGUEL, 1989).

O repórter policial Maurício de Sousa ganhou espaço, enquanto desenhista de tiras em jornais e revistas, graças às aventuras do esperto cachorrinho *Bidu* e seu dono, o garoto *Franjinha*. Posteriormente, outros personagens vieram povoar suas histórias criando um universo que mais tarde se transformou na *Turma da Mônica*. Além das crianças, que moram e interagem num bairro de classe média, o Bairro do Limoeiro, Maurício criou, em

1961, o personagem *Chico Bento*, cuja primeira tira só seria publicada em 1963.

Baseado num suposto tio-avô do autor, *Chico* é um típico caipira do Sudeste brasileiro. Suas histórias se ambientam quase todas num meio campestre, entre sítios, riachos, matas, plantações e na escola rural que *Chico* e sua turma frequentam.

Quando não está em seu habitat, *Chico* visita um primo na cidade grande, entrando em conflito com o mundo urbano, poluído e repleto de concreto e tecnologia (SANTOS, 2006). Além de seus pais e amigos, o menino caipira possui uma avó paterna, a *Vó Dita*. Tal personagem se destaca dos demais, pois assume importante papel em suas histórias, uma espécie de mestra do saber oral e popular, sempre a transmitir histórias, lendas e valores tradicionais por meio da contação de histórias.

Maurício produziu, ainda nos anos 1960, outros personagens vinculados à cultura tradicional e popular, como o índio *Papa-Capim*, que mora na Floresta Amazônica e a *Turma da Mata*, em que bichos falam, interagem e vivem aventuras para proteger a floresta.

Outro que também se valeu de elementos da cultura popular em suas tiras foi o cartunista Henrique de Souza Filho, o Henfil. Marcadas por uma forte crítica social, as tiras de Henfil foram publicadas em vários periódicos e, entre 1971 e 1980, também na revista *Fradim*. Os destaques dessa publicação são as histórias de *Os Fradinhos*, repleta de críticas aos costumes morais e sociais da época, e a *Turma da Caatinga*, em que o cangaceiro

Capitão Zeferino, juntamente com o *Bode Orelana* e a ave *Graúna*, dão voz aos problemas vivenciados pelo Nordeste brasileiro, como a seca, a mortalidade infantil, a exploração do trabalhador e o coronelismo, entre outros.

Vale ressaltar que, além dos exemplos mencionados, mais personagem foram inspirados na temática regionalista, como *Jerônimo, o Herói do Sertão*. Criado em 1953, por Moysés Weltman, para uma radionovela da Rádio Nacional, o herói ganhou sua versão em HQ, a partir de 1957, desenhada por Edmundo Rodrigues e publicada pela RGE.

A valorização da cultura popular serviu também para incentivar e evidenciar produções tipicamente regionais. Henrique Magalhães (1983) aponta que, ainda em meados dos anos 1960, uma extensa produção, de caráter local, povoou as páginas dos diários e dos periódicos em grandes cidades do Norte, do Sul e do Nordeste do país, demonstrando que era possível realizar HQs de qualidade, fora do eixo Rio–São Paulo, mesmo que na marginalidade.

Na Paraíba, por exemplo, já em 1963, o jornalista e quadrinista Deodato Borges transformou *O Flama*, herói criado por ele para um seriado radiofônico diário, na revista em quadrinhos *As Aventuras do Flama*, com grande aceitação local. É certo que algumas destas histórias se baseavam nos modelos já consagrados dos quadrinhos americanos, outras, contudo, valiam-se da crítica social e política, ou satirizavam as produções estrangeiras, como é o caso da *Bat-Madame*, criada nos anos 1970 pelos também

paraibanos Luzardo e Anco Márcio (MAGALHÃES, 1983).

Na outra ponta do país, Leonel Brizola, quando governador do Rio Grande do Sul, buscou incentivar a nacionalização dos quadrinhos por meio da criação da cooperativa CEPTA. Entre as produções da cooperativa, destaca-se o personagem *O Aba Larga*, criado por Getúlio Delphim, em 1962. O herói, um policial montado, baseava-se nos estereótipos culturais do gaúcho dos pampas. Suas aventuras, porém, tiveram vida curta.

Do sertão da Bahia: Xaxado

O cartunista Antônio Luiz Ramos Cedraz nasceu em uma fazenda no município de Miguel Calmon, na Bahia, tendo posteriormente morado em Jacobina, no Sertão do mesmo estado, e morreu em 2014, aos 69 anos, vítima de um câncer. Professor primário e bancário, mudou-se para Salvador com o intuito de se tornar desenhista profissional. Apesar de ter conseguido emplacar algumas tiras com seus personagens *Joinha* e *Pipoca*, foi com a *Turma do Xaxado*, publicada a partir de 1998, no jornal baiano *A Tarde*, que alcançou notoriedade nacional.

Sensível ao cotidiano e à cultura do Sertão, onde viveu toda a infância e parte da juventude, Cedraz criou *A Turma do Xaxado* a partir da observação e da intensa pesquisa dos tipos humanos do interior do Nordeste, suas práticas, crenças e seus modos de agir e falar. Tais características, apresentadas sob a preocupação de não parecer caricatural, nem pitoresco, atraiu a atenção

Antonio Cedraz e a Turma do Xaxado

do público e da crítica, o que garantiu ao autor seis troféus HQ Mix, além do Prêmio Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional.

Nestas quase duas décadas, as histórias da turma já foram publicadas em jornais de vários estados do Brasil, como também em livros, revistas, álbuns, livros didáticos e em campanhas socioeducativas promovidas pela UNESCO e por governos estaduais (CEDRAZ, 2006).

A Turma do Xaxado retrata o modo de vida simples e a infância do interior, livre, alegre, permeada pelo folclore, pelas tradições e crenças típicas do cotidiano sertanejo. Suas tiras mostram personagens heterogêneos, mas tipicamente brasileiros. Apesar das

diferenças de classe, etnia, grau de instrução e modos de pensar, todos convivem em paz, cultivando o respeito pelas alteridades.

O protagonista *Xaxado*, por exemplo, é neto de um cangaceiro do bando de Lampião e embora tenha uma relação conflituosa com as posturas gananciosas de *Arturzinho*, filho do grande fazendeiro e coronel da região, mantém laços de amizade com o mesmo (CEDRAZ, 2012). Outro ponto forte das tiras é a relação de respeito e cuidado que os personagens demonstram para com os animais da fazenda, com a natureza, com o sagrado e com seres míticos do folclore, como a *Cuca* e o *Saci*, que aparecem constantemente nas aventuras.

Enquanto forma de resistência e sobrevivência cultural popular, muitas tiras satirizam os heróis estrangeiros, como o *Zorro* ou o *Batman* ou buscam fortalecer a identidade local ao valorizar elementos do folclore regional em detrimento de personagens universais, como Papai Noel, ou festejos como o Halloween. Por meio dos personagens *Marieta* e *Capiba*, o autor promove a difusão da literatura brasileira e nordestina, bem como da música popular, dos folguedos e festejos típicos.

Também cabe à turma o desafio de encarar e se posicionar frente a dilemas diários do sertanejo, como a seca, a falta de trabalho, a fome, a corrupção, o coronelismo, a exploração do trabalho escravo e diversos níveis de preconceito. Para enfrentar tais questões, amparam-se em valores como a esperança, o amor, a amizade e a coragem.

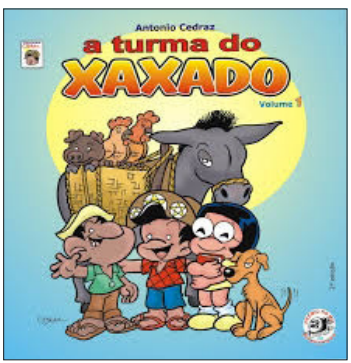
No que diz respeito à fé, os valores expostos em tais quadrinhos condizem bem com determinadas mestiçagens frequentes na religiosidade popular, capaz de cruzar o catolicismo com as tradições de matrizes africanas e crenças tradicionais. Quando o problema assim o exige, é comum padre, saci e rezadeira se unirem para buscar a solução.

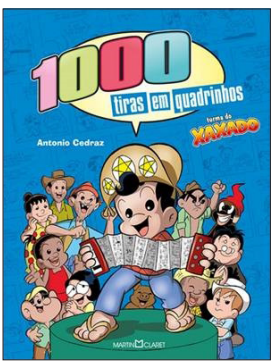
Para Gonçalo Júnior (2003), o humor de Cedraz passeia pela cultura brasileira, pelas tradições e coisas da terra, mas de forma suave, nunca agressiva, indo do popular ao poético, passando pela metalinguagem. Talvez pela experiência enquanto professor primário, o autor busca fazer um quadrinho educativo, que fala a linguagem da criança.

Comparações com a obra de Maurício de Sousa são inevitáveis, principalmente com a turma do personagem *Chico Bento*. Cedraz

nunca negou que Maurício e Ziraldo tenham sido suas grandes inspirações nos anos 1970. Entretanto, há uma característica muito forte nas histórias do criador da *Turma da Mônica* que é a universalidade de temas e personagens (SANTOS, 2006).

É inegável a competência das tiras de Maurício em fazer rir a partir da ingenuidade do caipira, dos hábitos e costumes de quem vive no interior, não exatamente numa localidade, mas um interior que coexiste em muitos pontos do Brasil. Entretanto, as histórias de *Chico Bento* não aprofundam a cultura do interior, nem o imaginário popular, as lendas e o rico folclore brasileiro. O esforço para ser universal limitou o desenvolvimento de sua turma (JÚNIOR, 2003).





Algumas publicações com a Turma do Xaxado

Considerações finais

As HQs atuais conseguem abordar temática diversa. Tal flexibilidade, aliada aos vários estilos artísticos e narrativos, fazem tal mídia poderosa e atraente, tendo, quase sempre, boa aceitação pelo público. Não à toa, tem sido utilizada em materiais educativos, informativos e de treinamento, tanto para crianças, quanto para jovens e adultos.

Quando tratam de temas ligados às culturas populares, estas publicações podem enriquecer seu conteúdo, difundir tradições e reforçar identidades, criando uma maior empatia com seu público. Estas relações folkmidiáticas têm sido preocupação constante dos estudos realizados no âmbito da Folkcomunicação.

No campo das apropriações de elementos da cultura popular, os quadrinhos *A Turma do Xaxado*, criados em 1998, pelo cartunista baiano Antônio Cedraz, se insere de maneira positiva, pois intenta fugir dos estereótipos e dos lugares-comuns, tratando as tradições com respeito e cuidado, apesar de se tratar de uma série humorística. Tais posturas não só difundem o folclore, como também reforçam as identidades culturais, valorizando o cotidiano do sertanejo. Por isso, *A Turma do Xaxado* tem sido utilizada com frequência em materiais didáticos e em campanhas sociais, feitas inclusive por instituições internacionais.

Este artigo não intentou esgotar o tema – pois este se apresenta rico e repleto de possibilidades. Pretendeu, antes, trazer à pau-

ta dos estudos folkcomunicacionais as questões vinculadas aos quadrinhos que se aproveitam do folclore enquanto mote para suas aventuras. Uma vez que muitos setores da academia brasileira ainda nutrem certo preconceito com tal mídia, a Folkcomunicação, enquanto campo de estudo que se ocupa tanto de elementos produzidos pelo povo, quanto pela mídia, certamente ofertará grande contribuição na continuidade de tal pesquisa.

Referências

CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; LOMBOGLIA, Ruth. HQ: uma manifestação de arte. In: LUYTEN, Sônia Maria Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos**. Leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1989.

CEDRAZ, Antônio Luiz Ramos. **A Turma do Xaxado**. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, 2006.

CEDRAZ, Antônio Luiz Ramos. **1000 Tiras em quadrinhos** - Turma do Xaxado. São Paulo: Martin Claret, 2012.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.

JÚNIOR, Gonçalo. A promessa cumprida de Xaxado. In: CEDRAZ, Antônio Luiz Ramos. **Xaxado ano 1**. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, 2003.

LACHTERMACHER, Stela; MIGUEL, Edison. HQ no Brasil: sua história e luta pelo mercado. In: LUYTEN, Sônia Maria Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos**. Leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1989.

LUYTEN, Joseph. Folkmídia, nova acepção da palavra. In: **Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Salvador: Intercom, 2002.

LUYTEN, Sônia Maria Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos**. Leitu-

ra crítica. São Paulo: Paulinas, 1989.

MAGALHÃES, Henrique. **A incrível história dos quadrinhos**. João Pessoa: Sancho Pança; Marca de Fantasia, 1983.

MAGALHÃES, Henrique. **Humor em pílulas:** a força criativa das tiras brasileiras. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadradinhos**. Porto: Civilização Editora, 1970.

MARQUES DE MELO, José. **Comunicação Social**. Teoria e Pesquisa. Petrópolis: Vozes, 1975.

MARQUES DE MELO, José. **A esfinge midiática**. São Paulo: Paulus, 2004.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

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

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. Cultura brasileira e indústria cultural. São Paulo: Brasiliense, 1991.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **História em Quadrinhos Infantil**: leitura para crianças e adultos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.

Releituras do Super-Herói Americano no pós-11 de Setembro: a Grande Máquina e o Capitão América

Victor Souza Pinheiro

Resumo: Este artigo analisa os perfis dos protagonistas das histórias em quadrinhos *Captain America: Volume Four* e *Ex Machina*, com o objetivo de elucidar as perspectivas particulares que reprocessam, em tais obras, o arquétipo do Super-herói Americano diante do trauma cultural após o ataque terrorista de 11 de setembro de 2001, em Nova York. Recuperando conceitos pertinentes como as noções de arquétipo e inconsciente coletivo de Jung, os ensaios de Eco sobre a potência alegórica dos super-heróis e as considerações de Chomsky e Derrida a respeito da conjuntura geopolítica pós-11 de Setembro, a investigação traça as bases simbólicas e ideológicas do arquétipo super-heroico a partir do pioneiro Superman, para então identificar e contextualizar as releituras críticas de tal modelo propostas pelas HQs examinadas – cujas abordagens divergem do discurso oficial do governo Bush e ecoam a insatisfação popular com os rumos da Guerra ao Terror. A pertinência dessas narrativas como objeto de estudo ratifica-se pela pujança metafórica de seus simulacros, com protagonistas que refletem problemáticas como o terrorismo e a corrupção governamental num gênero historicamente notório por conceber guerreiros nacionalistas em fantasias maniqueístas. Pretende-se, assim, revelar *Captain America: Volume Four* como uma defesa da transcendência do mito super-heroico, enquanto símbolo patriótico, sobre as idiossincrasias da agenda político-militar dos EUA;

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

e *Ex Machina* como uma desconstrução dos valores ideológicos do Super-herói Americano, pregando sua decadência moral à luz da crítica ao intervencionismo do país.
Palavras-chave: quadrinhos; super-heróis; 11 de Setembro.

Abstract: This paper analyzes the protagonists' profiles from the *Captain America: Volume Four* and *Ex Machina* comics, aiming to elucidate the particular perspectives which reprocess, in such works, the American Superhero archetype against the cultural trauma after the terrorist attack of September 11, 2001 in New York. Retrieving relevant concepts such as Jung's notions of archetype and collective unconscious, Eco's essays on the allegorical power of superheroes and Chomsky's and Derrida's considerations about the post-September 11 geopolitical situation, the research traces the symbolic and ideological foundations of the superheroic archetype from the pioneering Superman, and then identifies and contextualizes the critical reinterpretations of such model as proposed by the examined comics – whose approaches differ from the Bush administration's official discourse and echo the popular dissatisfaction with the course of the War on Terror. The relevance of these narratives as object of study is ratified by the metaphorical strength of their simulacra, with protagonists that reflect issues such as terrorism and government corruption in a genre historically notorious for conceiving nationalist warriors in Manichaean fantasies. It is intended, in this sense, to reveal *Captain America: Volume Four* as a defense of the transcendence of the super-heroic myth, while a patriotic symbol, beyond the idiosyncrasies of the USA political and military agenda; and *Ex Machina* as a deconstruction of the American Superhero ideological values, preaching its moral decay in the light of the critique on the country's interventionism.
Keywords: comics; superheroes; September 11.

O ataque terrorista de 11 de setembro de 2001 em Nova York, que provocou milhares de mortes com a destruição do complexo financeiro World Trade Center por dois aviões comerciais sequestrados para a operação suicida, permanece como o grande trauma coletivo da História recente dos Estados Unidos. A queda das imponentes Torres Gêmeas do WTC imortalizou a data com monumentalidade histórica no imaginário popular norte-americano.

No embalo do discurso oficial que viria a fundamentar a base retórica da chamada Guerra ao Terror, houve a proclamação midiática de um novo Mal Absoluto, pós-Holocausto, contra o qual a influente indústria cultural norte-americana passou a enfileirar seus heróis e engajar sua audiência. E em meio a essa nova trama de mocinhos e bandidos imposta pelos EUA sobre o intrincado xadrez da geopolítica internacional pós-11 de Setembro, os populares super-heróis das histórias em quadrinhos norte-americanas assumiram posição de destaque na cruzada ideológica pelo imaginário ocorrida concomitantemente à campanha militar de George W. Bush contra o novo Eixo do Mal. Tal qual termos como este último foram reciclados da Segunda Guerra Mundial para precipitar uma nova polarização da ordem global, as maiores editoras de HQs do país, DC e Marvel Comics, recuperaram a vocação um tanto propagandística que os super-heróis abraçaram durante aquele conflito, investindo na grande penetração cultural e no forte apelo afetivo desses mitos modernos para con-

fortar o público leitor no momento de luto coletivo, especialmente através de uma reafirmação do nacionalismo oportunamente sintonizada à promessa de retaliação feita pelo governo norte-americano à organização terrorista Al-Qaeda.

Contudo, é possível identificar obras do gênero que transcenderam a condição de mero entretenimento escapista e não apenas reverberaram o *ethos* dos EUA no pós-11 de Setembro, mas também problematizaram a mitologia do Super-herói Americano na era da Guerra ao Terror. O presente artigo se debruça especificamente sobre dois exemplos expressivos dentre esses quadrinhos, *Captain America: Volume Four* e *Ex Machina*, buscando analisar comparativamente seus protagonistas para elucidar as diferenças discursivas que caracterizam suas releituras particulares do arquétipo super-heroico sob a paranoia antiterrorista.

O arquétipo do Super-herói Americano

Conforme sintetiza Vogler, retomando o legado de Jung, os arquétipos constituem "antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana" (2009, p. 69) através do inconsciente coletivo, um arcabouço ancestral de imagens comuns a toda a espécie. Profundamente enraizadas na psique do homem, essas formas ideais universais se manifestam de várias maneiras nas mais diversas culturas pelo mundo, mas aqui nos interessa destacar suas materializações em narrativas mitológicas, que exploram o apelo das representações arquetípi-

cas ao inconsciente para transmitir conhecimentos, vivências e lições morais com a força de verdades imutáveis sobre a condição humana. Como mapeou Joseph Campbell, no centro desses mitos está o Herói, arquétipo que simboliza essencialmente "a busca de identidade e totalidade do ego" (VOGLER, 2009, p. 76), ou seja, o eterno empenho do homem em reafirmar-se no mundo, transcendendo os limites e ilusões de sua natureza em direção à completude e ao equilíbrio do ser.

A partir dos estudos campbellianos constata-se ainda que a Jornada do Herói, paradigma narrativo subjacente a esses relatos, tem se reciclado na produção cultural da humanidade ao longo das gerações, sendo exaustivamente apropriada, conscientemente ou não, nas mais diversas categorias de ficções midiáticas, como romances literários, filmes e telesséries. Já nas histórias em quadrinhos percebe-se, analisando as populares revistas seriadas surgidas nos EUA entre as décadas de 1930 e 1940, uma derivação específica do arquétipo heroico, concebida e consagrada nas páginas daquele meio: trata-se do super-herói, um amálgama criativo que deve tanto à tradição de protagonistas mitológicos da Grécia Antiga como Hércules, com seu vigor físico sobrenatural e predestinação messiânica para grandes façanhas, quanto à influência mais imediata dos mocinhos, cenários e premissas fantásticas da literatura *pulp* (dos contos policiais à ficção científica).

O arquétipo do Super-herói nasce, assim, da consolidação do Superman (fig. 1), personagem de Joe Shuster e Jerry Siegel pu-

blicado a partir de 1938, como protótipo definidor de toda uma tradição de encarnações do Herói que caracterizaria um gênero ficcional específico, composto por temas e elementos dramáticos recorrentes sobre uma estrutura narrativa fixa de potencial iterativo – permitindo a reprodução de dinâmicas diegéticas que se repetem episodicamente com o objetivo imediato de saciar, através do consumo periódico, a necessidade de evasão lúdica do leitor.

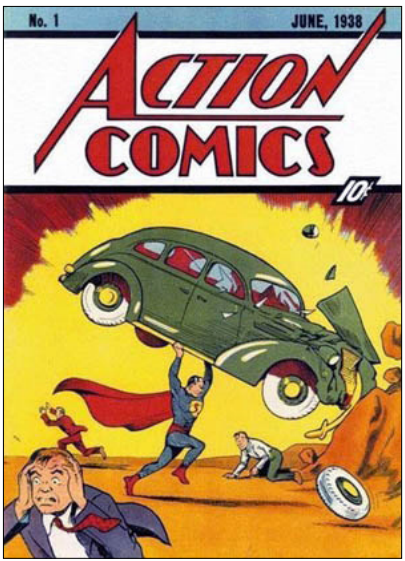


Fig. 1: Capa de *Action Comics* n. 1,
publicação de estreia do Superman (junho/1938)

Configurando um modelo que seria incansavelmente reprisado em criações posteriores como Batman, Capitão América e Homem-Aranha, o Superman é um herói de força simbólica emblemática para seu tempo; o perfil arquetípico que fundou, historicamente situado e culturalmente condicionado, representa um mito moderno em seu próprio mérito. Como registra Eco (2006), ainda que submetido a um ritmo de produção periódica, protagonizando uma saga de continuidade folhetinesca, o super-herói de HQ preserva-se com a imutabilidade de seu arquétipo, assumindo a aura mitológica que o torna uma espécie de sonho familiar para a audiência e o cristaliza como a personificação de anseios coletivos inerentes à vida urbana. Assim, ao mergulhar o Herói na Grande Depressão norte-americana, atualizando-o para uma conjuntura social, política e econômica específica na forma de um guardião metropolitano com dons extraordinários, a criação de Shuster e Siegel inadvertidamente imortalizou-se como um novo arquétipo heroico para o século XX, dirigindo-se a um público leitor que, em seu terapêutico ritual escapista, projeta no personagem desejos de poder e transcendência da opressiva e competitiva rotina industrial das grandes cidades.

Contudo, para compreender a relevância e a influência desse modelo de Herói na cultura norte-americana moderna, deve-se desvelar, além do apelo mítico, sua essência ideológica. Os super-heróis são não apenas figuras representativas da globalizada indústria cultural dos EUA, mas, incorporando patentemente um discurso patriótico, resultam tão emblemáticos de uma noção

massificada de nacionalismo norte-americano quanto a águia-americana ou o Tio Sam.

A evocação da bandeira de estrelas e listras na iconografia de trajes, escudos e máscaras de vários desses personagens manifesta orgulhosamente os ideais que os movem desde o pioneiro Superman, descrito por Lund (2012) como expressão alegórica do cidadão modelo dos EUA pós-Crise de 1929 – um trabalhador pró-ativo, obediente à lei e engajado na manutenção da ordem, na garantia da justiça social e na reconstrução econômica da pátria sob o programa político New Deal. A mensagem política transmitida pelas histórias de Shuster e Siegel propaga e populariza a visão hegemônica de uma América branca, culturalmente homogênea, na qual os bons cidadãos são contemplados pelas boas ações do Superman, enquanto os maus cidadãos (como sequestradores e políticos corruptos, alguns dos primeiros antagonistas do personagem) são punidos como egomaníacos inescrupulosos, que não servem ao bem maior apontado à nação pelo presidente Franklin Roosevelt. Sintetizando as qualidades que definiriam simultaneamente o perfil do personagem nas HQs e o núcleo ideológico do Super-herói Americano, Lund destaca que o Superman

> was introduced as a figure to look up to, to believe in, and to take comfort in. Trusting in him was trusting on the ideals that would allow America to weather the storms threatening to destroy it – both the one that was raging at full strength when he was created and, through constant adaptation to contemporary mores and situations, tho-

> se it would face throughout his long publication history. (2012, p. 90)[1]

Assim, no centro de uma mitologia que agrega elementos como o Interesse Amoroso, o Parceiro Mirim e o Supervilão, e convenções genéricas como o Superpoder, a Missão e a Identidade Secreta, está o Super-herói como um exuberante bastião da defesa e preservação de valores que podem ser resumidos no lema "Verdade, Justiça e o *American way*[2]". Este mote, popularizado pela série de rádio do Superman veiculada entre os anos 1940 e 1950 nos EUA, revela o substrato ideológico indistintamente norte-americano que fundamenta o arquétipo super-heroico estudado neste artigo. Concebidos primordialmente para satisfazer interesses comerciais sob a lógica da produção cultural de massa, personagens do gênero foram, dessa forma, sendo assimilados pelo país como novos símbolos de integração identitária e orgu-

---

1.Tradução livre: foi apresentado como uma figura para se admirar, em quem acreditar e em quem se confortar. Confiar nele era confiar nos ideais que permitiriam à América resistir à tempestade ameaçando destruí-la – tanto aquela que grassava com força total quando ele foi criado quanto, através da constante adaptação aos costumes e situações contemporâneas, aquelas que ela iria enfrentar ao longo de seu histórico de publicação.

2. O *American way of life* é, grosso modo, a romantizada noção de um estilo de vida, próprio ao cidadão norte-americano, baseado em valores como o individualismo materialista e o liberalismo empreendedorista a serviço da busca da felicidade, direito inalienável garantido pela Declaração de Independência dos EUA.

lho nacionalista, unindo o poder de sedução do mito com o apelo persuasivo da propaganda – mais ou menos dissimulado pelo caráter de diversão efêmera de suas HQs.

O caso do Capitão América

Conforme mostra o exemplo do Superman como símbolo do New Deal, o patriotismo emblematizado desde cedo pelos super-heróis é fruto não apenas da notória autorreverência norte-americana para com sua História, mas também de um endosso espontâneo, por parte das editoras e dos autores de HQs, da agenda política governamental dos EUA. Publicado a partir de 1940, o Capitão América representa a exploração máxima do potencial bélico-propagandístico do Super-herói Americano.

O supersoldado criado por Joe Simon e Jack Kirby antecipou a reação dos EUA à expansão do nazifascismo, socando o rosto de Adolf Hitler na capa da primeira *Captain America Comics* (fig. 2) em 1940, um ano antes do ingresso do país na Segunda Guerra Mundial.

Num cenário em que o próprio presidente Roosevelt solicitou a quadrinistas o recrutamento simbólico dos super-heróis para a campanha contra o Eixo do Mal (GAUDÊNCIO, 1977), o Capitão América nasce especialmente para aquele conflito, sendo reconhecido como catalisador de uma mobilização popular nacionalista pelo esforço de guerra. De acordo com Howe (2013), a revista do personagem tornou-se líder de vendas da Timely

Fig. 2: Capa de *Captain America Comics* n. 1 (março/1941)

Comics (atual Marvel) naquele período, acompanhada inclusive pelas tropas enviadas ao *front* de batalha.

Também conhecido sob a alcunha de Sentinela da Liberdade, o Capitão América é resultado de um experimento científico que transformou o franzino Steve Rogers numa máquina de guerra com força, inteligência e agilidade no limite da capacidade humana, concebido pelo governo dos EUA como a arma definitiva contra o nazifascismo. Encobrindo-se das estrelas e listras da bandeira nacional em seu uniforme, o super-herói de Simon e Kirby ostenta ainda um escudo ultrarresistente, que simbolizaria

a postura militar norte-americana de supostamente atacar apenas para se defender (SOARES, 1977).

Mas se experimentou grande sucesso entre os norte-americanos ao longo da campanha dos Aliados nos anos 1940, esta atlética e carismática versão do carrancudo Tio Sam sofreu um declínio de popularidade com o fim do conflito (assim como aconteceu com todo o gênero super-heroico), acabando relegada ao ostracismo para ser resgatada somente nos anos 1960, após uma breve e malsucedida fase como perseguidor anticomunista na década anterior (BANDEIRA, 2007).

Pode-se considerar, no entanto, que o retorno definitivo do Capitão América ao topo do panteão dos guerreiros fantásticos dos EUA, comprovado inclusive por seu sucesso recente no cinema, ocorreu somente a partir do contexto social, político e cultural pós-11 de Setembro. A Guerra ao Terror decretada por George W. Bush trouxe uma nova oportunidade para o personagem – tratado desde o *revival* na década de 1960 como um nostálgico e melancolicamente anacrônico mascote nacional – reafirmar a pertinência de sua força simbólica, num momento em que a sociedade norte-americana, atingida com a destruição de seu grande totem de majestade financeira mundial, revigorava-se em torno de seus ideais patrióticos para enfrentar um novo Eixo do Mal. O ciclo de publicações *Captain America: Volume Four*, que inaugura esta atual retomada do super-herói, é analisado a seguir para que possamos traçar o renovado perfil do Sentinela da Liberdade após o colapso do WTC.

O Capitão América no pós-11 de Setembro

Com 32 edições publicadas originalmente entre 2002 e 2004 nos EUA, *Captain America: Volume Four* integrou a safra de HQs de super-heróis lançadas pelas grandes editoras como uma reação de seus vigilantes patriotas à queda das Torres Gêmeas, trazendo mensagens de consolo e esperança em meio ao turbilhão emocional que acometeu a população do país. Ao lado de nomes como o Superman e o Homem-Aranha, o Capitão América liderou uma investida editorial que buscou resgatar o orgulho norte-americano no pós-trauma do 11 de Setembro e reiterar, junto aos leitores, a importância da preservação do mito superheroico enquanto uma espécie de santo protetor do Sonho Americano[3], ainda que a tragédia em Lower Manhattan tenha abalado outra crença relacionável aos super-heróis – a saber, a confiança numa presumida infalibilidade da inteligência e do aparato militar a serviço da vigilância doméstica dos EUA. A culpa por esse lapso fatal da segurança nacional, afinal, também recai sobre os super-heróis, como subentendido na inevitável inquirição feita

3. Entendemos por Sonho Americano, conceito criado por James Truslow Adams, o ideal coletivo que alimenta projetos individuais de sucesso profissional e realização pessoal dentro do sistema democrático norte-americano, onde todos teriam direito à mobilidade social e à prosperidade econômica de acordo com suas capacidades e seus méritos. O Sonho Americano seria, assim, uma espécie de meta final pressuposta pelo *American way of life*.

logo nas primeiras páginas de *Homem-Aranha Especial*: "Onde você estava? Como deixou isso acontecer?" (STRACZYNSKI; ROMITA Jr., 2002, p. 6), questiona, ao personagem-título, um casal de civis em fuga do desabamento do WTC.

Diante desse tipo de interrogação, que os obrigou a um implícito autorreconhecimento de sua natureza ficcional e sua consequente inutilidade em evitar catástrofes reais, os super-heróis instados a repercutir o 11 de Setembro tiveram de se render a uma constrangedora evasiva: eles não estavam presentes na cena do atentado e lamentam profundamente por isso.

The New Deal (fig. 3), o primeiro tomo de *Captain America: Volume Four*[4], começa com um pesaroso Steve Rogers revelando que fazia uma distraída caminhada matinal em outra área de Nova York no momento das colisões.

Deprimido, resignado, mas engajado no restabelecimento da ordem, o herói une-se aos bombeiros na busca por sobreviventes sob os destroços do ataque. Mesmo vivendo a expectativa de uma nova guerra por se anunciar, ele manifesta claramente que antes do dever militar está o salvamento de vidas humanas, postura que o leva a recusar a convocação do Coronel Nick Fury, da fictícia agência de espionagem S.H.I.E.L.D., para juntar-se à ofensiva norte-americana no Afeganistão.

4. O presente estudo concentra-se na análise de três dos seis tomos que compõem *Captain America: Volume Four*. Priorizamos aqui aqueles que estabelecem associações diretas com temas próprios ao *zeitgeist* pós-11 de Setembro nos EUA, como a Guerra ao Terror e o fundamentalismo islâmico.

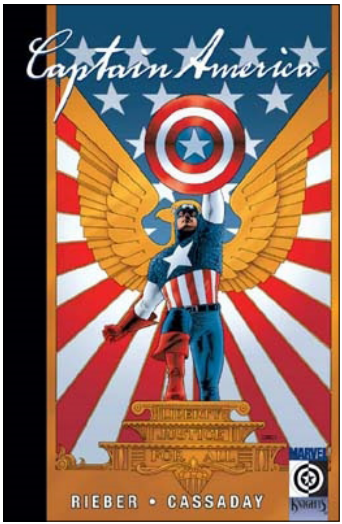


Fig. 3: Capa de *Captain America: The New Deal* (novembro/2003)

Essa insubmissão a ordens oficiais revela-se, ao longo de sua jornada particular contra o terrorismo extremista, um traço definidor do novo perfil do Capitão América: debaixo do uniforme ufanista e do porte intimidador, desmascara-se um cidadão norte-americano solidário, humanista e pacifista que, enquanto soldado, mesmo partilhando da tristeza e indignação que afetou seus compatriotas após a queda do WTC, optou por partir em uma cruzada paralela à Guerra ao Terror no Oriente Médio, recusando-se a operar como combatente servil ao seu governo e reclamando maior autonomia em suas novas missões.

A decisão editorial de publicar a retomada do personagem no pós-11 de Setembro através do selo Marvel Knights, declarada-

mente voltado a HQs de abordagem mais sofisticada que aquelas da linha principal da empresa, permitiu em *Volume Four* a exploração de temas espinhosos relacionados à História política dos EUA, trazendo autocrítica para um meio reconhecido como fonte perene de mitos nacionalistas e, assim, ecoando a crescente insatisfação popular com a administração Bush.

Tal caráter reflexivo dessas novas histórias manifesta-se principalmente por meio dos vilões – dois deles emblemáticos, personificando problemáticas dificilmente contempladas pelo discurso governamental. O nativo americano Inali Redpath simboliza a reivindicação dos povos indígenas dizimados e marginalizados em prol da fundação da América; admirador do idealismo e do código moral de Steve Rogers, ele tenta persuadi-lo a juntar-se à reconquista do país pelos índios, argumentando que os líderes da nação nunca partilharam dos princípios idealistas do herói. Por sua vez, o terrorista anônimo que aparece ao final de *The New Deal* corporifica aquilo que Chomsky (2011) define como uma reserva de ódio popular do Oriente Médio contra os EUA, motivada pelo histórico de guerras e intervenções políticas do país na região; assim, este vilão de rosto desfigurado, que perdeu seus pais e teve o corpo queimado durante os conflitos locais da Guerra Fria, dá forma ao "monstro" que teria sido criado por décadas de militarismo expansionista norte-americano no chamado mundo árabe.

Assimilando as acusações desses fantasmas do passado e do presente nacional, o Capitão América pós-11 de Setembro passa a perceber o terrorismo como reação defendida como legítima –

ainda que, de seu ponto de vista, injustificavelmente extrema – à opressão historicamente perpetrada pelos EUA através de suas próprias práticas terroristas institucionalizadas (CHOMSKY, 2011). Nesse sentido, o herói vê ruir a perspectiva maniqueísta induzida pela retórica oficial a que obedece, despertando para a chamada crise autoimunitária norte-americana (DERRIDA apud BORRADORI, 2004), ou seja, a noção de que os EUA engendram e nutrem o próprio Mal que combatem, seja afligindo populações civis pelo mundo, seja armando aliados ocasionais os quais, mais tarde, se voltam como inimigos (caso do líder da Al-Qaeda, Osama bin Laden, treinado para conter a invasão soviética do Afeganistão durante a Guerra Fria).

Criticamente distante da combatividade ufanista de sua encarnação original nos anos 1940 (o que lhe rendeu acusação de ser simpático à causa terrorista na imprensa norte-americana[5]), o novo Capitão América descobre ainda que o Mal do país não surge apenas como investida externa, mas também irrompe dentro de seus limites: alterando o cânone biográfico do herói para remodelá-lo como antibelicista no pós-11 de Setembro, *Volume Four* revela que o misterioso congelamento que condenou o personagem a décadas de animação suspensa no Polo Norte, antes do término da Segunda Guerra Mundial, foi arquitetado pelo próprio governo norte-americano. Os EUA buscaram, assim, evitar que ele impedisse o bombardeio nuclear a Hiroshima e Na-

5. Disponível em: http://www.nationalreview.com/articles/206451/captain-america-traitor/michael-medved.

gasaki devido ao seu inflexível código moral humanista – tido como uma falha inesperada num protótipo militar que deveria seguir rigorosamente as ordens de seus superiores. Diante de tal evidência do maquiavelismo e da moralidade questionável por trás dos estratagemas bélicos de seu país, o abalado Steve Rogers amarga uma profunda crise de identidade, intensificada após um outro vilão confessar ter sido designado pelo próprio secretário de Defesa norte-americano para despertar o instinto assassino do herói e, com isso, recuperar sua utilidade ao governo.

Ao reconhecer feridas históricas expostas por discursos antagonistas e incorporar uma visão crítica sobre os rumos e objetivos da Guerra ao Terror, refletindo a queda de popularidade da administração Bush, o Capitão América desvincula-se dos interesses políticos que mobilizam a ofensiva dos EUA no Oriente Médio – um movimento oposto ao que marca sua origem, quando representou o recrutamento nacional contra o nazifascismo. Em meio à paranoia doméstica do pós-11 de Setembro, ele prefere se aproximar de seu povo, passando a viver no bairro do Brooklyn, em Nova York, após revelar sua verdadeira identidade em rede nacional. Nesta sua nova humanização, o herói evoca a representatividade do escudo protetor para reiterar sua missão primordial como defensor do cidadão norte-americano, impedindo que civis inocentes sofram com o ódio vingativo dirigido a seus governantes.

A crise de identidade do herói é, então, apaziguada por seu engajamento em torno de um patriotismo idealista e inclusivo, que se propõe a transcender a ideologia corrompida de líderes

inescrupulosos (metáfora para a controvertida Doutrina Bush) e preservar o Sonho Americano junto àqueles que seriam seus verdadeiros guardiões – os nativos e imigrantes que acreditam na eterna promessa da Terra das Oportunidades. E para garantir que o palco dessa utopia meritocrática mantenha-se um ambiente de paz, liberdade e integração comunitária, o Capitão América segue enfrentando e vencendo o discurso de ódio antiamericano de seus vilões nas HQs, convocando o leitor a fazer sua parte no mundo real. Assim, ele busca repercutir-se, fora das páginas, como modelo moral e cívico, pregando a tolerância, a justiça e a solidariedade numa época de insegurança, desilusão com o poder central e preconceito étnico e religioso.

Com isso, a reformulação do Capitão América em *Volume Four* atende a uma urgência pós-11 de Setembro, tão nacionalista quanto mercadológica, de se resgatar a relevância simbólica do Super-herói Americano – que em tempos de crise, conforme a HQ parece argumentar, deveria permanecer acalentado, em favor da saúde moral e psicológica dos EUA, como fonte de inspiração patriótica e humanista, um tesouro afetivo do imaginário nacional com um pretenso poder restaurador sobre a autoestima do país.

A Grande Máquina e a desconstrução do Super-herói

Em contraposição ao consolo enobrecedor do Capitão América, outro super-herói registrou o *zeitgeist* pós-11 de Setembro nos EUA sob uma perspectiva mais crítica e pretensamente desmitificadora. Trata-se d'A Grande Máquina, protagonista de *Ex Machina* (fig. 4) – que, assim como *Captain America: Volume Four*, dirigiu-se a leitores mais maduros (através do selo Wildstorm, da DC). Porém, diferentemente daquela HQ, não foi concebida por uma equipe de artistas e roteiristas, mas pela dupla Brian K. Vaughan e Tony Harris.

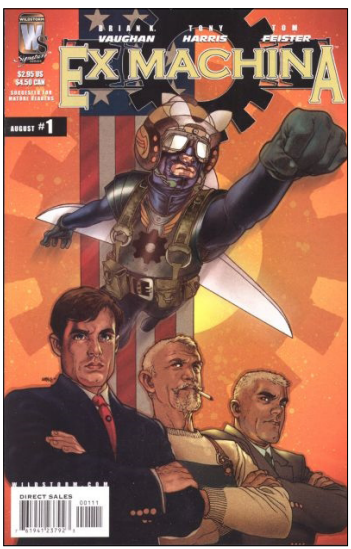


Fig. 4: Capa de *Ex Machina* n. 1 (agosto/2004)

Com maior liberdade criativa para explorar um personagem original numa obra de interesse compreensivelmente reduzido em comparação aos super-heróis tradicionais, Vaughan e Harris optaram por repercutir a queda do WTC e suas consequências sociais, culturais e políticas através da tragédia do anti-herói Mitchell Hundred. Em 54 edições, publicadas entre 2004 e 2010 e coletadas em dez volumes, *Ex Machina* reimagina a História para narrar a saga de um super-herói eleito prefeito de Nova York após intervir no 11 de Setembro, utilizando seu poder de se comunicar com máquinas para desviar o segundo avião sequestrado para o atentado, salvando assim a Torre Sul do WTC. Entretanto, a partir desta utópica apropriação do desastre, a série concentra-se na degradação moral do protagonista: de um jovem altruísta, inspirado nas HQs do Superman para explorar a utilidade social de seu dom de manipular verbalmente dispositivos tecnológicos, Hundred (ou A Grande Máquina) demonstra ter se tornado um político corrupto, capaz de assassinar seu próprio mentor e fraudar a eleição em que competiu.

Poder-se-ia, diante disso, intuir que *Ex Machina* apenas replica a generalização de senso comum sobre uma desonestidade supostamente intrínseca à classe política, mas a mensagem niilista da HQ tem alvo específico e notoriamente controverso: o governo de George W. Bush à frente da Guerra ao Terror e sua condição como herdeiro do intervencionismo histórico dos EUA. E é emblemático que essa reflexão crítica seja feita por meio de uma apreciação

revisionista do Super-herói Americano, baluarte do messianismo patriótico incrustado na cultura popular do país.

Evocando as convenções narrativas e os arquétipos cristalizados na mitologia super-heroica – o patrulheiro uniformizado de poderes sobrenaturais, seu mestre, o fiel amigo e o arquiinimigo com dons semelhantes, entre outros –, *Ex Machina* parece postular-se como uma desconstrução desse popular gênero de HQs, ideia que, apesar de não ser inédita – remetendo a uma longa tradição de parábolas políticas como *V de Vingança* (1982-1989) e *Watchmen* (1986-1987) –, concebe aqui um idiossincrático espelho alegórico para refletir questões relacionadas ao contexto pós-11 de Setembro. Além de levantar a problemática da histeria messiânica que acomete a sociedade em tempos de trauma coletivo, deixando-a vulnerável à mitificação midiática de personalidades (lembremos que a Guerra ao Terror rendeu dois mandatos de governador da Califórnia ao *superstar* de cinema Arnold Schwarzenegger), a obra de Vaughan e Harris projeta a crise de liderança dos EUA e a impopularidade da administração Bush, com sua paranoia institucionalizada de vigilância antiterrorista, na figura do prefeito Hundred, cujo maquiavelismo em nome da ambição por poder e controle é justificado para defender o planeta de invasores extradimensionais.

Dessa forma, a obra ratifica a associação genealógica entre o Super-herói Americano e a agenda política dos EUA, efetivando seu exercício desconstrutivo sobre tal arquétipo: além de sugerir que, mesmo se existissem, os superseres seriam falíveis diante

das catástrofes imprevisíveis do mundo real (a intervenção d'A Grande Máquina no 11 de Setembro, afinal, é tardia e salva apenas uma das Torres Gêmeas), *Ex Machina* parece atentar para sua corruptibilidade na arena política, sustentando que tais personagens seriam essencialmente, conforme indicariam as raízes ideológicas do arquétipo original, fervorosos defensores do nacionalismo e da manutenção da supremacia política, militar e econômica de seu país no mundo – passíveis, então, de desvios de conduta na administração pública para manter a nação no topo da ordem mundial.

Se *Captain America: Volume Four* exime o Super-herói Americano de uma alegada desmoralização governamental em prol da sobrevivência do arquétipo no imaginário popular pós-11 de Setembro, *Ex Machina* mergulha A Grande Máquina, típico exemplar do gênero, no jogo político dos poderes instituídos para argumentar que esses vigilantes urbanos nasceram glorificando a mesma sede de influência e dominação que moveria o intervencionismo norte-americano. A metamorfose de um super-herói idealista num governante corrompido, aqui, assume-se como endosso do discurso político que acusa de hipocrisia e demagogia a política externa dos EUA, a qual alega combater o terror internacional quando o próprio país é considerado líder mundial em terrorismo (CHOMSKY, 2011) – lógica que imputa culpabilidade ao governo sobre retaliações que vitimam a população.

Assim, apesar de enfrentar conspirações apocalípticas e criminosos sociopatas, Mitchell Hundred é focado como um herói

que traz em si sua própria desgraça; seu maior antagonista é ele mesmo, atestando a derrota do altruísmo super-heroico pelas concessões do pragmatismo político, a rendição aos ditos males necessários por um suposto bem maior. Já como vice-presidente dos EUA ao final da obra, o personagem admite implicitamente, em monólogo, ter tomado rumos que não apenas alienaram seus grandes amigos, mas perverteram os ideais que tinha quando decidiu tornar-se super-herói. Ele sorri ao ver uma fotografia antiga com os parceiros Kremlin e Bradbury, mas ao seu lado resta-lhe apenas o velho jato propulsor que trajava como A Grande Máquina. Hundred certamente não está arrependido, mas parece aceitar tragicamente sua obsessão por poder e influência – a "maldição" de seu próprio país, como argumenta a obra.

Nesse sentido, o protagonista de *Ex Machina* reflete, em última instância, o ceticismo popular sobre uma mudança de atitude dos EUA em relação ao seu militarismo intervencionista, o qual, segundo Chomsky (2011) e Derrida (apud BORRADORI, 2004), alimentaria o ciclo de repressão e retaliação do qual o terrorismo fundamentalista islâmico faz parte.

Considerações finais

Os dois protagonistas analisados neste artigo são frutos de um período específico na produção de HQs de super-heróis nos EUA. Se a reação inicial dos personagens do gênero ao 11 de Setembro seguiu o discurso oficial, com mensagens patrióticas de

esperança, união e reerguimento moral, além de juras de retaliação que endossaram a nascente Guerra ao Terror, já no ano seguinte ao atentado surgiram HQs que, acompanhando parte da opinião pública norte-americana, ecoavam críticas à administração Bush e aos controversos conflitos no Oriente Médio. As obras aqui estudadas enquadram-se nessa produção, propondo reinterpretações do Super-herói Americano contextualizadas para aquele novo cenário.

Em *Captain America: Volume Four*, o personagem-título absorve o dilema imposto aos super-heróis naquela conjuntura, dividido entre o vínculo umbilical com o Estado e uma recém-adquirida visão de mundo antibelicista, escolhendo dissociar-se das invasões ao Afeganistão e Iraque para propor um novo Super-herói Americano, pós-11 de Setembro, que se identifica mais com um nacionalismo multiétnico pautado pela fé no milagre do Sonho Americano do que com o pragmatismo da agenda externa dos EUA e seus interesses políticos e econômicos.

Ex Machina, por outro lado, explora a decepção popular com a Doutrina Bush para, num exercício desconstrutivo do gênero super-heroico, expor a vocação propagandística da latente expressividade ideológica dos super-heróis como herança potencialmente corruptora para o enaltecido altruísmo humanístico desses personagens. Enquanto o Capitão América pós-11 de Setembro pretende-se como uma revalorização do Super-herói Americano, divorciando-o do poder central para poupá-lo da insatisfação pública com a Guerra ao Terror e da autorrevisão

histórica que o terrorismo islâmico impõe aos EUA, A Grande Máquina é uma desconstrução crítica desse arquétipo, sustentando que suas bases político-ideológicas selariam sua decadência moral ao lado da política intervencionista do país.

Referências

BANDEIRA, D. **O escudo manchado**: um herói em tempo de guerra. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.

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

Captain America, traitor?. Disponível em: <http://www.nationalreview.com/articles/206451/captain-america-traitor/michael-medved>. Acesso em: 19 de outubro de 2014.

CHOMSKY, N. **11 de setembro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

GAUDÊNCIO, P. Elementar, meu caro Freud. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

HOWE, S. **Marvel comics**: a história secreta. São Paulo: Leya, 2013.

LUND, M. American golem: reading America through super-new dealers and the "melting pot". In: PUSTZ, Matthew. (Org.). **Comic books and American cultural history**: an anthology. Nova York: Continuum, 2012.

RIEBER, J. N.; AUSTEN; C.; HAIRSINE; T.; LEE, J. **Captain america**: the extremists (n. 2). New York: Marvel Comics, 2003.

RIEBER, J. N.; AUSTEN, C.; LEE, J. **Captain america**: ice (n. 3). New York: Marvel Comics, 2003.

RIEBER, J. N.; CASSADAY, J. **Captain america**: the new deal (n. 1). New York: Marvel Comics, 2003.

SOARES, J. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro de (Org.). **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

STRACZYNSKI, J. M.; ROMITA Jr., J. **Homem-Aranha especial**. Barueri: Panini Brasil, 2002.

VAUGHAN, B. K.; HARRIS, T. **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.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

Quadrinhos e Sociologia
Um debate viável e necessário na obra acadêmica "Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando", de Nildo Viana

Oscar William Simões Costa

Quem tem participado atualmente de eventos envolvendo temáticas de Histórias em Quadrinhos (doravante HQs) e afins no Brasil, seja como produtor, consumidor, ouvinte ou pesquisador de artes sequenciais, tem acompanhado em algum momento discussões sobre a profusão de reedições e novas publicações de livros (incluindo o formato ebooks), advindas de estudos acadêmicos sobre o assunto.

Embora bem-vindas as publicações neste contexto, alguns campos acadêmicos ao que parece, tem se destacado mais do que outros quanto ao fomento de trabalhos acadêmicos (e respectivas publicações) envolvendo HQs. Lacunas científicas que não passam despercebidas nas discussões do Prof.

Nildo Viana, Sociólogo e Filosofo, Doutor em Sociologia, docente da Universidade Federal de Goiás (UFG), onde, segundo ele, o campo das Ciências Sociais em especial tem ainda poucos trabalhos nestas temáticas quando comparado a outros espaços de debates acadêmicos.

Com esta perspectiva inicial, o Prof. Nildo, com vasta gama de produção acadêmica e publicações no contexto da Sociologia, incluindo HQs e Cinema, apresenta nesta obra, *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando*, não apenas uma interessante pesquisa envolvendo HQs e Sociologia, mas também uma importante discussão sobre a aproximação entre HQs e Ciências Sociais, fazendo compreender que as HQs enquanto permeadas por aspectos de ordem política e social, se entrelaçam aos debates de cunho teóricos metodológicos pertinentes aos estudos deste campo.

O livro de 170 páginas pode ser dividido em nove partes, destas o Prof. Nildo Viana dedica duas a uma discussão pontual sobre Quadrinhos e Sociologia, fazendo reflexões sobre as HQs neste campo, bem como explorando possibilidades teóricas para análise de obras neste contexto, a exemplo da dialética. As demais partes, não menos importantes, compõem o corpo da pesquisa tema da obra, incluindo, a introdução e as conclusões (com referências).

Partindo destas informações, destaco dois aspectos que considero relevantes para o estudo acadêmico de HQs em especial no campo das Ciências Sociais, a partir desta obra:

Primeiramente é uma obra bastante atual, com publicação no ano de 2013, representando para o atual circulo virtuoso das Histórias em Quadrinhos no Brasil uma oxigenação nos debates acadêmicos sobre HQs, em especial para o campo das Ciências Sociais, considerando não apenas o fato destas referências nacionais com aproximações de Ciências Sociais e HQs em contexto acadêmico ainda serem raras (embora este cenário esteja mudando), mas também a constatação de que algumas destas obras tidas como "clássicas" nestas mesmas aproximações, estarem, embora reeditadas, conceitualmente desatualizadas (quando não anacrônicas), tendo entre 20, 30 ou mais anos de publicação, considerando quando originalmente publicadas.

Outro aspecto bastante relevante é o conteúdo da pesquisa apresentada na obra em si, onde o Prof. Nildo Viana, ao explorar o universo "ficcional" do personagem conhecido no Brasil como "Ferdinando" (*Li'l Abner* no original) de Al Capp, pseudônimo do cartunista, escritor e conferencista norte-americano Alfred Gerald Chaplin, que satiriza as "famílias caipiras" americanas, apresenta diversas observações, caminhos e uma abordagem teórica metodológica cujo percurso não apenas enriquece o debate sobre o uso acadêmico das HQs, mas também de sua aproximação enquanto recurso de pesquisa nas Ciências Sociais, em especial da Sociologia.

Para a construção dessas ideias o Prof. Nildo Viana escreve de forma clara, desenvolvendo seus textos e argumentos em uma linguagem científica agradável, sem prejudicar a seriedade

das temáticas envolvidas, nem tornando a obra densa do ponto vista textual (como é muito comum no meio acadêmico sobre estas temáticas), deixando a leitura palatável para o entendimento dos objetivos propostos para leitores/pesquisadores.

Por fim, a obra *Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando* dentre muitos outros aspectos não citados, não apenas se constitui de um relevante debate acadêmico de cunho sociológico que faz uso de HQs, mas também, vem se somar às atuais referências acadêmicas nacionais nos estudos acadêmicos de HQs, ampliando esses debates e o consequente número de publicações com estas temáticas, diminuindo gradativamente qualquer possível escassez destes estudos no campo das Ciências Sociais. Ao aproximar HQs e Sociedade, esta obra torna não apenas este debate viável, mas, por que não dizer, necessário.

Quadrinhos e crítica social: o universo ficcional de Ferdinando
Nildo Viana
Coleção Invenção e crítica. Rio de Janeiro: Editora Beco do Azougue, 2013, 170p.

Oscar William Simões Costa, 42, nasceu em Campina Grande, Paraíba. Artista Visual, Ativista Cultural, Quadrinista e Pesquisador Acadêmico na linha de Pesquisa de Política e Mídia, Especialista em Política e Gestão com ênfase em Democracia e Sociedade (UFCG), Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: oscar.william@gmail.com

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) Entram 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!
N. 9. Paraíba, dezembro de 2015
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.

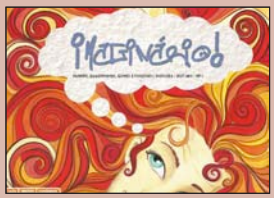
Colaboram nesta edição:
Ana Paula Ferro, Dandara Palankof e Cruz, Havane Melo, Iêda Lima Santos, José Luiz dos Santos, Júnior Pinheiro, Oscar William Simões Costa, Roberto Elísio dos Santos, Selma Regina Nunes Oliveira, Victor Souza Pinheiro, William de Lima Busanello

Editor/editoração - Henrique Magalhães
Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza, Dandara Palankof, H. Magalhães, Marcelo Soares e Paloma Diniz
Capa - 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.

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

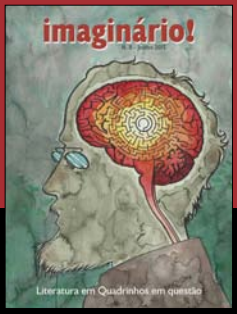
N. 3 - dezembro 2012

N. 4 - junho 2013

N. 5 - dezembro 2013

N. 6 - junho 2014

N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015

Edições eletrônicas gratuitas no site da editora

www.marcadefantasia.com