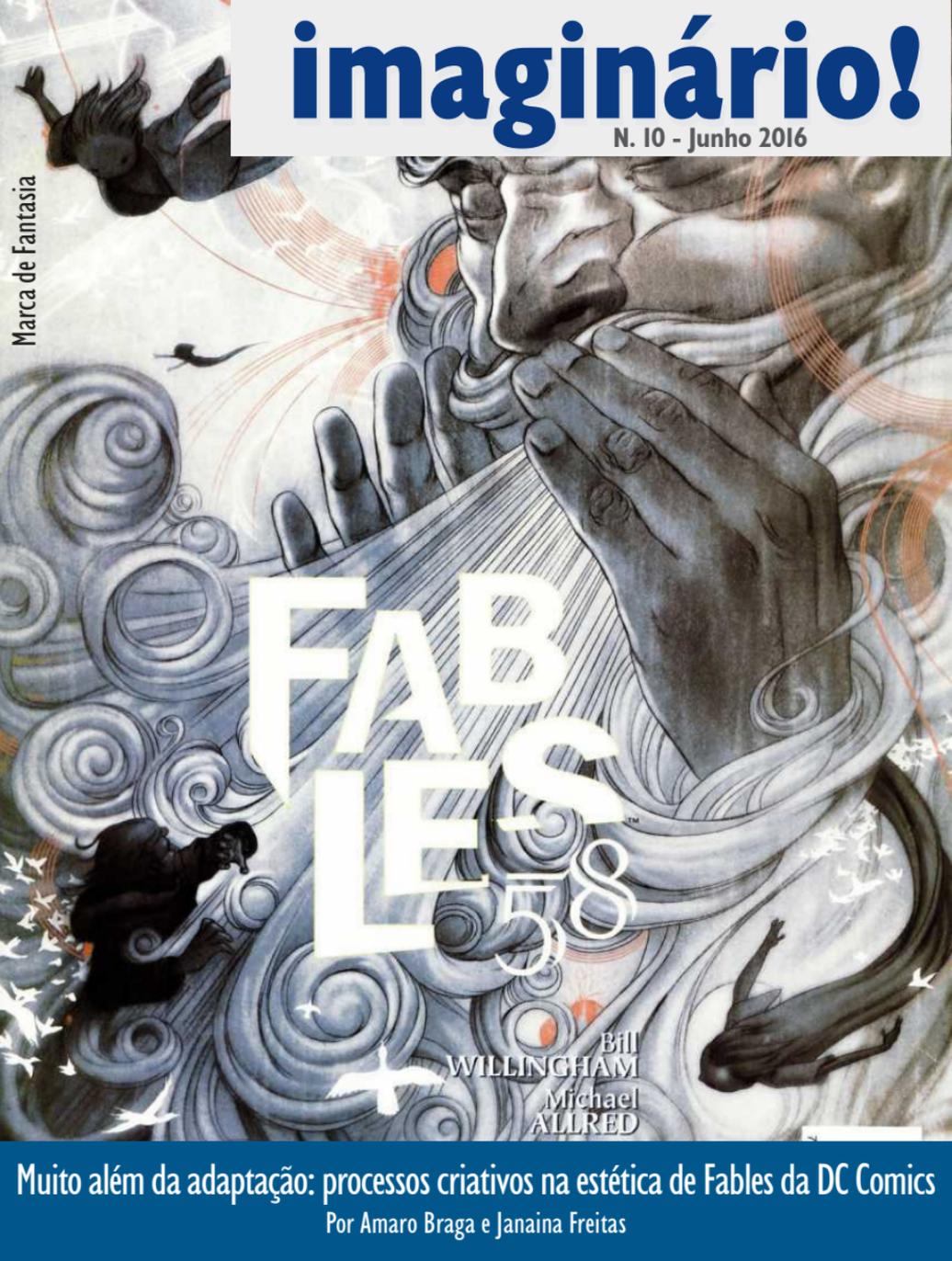


imaginário!

N. 10 - Junho 2016

Marca de Fantasia



FABLES

58

Bill
WILLINGHAM

Michael
ALLRED

Muito além da adaptação: processos criativos na estética de Fables da DC Comics

Por Amaro Braga e Janaina Freitas



Imaginário!

N. 10. Paraíba, junho de 2016

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

marcadedfantasia@gmail.com

www.marcadedfantasia.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

Colaboram nesta edição:

Amaro Xavier Braga Júnior, Ana Paula Rodrigues Ferro, Ednelson João Ramos e Silva Júnior, Francisco Ednardo Pinho dos Santos, Gabriela Gelain, Gazy Andraus, Gustavo Henrique de Souza Leão, Janaina Freitas Silva de Araújo, Jozefh Fernando Soares Queiroz, Karen Luiza Ferreira da Silva Tenório, Marcelo Bolshaw Gomes, Paulo Ricardo de Oliveira, Valéria Yida.

As colaborações em textos, ilustrações e quadrinhos são propriedade e responsabilidade dos autores.

Editor/editoração - Henrique Magalhães

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,

Dandara Palankof, H. Magalhães, Marcelo Soares e Paloma Diniz

Capa - H. Magalhães sobre reprodução da capa de Fables/DC Comics

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

Sumário

- 5 Reafirmando o/a Imaginário!
Editorial
- 8 Muito além da adaptação: processos criativos na estética de Fables da DC Comics
Amaro Xavier Braga Júnior
Janaina Freitas Silva de Araújo
- 39 A matéria fantástica do sonho: Shakespeare e os limites da arte na obra de Neil Gaiman
Gustavo Henrique de Souza Leão
- 58 A cidade de Gotham na novela gráfica Batman: Ano Um
Valéria Yida
- 75 Sob máscaras e fantasia: dupla identidade e segredos nas histórias em quadrinhos de super-heróis
Paulo Ricardo de Oliveira
- 96 O narrador nos quadrinhos: apontamentos para tipologia e periodização
Francisco Ednardo Pinho dos Santos
- 120 Traços mortos-vivos: o tratamento dos zumbis em Manga of the Dead
Ednelson João Ramos e Silva Júnior
Karen Luiza Ferreira da Silva
Prof. Me. Jozefh Fernando Soares Queiroz

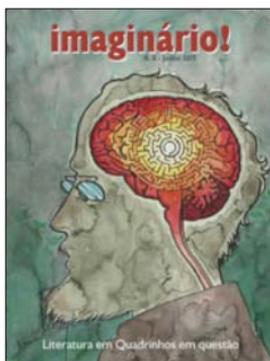


- 142 I Love Castle: quando a narrativa estuda a narrativa
Marcelo Bolshaw Gomes
- 169 Zineiros da cena punk/hardcore:
capital subcultural, classe social e consumo
Gabriela Gelain
- 201 Resenha: A linguagem dos quadrinhos:
definições, elementos e gêneros
Ana Paula Rodrigues Ferro
- 209 Resenha: Uivo: chamado à alcateia humana!
Gazy Andraus
- 216 Imaginário! Normas de publicação

Reafirmando o/a Imaginário!

O fluxo semestral de artigos recebidos para publicação na revista *Imaginário!* tem sido muito bom, bem como a qualidade dos trabalhos produzidos por pesquisadores de todo o país voltados aos quadrinhos, artes visuais e outras manifestações da Cultura Pop. Isto, é claro, é uma honra para nós, que produzimos a revista conjuntamente com o grupo de pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB. É uma demonstração, também, de que estamos acertando no objetivo de divulgação das pesquisas sobre nosso objeto de estudo com empenho e criatividade.

Como suporte digital, poderíamos fazer uma revista que publicasse todos os textos recebidos e confirmados por nosso conselho editorial, mas isso resultaria em um arquivo demasiado grande. Preferimos trabalhar com uma revista enxuta, compacta,



Capas de edições anteriores, por Paloma Diniz

que facilite a leitura e priorize a diversidade temática. Outra decisão é de garantir que a publicação abra espaço a diversos níveis acadêmicos, desde trabalhos de iniciação científica da Graduação a artigos produzidos por Professores Doutores atuantes na Pós-Graduação. A edição de trabalhos dos iniciantes - sem abrir mão da qualidade dos textos - significa o incentivo à entrada no desafiador e fascinante universo da pesquisa acadêmica.

Por esses traços, nem todos os trabalhos enviados são publicados imediatamente, mas poderão entrar nas edições vindouras, ficando arquivadas para nova seleção. Alguns estarão sujeitos a revisão com o objetivo de se aproveitar ao máximo os artigos enviados. Conjuntamente estamos construindo nosso/a Imaginário!

Henrique Magalhães

Muito além da adaptação: processos criativos na estética de Fables da DC Comics

Amaro Xavier Braga Júnior
Janaina Freitas Silva de Araújo

Resumo: O trabalho parte da análise da HQ *Fábulas (Fables)*, publicada pela DC Comics, a partir do engendramento lógico da semiótica Peirceana na análise da composição dos desenhos, enquadramentos e concepções visuais das personagens, aliado à noção de intertextualidade. A partir de amostragem intencional se desenvolveu a análise semiótica e sua correlação com o processo de readaptação dos contos em ficções quadrinizadas. Investiga a associação entre os textos originais das fábulas e contos infantis e suas versões quadrinizadas quanto ao seu nível de integridade e variação criativa, inclusive em referência às questões de ordem imagética como os desenhos das cenas, capas e personagens, seus efeitos de cores sobre traçados de preenchimento e composição. Os resultados levam à conclusão que o processo de adaptação usado em *Fables* perpassa um momento de recriação artística de modo a remeter ao material original sem a preocupação de fidelizá-lo pela reprodução, mas pela verossimilhança argutivo-simbólica.

Palavras-chave: Fábulas; Quadrinhos; Intertextualidade; Recursos Visuais.

Amaro Xavier Braga Júnior é Graduado, Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE). Especialista em História da Arte (UFRPE) e Artes Visuais (SENAC). Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da UFAL. amaro@ics.ufal.br, <http://axbraga.blogspot.com.br>

Janaina Freitas Silva de Araújo é licenciada em Biologia e graduanda em Design (UFAL). Especialista em Docência do Ensino Superior (CESMAC). jana.f.araujo@gmail.com

Abstract: This work analyzes the comic book *Fables*, published by DC Comics, from the logical engendering of Peircean semiotics in the analysis of the composition of the drawings, frames and visual designs of the characters, coupled with the notion of intertextuality. From intentional sampling developed semiotic analysis and its correlation with the process of readaptation of the tales in comic fictions. Investigates the association between the original texts of fables and fairy tales and their comic versions as to their level of integrity and creative variation, including reference to the imagistic order issues such as drawings of scenes, cases and characters, their color effects on strokes fill and composition. The results lead to the conclusion that the adjustment process used in *Fables* runs through a moment of artistic recreation to refer to the original material without the worry of loyalty it for reproduction but by arguitivo-symbolic verisimilitude.

Keywords: *Fables*; Comics; intertextuality; Visuals Resources.

Introdução: considerações teóricas e metodológicas

Os resultados que apresentamos a seguir são decorrentes da análise da série em quadrinhos *Fábulas (Fables)* publicada pela editora DC Comics/Panini, contendo centenas de edições. Antes dos esclarecimentos metodológicos utilizados neste trabalho, é preciso mencionar que nosso objetivo foi identificar os processos criativos que aparecem na revista que ambientam uma nova concepção sobre o termo “adaptação”.

Havia uma incerteza quanto à natureza da saga *Fables*: foi uma adaptação das fábulas para os quadrinhos ou foi uma HQ de aventura inspirada em fábulas conhecidas? Este questionamento foi importante para guiar os parâmetros de uso dos termos.

Quando nos deparamos com este tipo de produção nos quadrinhos é certo usar o termo “adaptação”? Ou seria mais apropriado usar outros termos conforme sua natureza estética é conhecida? Inclusive, entre as produções atuais é possível encontrar níveis diferentes de versões de HQ inspiradas em outras mídias e, às vezes, em outros quadrinhos. Como *Spin-offs* ou *Gaidens*:

Os *Spin-Offs* são produtos derivados. É uma expressão inglesa que foi aplicada ao mundo dos negócios, migrou para a informática e passou a ser utilizada no mundo dos mangás e animês como um indicativo de produtos, deste segmento, feitos a partir de outros, geralmente, de sucesso. O *Spin-off* é, portanto, um produto auto declaradamente fruto de uma intertextualidade.

Os *Gaidens* são formas de narrativa japonesa muito semelhante aos contos que apresentam uma história já conhecida através de flashback ou da visão de outro personagem ou uma situação alternativa, em relação à história original (BRAGA JR; PETROVANA, 2014, p. 64).

Estes termos se relacionam a uma gama complexa de produções que ambientam diferentes níveis de apropriação de linguagem, estética e enredo que muito vem influenciando a produção dos quadrinhos e despertando nosso interesse, haja vista nosso investimento na compreensão de outros segmentos, como os mangás nacionais (BRAGA JR, 2011) e os mangás contemporâneos (BRAGA JR; PETROVANA, 2014). Assim, perceber como estas apropriações ocorrem nos comics e ambientam uma gama ampla de processos pelo quais os quadrinhos se estruturam e se inspiram.

Obviamente esta inspiração é decorrente dos “elementos que

estão presentes entre as obras e que dialogam entre si. Não são propriamente exemplificações de igualdade, mas similitude” (BRAGA JR; PETROVANA, 2014). São fenômenos relacionados à intertextualidade e interdiscursividade, enfim, na relação entre textos¹.

Com base nestas premissas, nos aliamos ao engendramento lógico da semiótica Peirceana na análise da composição dos desenhos, enquadramentos e concepções visuais das personagens. Um das primeiras máximas defendidas por Peirce (1972) é que uma ciência que se dedique a analisar ou identificar os sentidos de uma imagem (ou linguagem) deve se guiar pelo falibilismo, haja vista, uma das características mais complexas dos signos: eles estão em constante processo de mudança, demandando, um processo contínuo de interpretação. Os signos variam, então, conforme seu suporte (ou sua fonte emissora). Há uma dimensão material que interfere na constituição da linguagem dos signos. Não há, portanto, a possibilidade de se desenvolver uma teoria absoluta sobre os significados dos signos (já que eles variam conforme seu suporte), mas, defendeu Peirce, há a possibilidade de uma teoria geral destes signos (que é a semiótica). Utilizamos os princípios da semiótica criando similaridades entre a forma das imagens e seus sentidos, em uma correlação triangular, com os mitos e fábulas originais ou outros produtos correlatos (como as ilustrações “originais” destas fábulas), buscando associações e congruências.

Da mesma forma, também seguimos de perto os parâmetros sugeridos por Donis A. Dondis (1991) na sintaxe da linguagem visual, verificando posicionamentos, organizações e uma diver-

1. Para aprofundar estas noções: Cf. Gouveia (2007), Kristeva (1974) e Zani (2003).

sidade de elementos de composição das imagens nas páginas em quadrinhos.

Não houve uma preocupação de identificar tensão entre recriação x fidelidade, mas buscar identificar as estratégias de criação da adaptação. Seguimos aqui o que Juliana de Fátima chama de “Perspectiva Poética de Negociação” (SILVA, 2010) para referir-se ao entendimento conceitual e metodológico do processo de adaptação como uma poética de negociação de “manutenção” e/ou “transformação” de elementos e aspectos narrativos e recursos poéticos imageticamente constituídos. Trata-se de uma busca pelos elementos de remitência. Isto é, não se trata de se guiar pela ideia de que a adaptação tem que ser fiel ou pensar na adaptação sempre como um novo texto, recriado, mas enxergar os processos de cessão parcial que acometem o processo criativo, seja se aproximando do original seja modificando-o conforme as necessidades dos autores.

Retiramos uma amostragem intencional entre as centenas de edições da série, tendo em vista sua grande extensão (mais de 141 números) por onde se desenvolveu a análise semiótica e sua correlação com o processo de readaptação dos contos em ficções quadrinizadas.

Uma primeira preocupação foi investigar a associação entre os textos originais das fábulas e contos infantis e suas versões quadrinizadas quanto ao seu nível de integridade e variação criativa, inclusive em referência às questões de ordem imagética como os desenhos das cenas, capas e personagens, seus efeitos de cores sobre traçados de preenchimento e composição de cada revista, identificando os momentos onde a concepção visual está

apoiando algum elemento formal do texto, enfatizando as elipses e continuidades entre um gênero e outro e os prováveis esquemas utilizados pela equipe de criação na concepção do material e os escapes relativos às histórias em quadrinhos. O segundo momento é derivado de uma preocupação estética, onde as concepções criativas das imagens foram analisadas e associadas aos elementos literários em torno da organização visual, das cores e demais elementos da linguagem dos quadrinhos como tipo de quadro, recorte, calha, entre outros.

1. Abrindo o livro das fábulas e vendo através do espelho

A história de *Fábulas* se trata de um aglomerado de contos de fadas, unindo parte de suas peculiaridades com uma abordagem mais “adulta”. Na verdade trata-se de uma retomada de sua essência original, com forte apelo sexual, violento e educativo, antes da reforma implementada pelos narradores do séc. XIX e pela cinematografia de Disney.

Fables consiste em uma *Historia em Quadrinhos* seriada, criada por Bill Willingham, publicado pelo selo Vertigo (de quadrinhos adultos) da DC Comics a partir de 2002. O enredo consiste no seguinte: após o mundo originalmente criado para as personagens de contos de fadas ser atacado por um inimigo anteriormente tratado como uma incógnita² e chamado de “adversário”, as personagens de contos de fadas fogem para o mundo dos mundanos, os humanos que leem e alimentam suas histórias,

2. Já na 9ª edição é possível reconhecê-lo como o senhor Gepetto, do conto de Pinocchio, o garoto cujo nariz crescia todas as vezes que mentia.

onde a crença infantil e inocente nas personagens de contos de fadas dá poder à existência das fábulas e logo são criadas: a “Cidade das Fábulas” (*Flabetown*), onde vivem as fábulas que têm aspecto humanoide; e “a Fazenda” (*The Farm*), para onde são enviadas as fábulas que escaparam da retaliação no mundo de contos de fadas, mas que possuem forma de animais. Ambas as comunidades estão localizadas em Nova Iorque. Não há personagem principal, pois o foco dos enredos são como os estereótipos são retratados em situações adversas.

Ao iniciar a análise da revista, uma das primeiras coisas interessantes é o título da série *Fábulas (Fables)*. Diferente de outras publicações seriadas, há uma mudança na logotipia da revista conforme os números se publicam. Muitas vezes é misturado na imagem da capa ou segue com um corte inferior como se houvesse algo invisível por cima da palavra do título. Em outros casos, a capa possui as letras espalhadas assim como presas em marcações circulares (Fig. 1). Como James Jean e João Ruas são os responsáveis pelas artes das capas, o traçado delas é semelhante, assim como a escolha das cores, seguindo uma transição de tons frios com alguns detalhes vibrantes para elementos de destaque, assim como marcas de uma pintura mais suave, os tons homogêneos e próximos contrastando com suas cores complementares e análogas.

As cores usadas na arte final da revista, das capas ao miolo,



Fig. 1 – Neste conjunto nos deparamos com um compêndio de logos diferenciados que o título da revista assumiu ao longo das edições

exercem um fator importante no conjunto da obra criando vínculos de sintonia narrativa. Isto é, criando ambientações temáticas conforme o conjunto de cores. Há uma combinação entre cores homólogas (amarelo e azul com as narrativas da Rainha da Neve, por exemplo) e análogas (rosa e azul nos quadros com a personagem Chapeuzinho Vermelho).

Os desenhos dos quadrinhos estão dispostos em quadros de

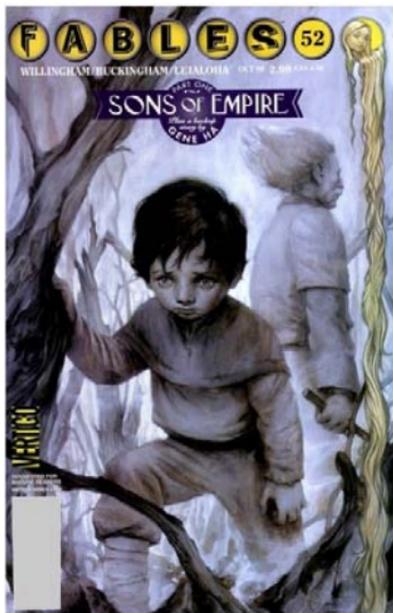


Fig. 2 - Capa do capítulo 52 de *Fábulas – Parte Um dos Filhos do Império*. A paleta de cores sempre mais fria para fazer menção ao inverno e a Rainha Gelada, temas desta edição



Fig. 3 - Capa do capítulo 58 de *Fábulas – Imagem que mostra o vento do Norte em destaque e alguns detalhes em contorno com a cor laranja (complementar do azul)*

narrativa linear, sem muitas angulações dinâmicas, mas grandes mudanças de paletas de cores. Entretanto, é possível perceber que quando há personagens retratados como malvados, estes são vistos por um ângulo diferente e inusitado, inclinado ou com sombras, recursos plásticos que impregnam a imagem de sentido subjetivo.

I. I. Paralelos entre as Fábulas Originais e suas versões Quadrinizadas

A. Branca de Neve e Vermelha Rosa

No conto original dos irmãos Grimm, Branca de Neve e Vermelha Rosa são irmãs. Entretanto, só a história de Branca de Neve se tornou uma fábula de fato reconhecida após a obra cinematográfica de *Walt Disney*, e Vermelha Rosa foi relegada ao esquecimento. Segundo o conto original dos irmãos Grimm, temos a narrativa sobre uma mulher viúva que possuía duas filhas, Vermelha Rosa e Branca de Neve. Todas as três eram bastante unidas e dividiam tudo entre si, jurando jamais se separar enquanto vivessem.

As duas meninas gostavam tanto uma da outra que quando elas andavam pelas ruas, elas sempre seguravam uma na mão da outra, e quando Branca de Neve dizia, “Jamais nos separaremos um dia”, Rosa Vermelha respondia, “Jamais, enquanto vivermos”, e a mãe delas completou, “O que uma tinha, fazia questão de dividir com a outra” (BRANCA..., 2014, [s. p.]).

As duas se tornaram princesas ao ajudarem um príncipe que havia se encontrado em apuros após sofrer feitiços de um duende. As irmãs ajudam o príncipe com o problema do duende e ele as reconhece, casando então com Branca de Neve e seu irmão com Vermelha Rosa. Em *Fábulas*, Vermelha Rosa e Branca de Neve vivem um dilema em muitos de seus encontros, visto que

Vermelha Rosa se mostra ressentida pelo fato de Branca de Neve ter ficado famosa e tê-la deixado para trás.



Fig. 4 - Capa do capítulo 59 de *Fábulas* – Imagem das duas irmãs do conto original dos Irmãos Grimm – Branca de Neve e Vermelha Rosa



Fig. 5 - Imagem original do conto dos irmãos Grimm, apresentando a imagem de Branca de Neve com sua irmã, Vermelha Rosa

B. As quatro pragas e associação bíblica

Em *Fables* o plano dos antagonistas sobre o mundo dos humanos, ou *mundanos* como são chamados por eles, é destruir a existência destes utilizando de uma sequência de ataques semelhante ao que é narrado nas passagens do Apocalipse na *Bíblia* cristã. Assim são utilizadas quatro pragas: *A peste* – através de

feiticeiros, os antagonistas planejam invadir o mundo dos humanos e utilizar da liberação das doenças mais virulentas, causando uma guerra biológica; *O fogo* – dragões da terra das fábulas seriam soltos e queimariam o mundo dos humanos durante um longo período, tal como diabretes que seriam implantados durante a fase da Peste, criaturas de fogo e fúria, destruindo tudo em seu caminho; *O inverno* – sem tempo para se recuperar, a Rainha Gelada planeja ir até o mundo dos humanos e congelá-lo por inteiro; e, *A fome* – após o longo período de ataques, os humanos sofreriam com a falta de campos e abrigos. Sem uma sociedade que os sustente, eles perderiam o rumo, atacando uns aos outros apenas para saciar necessidades básicas.

As cores e a simbologia utilizadas nos quadrinhos também estão associadas como uma adaptação moderna de um evento previsto em um livro religioso (Fig.6). O Preto é muito presente nos primeiros quadros da utilização da etapa da peste. Seu contraste é muito utilizado com o roxo. Segundo a cor preta do cavaleiro do Apocalipse, o significado da mesma está associado à obscuridade, à peste e à maldição. Em seguida, temos o ataque dos dragões em páginas onde a predominância é de tons avermelhados. O mesmo tom é descrito como a cor do cavalo da guerra em que sua associação simbólica é ao sangue e assassinato. No ataque da Rainha Gelada, a cor predominante é branca, mesma cor do cavalo que conquista e anuncia o principal antagonista no livro religioso, a vinda do anticristo. A Rainha Gelada é uma das principais antagonistas de *Fables* e também a mentora do plano das quatro pragas. Por fim, a etapa da fome é marcada por cores próximas de verde-água ou baio, caracterizando o corpo em de-

composição, e morte.

Outra simbologia presente em *Fábulas* é a ideia de a Rainha Gelada guardar diabretes em pequenos jarros que serão trazidos com a peste, soltos no mundo dos humanos após o período da guerra biológica. Sendo a jarra um dos itens que apresentam o cavaleiro da Peste na *Bíblia* ou uma referência à urna/caixa de Pandora, também simbolizando as mazelas da humanidade.

C. As fábulas animais e os contos de Esopo



Fig. 6 – Cenas recortadas das páginas com esquemas de cores associadas às quatro pragas de *Fables*

Esopo foi um escritor de fábulas que ficou famoso pelo uso de animais falantes em seus escritos. A grande maioria de seus contos era de animais que conviviam em grupos semelhantes às sociedades de seres humanos. Em *Fables* também existem fábulas que são animais falantes, estas vivem uma espécie de exílio chamado *A Fazenda*. Lá as fábulas animais ficam em meio ao campo longe dos olhos dos humanos com a desculpa que sua convivência aberta chocaria os seres humanos que não estão acostumados a encontrar criaturas falantes. Peter, a lebre, é uma dessas criaturas. Em uma das revistas, ele é perseguido para a diversão dos filhotes do Lobo Mau. No conto original de Esopo, a lebre é uma criatura convencida que sempre está tentando mostrar que o mais rápido. Assim como mostra o conto da *Tartaruga e a Lebre*:

Olá! camarada, disse-lhe a lebre, não te canses assim! que galope é esse? Olha que eu vou dormir um pouquinho. E se bem o disse, melhor o fez; para escarnecer da tartaruga, deitou-se, e fingiu dormir, dizendo: Sempre hei de chegar a tempo. De súbito olha; já era tarde; a tartaruga estava na meta, e vencedora lhe retribuía os seus chascos: Que vergonha! uma tartaruga venceu em ligeireza a uma lebre! (A LEBRE..., 2014, [s. p.]).

O conto da Lebre possui como moralidade a mensagem de que não vale a pena correr, devendo-se cumprir segundo o tempo e não se distrair pelo caminho. A mesma fábula aparecendo justamente em um período do arco de *Fables* em que os prota-

gonistas estão aproveitando suas vidas e famílias no mundo dos humanos enquanto os antagonistas planejam o ataque.

D. João e Maria (Hansel e Gretel)

Hansel, em *Fábulas*, já é um homem adulto, conhecido pela alcunha de “João, Inquisidor”, ele se tornou um antagonista por sua obsessão em caçar bruxas. Após matar a bruxa no fogo com a ajuda de sua irmã, Gretel, o garotinho cresceu desejando acabar com todas elas. Gretel, porém, acabou descobrindo que a bruxa que ela e o irmão tinham atirado ao fogo havia escapado e, mais adulta, resolve ajudar a pobre senhora que ainda estava carente de seus poderes e que não desejava mais machucar ninguém.

No conto original dos irmãos Grimm, Hansel e Gretel são abandonados pelos pais devido à pobreza e a fome pela qual sua família estava passando. Duas crianças sozinhas no meio da floresta foram abandonadas para morrer pelos próprios pais. Há a quebra de um tabu (o cuidado inerente à filiação familiar) no mito:

... — O que será de nós? Como iremos alimentar nossas pobres crianças, quando não tivermos mais nada para comer, nem para nós mesmos?

— Eu te direi como, meu marido, disse a mulher, — Amanhã de manhã bem cedo, nós iremos levar as crianças para a floresta onde ela é mais densa, lá iremos acender uma fogueira para elas e daremos um pedaço de pão ou mais a elas, e depois iremos para o nosso trabalho e as deixaremos a sós... (JOÃO..., 2014, [s.p.]).

Em *Fábulas*, a quebra do tabu é reinterpretada não pelos pais,

mas pelos irmãos, que também desrespeitam o tabu da filiação ao cometerem fratricídio. Hansel assassina sua irmã Gretel por não aceitar que a mesma compactue com a bruxa que tentara matá-los no passado quando eram crianças. Hansel é apresentado como um homem devoto, religioso e que não acredita no arrependimento dos outros, apenas na expiação e perdão através da morte.

E. Branca de Neve e Lobo Mau: a bela e a fera revisitados

Em *Fábulas*, a Branca de Neve e o Lobo Mau formam um casal de protagonistas. Segundo a simbologia também presente no conto original da Bela e a Fera, a Besta e sua eventual transformação representam o medo e a confusão sexual evoluindo para a maturidade. A rosa dada pelo pai a Bela é um símbolo de virgindade e da aceitação do pai ao crescimento e amadurecimento da Bela, que já estava ficando adulta.

Branca de Neve em seu conto original com Vermelha Rosa também cresce cultivando uma rosa branca. Entretanto, Branca de Neve é uma mulher adulta em *Fábulas*, representando a força feminina após suas decepções com o Príncipe Encantado e sua aceitação perante os defeitos do Lobo Mau, fábula que fora forçada a ajudar quando viviam em suas Terras Natais para que o mesmo pudesse auxiliar outras fábulas a escaparem dos ataques do Império.



Fig. 7 - Ilustrações do conto original da Bela e a Fera. Fonte: <http://misteriosfantasticos.blogspot.com.br/2011/08/bela-e-fera.html>



Fig. 8 - Cena do Lobo com Branca de Neve, retomando o mito da Bela e a Fera. Fonte: <http://static.comicvine.com/uploads/original/1/15776/2911516-wolf46.jpg>

F. A Princesa e o Sapo: antropomorfismo

Originalmente, a Princesa e o Sapo era um conto em que uma princesa caçula de aparência radiante muitas vezes comparada ao sol, se encontra em apuros e é auxiliada por um sapo falante. A princesa que prometeu gratidão eterna ao sapo se vê em uma situação complicada assim que necessita servir ao sapo que a salvou. A criatura falante é tratada com repulsa em seguida pela princesa até ser beijado por ela e se transformar em um príncipe:

— Ah!, seu esborrifador d'água, és tu então? Disse ela,

— estou chorando por causa da minha bola de ouro que caiu no poço.

— Fique calma, e não chore mais, respondeu o sapo, Eu posso te ajudar, mas o que me darias em troca se eu trouxesse de volta o teu brinquedo?

— Qualquer coisa que desejares, querido sapo, disse ela, — minhas roupas, minhas pérolas e jóias, e até mesmo a coroa de ouro que eu estou usando... (CONTOS..., 2014, [s.p.])

Algumas criaturas em *Fables* passam pela transformação do animal para o humano, mas o príncipe sapo (faxineiro da Cidade das Fábulas, conhecido como Ambrose) é constantemente transformado em sapo devido à morte de sua princesa com o ataque dos antagonistas do Império às Terras Natas. Assim como a princesa que beijou o sapo possuía várias irmãs, há um conto extra com o porco espinho falante que encontra uma camponesa loira, a mesma que a criatura ludibria com a história de ser um príncipe, como o sapo para ganhar um beijo da mulher. Segundo a moralidade do conto original da Princesa e o Sapo, as pessoas não devem ser guiadas pela aparência dos outros para um julgamento, porém, em *Fábulas*, a moralidade se mostra em contraste a esta, demonstrando que em certos casos, as coisas são exatamente como são.



Fig. 9 - Ilustração original do conto da Princesa e o Sapo de Walter Crane (1845-1915). Fonte: http://pt.wikisource.org/wiki/Contos_de_Grimm/O_pr%C3%ADncipe_sapo



Fig. 10 - Página do Conto Extra dentro do volume 9 de *Fábulas* – Torta para o porco-espinho. Cena em que um porco espinho falante tenta ganhar um beijo da jovem camponesa em troca de transformá-la em princesa

G. Os Contos Extras do volume 9 de *Fábulas*

A revista chegou a fazer uma pesquisa com os leitores, através da sessão de cartas, e elegeu as perguntas mais frequentes do público e as respondeu com pequenas histórias em quadrinhos ilustradas por diferentes artistas. Nestas sessões, chamadas de “Contos Extras”, há uma quebra dos padrões gerais da construção da diagramação segundo a linha cronológica principal da história, obviamente, em decorrência da participação de desenhistas convidados especialmente para os “Contos Extras”.

Os desenhos das cenas e personagens são feitos na maioria

das histórias deste volume com efeitos de cores sobre traçados de preenchimento monocromático. Assim como é comum, nos requadros diagramados em algumas das páginas, um vazamento de informações ilustradas como referência ao momento em questão do quadrinho. O que chama a atenção é a riqueza e a diversidade de efeitos plásticos destas histórias. Em alguns dos quadros há a apresentação de palavras soltas em algo semelhante a pergaminho pela cor apresentada e nos quadros e em outros, uma apresentação com neve para os relatos da Rainha da Neve.

O primeiro conto extra, “Torta para o porco-espinho”, é composto de um traço com linha clara, mais colorida, mantendo a suavidade dos cabelos loiros da personagem. Além de serem empregadas técnicas de desfocagem da imagem em primeiro plano para destacar conversas em segundo plano.

No conto de “Thorne, um espinho no pé?”, os balões usados para poder narrar a situação da personagem são apresentados como um pedaço de caderno amarelado recortado. A fonte é azulada com linhas azuladas abaixo, semelhantes a linhas de guia para anotações. O uso de pequenos vazamentos de imagens se faz presente nos primeiros quadros, porém a inclinação e mudança de ângulos dinamizam a visão do leitor perante um passeio simples da protagonista ao parque.

Em “O lar de um homem é seu castelo”, há a supressão de calhas pela superposição de quadros, assim como são utilizados enquadramentos arredondados, semelhante ao uso de “lunetas” para ampliação da visão do leitor perante as expressões das personagens. Os balões de narrativas possuem palavras de fonte reduzida, compostas inclinadas em pedaços de requadros ama-

relatos como recortes. Entretanto, nas partes do volume correspondentes aos extras da história das *Fábulas* como o conto “O lar de um homem é seu castelo”, a arte final dos quadrinhos é alterada. Os quadros continuam tendo a mesma paleta de cores mais chapadas sem muitos efeitos de gradação tonal, porém o preenchimento de preto se torna mais ausente, dando lugar a imagens com efeitos de hachuras. Os rostos dos personagens também ganham maior ênfase, tal como o delinear da construção dos olhos que nos capítulos principais não é dada tanta atenção.

No conto curto “Hakim conseguiu um emprego normal?”,

*Eduardo Blake
de Buenos Aires,
Argentina, pergunta:*

ESSA HISTÓRIA
FOI ILUSTRADA POR
M.K. PERKER.

Hakim conseguiu um emprego comum?



Fig. 11 - Página com calhas em preto indicando tempo passado para explicação da pergunta feita em vermelho no título. O traçado mais uma vez diferenciado do restante do encadernado. Fonte: *Fábulas*, Volume 9, Capítulo 59. p. 183

ilustrado por M. K. Perker, as primeiras calhas utilizadas são empregadas com preenchimento em preto. Os quadros mantêm um espaço de calhas bastante uniforme e, no final do mesmo conto é mantido um pequeno balão de narração indicando o texto: “Continua... algum dia.” empregando certa dúvida ao enredo prorrogado. Nessas páginas, é observada também a ocorrência da supressão da numeração de páginas em detrimento do vazamento de quadros para área de margem inferior.

O conto “Como Bufkin vive colocando as mãos nas bebidas?”, ilustrado por Jim Rugg, possui um espaçamento maior entre as calhas, além da centralização e da paleta de cores focada no amarelo. O cuidado inserido no contexto é de delinear o título dos livros apresentados no decorrer das páginas, intitulado-os para destacar o conteúdo de busca que as personagens pesquisam.

“João deixou algum recado para alguém antes de abandonar a Cidade das Fábulas para sempre?”, de Andrew Pepoy, é uma sequência curta que mantém uma repetição de formatos de quadros que começa na primeira página e segue até a segunda e última página com enfoque na conversa da personagem em questão ao telefone. Há certo cuidado em representar o cenário onde a personagem é inserida com números de telefones anotados na parede e suas referências amorosas.

Há muitas histórias do “tal João de antigamente”, que foram publicadas como o Ciclo de João em 1807, mas a história do pé de feijão se tornou a mais popular até hoje. Um exemplo de outra história do personagem se chama “João e suas pechinchas”, em que vai vender vacas da família por dinheiro, e as troca por itens mágicos como um bastão mágico e um violino com o poder

de seduzir as mulheres das vilas para poder se casar e ter vários “cestos cheios de crianças”. A moral da principal história de João é cresça e amadureça. Entretanto, João em *Fables* sempre se mostra um personagem inclinado a tirar vantagem dos outros, posando de malandro e sendo muitas vezes um personagem **cômodo na trama**.

Em “Além do Papa, quem mais fez perguntas para o espelho mágico?” novamente o espaço entre calhas é aumentado, os quadros mais uma vez são centralizados e tal como Jim Rugg faz, D’Israeli neste conto utiliza do recurso de **quadros sem vazamento**.

O conto de “Como os novos três porquinhos estão se adaptando à vida de porcos?” ilustrado por Joëlle Jones é de traços mais **quadrados**, uma *line art* com arestas e preenchimentos de preto. O cenário é empregado sem *line art*, mantendo-se **sombreamento colorido**, suave. Há vazamento entre quadros e menor **espaçamento entre calhas**.

Em “Qual é a música preferida do Garoto Azul?”, conto de uma única página, produzido por Jill Thompson, há um curioso vazamento de quadros para as margens das páginas, mantendo um conteúdo de calha com preenchimento avermelhado. A abordagem anatômica das personagens é mais emagrecida, além da paleta de cores manter uma gama de cores homólogas entre amarelo e azul. Jill Thompson também participa desta edição com uma segunda produção - “Que música estava tocando quando Branca e Lobo Mau (Bigby) dançaram juntos pela primeira vez no Baile do Dia da Recordação?”. Os quadros nessa segunda história sofrem sobreposição, além dos ângulos de apresentação das personagens terem uma maior dinamicidade. Apesar de não haver onomato-

peias, nessa segunda história podemos observar a supressão de um fundo através da apresentação de notas musicais.

Em “O que Frau Totenkinder está tricotando?” David Lapham apresenta uma arte final de contorno mais grosso ao redor das personagens, que as destaca. O espaçamento das calhas é mais dinâmico, permitindo uma mudança entre os quadros e vazamento de balão e elemento visual.

Em “Quem foi o primeiro amor do Príncipe Encantado?” John



Fig. 12 - Página do conto “Que música estava tocando quando Branca e Bigby dançaram juntos pela primeira vez no Baile do Dia da Recordação?”. Há a sobreposição de quadros e utilização de notas musicais como recurso plástico para preenchimento do quadro. Fonte: *Fábulas*, Volume 9, Capítulo 59. p. 195

K. Snyder III apresenta a história em duas páginas com quadros de linhas mais grossas. A arte final das personagens contém preenchimentos em preto com traçados incompletos e um tratamento de cores homólogas novamente, entre tons esverdeados e avermelhados.

No conto extra “Quantas conquistas românticas o Príncipe Encantado já teve?” ilustrado por Eric Shanower, o traçado para o príncipe encantado é diferenciado do restante do encadernado. Neste curto conto, Encantado se encontra registrando na companhia da Bela Adormecida, quantas mulheres ele já havia tido em sua vida, contabilizando mil quatrocentos e doze. É interessante ressaltar que em muitos contos, o príncipe encantado não é nominado. Em *Fables* a figura do príncipe encantado é tratada como a de um homem de boa vida e de boa aparência, mas que não consegue viver em monogamia, sempre tendo vários casos com diversas mulheres, sejam camponesas ou da nobreza.

No conto extra de “Quem apanhou o buque no casamento da Branca de Neve?” muitas das princesas dos contos se encontram para tentar a sorte na captura do buquê. O traçado também é diferente do restante do encadernado, sendo ilustrado por Barry Kitson. As cores predominantes são tons de amarelo e vermelho. A mudança dos ângulos de visão das cenas ilustradas e a sobreposição de um dos quadros finais em que um corvo fêmea, Clara, consegue pegar o tal buquê, tornam a narrativa mais dinâmica.

Os balões utilizados na construção dos capítulos seguem os guias conforme as personagens, mas sua construção é generalizada, salvo nos capítulos extras de histórias separadas da cronologia principal da história. Os balões são construídos sem preen-

chimento de cor, a fonte mantendo-se escura. Os balões de narrativa referentes a explicações sobre o cenário ou o contexto das personagens possuem a mesma fonte para a letra, mas a colorização é diferenciada, aproximando-se de um tom sépia e de um recorte desuniforme semelhante à impressão de um pergaminho rasgado. E um dos recursos que pouco aparece no conjunto das publicações é a onomatopeia.

Considerações finais

Como não analisamos todas as publicações e sim uma amostragem, não houve referências a todos os mitos/fábulas que aparecem na revista. Entretanto, pelo levantamento dos casos já é possível perceber como o processo criativo se processa. Um dos resultados da análise na amostragem faz referência a uma forte associação entre ilustração e página quadrinizada. Há diversas sequências de páginas, incluindo páginas duplas, que são compostas por um único desenho – fortemente associado à ilustração – e fragmentado em partes por calhas e requadros que atribuem, com apoio da ordenação dos balões, à imagem o sentido sequencial. Apesar das *splash pages* serem frequentes nos quadrinhos, neste espaço de *Fables* elas adquirem uma nova conotação: se associam mnemonicamente às ilustrações dos contos originais. Em uma adaptação/versão de contos de fábulas para quadrinhos ter frequentemente o uso de cenas únicas de uma ou duas páginas inteiras revela uma dimensão ilustrativa em potencial (Fig. 13 a 15).

Esta associação ilustração vs. quadrinhos aparece no trabalho

como um esquema estético que vincula o *spin-off* às suas bases literárias onde os contos infantis, “as fábulas”, sejam dos Grimm ou do Jean de La Fontaine ou ainda do folclore popular contemporâneo, se presentificam.

A frequência destes recursos não é apenas da imagética ou



Fig. 13 - Página dupla onde o Lobo Mau ataca. O impacto da cena é tematicamente “ilustrativo” de sua função como ilustração ao ocupar duas páginas com uma única imagem. Fonte: *Fábulas*, Volume 9. Capítulo 58. Páginas 166 e 167

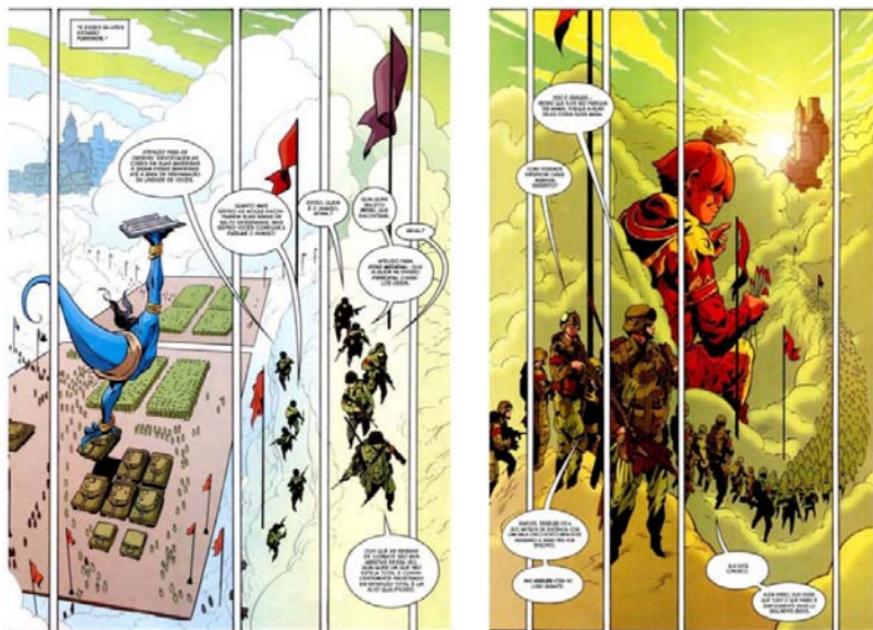


Fig. 14 e 15 – Exemplos do uso do recurso, muito frequente em Fables, de recorte de uma única cena. O desenho, ao mesmo tempo, apresenta esquemas de ilustração (ao centrar numa única imagem) e de quadrinhos (ao recortar as cenas em paralelo, criando sequencialidade entre as calhas). Fonte: Fábulas, Volume 9. Capítulo 55. Páginas 86 e 87



Fig. 16 a 18 – Nas três páginas é possível perceber a borda ilustrativa que acompanha as páginas. Estas ilustrações inserem os acontecimentos dentro das cenas e fazem referência às iluminuras que ilustravam os contos das fábulas originais. Fonte: *Fábulas*, n.146, n.141 e n.18

transliteração de um texto-escrito para um texto-visual (cena), mas uma transliteração a partir de elementos estéticos presentes nas duas linguagens (fabulas ilustradas) e histórias em quadrinhos. Os resultados nos levam à conclusão que o processo de adaptação usado em *Fables* perpassa um momento de recriação artística de modo a remeter ao material original sem a preocupação de fidelizá-lo pela reprodução, mas pela verossimilhança argutivo-simbólica, isto é, um mecanismo de remitência dos elementos. Não se trata da simples associação ao tema das fábulas, mas de criar mecanismos visuais que mantenham o vínculo. A constância dos quadros laterais com cenas que antecedem e/ou ladeiam a situação coloca as imagens em um sentido de justaposição temporal e espacial (Fig. 16 a 18). As bordas das páginas, assumindo a função de moldura ilustrativa, também, recorrem

aos elaborados arabescos medievais que ilustravam as histórias com pequenos acontecimentos associados às histórias narradas. Desenvolve-se assim, uma função de silepses comum nas ilustrações, onde exerce, segundo Nikolajeva e Scott (2011), uma função de estabelecer tempo e movimento complementares à cena narrada, podendo, inclusive, assumir aspectos de ambiguidade tanto simétrica quanto contraditória. Nos casos de nossa análise só nos deparamos com bordas indicativas de ambiguidade simétrica, isto é, há uma congruência entre informação textual-visual das paginas contidas entre as barras com aquelas da própria barra.

Todos estes exemplos atestam que *Fables* não é apenas um espaço de experimentação dos desenhos, mas que é possível traçar esquemas de congruência entre a feitura dos quadrinhos e suas fontes de inspiração, mostrando-nos que neste material o processo criativo vai muito além da adaptação.

Referências

ALEBRE E A TARTARUGA (FÁBULA XCIII). In: Logos: Non solo parole. Disponível em: http://www.logospoetry.org/document.php?document_id=6477&code_language=BP. Acesso em: 20 Set. 2014.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional**: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos. Maceió: Edufal, 2011.

BRAGA JR, A. X.; PETRÓVANA, M. A Interdiscursividade em The Lost Canvas Gaiden: inovações ou continuidades?. **Imaginário!** n. 6. jun. 2014. p. 60-90. João Pessoa: Marca de Fantasia. Disponível em: <http://www.memorialhqp.org/ebooks/imaginario-06-pdf/imaginario-6.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2014.

BRANCA DE NEVE E ROSA VERMELHA. In: Wikisource, a bibliote-

ca livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: http://pt.wikisource.org/wiki/Contos_de_Grimm/Branca_de_Neve_e_Rosa_Vermelha. Acesso em: 2 dez. 2014.

CONTOS DE GRIMM/O PRÍNCIPE SAPO. In: Wikisource, a biblioteca livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: http://pt.wikisource.org/w/index.php?title=Contos_de_Grimm/O_pr%C3%ADncipe_sapo&oldid=251481. Acesso em: 2 dez. 2014.

DONIS, A. Dondis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1991.

GOUVEIA, M. A. R. *O Princípio da intertextualidade como fator de textualidade*. **Cadernos UniFOA**, Volta redonda, ano 2, n.4, ago. 2007. Disponível em: <<http://www.foa.org.br/cadernos/edicao/04/57.pdf>>. Acesso em: 22 set. 2014.

JOÃO E MARIA. In: **Wikisource**, a biblioteca livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: http://pt.wikisource.org/wiki/Jo%C3%A3o_e_Maria. Acesso em: 2 dez. 2014.

KRISTEVA, Julia. **Introdução a semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. **Livro Ilustrado**: palavras e imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.

SILVA, Juliana de Fátima Alves da. **Adaptação Fílmica de Romanes**: Poética de Negociação em Macunaíma. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea, Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/3774/1/Juliana-de-Fatima.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2014.

STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. **Ilha do Desterro**. Florianópolis, n° 51, p. 019- 053 jul./dez. 2006. Disponível em: <http://filmes.seed.pr.gov.br/arquivos/File/>

[robertstam.pdf](#). Acesso em: 22 set. 2014.

ZANI, Ricardo. *Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo*. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/revistaem-questao/article/viewFile/3629/3418>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

A matéria fantástica do sonho: Shakespeare e os limites da arte na obra de Neil Gaiman

Gustavo Henrique de Souza Leão

Resumo: Neil Gaiman já se firmou como um dos maiores autores de histórias em quadrinhos de todos os tempos. Através da leitura de um dos volumes de *Sandman*, série responsável pelo reconhecimento de seu trabalho pelo grande público, podemos verificar o modo como o autor dialoga com a já estabelecida alta literatura, no caso a obra de Shakespeare. Utilizamos para isso os apontamentos de Todorov sobre a literatura fantástica e os de Will Eisner a respeito do estilo. A partir daí percebemos que Gaiman e Charles Vess, desenhista do volume analisado, problematizam os limites entre diferentes gêneros artísticos e refletem sobre a arte e o procedimento artístico.

Palavras-chave: Neil Gaiman, Sandman, Fantástico, Quadrinhos

Abstract: Neil Gaiman is already recognized as one of the greatest comic's authors of all time. Reading *Sandman*, we can see how the author interacts with the traditional literature, in the case, the work of Shakespeare. We used, for this, Todorov's notes about the fantastic literature and the Will Eisner's observations about the style. From there we realized that Gaiman and Charles Vess (the artist) problematize the boundaries between different artistic genres and reflect on art and artistic procedure.

Keywords: Neil Gaiman, Sandman, Fantastic, Comics.

Gustavo Henrique de Souza Leão é Mestre e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPGLL) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), com área de concentração em Estudos Literários. gustavo_souzaleao@hotmail.com

A ficção em geral possui a capacidade de nos fazer reconhecer-nos e, com isso, de nos fazer perceber-nos e perceber a nossa realidade de maneira diferente, de maneira mais reflexiva e mais complexa do que o modo casual como costumamos enxergar nossas relações e a nós mesmos. Essa concepção já está presente, inclusive, no arcabouço cultural do ocidente desde Aristóteles e seu estudo sobre a arte poética. Pode-se, inclusive, e de certo modo, identificar e analisar a relevância e a qualidade da obra ficcional, e até mesmo atestar os motivos de sua perenidade, pelo modo como ela lida com tais questões.

Esse com certeza é um dos fatores sempre presentes na tradição literária e, de forma mais abrangente, artística. A abordagem de questões essencialmente humanas, das mais diversas formas, é algo que não pode deixar de se configurar na expressão artística e, por conseguinte, na ficcional.

Algumas obras de arte – poderíamos dizer, até mesmo, as mais avançadas – conseguem fazer isso ao se debruçarem sobre a questão do próprio fazer artístico, utilizando-se para isso de suas próprias especificidades enquanto objetos de arte, que demandam técnicas restritas ao suporte no qual a obra se expressa. Isso quer dizer que a obra, utilizando-se de determinado estilo, pode debruçar-se sobre si e, assim, fazer com que o leitor perceba novas formas de interação entre arte e realidade, o que também influencia a própria percepção do real.

Quando falamos aqui em estilo, estamos nos referindo à categoria descrita por Will Eisner.

O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem.

Não confunda técnica com estilo. Muitos artistas usam sombreado, pincel seco e aguada da mesma maneira que um músico de jazz utiliza refrões. Estilo, como nós o definimos aqui, é o “visual” e a “sensação” da arte a serviço de sua mensagem (EISNER, 2013, p. 159).

Vemos, então, que a forma através da qual a obra de arte se manifesta também significa, ou seja, a sua expressão mesma é a mensagem que se deve identificar. Então é possível dizer que quanto mais a obra demonstra essa “consciência” da relação entre as suas especificidades de estilo e o seu sentido, mais bem sucedida ela será.

É partindo dessas reflexões que queremos dar início ao nosso estudo de uma obra em história em quadrinhos que, a nosso ver, traz elementos do fantástico e da considerada alta literatura, no entanto o faz de maneira inovadora, tanto no universo dos quadrinhos quanto no da narrativa fantástica e da literatura tradicional. Trata-se da série Sandman, escrita por Neil Gaiman e publicada originalmente de 1989 a 1996 em setenta e cinco edições, nos EUA. Tomamos como objeto de análise Sandman nº 19 (1991), cuja história intitulada *Sonho de uma noite de verão* revela uma relação explícita com a obra de Shakespeare já no título. No entanto, o mais interessante é verificar o modo como a obra shakespeariana é utilizada por Gaiman para apontar novos rumos à expressão artística mais voltada para o grande público, como é o caso dos quadrinhos.

Durante os anos 80, os quadrinhos estadunidenses passaram por uma reformulação importante. O público que tradicionalmente consumia quadrinhos passou a ficar mais exigente, o que

levou a uma nova gama de publicações mais sérias e maduras. Nesse período surgiram obras redefinidoras do gênero super-herói, como *Watchmen*, de Alan Moore, e *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. A editora DC Comics resolveu reformular seu universo, recriando suas personagens em uma espécie de *reboot*. É nesse contexto que se destaca Neil Gaiman e sua versão da personagem Sandman, fato que Braga e Patati (2006) resumem numa apresentação que dispensa acréscimos:

Na esteira de Moore, o próximo, e extremamente alfabetizado, roteirista inglês a publicar de modo estrepitoso nos EUA, e por tabela, também aqui, foi Neil Gaiman, com seu *Sandman*. Haviam lhe pedido a redefinição de um personagem tradicional, mais um super de segunda, e ele extrapolou completamente. Criou toda uma mitologia nova, a um tempo leve e densa, tecida com tal sutileza que, se de um lado tinha forte aspecto de quadrinho de terror, também abria espaço para a fantasia e a compreensão aprofundada das psicologias de personagens que nunca antes se suspeitou tivessem (BRAGA. PATATI. 2006, p. 173).

A história de Sandman gira em torno da personagem título, que é um dos perpétuos. Os perpétuos são personificações de abstrações humanas, sendo elas sonho, morte, delírio, desejo, desespero, destruição e destino. Sandman é o perpétuo responsável pelos sonhos e que é regente do reino do sonhar. Na história do volume 19, Shakespeare, que aparece como uma personagem, junto com sua trupe de teatro, realiza uma apresentação de sua peça *Sonho de uma noite de verão*, em meio a um descampado

na região de Sussex, na Inglaterra. A apresentação é feita com base em um acordo entre Sandman e Shakespeare feito no passado, conforme a narrativa vai evidenciando, e tem como plateia seres habitantes de Faerie, o mundo das fadas, convidados pelo regente do sonhar.

A Figura 1 mostra o momento em que as criaturas do reino das fadas chegam ao local de encenação da peça. Aqui, o conhecido e misterioso desenho do homem longo de Wilmington, elemento do nosso mundo real, tem a sua existência justificada: serve como uma passagem entre o mundo das fadas e o mundo real, como mostra a sequência da parte de cima da Figura 1. Nesse momento da narrativa ocorre algo interessante. Um elemento familiar ao leitor, presente em sua realidade, é utilizado para inserir o fator sobrenatural, o que foge à nossa concepção do real, sem descartá-lo, mas trazendo uma marca de reconhecimento específica desse real, que é o longo homem de Wilmington. Parece-nos que nessa sequência ocorre a inserção do que Todorov (1992) chama de *fantástico*. Mas para elucidar o conceito de fantástico, teremos



Figura 1. Sandman n. 19, p. 5

de, utilizando a didática de Todorov, definir também o *estranho* e o *maravilhoso*.

Basicamente, o fantástico se encontra entre os conceitos de estranho e maravilhoso. O estranho é identificado na narrativa quando os acontecimentos aos quais a princípio se poderia atribuir um caráter sobrenatural terminam por se mostrar explicáveis à luz da ciência ou da natureza. O estranho é revelado quando o que se pensava ser um fato de ordem sobrenatural, mística, acaba podendo ser encaixado nos parâmetros que conhecemos de nossa realidade, sem a necessidade de apelação à magia ou algo que o valha. Já a definição do maravilhoso, para Todorov, se encontra no extremo oposto ao do estranho. Trata-se do maravilhoso quando a narrativa recorre ao sobrenatural para explicar determinado fato, isto é, o maravilhoso transcende o conhecimento do leitor a respeito do mundo e apresenta outras possibilidades desprendidas da lógica, da ciência e da natureza.

Tendo ambos os conceitos em mente, fica mais fácil entender o fantástico, que ocorre justamente no intervalo de suspensão entre o estranho e o maravilhoso. Afirma Todorov que o momento fantástico na narrativa acontece quando o leitor e a personagem têm a sua conclusão suspensa e hesitam diante da consideração da natureza dos fatos. Assim,

o fantástico [...] dura apenas o tempo de uma hesitação: hesitação comum ao leitor e à personagem, que devem decidir se o que decidem depende ou não da “realidade”, tal qual existe na opinião comum [...] O fantástico leva pois uma vida cheia de perigos e pode se desvanecer a qualquer instante (TODOROV, 1992, p. 47-48).

Como mostra a Figura 1, podemos dizer que o longo homem de Wilmington, que é um elemento do mundo real ainda envolto em mistério, é usado na narrativa de modo a provocar esse momento fantástico fugidio, fugaz, apresentando-o com uma justificativa sobrenatural, já que o motivo da sensação de mistério (que é real) funciona como uma ligação (na narrativa) com o reino das fadas. É claro que também podemos dizer que há uma predominância do maravilhoso, considerando a justificativa mística, mas isso não nega a presença do momento fantástico de que fala Todorov, o que ficará mais evidente adiante. O fantástico também se insere na história em outros momentos, apesar da predominância do maravilhoso, isto é, do sobrenatural.

A Figura 2 mostra o momento em que Shakespeare, interpretando Teseu, esquece sua fala inicial ao perceber o tipo de plateia que tem diante de si: as criaturas do reino das fadas. Nesse ponto fica evidente que, apesar de ter feito um acordo com Sandman, que lhe encomendou a peça, Shakespeare não está a par de tudo que está acontecendo. E, assim, dá-se o momento de vacilação da personagem, que traz à tona o fantástico. A relação vacilante entre o natural e o sobrenatural, típica do fantástico, é acentuada na imagem pelo contraste entre as cores. Enquanto o cenário e os atores da peça, pertencentes ao mundo natural, são retratados com cores variadas, vibrantes e claras, os seres mágicos que compõem a plateia são representados com cores mais escuras e emprestam o ar sombrio à imagem. Essa oscilação brusca do tom corrobora o momento de hesitação e Shakespeare, então, se vê em meio a uma situação que ainda não completou a transição do



Figura 2. Sandman n. 19, p. 7

estranho ao maravilhoso, isto é, do mundo natural ao sobrenatural, e hesita diante da plateia, como mostram os dois quadros intermediários da Figura 2. Esse momento gera apreensão no próprio Sandman, que logo depois de Shakespeare começar a recitar seu texto, se tranqüiliza, como é mostrado na última sequência de imagens da figura.

Em outra sequência de quadros, durante uma conversa entre Sandman, o Rei Auberon e a Rainha Titânia (esses últimos sendo personagens tanto da obra de Neil Gaiman, quanto da de Shakespeare, ou seja, estando assistindo a representações de si mesmos na encenação da peça), a fala de Auberon suscita mais uma vez aquela mesma sensação provocada pela presença do longo homem de Wilmington na história.



Figura 3. Sandman n. 19, p. 17

Ao afirmar que esta será sua última vinda ao nosso mundo, bem como a última vinda das criaturas de Faerie, salientando as mudanças em nossa realidade, Auberon se refere, inclusive, à modernidade e às transformações que virão com ela, que terminarão por limar a aura de mistério e fantasia propícia aos seres mágicos. Então, o rei dos elfos oferece ao leitor uma justificativa para o fato de não ser possível encontrar seres do mundo das fadas em nossa realidade, o que acaba se configurando como mais um elemento fantástico, que sugere uma hesitação e uma suspensão daquilo que até então entendemos como o real.

Outra justificativa semelhante é dada por Sandman para a escrita da peça de Shakespeare:



Figura 4. Sandman n. 19, p. 21

Na Figura 4, Sandman relata ao Rei Auberón e à Rainha Titânia o motivo pelo qual encomendou a peça a Shakespeare: fazer com que os mortais se lembrassem deles. Mais uma vez, a narrativa se utiliza do fato para justificar o elemento puramente ficcional. No caso, o fato é a própria existência da peça shakespeariana, que, na narrativa de Neil Gaiman e Charles Vess, ganha razão de ser na última recordação que os mortais terão das criaturas do reino das fadas. A hesitação provocada pelo jogo entre o real e o ficcional novamente se faz presente, só que agora conta com o início de um acréscimo importante: a metalinguagem. Está claro que não há no trecho uma autorreferência direta, mas tal fala da personagem possibilita sua inserção posterior, conforme ainda veremos.

A fala de Sandman sobre seus objetivos com a encomenda da peça, que possui o mesmo título da história de Gaiman e Vess, abre um tipo de precedente para o que pode ser um dos pontos mais importantes de todas as narrativas de Sandman, um momento em que a obra olha de maneira mais evidente para si mesma e reflete a respeito da atividade do artista, ao mesmo tempo em que se reconhece enquanto obra de arte.

Perceba o leitor como, no trecho destacado na Figura 5, os autores, através da conversa travada entre Sandman, Auberon e Titânia, adentram uma discussão complexa que perpassa a relação da obra de arte com a realidade e que destaca o papel do artista na transformação do pensamento humano.



Figura 5. Sandman n. 19, p. 21

Na fala de Auberon – “tais coisas nunca aconteceram assim” – o advérbio vem indicando justamente o modo como os acontecimentos da peça divergem do modo como os fatos se deram. No quadrinho seguinte, as palavras de Sandman revelam sua perspectiva em relação à arte. A ficção não precisa ter acontecido para ser verdadeira. E aí entramos no conceito aristotélico de *verossimilhança* e na distinção que o filósofo estagirita faz entre as ativi-

dades do poeta e do historiador, lembrando que o que Aristóteles entendia como poeta pode representar o que hoje entendemos como os escritores literários. Assim, para o filósofo

não é ofício de poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador ou o poeta por escreverem verso ou prosa (pois que bem poderiam ser postos em verso as obras de Heródoto, e nem por isso deixariam de ser história, se fossem em verso o que eram em prosa) – diferem, sim, em que diz um as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder (ARISTÓTELES, 1979, p. 249).

Ao estabelecer “os contos e os sonhos” como “sombrias de verdades que irão resistir”, a narrativa coloca a atividade do escritor, e do artista em geral, no mesmo patamar que a do senhor dos sonhos, assim como também traça um paralelo entre o sonho e a obra de arte. E é essa a grande metáfora da história de Sandman: o Mestre Moldador, nome pelo qual o perpétuo dos sonhos também é conhecido, é também a figura do próprio artista. É aquele que dá forma ao informe¹.

Nesse ponto do estudo retomamos as reflexões de Todorov acerca do fantástico. O teórico não só postula o estranho e o maravilhoso como sendo as duas extremidades entre as quais o fantástico se encontra, isto é, o julgamento do leitor implícito em contato com a personagem não é o único critério de averiguação

1. Outra observação interessante é que Sandman possui uma algibeira cheia de uma areia mágica, a qual utiliza para dar forma aos sonhos, o que reforça a ideia que queremos passar.

do fantástico. Esse seria o nível primeiro para identificá-lo. Outro critério possível é, além da análise da natureza dos acontecimentos, a análise da natureza do próprio texto. Nesse caso a distinção entre extremidades, que no caso anterior se dava entre o estranho e o maravilhoso, agora se dá entre a *poesia* e a *alegoria*.

A poesia estaria distante do fantástico porque este exige, para realizar-se, a ficção, ou seja, um certo grau de “representatividade”, e um certo tipo de relação com o extraliterário, que a poesia não tem. Uma prova disso seriam os conceitos mais empregados no estudo de ambas: no caso da ficção, temos personagens, ação, atmosfera, tempo etc., termos que remetem mais a uma realidade extraliterária, e, na poesia, vemos metro, rima, versos, isto é, conceitos mais evidentemente ligados à própria forma literária². Então, como o fantástico depende de uma espécie de reação a determinados tipos de fatos, ele se liga imediatamente à ficção, enquanto que a poesia trataria mais do jogo verbal, tendo nele seu ponto de partida e seu fim.

O autor também defende que, na oposição entre o sentido literal e o alegórico, o fantástico se encontra do lado do sentido literal (lembrando que ainda estamos nos debruçando sobre a posição intermediária que o fantástico ocupa entre o poético e o alegórico, relação semelhante à qual ocorre entre o estranho e o maravilhoso). Isto porque a alegoria, em suma, demanda a exis-

2. Está claro que se trata de um esquema que pode tender a simplificar demais os gêneros literários, mas o próprio Todorov fala sobre a possibilidade de idas e vindas desses conceitos no interior de uma mesma obra, que cremos ser o caso de Sandman, e alerta para o esfacelamento dos limites entre poesia e ficção na literatura do Séc. XX. “Esta oposição, como a maior parte das que se encontram em literatura, não é da ordem de tudo ou nada, mas sim mais ou bem de grau” (TODOROV, 1992, p. 33).

tência de no mínimo dois significados possíveis para as palavras, permanecendo no fim um desses sentidos ou permanecendo todos juntos, e que isso esteja configurado de maneira explícita na obra, isto é, que não seja necessário que o leitor a interprete. Já o fantástico, por se tratar de um elemento que depende da reflexão a respeito da natureza dos fatos, precisa ser lido em seu sentido literal para que tal natureza seja identificada.

Desse modo, para um melhor entendimento sobre a identificação do fantástico e uma melhor visualização do que discutimos até então, elaboramos o seguinte esquema, no qual os conceitos em que o fantástico se insere, para Todorov, estão em destaque:

Estranho – *Fantástico* – Maravilhoso
Poesia – *Ficção*
Alegoria – *Sentido literal*

Vejamos a Figura 6:



Figura 6.
Sandman n. 19,
p. 24

Essa imagem é retirada da última página de *Sonho de uma noite de Verão*, de Gaiman e Vess, e expressa justamente o momento em que, após a conclusão da encenação e a saída das criaturas de Faerie do nosso mundo, o elenco da peça desperta e o próprio Shakespeare se pergunta se o que aconteceu foi um sonho, ao que Richard, um dos atores, responde mostrando um saco de moedas dadas a eles por Auberon pela encenação da peça. Porém, ao verificar o conteúdo da algibeira, no lugar de moedas de ouro, há apenas pétalas amarelas. É importante perceber que esse momento talvez seja o que mais corrobora nossos apontamentos a respeito do fantástico na obra, pelo menos no que se refere à oscilação entre o estranho e o maravilhoso. Os acontecimentos da história serem todos alçados ao patamar do sonho, ainda que de forma hesitante, é mais um indício do fantástico e, conseqüentemente, da aproximação entre a arte e o sonho, bem como entre o artista e a figura do Sandman. A própria transfiguração das moedas em pétalas aponta para o desfazimento da matéria e, portanto, dos fatos, num movimento que vai do concreto ao etéreo. Esse processo de desconstrução, ou de reconstrução, da narrativa, aliado ao fato de que esta possui diferentes níveis, ao estilo *mise en abyme*, colabora com essas reflexões.

Esses diferentes níveis apresentam aspectos semelhantes que, enquanto trama textual, dão uma maior profundidade à história. Temos o nível básico da fábula, que apresenta a encenação da peça de Shakespeare que lhe dá o título. Já dentro da história da própria peça, em determinado momento, algumas personagens fazem a encenação de um outro drama que é apresentado no palácio de Teseu. Temos então a peça dentro da peça, o que já está

presente na obra shakespeariana. No caso da obra de Gaiman e Vess, em sua penúltima página, a personagem Robin Goodfellow, ou somente Puck, uma das criaturas do reino das fadas e também uma personagem da peça de Shakespeare, recita o mesmo texto que a sua versão shakespeariana declama para a plateia no fim da peça, só que, dessa vez, ele o faz para o leitor, como mostra a Figura 7. É depois dessa fala, na qual o Puck incita o público a pensar que tudo pode não ter passado de um sonho, que vemos, na página seguinte, o desfecho com o elenco despertando do sono (Figura 6).



Figura 7. Sandman n. 19, p. 23

A obra de Gaiman e Vess funciona a todo momento com essa interligação entre seus diferentes níveis de narrativa, o que vai se mostrando de outras formas: a reação das criaturas de Faerie à apresentação da peça de Shakespeare lembra muito a reação de Teseu e os demais à encenação em seu palácio; da mesma for-

ma como a Rainha Titânia se encanta pelo filho de Shakespeare, Hamnet, de modo semelhante ao qual trata seu pajem na obra original; personagens de ambas as histórias adormecem e, ao despertar, se perguntam se tudo realmente ocorreu, e por aí vai.

Ao retomar trechos da obra original de Shakespeare, é possível perceber que a história criada por Gaiman e Vess conserva o que lhe há de fundamental tematicamente, reescrevendo-o sob outras formas. Destaquemos a seguinte fala de Teseu, na peça de Shakespeare, a respeito das peripécias que se desenvolveram ao longo do drama, depois que as personagens envolvidas (Lisandro, Demétrio, Hérnia e Helena) retornam da floresta. Ao discorrer sobre a figura do poeta, diz Teseu:

O olho do poeta, num delírio excelso, passa da terra ao céu, do céu à terra, e como a fantasia dá relevo a coisas até então desconhecidas, a pena do poeta lhes dá forma, e a essa coisa nenhuma, aérea e vácuca empresta nome e fixa lugar certo (SHAKESPEARE, 2000, p. 88-89).

O poeta, na fala de Teseu, é descrito como aquele que dá forma à imaginação, como o responsável por fazer com que os sonhos tomem corpo. É claro que tal associação não é novidade e pode ser encarada com um certo grau de obviedade. No entanto, devemos notar o modo particular como Gaiman e Vess retomam essa associação, utilizando elementos do fantástico e do maravilhoso e usando a linguagem específica dos quadrinhos para aprofundar o *mise en abyme*, atingindo aí um novo grau de profundidade, como vimos na fala final da personagem Robin Goodfellow, que, apesar de ser uma reprodução da fala original da peça de Shakes-

peare, insere um novo elemento metalinguístico manifestado através do fato de que a personagem é alguém fora da peça, apesar de estar dentro da narrativa. É nessa relação, que vai do leitor implícito, passa para a HQ, para a peça de Shakespeare e para a outra peça que nela é encenada, em que vemos interagirem diferentes níveis de ficcionalização e uma problematização do processo artístico de criação e da relação entre ficção e realidade.

É dessa forma, com esse estilo, estabelecendo diferentes níveis de narrativa e rompendo a barreira entre eles, que Neil Gaiman e Charles Vess discutem a respeito da produção literária do séc. XX e a abolição de limites entre os gêneros literários que lhe é tão característica. A própria mídia dos quadrinhos, que já amalgama formas distintas de arte em um só suporte e cria uma linguagem específica, sendo utilizada inclusive para esse fim é algo que já é digno de nota. Os autores não só provam que os quadrinhos podem abordar temas complexos de maneira complexa, o que já vem se tornando cada vez mais do conhecimento de um público crescente, mas também que é preciso sempre re-discutir o que entendemos como arte e como alta literatura e que, em se tratando de arte, os moldes enrijecidos sempre dão lugar a formas mais flexíveis, como moedas de ouro transformadas em pétalas amarelas.

Referências

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução Eudoro de Souza. São Paulo: Abril Cultural, 1979. (Os Pensadores).

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.

GAIMAN, N.; VESS, C. *Sonho de uma noite de verão*. In: **Sandman**. Tradução Criarte. São Paulo: Editora Globo, n. 19, 1991.

PATATI, C.; BRAGA, F. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SHAKESPEARE, William. **Sonho de uma Noite de Verão**. 2000. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/sonhove-rao.pdf>>

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

A cidade de Gotham na novela gráfica *Batman: Ano Um*

Valéria Yida

Resumo: Este artigo analisa o papel da cidade de Gotham na novela gráfica *Batman: Ano Um* (1987), com o propósito de entender como o dispositivo da história em quadrinhos permite que se ampliem as possibilidades do uso da cidade como elemento fundamental da narrativa. Autores como Will Eisner, Frank Miller, H. P. Lovecraft e Luiz Nazário estudam a cidade imaginária e sua importância nas narrativas modernas, pois ela atua como personagem e não como mero cenário. Conclui-se que Gotham afeta a vida de seus habitantes de modo a conduzir a história.

Palavras-chave: Cidade; Gotham; Batman.

The Gotham City in the graphic novel *Batman: year one*

Abstract: This paper examines the role of Gotham City in the graphic novel *Batman: Year One* (1987), with the purpose of understanding how the comic device allows one to extend the possibilities of using the city as a key element of the narrative. Authors such as Will Eisner, Frank Miller, H. P. Lovecraft and Luiz Nazário study the imaginary city and of its importance in modern narratives, because it acts as a character and not as a mere scenery. It is concluded that Gotham affects the lives of its inhabitants in order to drive the story.

Keywords: City; Gotham; Batman.

Valéria Yida é doutoranda no PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP.
v.yida@uol.com.br

A multidão metropolitana despertava
medo, repugnância e horror naqueles que
a viam pela primeira vez.
Walter Benjamin

Nos anos 80, a DC Comics havia decidido reorganizar a cronologia oficial dos seus principais super-heróis, pois seu público leitor estava confuso com a multiplicidade de personagens em tantas Terras paralelas, e a editora chamou Frank Miller, que vinha do recente sucesso com *O Cavaleiro das Trevas*, para revitalizar as histórias de Batman. Foi neste contexto que Miller criou o roteiro de uma novela gráfica, que estabeleceu um marco sobre a parceria de Batman e Gordon após a chegada de ambos a Gotham, o ponto zero da narrativa. Publicada em quatro capítulos separados e depois reunida em um só volume, a novela *Batman: Ano Um* (1987) de Frank Miller e David Mazzucchelli percorre o calendário por meio de eventos importantes, mostrando o primeiro ano de Batman em Gotham, daí o título da história.

As palavras iniciais do recordatório que abre a narrativa referem-se a Gotham, apresentada por James Gordon como se fosse o inferno: a cidade apresenta-se em tons frios de azul e cinza, é violenta e oprime seus habitantes (Figura 1). Gotham funciona nesta narrativa como um personagem, ela não é mero cenário, a cidade ganha vida e vontade própria no discurso dos seus habitantes, ela opera como o motor de toda ação. Lugar sem esperança, mas objeto de zelo para Gordon, Gotham é para Bruce Wayne o campo do inimigo que matou seus pais num assalto, deixando-o desampara-

do na infância e fez com que ele jurasse vingança aos criminosos da cidade. Viajando de avião, Wayne diz não poder ver o inimigo do alto, mas o que ele pode enxergar são as edificações de Gotham, e desse modo sua relação com a cidade só pode ser ambígua: ele odeia Gotham, mas jura protegê-la do crime.

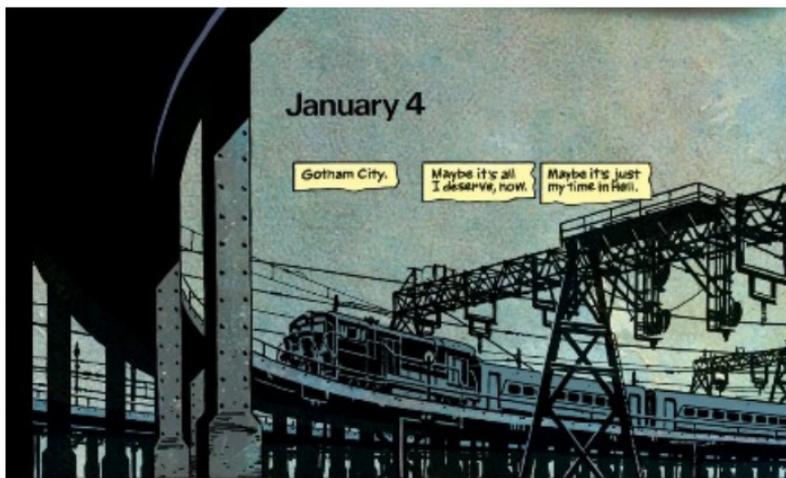


Figura 1. A chegada de Gordon e Batman em Gotham
Fonte: MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David, *Batman: Year One*. NY: DC Comics, 2012

Todo leitor de quadrinhos de Batman tem em mente um mapa da cidade de Gotham, com a delegacia de polícia e a torre da empresa Wayne localizadas na área central, armazéns, bancos e restaurantes da máfia, a zona de prostituição, o Beco do Crime e o cais do porto, a ponte ligando a cidade ao continente, a mansão Wayne quase na área rural e, um pouco distante da cidade, o Asilo Arkham. Neste artigo, analisamos o papel desta cidade imaginária de Gotham em *Batman: Ano Um*.

Nova Iorque era o local onde as histórias do Batman aconteciam a princípio, mas Bill Finger, egresso da literatura, ponderou que um leitor que não morasse ali poderia mais facilmente se identificar com uma cidade imaginária, e assim muito cedo surgiu a primeira menção à Gotham na revista *Batman # 4* (1941). Mesmo com esta mudança de nome, Frank Miller alude em *Ano Um* à Nova Iorque dos anos 80, pois Gotham tem os problemas de toda metrópole moderna: a violência e o crime organizado, gangues de rua, trânsito, mendigos e prostituição, prédios abandonados e áreas decadentes.

Miller concebeu alguns anos depois a série *Sin City*, e comenta sobre ela nos seguintes termos:

Sim e esse é o motivo porque mantive *Sin City* mítica. Ela muda o clima. Ela realmente é tudo o que quero que ela seja. Deixo que ela mude, como um personagem humano. Cidades são organismos vivos. Por exemplo, há um debate corrente sobre o que fazer no centro de Manhattan e há várias vozes implorando para trazer de volta a velha grade que morreu quando as Torres se aglomeraram, porque a história tem mostrado, desde quando as torres subiram, que a cidade está em suas ruas, em suas esquinas, e não em torres maças. Ela está na escala humana (EISNER, 2014b, p. 259).

Gordon foi transferido pelo departamento de polícia, e enfrenta uma dura viagem de trem por 12 horas, em meio a preocupações com a suposta gravidez de sua esposa, pois ele avalia que Gotham não é um lugar bom para criar filhos. Ele é recepcionado na estação pelo violento e corrupto detetive Flass, que descreve a cidade como não sendo tão ruim quanto parece, e insinua que

policiais têm a vida ganha neste lugar com a condição que sigam o esquema criminoso que foi montado na corporação. Há uma máfia infiltrada em todas as esferas administrativas, pois Roman Falcone manda na prefeitura, polícia, e no judiciário. É neste ambiente contaminado que Gordon chega, e ao longo da trama ele é pressionado, agredido e chantageado pelo Comissário Loeb.

Por outro lado, Gordon ganha o apoio da imprensa que o trata como um herói, desde que ele salvou três crianças tornadas reféns por um louco delirante armado, evitando que houvesse mortes pela truculenta SWAT. Ele sobe de posto no departamento e estabelece uma aliança com o Batman, quando ambos percebem que não poderão sozinhos lutar contra os poderosos de Gotham.

Chove muito nesta cidade, mas não o bastante para limpar a sujeira, a maldade e a impunidade que se entranham em todas as esferas administrativas da cidade, em especial, a chuva não consegue limpar a corrupção na polícia. Grande parte da ação se passa de madrugada nas ruas e telhados de Gotham, como as perseguições, lutas e acidentes com carro que transcorrem a céu aberto, pois não há refúgio e nem como se esconder neste lugar. A cidade de Gotham pulsa, vive e participa dos embates com suas formas cinzentas e frias, repelindo os recém-chegados.

Gordon viaja a contragosto para trabalhar e viver num lugar hostil, que não é feito para formar uma família, porque ora ameaçam revelar sua infidelidade à Bárbara, ora tentam sequestrar seu filho, e, portanto, há um choque brutal e um embate com a cidade. Ele diz odiar a cidade, a arma e sua profissão, mas seu senso do dever parece estar acima de tudo, a ponto de Gordon

sacrificar muitos momentos preciosos com a família quando o departamento de polícia lhe chama.

Destino diverso teve o milionário Bruce Wayne que, após o juramento de vingar a morte dos pais, esteve fora de Gotham por 12 anos em busca de preparo físico, intelectual e espiritual, e volta para combater o crime em sua cidade natal. Enquanto Gordon chega contrariado, o jovem Bruce retorna à cidade com uma missão de vida, movido por um desejo determinado de livrar Gotham de todos os criminosos.

A chegada de Batman é a última etapa de seu treinamento para o combate. Ele sente que há algo faltando a despeito dos esforços empreendidos em sua viagem, e experimenta sair disfarçado com roupas, gorro e uma falsa cicatriz no rosto. O herói vai até a zona mais pobre, marginalizada e deteriorada de Gotham (Figura 2), envolve-se numa briga com um cafetão, é atacado por



Figura 2: Bruce reconhece o território do inimigo.
Fonte: MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David, *Batman: Year One*. NY: DC Comics, 2012

prostitutas e esfaqueado por uma menina, até que um policial atira nele. Provoca um acidente com a viatura da polícia, consegue fugir mesmo perdendo sangue, e de volta à mansão Batman lembra do assassinato dos pais.

Depois de assistirem o filme *Zorro no cinema*, um ladrão quer levar o colar de pérolas de sua mãe e acaba atirando e matando seus pais na frente do menino Bruce Wayne. Não por acaso, o personagem Zorro é um jovem rico que volta à terra natal, e se torna um herói mascarado, que zomba da polícia e combate os poderosos que exploram o povo de sua cidade, constituindo uma fonte de inspiração para um herói também mascarado como Batman.

Na cidade ameaçadora, depois de ser ferido por prostitutas e policiais, Bruce vê um morcego entrar pela janela do escritório e pousar no busto de seu pai, e vê nisto um sinal, escolhendo se vestir assim para impor respeito e temor nos bandidos (Figura 3). O morcego costuma acompanhar vampiros e bruxas, e é um



Figura 3: A escolha do morcego

Fonte: MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David,
Batman: Year One. NY: DC Comics, 2012

animal furtivo e noturno que vive em bando em cavernas ou recintos fechados, e procura sempre um lugar alto para repousar, assim como Batman vigia a cidade dos telhados à noite, como uma gárgula a proteger o sono dos moradores de Gotham.

Gotham é herdeira das novelas góticas da literatura britânica do século XVIII, cujo primeiro expoente foi Horace Walpole com sua história de horror *O Castelo de Otranto* (1784), que criou uma fórmula muitas vezes repetida doravante para causar medo no leitor, começando pelo destaque ao castelo gótico onde a ação se dava.

Essa nova parafernália dramática consistia, antes de tudo, do castelo gótico com sua antiguidade espantosa, vastas distâncias e ramificações, alas desertas e arruinadas, corredores úmidos, catacumbas ocultas insalubres e uma galáxia de fantasmas e lendas apavorantes como núcleo de suspense e pavor demoníaco. [...] Toda essa parafernália ressurgiu com divertida mesmice, mas, às vezes, com um efeito tremendo, em toda história da novela gótica e não está, de maneira alguma, extinta ainda hoje, embora técnicas mais sutis a obriguem a assumir agora uma forma menos óbvia e menos ingênua. Um ambiente harmonioso para uma nova escola fora encontrado e o mundo da escrita se apressou a agarrar a oportunidade (LOVECRAFT, 2007, p. 28).

Tal é a importância deste elemento do imaginário do horror para os ingleses que, ainda hoje, alguns hotéis vivem da fama de estarem instalados em castelos mal-assombrados, e seus gerentes alimentam a lenda da aparição de fantasmas nos cômodos para deleite dos hóspedes. O castelo gótico passou de fonte de

medo na fórmula literária do conto de horror para se tornar séculos depois uma atração de turistas.

Esta sensibilidade voltada para o horror tornou-se no século XIX um sucesso nos Estados Unidos, onde a casa ancestral mal-assombrada assumiu o papel do antigo castelo inglês, mas não como o ambiente das novelas, e sim como o próprio tema, como se pode ver, por exemplo, em *A queda da Casa de Usher* de Edgar Allan Poe, conto no qual a própria fachada da casa parece um rosto cheio de expressão ao protagonista. A típica edificação gótica serve para criar uma atmosfera de medo (Figura 4), e havia uma delas remanescente em Salém - cidade famosa pelo julgamento tenebroso e condenação por bruxaria de vários moradores -, conhecida como “Hawthorne”, que se oferece desta forma ao olhar:

Essa construção, com suas pontas espectrais, chaminés enfeixadas, segundo andar saliente, mísulas de canto grotescas e janelas protegidas por gelósias em forma de losangos é, de fato, um objeto bem calculado para evocar reflexões sombrias, tipificando, como faz, a sombria era puritana de horror oculto e murmúrios sobre bruxaria que precedeu a beleza, racionalidade e amplidão do século XVIII. Hawthorne viu muitas delas em sua mocidade, e conhecia as histórias de horror que lhes atribuíam. Ele ouvira, também, os rumores sobre uma maldição que pesava sobre a sua própria linhagem devido à severidade de seu bisavô nos julgamentos de bruxas em 1692 (*Ibidem*, p. 75 e 76).



Figura 4. A Casa das Sete Torres que inspirou o romance gótico

Fonte: imagem disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_House_of_the_Seven_Gables>, acessado em 23/04/2016

Uma construção em *Ano Um* que mais especificamente ilustra o lado tenebroso de Gotham é o prédio abandonado e habitado por mendigos, no qual Batman vai se esconder, e que depois é bombardeado e invadido pela SWAT. Não há luz, vigas foram derrubadas na explosão, vemos um alçapão que dá para um aposento fechado de onde brota a torre de uma chaminé, o herói perde o cinto de utilidades com parte de suas armas, e há 18 policiais à procura dele nos vários pavimentos do prédio, formando um clima claustrofóbico para o herói que se encontra encurralado. Deste lugar de inspiração gótica, cercado do lado de fora por policiais e pela multidão, ele apenas poderá escapar com a ajuda de uma nuvem de morcegos atraída pelo sinal ultrassônico de um aparelho instalado no salto de sua bota (Figura 5).



Figura 5: Encurralado pela SWAT
 Fonte: MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David, *Batman: Year One*. NY: DC Comics, 2012

Como já dissemos, Gotham é tributária do imaginário da cidade de Nova Iorque, que por sua vez inspirou o cineasta alemão Fritz Lang a fazer o filme *Metrópolis* (1927), no qual a máquina substitui o homem e a cidade volta-se contra todos num mundo distópico:

Almejando o grandioso, Lang criou cenas de massa que incluíam 36 mil figurantes. Inspirado por uma viagem que fizera a Nova Iorque, o cineasta apresentava uma das primeiras utopias urbanas geradas pela imaginação

do século XX (num estilo que mesclava o gótico tardio ao expressionismo e ao futurismo), concretizada pelo cenógrafo e arquiteto Erich Kettelhut por meio de maquetes, desenhos animados e efeitos especiais. [...] *Metrópolis* é reacionário em sua ideologia (comprometido com a ascensão do nazismo) e revolucionário em sua estética (*precursora do imaginário dos quadrinhos* [grifo nosso] e do cinema de ficção científica). A realidade do filme é uma realidade de mil conflitos desviados: o filho contra o pai, o pai contra o secretário, o secretário contra o patrão, o patrão contra a santa pregadora, o cientista contra o industrial, a mulher-robô contra os operários, os operários contra as máquinas [...] todos contra a cidade, e a cidade contra todos (NAZÁRIO, 2005, p. 232 e 233).

Desta maneira, já se construía uma metrópole imaginária sombria em 1927, que vemos retornar em outras obras ficcionais, como veremos a seguir. Nova Iorque é também apresentada como uma cidade decadente e de pesadelo no filme *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese, que ademais traz a questão da prostituição infantil citada por Miller em *Ano Um*. No filme, um motorista de táxi vai progressivamente enlouquecendo no embate caótico com os tipos urbanos das ruas violentas da metrópole, e é antológica a cena em que ele empunha um revólver e vocifera contra sua imagem no espelho. *Todos contra a cidade, a cidade contra todos*.

Will Eisner trabalhou também com os tipos urbanos em várias de suas obras em quadrinhos, com enfoque justamente na cidade de Nova Iorque (Figura 6). Diz ele na introdução a *Nova York: a grande cidade*:

Vistas de longe, as grandes cidades são um acúmulo de grandes edifícios, grandes populações e grandes áreas, para mim, isso não é “real”. O real é a cidade tal como ela é vista por seus habitantes. O verdadeiro retrato está nas frestas do chão e em torno dos menores pedaços da arquitetura, onde se faz a vida do dia-a-dia. O retrato é uma coisa muito pessoal e, portanto, este esforço reflete minha própria perspectiva. Tendo crescido em Nova York, a sua arquitetura interna e os seus objetos de rua são inevitavelmente contemplados. Mas também conheço muitas outras grandes cidades, e aquilo que mostro pretende ser comum a todas elas (EISNER, 2014a, p. 19).



Figura 6. Nova York e seus tipos urbanos retratados por Eisner
Fonte: EISNER, Will, *Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014

Em sua pesquisa sobre Eisner, Borges (2012, p. 149) investiga como este quadrinhista utilizou a linguagem dos quadrinhos para contar sobre a vida das cidades, propiciando uma experiên-

cia muito rica ao leitor ao codificar a cidade para fruição deste, por meio dos enquadramentos, sombras, fragmentação em quadros e configuração das páginas, luz e textura do papel, tudo isto a fim de oferecer uma percepção diferente da cidade até mesmo a quem vive realmente nela. Neste sentido, ela afirma:

Através dos quadrinhos, o leitor, por exemplo, pode ter simultâneos pontos de vista, visões panorâmicas ou ver em detalhes a grande cidade, estabelecendo relações espaciais inéditas; consegue visualizar sons e cheiros, atendendo para aspectos que por vezes passam despercebidos na caótica ambiência urbana; tem a liberdade de se deter em um momento ou avançar e retroceder no tempo, seguindo seus impulsos; ou seja, tem um domínio espaço-temporal sobre o espaço urbano distinto da própria vivência, que não somente revela outras faces e apreensão da cidade, como redimensiona a própria experiência urbana do receptor, aflorando seus sentidos e sua atenção. *É outro o contato que se trava com a cidade recodificada em quadrinhos.* [Grifo nosso] Foi justamente por isto que Eisner repensou e levou aos limites, em suas potencialidades comunicativas, a linguagem dos quadrinhos: para que esta tradução intersemiótica conseguisse comunicar tantos os significados, como os modos-de-significar desse objeto fugidio, efervescente, pulsante, múltiplo e amplo que é a grande cidade (*Idem*, p. 149 e 150).

Assim, a cidade imaginária que se constrói nos quadrinhos é de outra natureza: o contato com ela pode ser enriquecido pelo manejo do espaço e do tempo ao longo dos quadros, e pelos detalhes que fazem captar uma outra cidade, codificada visualmente

de forma a estimular os outros sentidos como o cheiro das ruas, a aspereza das calçadas, o som da chuva ao cair no asfalto, o calor emanado pelo concreto e o barulho do tráfego. Acrescentaríamos que há um manejo concomitante dos vazios ao redor destes quadros, que permitem ao leitor se inserir na trama e na própria grande cidade na qual se ambienta a narrativa. É o vazio entre quadros ou sarjeta que possibilita ao leitor com sua imaginação e repertório único participar da narrativa, contar e traduzir para si mesmo esta cidade imaginada pelo quadrinhista. Nesta perspectiva, e sem exagero algum, cada um lê a cidade de Gotham em *Ano Um* e percebe a metrópole de uma forma bem particular, pois, em outros termos, a Gotham sombria e ameaçadora não o será da mesma forma para todos.

Os mafiosos tentam matar testemunhas-chave como o traficante Jefferson Skeevers, mas este prefere a delação pelo medo que tem de Batman, que invadiu o apartamento do traficante e o ameaçou causando dor, o que mostra que longe de ser um personagem raso e sem complexidade, o herói possui uma face violenta e transgressora da lei. Vemos então que os lugares são peças-chave nesta narrativa, sendo que os espaços fechados como o apartamento não são os mais seguros para um criminoso se proteger da fúria de Batman.

Contudo, nessa cidade tão comprometida, o fato de Batman salvar uma idosa de ser atropelada, proteger um gato e ainda pagar por uma roupa que pegou de uma loja que estava fechada, tudo isto faz com que Gordon se aproxime de Batman em favor de Gotham. Em menor grau, há também o promotor público Harvey Dent que se alia ao Batman para encontrar provas contra

o mafioso Roman Falcone, o que resulta em três pessoas contra o crime organizado em Gotham, sendo que este pacto a três para salvar a cidade foi depois retomado na novela gráfica *Batman: o Longo Dia das Bruxas* (1996) e no filme *O Cavaleiro das Trevas* de Christopher Nolan.

Ao final, Gordon é promovido a Capitão, e aguarda Batman no topo de um edifício, outra vez a céu aberto, pois um louco chamado Coringa ameaça envenenar o reservatório de água da cidade com a toxina que faz rir até morrer (Figura 7). Um vilão ameaça Gotham, que agora tem como seus defensores Gordon e Batman, aliados entre si no combate ao crime.



Figura 7: Gordon aguarda Batman

Fonte: MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David, *Batman: Year One*. NY: DC Comics, 2012

Referências

BORGES, Marília Santana. **Comunicando a cidade em quadri-nhos**: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner. Tese de doutorado, PEPG em Comunicação e Semiótica, PUC-SP: São Paulo, 2012.

EISNER, Will. **Nova Iorque**: a vida na grande cidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2014a.

EISNER, Will. **Eisner/Miller**. São Paulo: Criativo, 2014b.

LOVECRAFT, H. P. **O Horror Sobrenatural em Literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David. **Batman: Year One**. NY: DC Comics, 2012.

NAZARIO, Luiz (org.). **A cidade imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Sob máscaras e fantasias: dupla identidade e segredos nas histórias em quadrinhos de super-heróis

Paulo Ricardo de Oliveira

Resumo: Tendo como tema as identidades secretas dos super-heróis das Histórias em Quadrinho, este estudo tem como objetivo abordar a temática citada, por meio de um estudo interdisciplinar, contando com opiniões e pontos de vistas de diferentes especialistas nas HQs, e relacionando-as com conhecimentos e conceitos de estudiosos de outras áreas. A pesquisa se deu por meio de análise bibliográfica em livros, artigos e, também de entrevistas. Ao final deste artigo espera-se que o leitor tenha uma visão mais aprofundada sobre o super-herói, bem como uma maior identificação e associação destes personagens com o comportamento dos indivíduos reais em nossa sociedade.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, identidades secretas, super-heróis.

Abstract: With the theme of the secret identities of superheroes from comic books, this study aims to address the aforementioned issue through an interdisciplinary study, with opinions and points of views of different experts in comics, and relating them to knowledge and scholars concepts from other areas. The research was done through bibliographical

Paulo Ricardo de Oliveira é formado em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). pario-liveira@gmail.com

analysis in books, articles , and also interviews. At the end of this article it is expected that the reader has a further insight into the superhero and a greater identification and association of these characters with the actual behavior of individuals in our society.

Keywords: comics, secret identities, superheroes.

O herói é uma figura arquetípica, presente em diversas culturas, em suas mais diversas manifestações, seja nos cultos religiosos, na literatura ou nas artes plásticas. Cada época e cada cultura tem um tipo diferente de herói.

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito (CAMPBELL, 1995, p. 7).

No alvorecer do século XX, período marcado pela “Depressão” e por grandes guerras, o mundo precisava de mais do que heróis, precisava de super-heróis. Esse novo modelo de herói encontrou nas histórias em quadrinhos um espaço propício e um público aberto para os seus grandes feitos.

O fim da década de 1920 e o início dos anos 30 foram marcados pela quebra da bolsa de valores de Nova York em 1929, e a aventura, assim como as histórias policiais e de ficção científica, começaram a ocupar espaço nas HQs, então dominadas pelas tiras cômicas. Foi o começo da diversificação de gêneros dentro da categoria dos quadrinhos. Já no contexto marcado pela Segunda Guerra Mundial, os super-heróis surgiram e passaram a dominar o mercado das HQs, primeiro nos Estados Unidos e depois no mundo todo, com histórias que transitam entre a fantasia, a mitologia e questões sociais, mais concretas.

Nesse gênero, os heróis ganharam poderes diversos e se multiplicaram. E, num cenário em que as perturbações psicológicas e as questões relacionadas à inadequação social e frustrações fazem parte do dia a dia da maioria das pessoas, os super-heróis vingaram e o público encontrou nesses personagens as imagens nas quais projetar suas aspirações e desejos inconscientes.

A princípio, esses personagens eram caricatos e todos muito parecidos uns com os outros, muitos deles eram cópias de algum antecessor, com simples variações de nomes e poderes. Com o tempo, os super-heróis foram se diferenciando e ganhando personalidades diferentes e características próprias, além de conflitos humanos. Mantiveram, porém, várias características em comum, entre elas os superpoderes, os trajes pouco discretos, uma galeria de vilões e uma identidade secreta. Superman é Clark Kent; Batman é Bruce Wayne; o Homem-Aranha, Peter Parker; O Homem de Ferro é Tony Stark; Thor, Donald Blake e assim por diante.

A vida dupla, apresentada através da divisão de um personagem em duas identidades, uma pública e outra secreta, se tornou

uma fórmula de sucesso e grande maioria dos super-heróis americanos usa esse recurso. Esse artifício se popularizou, principalmente, após o surgimento do Superman, primeiro super-herói americano, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938, que desde sua primeira aparição, divide seu tempo entre um herói superpoderoso e um homem aparentemente comum, embora personagens que possuam vidas duplas sejam anteriores ao primeiro super-herói. *Zorro* (1919), *O Gongo* (1936), *O Sombra*, criado no rádio na década de 30 e adaptado para os quadrinhos em 1940, e *O Fantasma* (1936) são alguns dos pioneiros.

“Superman estabeleceu a ideia de alguém que parecia ser uma pessoa dócil, normal e coerente é na verdade um super-herói. Foi a fórmula que todos os heróis seguiriam”, conta Stan Lee, criador dos pilares do universo Marvel nos quadrinhos, sobre sua inspiração para as identidades secretas de seus heróis, em entrevista para o documentário *Look up in the sky! The amazing Superman story* (BURNS, 2006).



Figura 1. O repórter Clark Kent representa o desejo do Super-Homem em experimentar uma vida comum

A dinâmica das duplas identidades tem como função mostrar que por trás da imagem do herói, que é cultuado como modelo ideal de homem, cheio de virtudes como força, coragem e disposição para se sacrificar pelo próximo, existem seres humanos comuns cheios de fragilidades e defeitos. Além de ser um recurso narrativo que permite colocar os heróis tanto em conflitos físicos com os vilões, mas também às voltas com conflitos internos, filosóficos e existenciais, as duplas identidades dos super-heróis também funcionam como um mecanismo que permite uma maior identificação dos leitores com os personagens.

Pois na época cética e violenta em que vivemos, até os heróis precisam ter suas fraquezas e problemas cotidianos para serem mais interessantes aos olhos do público e, por consequência, se tornarem comercialmente mais lucrativos. Como explica Umberto Eco:

Narrativamente, a dupla identidade do Superman tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado a narração das aventuras do nosso herói, os equívocos, os lances teatrais, um certo suspense próprio de romance policial. Mas, do ponto de vista mitopoiético, o achado chega mesmo a ser sábio: de fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação (ECO, 2008, p. 247).

O autor ainda coloca que os super-heróis só são aceitos pelo público pelo fato de suas ações ocorrerem no mundo cotidiano, humano e contemporâneo. O mesmo pode se aplicar a boa parte dos super-heróis.

O guarda-roupa dos super-heróis

Além de proteger o corpo das pessoas do frio e de serem usadas por convenções sociais e motivos estéticos, as roupas também funcionam como um elemento de comunicação, identificação e de construção da imagem dos indivíduos. As diferentes categorias profissionais têm suas vestimentas características que se relacionam a suas funções, os médicos usam seus jalecos brancos, os soldados utilizam seus uniformes camuflados. No caso dos super-heróis, o modo de se vestir também funciona como uma forma de destacar seus papéis como defensores da justiça, por usarem roupas que as pessoas comuns só utilizariam no Dia das Bruxas ou festas à fantasia.

(...) Muitos de nós temos uma gravata da sorte, um terno que dá força ou alguma roupa que usamos para situações especiais, de alta pressão. Mais pessoas do que imaginamos se vestem para causar boa impressão, e há muitos modos de fazer isso. O tempo de nossa vida que envolve o blefe da aparência pode às vezes ser um pouco assustador e, ao mesmo tempo, interessante. E é relevante para os super-heróis (MORRIS, 2009, p. 239).

Outra comparação interessante que pode ser feita em relação à vestimenta, é entre os super-heróis e os líderes tribais. Assim como os feiticeiros e os chefes de tribos primitivas usavam máscaras para designar o seu papel social e para exaltar e transformar sua personalidade durante cerimônias e rituais, o mesmo

pode ser observado em relação aos super-heróis, que se distinguem da maioria das pessoas por sua vestimenta, acessórios e forma de atuação, tal segregação é realçada pelos segredos, como o de suas identidades e origens de seus superpoderes. Não há quem não conheça Superman, Batman ou a Mulher Maravilha, com seus respectivos trajes clássicos, e não os associem à suas posições como defensores da justiça.

A utilização de dois diferentes estilos de se vestir e se comportar também contribuem para a construção das identidades do personagem. Como os segredos a respeito de quem são quando guardam as capas e máscaras, é um problema de vida ou morte para os super-heróis, a construção de duas imagens distintas é tão necessária e o modo de se vestir exerce um importante papel nesse sentido.



Figura 2. A dupla identidade mais do que um disfarce, às vezes é um caso de conflito interno

Mas para a maioria dos super-heróis, colocar uma roupa não é apenas uma questão de autopreparo psicológico ou de percepção pública. E também não se trata de dupla identidade – um chapéu para o trabalho e outro para ficar em casa. Há muito mais em risco do que isso. Para a maioria dos super-heróis, uma dupla identidade envolve principalmente a máscara. A fantasia e a persona de super-herói guardam um segredo (MORRIS, 2009, p. 241).

As roupas que os ‘outros eus’ dos mascarados usam em suas vidas ‘normais’ tem relação com seus papéis sociais. Clark Kent, quando está como repórter, usa terno e gravata e roupas conservadoras e que transmitam a credibilidade necessária a um profissional do jornalismo, Bruce Wayne, quando não está vestido de morcego, aparece sempre trajando roupas elegantes, como o esperado de um membro da alta sociedade, assim como Tony Stark. Matt Murdoch está sempre de terno, como um advogado que se preze e queira manter uma imagem de seriedade, além dos óculos e bengala, objetos que deixem claro que ele é um cego normal.

A Mulher Maravilha, assim como as outras heroínas que agem esbanjando sensualidade em roupas justas, quando não estão lutando contra o crime usam roupas discretas e mostram bem menos pele e curvas. Ainda falando dos trajes das “super mulheres”, a excessiva sensualidade de suas roupas reflete em muito o fato de que a grande maioria dos leitores de quadrinhos de super-heróis sejam homens, assim como a grande parcela dos desenhistas e roteiristas, e o uso dessas mulheres como objetos de desejo é uma forma de atrair e manter os leitores, mas outra leitura sobre isso é apresentada pelo filósofo Tom Morris (2009, p. 240): “Creio que

é uma regra geral em nossa sociedade que as mulheres são mais conscientes da escolha de roupas e seus efeitos nas pessoas à sua volta que os homens”. Para ele, as super-heroínas usam suas fantasias provocantes conscientemente, como um elemento de distração, visando tirar a atenção de seus inimigos.

Já as cores dos trajes também têm significados. O azul do traje do Superman passa tranquilidade, o preto do Batman, luto, medo e o caráter sombrio do vigilante. O vermelho predominante nos trajes de Flash e Homem-Aranha simbolizam energia, o verde do Arqueiro e do Lanterna Verde, simboliza esperança. Isso sem falar do patriotismo e a exaltação da bandeira americana nas cores de alguns dos mais antigos e conhecidos personagens dos comics.

Motivos para as fantasias

Os super-heróis colocam máscaras para esconder quem são, mas também para assumir uma imagem que simbolize um ideal, para inspirar iniciativa, esperança, medo ou sensação de segurança, sendo alçados à condição de mitos. Escolhem uma imagem, que pode ser diferentes ícones, desde uma letra, a figura de um animal ou um brasão, que represente suas intenções ou tenha relação com seus poderes.

(...) Eles são exemplos morais. O Super-Homem pode nos inspirar. Batman pode nos refrear quando queremos ser precipitados. O Homem-Aranha pode nos ajudar a entender que a voz da consciência é sempre mais importante que a cacofonia de vozes à nossa volta, que talvez estejam

nos condenando, ou desconsiderando o que pensamos. Demolidor pode nos lembrar de que nossas limitações não precisam retardar nossos passos e que todos nós temos forças ocultas com as quais podemos contar quando as circunstâncias forem particularmente desafiadoras (LOEB e MORRIS, 2009, p. 31).

Em suas histórias, esses heróis escondem suas verdadeiras identidades do mundo para proteger a si próprios e as pessoas mais próximas, contra seus inimigos e ameaças em geral, mas também para manter uma vida paralela e, aparentemente normal, onde podem se misturar em meio à multidão e se sentir igual à maioria, descansar e encontrar pessoas que gostam deles, mesmo que não saibam toda a verdade sobre suas vidas.

Alguns usam disfarces pouco convincentes para grande parte do público, como máscaras que não cobrem muito mais do que parte dos olhos e nariz. Um certo Homem de Aço, por exemplo, brinca com o perigo agindo de cara limpa e se disfarçando com óculos de lentes transparentes. Outros cobrem um pouco mais e usam de artifícios teatrais como mudanças de tom de voz, e linguagem facial e corporal.

Em suas identidades civis, alguns assumem outro tipo de disfarce, adotam um estereótipo, ou seja, uma imagem artificial, superficial, até certo ponto caricata, para ocultar suas qualidades heroicas. E criam o que a psicanálise chama de Persona. Um dos mais proeminentes nomes da psicanálise, Jung explica a persona como “Um complicado sistema de relação entre a consciência individual e a sociedade; uma espécie de máscara destinada, por um lado, a produzir um determinado efeito sobre os outros e por

outro lado a ocultar a verdadeira natureza do indivíduo” (JUNG, 2000a, p. 79).

Portanto, os personagens que os heróis adotam como disfarce em suas vidas cotidianas são suas personas. O tímido e desastrado Clark Kent é a persona do Superman; o playboy Bruce Wayne, a do Batman; o advogado cego Matt Murdock, do Demolidor, e assim por diante.

O lado oculto dos super-heróis

Outra razão possível para o segredo de suas identidades, é que alguns heróis sofrem de perturbações emocionais, em sua maioria, movidos por traumas e buscam direcionar sua violência e extravasar suas frustrações por meio da defesa dos necessitados e do combate ao crime. Outros, por sua vez, se sentem excluídos, vítimas da indiferença, discriminados, e buscam no “vigilantismo” uma forma de encontrar a aprovação da sociedade.

No ensaio “A verdade a respeito do Super-Homem: e de nós também”, o roteirista de quadrinhos Mark Waid defende um interessante ponto de vista a respeito do Homem de Aço. Para ele, por mais que o herói pareça humano e deseje ser, ele sabe que não é e nunca será. Clark Kent se torna herói por um desejo inconsciente de ser aceito pelos humanos e ser visto como parte deles. Qual a melhor forma de ser aceito por um grupo? Ser gentil e necessário por aqueles que dele fazem parte. Como Superman, ele é aceito e bastante necessário.

“Como Kal-El se liga ao mundo em sua volta? (...) ele se liga abraçando a herança - criando, como adulto, uma nova identida-

de, que é tão Kryptoniana, quanto Clark Kent é humano”, enfatiza Waid (2009, p.20).

Com grande dificuldade de adaptação, ele cria duas identidades, uma de herói e uma de homem comum e aparentemente cheio de defeitos, o repórter Clark Kent, pela qual pode realizar a fantasia de ser um humano igual aos outros.

Alguns encarnam personagens ao colocar máscaras, outros mostram sua verdadeira face, ou um lado reprimido de sua personalidade, que colocada para fora, pode expressar sentimentos ocultos, compulsões, instintos violentos e fantasias de grandeza.

Todos têm um lado sombrio dentro de si. A descoberta de

um lado sombrio da personalidade por alguém que não está preparado pode provocar sofrimento e problemas à medida que se desconhece ou negligência o lado oculto, nesses casos, algumas pessoas podem abraçar seu lado negro e dar vazão aos seus impulsos mais perigosos. Jung (2000a) chama esse lado da psique humana de sombra, um arquétipo que representa a parte



Figura 3. O Hulk é a manifestação de um lado reprimido da psique do Dr. Bruce Banner

do inconsciente pessoal formada pelos desejos e impulsos reprimidos que ficam “guardados” e podem ser liberados de maneira perigosa.

O Hulk, por exemplo, em sua forma humana é um indivíduo inseguro que reprimiu seus traumas e impulsos violentos por muito tempo e quando seu lado obscuro desperta do inconsciente, ele não consegue controlá-lo, manifestando-o na forma de um monstro, que é temido por seu outro eu.

Batman, Demolidor, assim como outros vigilantes violentos, direcionam suas sombras representadas por figuras assustadoras, no caso, do morcego e do diabo, imagens culturalmente representativas do mal e que povoam os pesadelos desde a antiguidade, para uma boa causa: o combate ao crime. Ambos conseguem através da disciplina se controlar para não se deixarem dominar por suas sombras e não se tornarem aquilo que combatem.

Há limites para o desenvolvimento da psicologia do super-herói por parte dos escritores de histórias em quadrinhos e roteiristas de filmes. Pode haver trevas em um personagem, além da luz, como acontece com toda vida humana; mas essas trevas precisam ser refreadas pelo bem e pelo nobre, ou sairemos do reino do verdadeiro super-heróico. Nem todo fantasiado combatente do crime é um herói, nem todo indivíduo que possua poderes sobre-humanos é necessariamente um super-herói (LOEB e MORRIS, 2009, p. 26).

Outro exemplo é Thor, super-herói inspirado no deus do trovão da mitologia nórdica, que era um guerreiro que lutava contra monstros, mas não tinha uma ligação mais forte com a humani-

dade. Até que, como punição por sua arrogância, Thor foi enviado à Terra sem seus poderes e memória, na forma de um homem de baixa autoestima, o médico manco Donald Blake, para que aprendesse uma lição de humildade. Mas ao bater seu cajado no chão, Blake voltava a ser Thor e o cajado se transformava no martelo Mjolnir.

Surgia assim uma ligação entre o deus e os humanos, e o filho de Odin se tornou o defensor da terra. Num caso de dupla identidade que não configura um disfarce, duas pessoas distintas dividiam o mesmo corpo. Até que, após evoluir como pessoa, ele foi abençoado por Odin e, a partir deste momento, Blake e Thor foram separados.

O comportamento depressivo, sintomas de transtornos de estresse pós-traumático e bipolaridade são comuns a vários dos heróis contemporâneos, o que só reflete como suas narrativas dialogam com a realidade em que seus leitores se enquadram, visto que estes são alguns dos principais transtornos dos tempos atuais.

“Realmente aconteceu alguma coisa com os heróis e super-heróis de uns dez anos pra cá. Eles passaram a refletir através do mais contundente meio de comunicação impresso, as angústias, o medo, as dúvidas, os desvarios do homem”, constata Albagli apud Arco e Flecha (2006, p. 6).

Os super-heróis também se relacionam de maneira ambígua em relação a suas próprias identidades pessoais. Em “O que há por trás da máscara? O segredo das identidades secretas”, Tom Morris (2009) explica que quem acompanha os personagens durante os anos pode observar que Batman era retratado como um milionário que combatia o crime, hoje ele é mostrado como um

combatente do crime que assume um personagem de playboy deslumbrado. Morris aponta que o mesmo pode se dizer do Superman, que antes era o super-herói sem falhas e inseguranças e de origem alienígena que se passava por um humano aparentemente não muito notável, mas com o passar do tempo, o lado humano do personagem passou a ser mais abordado e destacado.

As mudanças pelas quais esses personagens passaram tem explicações diversas, desde a influência dos diferentes roteiristas, que já se apropriaram de suas narrativas, mas para o filósofo, outra explicação seria que, tanto Clark Kent e Superman, assim como Bruce Wayne e Batman, são duas faces de um mesmo ser, dois opostos de uma mesma identidade, ambas reais e importantes para o equilíbrio psicológico desses indivíduos. E que por eles terem interpretado os personagens por tanto tempo, é possível que eles tenham se tornado parte de sua consciência e identidade pessoal, sendo que o verdadeiro “eu” de ambos, seja um meio termo entre as duas identidades.



Figura 4. Batman, personagem de origem trágica, transforma seu medo em um símbolo e elemento de intimidação

Outra conclusão aparente é que nós mesmos devemos ter muito cuidado se nos sentimos tentados a vestir um *collant* de cores vivas e uma máscara, e adotamos outro nome. Toda máscara deixa uma impressão na pessoa que a usa. E qualquer máscara pode se tornar mais real do que imaginamos (MORRIS, 2009, p. 250).

Goffman (1988, p. 92) explica: “Uma vez que em nossa sociedade o indivíduo estigmatizado adquire modelos de identidade que aplica a si mesmo a despeito da impossibilidade de se conformar a eles, é inevitável que sinta alguma ambivalência em relação ao seu próprio eu”.

A ética veste *collant*

Outra forma de ver a questão é que os benfeitores dos quadri-nhos encontraram uma forma de realizar boas ações sem se auto promoverem, afinal, o anonimato é uma das virtudes morais que deve ser buscada pelo homem bom, segundo Aristóteles, no livro *Ética à Nicômano*.

As mentiras contadas para manter as identidades secretas levantam outra questão, mas nesse caso, de aspecto ético. Para manter suas identidades secretas, os super-heróis precisam mentir, às vezes descaradamente, até mesmo para as pessoas que lhes são mais íntimas.

Quando um super-herói adota uma identidade secreta, é como fazer um voto de segredo. Na maioria dos casos, nem mesmo as pessoas mais próximas podem saber a respeito de suas identidades, e o mesmo vale para as de seus companheiros de vigilância. Há uma

espécie de código de honra, um herói não conta o nome que o outro usa quando chega em casa e pendura sua capa, máscara (e por que não? aquela cueca que usa por cima da calça) no cabide.

As mentiras em que os super-heróis se envolvem ao criar e preservar sua identidade secreta são também moralmente justificadas, talvez possam ser dignas de louvor, desde que julgadas necessárias para proteger pessoas inocentes de algum mal, incluindo aquelas com as quais os super-heróis têm obrigações especiais, como membros da família, bons amigos, colegas civis e outros indivíduos importantes para eles” (MORRIS, 2009, p. 242).

Outra questão a se pensar é: pessoas comuns ou com poderes têm o direito de agir acima da lei e fazer seu próprio julgamento sobre os criminosos e estabelecer conceitos próprios de justiça?

Figura 5. As mentiras ajudam a manter as identidades secretas, mas criam uma série de problemas pessoais, como bem sabe Peter Parker



Não seriam eles também criminosos tão perigosos para si próprios e para a população em geral e por isso escondem seus rostos e identidades? Algumas das publicações recentes de mais impacto no gênero dos quadrinhos de super-heróis abordam essa questão de maneira bastante crítica.

“Quem vigia os vigilantes?”, esse é o questionamento central da graphic novel *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (1999). A frase é originária da expressão latina *Quis custodiet ipsos custodie*, original de Sátiras, uma coleção de poemas satíricos, de teor político, escritos pelo autor romano Juvenal.

Mas, se as gerações anteriores compreendiam ética, lei e ordem, e autoridade política por meio das antigas representações de super-heróis, o revisionismo do super-herói nas obras de Moore e Miller nos leva a reavaliar nossa ética, nosso papel no mundo maior e nossa visão da lei e da ordem social (Skoble, 2009, p. 51).

Considerações finais

Visto que o tema das identidades secretas dentro do universo das histórias em quadrinhos é bastante utilizado, especialmente nas narrativas de super-heróis, é de se supor que seja um tema esgotado e que não apresenta surpresas para o leitor, porém, um estudo mais aprofundado pode demonstrar que o tema tem muito a ser estudado e explorado, sob perspectivas diversas.

Uma conclusão que se pode chegar é que cada super-herói lida com a questão da dupla identidade de modo diferente. Alguns têm uma personalidade predominante com a qual se identi-

ficam mais, seja ela a identidade fisicamente mascarada ou a que é ocultada por artifícios teatrais relacionados ao papel que desempenha em sua vida civil. Enquanto existem outros que convivem de maneira ambígua com suas duplas identidades, a ponto de não conseguir identificar qual é a sua real identidade e qual é a que usa como disfarce.

A representação recorrente das identidades secretas nas HQs também é uma forma de nos lembrar que qualquer um pode ser um herói (o repórter, o milionário, o estudante, o advogado, o soldado, o médico e o cientista, entre outros). Afinal, não são os poderes que fazem um herói, uma pessoa pode ter poderes e, ainda assim, ignorar o sofrimento dos que estão à sua volta. Mais do que as habilidades, o que faz um super-herói é seu senso de dever e responsabilidade, apesar de seus problemas e falhas pessoais.

Outro ponto a ser destacado é que nem só os super-heróis usam máscaras e possuem vidas duplas. A pessoa comum, assim como o super-herói, é capaz de se adequar as diferentes situações e contextos, criando identidades paralelas para as diferentes situações, cada uma delas representando uma diferente faceta da personalidade de um mesmo indivíduo. Portanto, muitas vezes, é desnecessário buscar uma distinção entre as identidades de tal sujeito, seja na ficção dos quadrinhos ou na vida real.

Referências

ARCO E FLECHA, Rodrigo Nathaniel. **Super-heróis da EBAL. A publicação nacional dos comic books dos EUA pela Editora Brasil-América, décadas de 1960 e 70.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2006. São Paulo.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômaco.** 2ª edição. Tradução Edson Bini. Bauru, SP: Edipro, 2007.

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

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** São Paulo: Perspectiva, 1979.

GOFFMAN, Erving. **Estigma – notas sobre a manipulação da identidade deteriorada.** Rio de Janeiro: LTC, 1988.

JUNG, Carl Gustav. **Eu e o inconsciente.** 21ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000a.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000b.

LOEB, Jeph. MORRIS, Tom. Heróis e Super-heróis. In: IRWIN, William (coord.) **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático.** São Paulo: Madras, 2009. p. 41-51.

LOOK, Up in the Sky! The Amazing Story of Superman. Direção: Kevin Burns. Warner Home Video, 2006 (115 min).

MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. **Watchmen** (HQ em 12 partes). São Paulo: Abril / DC Comics, 1999.

MORRIS, Tom. O que há por trás da máscara? O segredo das identidades secretas. In: IRWIN, William (coord.) **Super-heróis e a filosofia:**

verdade, justiça e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2009. p. 237 -250.

SKOBLE, Aeon J. Revisionismo do super-herói em Watchmen e O retorno do Cavaleiro das Trevas. In: IRWIN, William (coord.) **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático.** São Paulo: Madras, 2009. p. 41-51.

WAID, Mark. *A verdade a respeito do Super-Homem: e de nós também.* In: IRWIN, William (coord.) **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático.** São Paulo: Madras, 2009. p. 15-22.

O narrador nos quadrinhos: apontamentos para tipologia e periodização

Francisco Ednardo Pinho dos Santos

Resumo: Este artigo parte da concepção de que os quadrinhos se fundam em uma tensão básica entre o verbal e o não verbal, cabendo ao quadrinhista optar por um desses polos a cada informação narrativa que precisa ser veiculada. Como nem tudo pode ser simplesmente mostrado através da arte gráfica, frequentemente se faz necessário instaurar uma voz narrativa no texto, e essa voz pode assumir diferentes configurações, constituindo tipos diferentes de narrador. O artigo, assim, apresenta reflexões que podem embasar uma tipologia de narradores nos quadrinhos, relacionando esses tipos à datação histórica em que tiveram maior aceitação por parte do público.

Palavras-chave: quadrinhos; narratologia; tipos de narrador.

Abstract: The starting point of this article is the idea that comics lay on a fundamental tension between verbal and non-verbal language, so that comic book authors must choose one or another type of language at each piece of narrative information carried by the specific work. Provided that there are limitations upon graphic art, it is necessary to bring a narrative voice to the text. That voice can assume different configurations, resulting in different narrator types. Therefore, this article presents some reflections that can ground a comic narrator typology, connecting these types to the historical time they had more acceptance by the public.

Keywords: comics; narratology; narrator types.

Francisco Ednardo Pinho dos Santos é Mestre em Linguística pela Universidade Federal do Ceará. Professor da Secretaria de Educação de Fortaleza.
ednardopinho@gmail.com

Introdução

Os quadrinhos constituem uma linguagem especialmente vocacionada para a representação de histórias, ou seja, trata-se de uma semiose na qual as histórias são mostradas, de modo que o narrador não é uma instância inerente ao gênero, como o é no romance ou no conto, por exemplo. Basta ver que existem muitas histórias em quadrinhos inteiramente constituídas por desenhos, sem qualquer concessão ao texto escrito. Não há, portanto, que se falar em narrador nessas histórias. Também pode haver histórias em que todo o texto verbal é inserido nos balões, como falas ou pensamentos dos personagens. Também nessas histórias, que são relativamente comuns, parece não haver um narrador como instância enunciativa. É por conta disso que Lucas, por exemplo, afirma que “o narrador é uma possibilidade diegética, não um imperativo enunciativo” (LUCAS, 2014, p. 169).

Neste artigo, defendemos a ideia de que, embora o narrador não seja uma exigência estrutural da história em quadrinhos, muito frequentemente a necessidade de disponibilizar para o leitor informações úteis para a compreensão da história demanda algum tipo de voz narrativa, podendo constituir-se diferentes tipos de narrador, típicos das narrativas que lidam com a tensão entre o imagético e o verbal.

Podemos compreender essa problematização inicial por meio da consideração de uma cena da história “Na trilha das recordações”, estrelada pelo personagem Tex. Nela, o caubói prepara-se para um ataque noturno ao acampamento de um malfeitor que

persegue há três dias. Todos dormem, exceto as sentinelas. Antes da investida, o herói recobre os cascos de seu alazão com pedaços de tecido. Ao fazê-lo, conversa com o animal: “Fique calmo, Dinamite! Vou enfaixar as suas patas pra ninguém nos ouvir!” (NIZZI; CIVITELLI, 2008, p. 36). Essa cena ilustra bem o uso de personagens como narradores das histórias de que participam. Note-se que, em uma situação real, dificilmente uma pessoa se daria o trabalho de verbalizar suas ações deste modo, deixando bem claro o que está fazendo e com que finalidade o faz.

O procedimento atende a uma necessidade básica da narrativa, a de explicar ao leitor certos fatos fundamentais para a compreensão da história. Em um texto puramente verbal, como um romance ou conto, tudo pode ser esclarecido pelo narrador. Os quadrinhos, porém, precisam dispensar o narrador o máximo possível. Se não o fizerem, não temos propriamente uma história em quadrinhos, mas um conto ilustrado cena a cena. Os quadrinhos ganham identidade como linguagem na medida em que as imagens desempenham papel efetivo na narração. A arte mostra os movimentos, as ações dos personagens, ou seja, já contam uma história, de modo que o texto verbal “serve para dar uma camada a mais de sentido” (OLIVEIRA, 2013, p. 88).

Parece haver, porém, um limite para o que a arte gráfica pode mostrar. Como deixar o leitor a par das intenções e motivações das personagens? De que modo fazer o leitor perceber a aflição de um personagem que enfrenta dois inimigos consciente de que tem apenas uma bala no revólver? Por meio de qual procedimento tornar clara a mecânica do universo ficcional instaurado na história, as práticas sociais, os equipamentos tecnológicos, as

formas de vida? Diferentes soluções para essa problemática foram encontradas ao logo da história dos quadrinhos, conforme veremos neste trabalho.

Não tem havido, porém, uma tradição de pesquisa e reflexão teórica aprofundada e sistemática a respeito do narrador nos quadrinhos. Temos alguma discussão sobre o assunto em Eisner (2005), embora as preocupações desse autor não digam respeito à instanciação da voz narrativa do texto, e sim ao modo de contar uma história. Eisner mostra de que modo quadrinhistas como Milton Caniff, por exemplo, conseguiram, compor histórias longas, com ritmo narrativo empolgante, por meio da tira diária. Não há discussão sobre o narrador propriamente, mas sobre o trabalho do autor, que ele chamará ilustrador-narrador, discutindo aspectos como a composição dos quadros, a distribuição dos personagens nas cenas, a fluência visual da sequência gráfica.

Preocupações firmes com o modo específico pelo qual os quadrinhos narram histórias podem ser encontradas em trabalhos recentes como os de Groensteen (2015), para quem a narrativa em quadrinhos é resultado, essencialmente, da solidariedade icônica, que nos quadrinhos ele chamará artrologia, ou seja, a articulação de elementos significativos na história em quadrinhos.

No Brasil, destacam-se recentemente os trabalhos de Lucas (2012; 2014), que se parte das pesquisas do já citado Groensteen, para quem a narrativa em quadrinhos se dá a partir de três instâncias: o mostrador (que domina os recursos gráficos, icônicos), o recitador (que domina os recursos verbais) e o artrólogo (que faz a articulação entre os insumos fornecidos por mostrador e recitador).

O recitador de Groensteen é a instância mais próxima do que costumamos entender por narrador, já que a narração (não a narrativa, mas sim a contação de uma história) é eminentemente verbal. Cabe, porém, verificar de que modos o texto verbal é aproveitado na narrativa gráfica. É nesse sentido que propomos aqui o estabelecimento de uma tipologia de narradores nos quadrinhos, considerando o procedimento utilizado para inserir na história em quadrinhos a informação narrativa.

O narrador espúrio

A estratégia mais simples para certificar-se de que o leitor compreenderá os fatos narrativos é fazer os personagens falarem ou pensarem. Temos um exemplo cabal disso nas histórias escritas por Chris Claremont para os X-Men, por exemplo, no final dos anos 1970. O arco “A saga da Fênix Negra” é emblemático e mostra o quanto um escritor pode encher páginas com narração supérflua. É o paroxismo da narração redundante nos quadrinhos.

Sobretudo nas cenas de luta, o recurso é empregado à exaustão. Na primeira cena de combate desse arco, quando os mutantes estão em uma lanchonete subitamente invadida por guerreiros robóticos, vemos um deles atingir Colossus com um lança-chamas. Por trás do mutante, um homem assustado parece gritar desesperadamente. Tudo isso é mostrado claramente no desenho de John Byrne. Não era o bastante para o escritor, que houve por bem inserir nesse quadrinho nada menos que três balões pensamento: “Pelo lobo branco, um lança-chamas! Mal tive tempo de assumir minha forma blindada... / ...e proteger o dono da sorve-

teria. / Mesmo assim, o calor é inacreditável! Posso até sentir!” (CLAREMONT; BYRNE, 2014, p. 20).

Em quase todas as cenas, os personagens narram mentalmente o que estão fazendo, por meio de pensamentos como “Vou usar meus poderes elementais pra criar uma névoa densa ao meu redor. Isso deve me esconder” (CLAREMONT; BYRNE, 2014, p. 72). Trata-se de uma convenção geral da ficção. É o que Wood classifica como “a velha ideia do pensamento de um personagem como uma conversa consigo mesmo, uma espécie de discurso interior” (WOOD, 2012, p. 21).

De modo geral, praticamente toda a informação contida nos balões e recordatórios, em histórias como essa dos X-Men, pode ser pronta e automaticamente depreendida daquilo que o desenho mostra. Não se resolve satisfatoriamente, portanto, a tensão entre imagem e palavra, pois não há solidariedade entre elas, mas sim sobreposição. Não é exagero algum dizer que os desenhos conduzem toda a narrativa. Em rigor, eles é que contam a história. O texto de Claremont apenas a reconta, e de maneira bastante prolixa¹. O roteirista, nesse caso, não mostra os personagens pensando, mas força-os a pensar, impõe pensamentos a eles. Constitui-se, assim, um narrador ilegítimo, para o qual propomos, neste trabalho, a designação de *narrador espúrio*.

1. É bem possível que esse tipo de textualização supérflua seja decorrência do próprio estilo Marvel de produzir quadrinhos. Se o desenhista precisa trabalhar com um argumento, uma sinopse esquemática da história (não com um roteiro detalhado, em que o escritor define, de antemão, quantos quadrinhos terá a página, o que aparecerá em cada quadrinho etc.), são do desenhista as decisões sobre a dinâmica narrativa, e ele se esforçará para que a história salte aos olhos a partir da sequência de desenhos em si. Diante disso, sobra pouco ao “roteirista” no momento de preencher os quadros com texto. Resta-lhe ser redundante.

Acontece também de haver histórias em que o personagem vai narrando os acontecimentos em voz alta, como na história de Tex que mencionamos acima. Mesmo nos quadrinhos de linha mais alternativa, esse recurso chegou a ser usado de modo muito natural, como se fizesse parte mesmo da linguagem quadrinhística. Na primeira história de Ranxerox, por exemplo, quadrinho italiano de 1978 criado por Stéfano Tamburini, o personagem principal se envolve em uma briga de bar e corta os dedos de um sujeito. Seguem-se na história balões do tipo “Eu devolvi os dedos, mas os anéis são agora meus! Hora de voltar para o 30.º antes que a coisa azede por aqui!”. E na página seguinte: “Com Próspero, o receptor, vendo os anéis e compro o berro!”. E depois: “Hmm! E depois vou encontrar a Lubna!” (TAMBURINI; LIBERATORE; CHABAT, 2010, p. 15-17).

Do ponto de vista estético, é de fato um recurso primário, pouco sofisticado, semelhante ao uso da explicação narrativa na literatura, criticada de maneira veemente pelo romancista Henry Green, por exemplo, para quem o recurso consistia em uma interferência arrogante do escritor junto à história, um expediente que matava a vida e a naturalidade da história (GREEN, 1992). Parece-nos que a crítica de Green é válida para a ficção de um modo geral. Nos romances, Green critica os procedimentos pelos quais o escritor invade a história como um coro grego, fazendo o narrador explicar ao leitor o que o personagem quis dizer com uma frase qualquer (GREEN, 1992). Nos quadrinhos, a interferência autoral é às vezes mais severa, pois, em vez de um narrador elucidando as ações e falas do personagem, a história põe

o próprio personagem esclarecendo suas ações, em solilóquios, diálogos ou pensamentos artificiais.

Devemos compreender, porém, que esse tipo de narração disfarçada não costumava ser problematizado na leitura dos quadrinhos à época, haja vista que mesmo autores como o hoje respeitadíssimo Alan Moore (em início de carreira, é bem verdade) o empregaram, em obras que até hoje gozam de reputação ímpar, como é o caso de *Miracleman*. Na história “Dragões”, em luta com um adversário que acabara de lançar ao alto uma criancinha inocente, o herói voa em direção ao bebê e tem o seguinte pensamento: “Ele está indo em direção da parede. Tenho que...”. Na mesma página, o herói é tomado por mais pensamentos: “Oh, Deus. Ele me lançou ao céu. Como ficou tão forte? [...] Tudo está acontecendo rápido demais. Preciso pensar... / Não adianta. Ele está vindo atrás de mim!”². Trata-se, pois, de uma convenção amplamente aceita durante certo tempo. Era o modo de se fazer quadrinhos até meados da década de 1980.

O tempo inteiro, temos a impressão de que o autor quis certificar-se, por todos os meios, de que o leitor entenderia adequadamente o que se passa na história. O uso insistente de um mesmo recurso, no entanto, compromete a própria verossimilhança da narrativa. Quem anda por aí, de fato, monologando, dando-se o trabalho de verbalizar suas impressões e explicar para o vento seus atos e decisões, o que está fazendo, o que vai fazer? Esta é

2. História publicada em janeiro/2015 no segundo número de *Miracleman*, pela Panini. Nessa edição, por vontade expressa de Alan Moore, seu nome não consta nos créditos. A cena analisada encontra-se à página 14.

uma decisão difícil para o roteirista: como atingir clareza sem descambar para monólogos artificiais?

Talvez seja o caso de se providenciar um interlocutor para o personagem. Os fãs de Batman, por exemplo, sabem que o personagem Robin foi criado justamente para que o Homem-Morcego tivesse um companheiro com quem pudesse dialogar em suas aventuras, mais ou menos como Dom Quixote precisa de Sancho Pança para externar seus pensamentos. E era importante que o personagem pudesse falar durante a história, podemos conjecturar, porque desse modo certas informações úteis para a compreensão da trama poderiam ser transmitidas para o leitor. Logo se vê, todavia, que esses diálogos podem ser também artificiais e maçantes, quando não francamente risíveis.

O que chamamos de *narrador espúrio*, portanto, consiste na não instanciação de um narrador formalmente constituído, mas na imposição de conteúdo típico da voz narrativa às falas e pensamentos dos personagens, pelo que temos diálogos, solilóquios e pensamentos artificiais e, muitas vezes, supérfluos.

Por conta desse caráter artificial, muitos autores resistem ao uso dos balões de fala ou pensamento como caixa de texto para um narrador disfarçado, que se apossa do personagem, fazendo-o falar por ele. O narrador espúrio, assim, foi aos poucos percebido como indesejável.

○ narrador espúrio desconstruído

Tudo começa, como vimos, com um problema. É preciso tornar claras e acessíveis para o leitor certas informações sem as quais a trama talvez não seja compreendida adequadamente. Colocar essas informações nos balões de pensamento ou fala resolve o problema, mas cria outro, o da artificialidade. A história perde verossimilhança, os personagens não alcançam densidade psicológica. Tudo isso foi percebido pelos próprios quadrinhistas, de modo que, na década de 1990, encontramos algumas obras que satirizam os diálogos explicativos.

Assim, por exemplo, na edição 11 de Sandman, de Neil Gaiman, publicada originalmente em 1990, aparece o chamado Sandman da Era de Prata, desenvolvido por Joe Simon e Jack Kirby em 1974. As páginas em que isso acontece parecem retiradas de outra revista. O leitor com alguma bagagem cultural reconhecerá nelas o decalque de uma obra clássica dos quadrinhos, *Little Nemo in Slumberland*, de Winston MacCay, a qual circulou originalmente no início do século XX. De todo modo, mesmo que não recupere a referência, perceberá que o desenho, a cor, a disposição dos quadrinhos, tudo segue padrões diferentes dos da história principal. É como se, dentro da história, se iniciasse uma segunda história, com traço e linguagem caricatamente infantilizados para os padrões contemporâneos. Temos então falas do tipo: “Olá, Jed! Cuidado com o pássaro pinel!” / “Ah, ah! É o nosso pássaro pinel.” / “Oh, não. É o pássaro pinel.” / “Ele tá fazendo cócegas na minha mão! Ah, ah! Oh, Deus!” / “Mamãe,

socorro! Eu tô caindo no chão. Oh! Oh!”. E depois, quando vemos justamente o garoto ter sua queda amortecida pelo balão: “Eu caí no topo do balão bruto.” (GAIMAN, 2010, p. 286-287). Quase no fim da história, novamente aparecem alguns quadrinhos nesse mesmo padrão infantilóide, com falas do tipo: “Agora o apito do Sandman impedirá seu plano maligno, Dr. Lagosta.” / “Maldição e dupla maldição.” (GAIMAN, 2010, p. 304).

Salta aos olhos, na obra de Gaiman, o desnudamento de uma técnica datada, de um procedimento que os anos 1990 já começavam a ver com desprezo, sobretudo em quadrinhos voltados a um público mais adulto. O traço infantil, nessas páginas, na arte concebida por Mike Dringenbeg e Malcolm Jones III sugere justamente que esse tipo de textualização só faz sentido em obras voltadas para crianças.

Mesmo os títulos de super-heróis parecem reconhecer que os diálogos, monólogos ou pensamentos puramente explicativos ferem a sensibilidade moderna, cansam o leitor, menosprezam sua inteligência. No arco “De volta ao lar”, escrito por J. Michael Straczynski para *O espetacular Homem-Aranha*, temos uma prova clara disso quando, em uma cena de luta, o inimigo parte para cima do herói sem dizer nada. O Homem-Aranha parece intrigado: “A maioria dos caras que enfrento passa um tempão explicando seus objetivos... / ... os motivos por que não gostam de mim, o quanto não foram amados quando crianças... E o quanto não mereciam ser amados por serem psicóticos de nascença.” O inimigo continua firme na disposição de apenas confrontá-lo fisicamente. Prossegue o herói: “A propósito, você errou. Mas falta aquele papo chato de inimigo, sabe?” (STRACZYNSKI; ROMITA

JR, 2013, p. 81). Trata-se, como vemos, de tirar sarro de um lugar comum dos quadrinhos: as falas prolixas de inimigos que explicam todos os seus planos, detalham como conseguiram fazer isso e aquilo sem despertar suspeitas, por que fizeram o que fizeram... Evidentemente, são informações importantes para que o leitor entenda a história, para que não fiquem pontas soltas. Por outro lado, é também evidente que falas desse tipo são mesmo enfadonhas, artificiais e antinarrativas.

O que fazer, então, se é preciso, de um jeito ou de outro, explicar as coisas ao leitor, sabendo de antemão que ele não terá muita tolerância com diálogos artificiais?

O escritor Kevin Smith parece ter tido uma boa ideia: utilizar o recurso, fazendo o próprio personagem admitir o quanto sua fala seria cansativa para o herói, de modo que o leitor, já advertido, entende tudo como um jogo de cena do personagem. Isso acontece na penúltima história de um arco de aventuras do Demolidor intitulado “Diabo da guarda”. No quadro de página inteira que abre a história, temos lá o adversário do Demolidor: “Este é o meu desenlace, caro ouvinte... O que significa que vou falar pelos cotovelos. / Se está em busca de ação, azar o seu.” (SMITH; QUESADA, 2014, p. 147). E de fato, praticamente tudo o que temos de texto verbal, nas vinte páginas seguintes, é um monólogo do personagem, em que ele conta sua história de vida, suas motivações para a luta com o herói, os planos que armou para sua vitória etc. etc. etc. Ou seja, temos aí uma admissão tácita de que as falas explicativas, como recurso narrativo, eram já profundamente malvistas.

A sensibilidade moderna nos quadrinhos

Narradores vicários

Existem alguns procedimentos pelos quais uma história em quadrinhos pode disponibilizar explicações ao leitor, sem incorrer na estranheza de ter um narrador disfarçado de personagem.

Podem-se diversificar as vozes presentes no texto, não apenas fazendo do personagem um narrador espúrio, mas instaurando no texto entidades cuja função essencial é ser uma voz portadora de conteúdos narratológicos. São os narradores para os quais propomos a denominação de *vicários*, ou seja, são fragmentos textuais que não instanciam propriamente um narrador, mas foram ali postas para cumprir funções típicas dele.

No início de *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, nos primeiros números de *Spawn*, de Todd McFarlane, em todas as edições de *Punk Rock Jesus*, de Sean Philips, em algumas histórias do Juiz Dredd, dentre numerosos outros exemplos possíveis, sucedem-se quadros e mais quadros que simulam a tela de um televisor durante a exibição de um noticiário ou programa jornalístico. Esse é apenas um, dentre numerosos outros recursos possíveis que têm em comum o fato de serem simulacros de gêneros textuais e suportes diversos, os quais cumprem aquela tarefa básica de narrar quando não há um narrador propriamente dito. *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2012) é um belo exemplo de como é possível entremear a narrativa quadrinhística com narradores vicários, como a aposição de páginas do diário de Rors-

chach aos quadros. Esse é o tipo de procedimento que Ricardo Jorge de Lucena Lucas, estudando a pertinência do conceito de narrador nos quadrinhos, prefere atribuir a um “narrador-mostrador” (LUCAS, 2012), uma instância enunciativa que, em vez de narrar a história, como se faria em um texto normal, tem por incumbência mostrá-la, reconstituí-la, fazer os fatos desfilarem ante os olhos do leitor. Para tanto, pode tomar decisões como a que vemos em *Watchmen*: exibir fragmentos do diário de um personagem como elemento mesmo da história³.

Temos também narradores vicários em uma série recente do *Demolidor*, escrita por Mark Waid⁴, em que frequentemente as histórias começam com a apresentação de um fragmento de página de jornal dentro dos requadros da narrativa gráfica. Em *Spawn*, na primeira aparição de Ângela, em história escrita por Gaiman (1996), lemos em caixas de texto desenhadas como pergaminhos o que parecem ser trechos de um “manual”. É assim que o leitor vai compreendendo os comportamentos da personagem, sem que ela precise verbalizá-los ou pensá-los. Vemos, portanto, que o quadrinhista pode inserir na narrativa gráfica simulacros de gêneros textuais vários, que, em tese, circulariam no universo instaurado pela história, fazendo com que o leitor tenha

3. Entendemos o narrador-mostrador de Lucas (2012) como uma instância enunciativa superordenada, que preside toda a dinâmica narrativa, que agencia os filtros através dos quais o leitor apreende a narrativa. Seria um coordenador, ao passo que os tipos de narrador discutidos neste trabalho (e outros possíveis) teriam poderes delegados por esse narrador-mostrador para que a narração se efetive.

4. Editada no Brasil pela Panini a partir de junho/2013, com dez volumes lançados até agora.

a sensação de auferir conhecimento de uma fonte primária, como se não houvesse o filtro de um narrador, como se o leitor estivesse dentro daquele universo ficcional.

Se o narrador espúrio insere conteúdos na fala ou no pensamento do personagem, sofrendo com isso as limitações de qualquer narrativa em primeira pessoa (não poder apresentar informação que não estivesse à disposição do personagem), a interposição de narradores vicários ganha em possibilidades narrativas, pois as informações podem ser apresentadas sob pontos de vistas diversos, simulando o modo como os conhecimentos podem ser efetivamente adquiridos na realidade.

Narrador legítimo

Naturalmente, é possível instaurar, na dinâmica da história, um narrador propriamente dito, que pode apresentar a história em primeira ou em terceira pessoa. Podemos denominá-lo *narrador legítimo*. Nos quadrinhos recentes, esse tipo de narrador agrega conteúdo à história, em vez de apenas textualizar o que o desenho mostra. Em *A queda de Murdock* (MILLER; MARZZUCHELLI, 2013), por exemplo, acompanhamos, quadro a quadro, as reflexões que o Demolidor faz enquanto enfrenta um poderoso oponente. Trata-se de simular o movimento de consciência do herói em situações de tensão, que exigem tomadas de decisão rápidas. Esse tipo de narrador, muitas vezes, é usado para simular o fluxo de consciência do personagem à medida que o desenho vai mostrando as ações.

De longe, esse é o procedimento mais amplamente utilizado nas modernas histórias em quadrinhos. O diferencial básico dessa nova concepção de narrador é que ele é, de fato, um narrador, não um comentador supérfluo. O narrador atua em *off*, por assim dizer, enquanto o personagem-narrador atua livremente enquanto personagem. Esse narrador pode ser chamado legítimo porque, de todos os expedientes narratológicos de que os quadrinhos se utilizam, este é o que mais se aproxima do narrador prototípico, encontrado na literatura escrita e oral. Esse narrador identifica-se com o herói e apresenta seu relato em primeira pessoa porque, a bem da verdade, não pode ser de outro modo. O que temos aqui é algo semelhante ao narrador tal como preconizado por Walter Benjamin, aquele que carrega em sua voz a “experiência passada de pessoa para pessoa” (BENJAMIN, 1996, p. 188). É o indivíduo que conta porque tem algo a contar, porque viveu uma experiência humana (ou sobre-humana) única. E só ele pode contá-la. Ler qualquer aventura do Batman escrita depois de *O Cavaleiro das Trevas*, ou do Demolidor depois de *A queda de Murdock*, ou de John Constantine, ou alguma reportagem em quadrinhos de Joe Sacco é enfronhar-se em uma narrativa vazada em uma voz profundamente narcísica, a voz do herói, o que sabe coisas, o que viu coisas, o que fez e o que pode fazer sempre, por isso pode narrar e narra.

Como dissemos, esse narrador em primeira pessoa é o mais comum nas histórias em quadrinhos contemporâneas, e é uma invenção relativamente recente. Por muito tempo, foi comum nos quadrinhos a instanciação de um narrador onisciente em terceira pessoa cuja função parecia ser a de chamar a atenção do leitor

para certos detalhes da narrativa. No álbum *A balada do mar salgado*, do personagem Corto Maltese, escrito e desenhado por Hugo Pratt em fins dos anos 1960, a voz narrativa incumbem-se geralmente de fazer a transição entre os quadros. São intervenções discretas do tipo: “Pouco depois, o carro para na frente de um grande bangalô, no alto da colina.” (PRATT, 2006a, p. 71).

Ocorre também de esse narrador comentar ou explicar as ações dos personagens: “Nem a brusca guinada que o motorista deu impediu a queda do carro... / Com a velocidade de um raio, Corto Maltese ... / ...consegue controlar sua queda” (PRATT, 2006a, p. 73). Na própria série de Corto Maltese, esse tipo de voz narrativa foi abandonada, limitando-se à abertura de histórias ou capítulos:

Corto Maltese descansa preguiçosamente na única varanda da Pensão Java, em Paramaribo (Guiana holandesa). É fácil e rápido perceber que ele é “um homem do destino”... / Com um gesto calculado, acende um daqueles charutos finos que só se fumam no Brasil ou em Nova Orleans. Era como se estivesse representando para um público invisível. / Naquele momento, a representação foi interrompida...” (PRATT, 2006b, p. 9).

A partir daí, em todo o restante do capítulo, somente a arte e os diálogos contam a história. Não existe a menor concessão, no desenrolar da trama, a uma voz narrativa formal.

Aos poucos, teremos provas, a partir dos anos 1980, de que, talvez mais do que na literatura, a sensibilidade moderna nos quadrinhos parece pouco afeita à narrativa onisciente em tercei-

ra pessoa. Tomemos o início da primeira história do personagem John Constantine, escrita por Jamie Delano. Diz o texto, ao longo da primeira página:

Henry Wambach não está muito bem. Algo negro e famin-
to alojou-se em suas entranhas. A cabeça zumbe como uma
colmeia. Por vinte anos, ele cuidou da agência de correios
em Greenwich Village, sem jamais trair a santidade do cor-
reio americano. Ele não devia ter aberto o pacote devolvi-
do. Mas não conseguiu resistir. O mais curioso é que ele
não se lembra do que havia dentro. Agora, nada importa
além da comida. Comida para acalmar o tumulto em suas
entranhas (DELANO; RIDGWAY, 2011, p. 9).

A narrativa assume o ponto de vista do personagem. É o que se chama, em teoria literária, de discurso indireto livre. Pode-se aceitar que as figuras de linguagem (“zumbe como uma colmeia”, “o tumulto em suas entranhas”) são do personagem, não de uma instância narrativa impessoal. Do mesmo modo, as recriminações (“Não devia ter aberto o pacote”) são do personagem, não do narrador.

Mesmo Hugo Pratt e seu Corto Maltese parecem seduzidos pelo narrador em terceira pessoa que se deixa levar pelo ponto de vista do personagem. Em uma história de 1987, *As helvéticas*, temos a seguinte introdução:

Havia duas ou três coisas que não deveria ter feito. A primeira: perguntar-se se não estaria sofrendo de melancolia por teimar em ficar sozinho naquele vilarejo suíço de Savuit sur Lutry. / ...A segunda: comprar para Érica, a fi-

lha de quinze anos do vinhateiro Vanas, um belo vestido rosa de Turíngia... / ...E talvez uma terceira: ter aceitado acompanhar seu velho amigo, o professor Jeremiah Steiner, da Universidade de Praga, até Montagnola, no Tessino.” (PRATT, 2012, p. 25).

Sentimos aí um lirismo e alguma melancolia que destoam do tom impessoal dos narradores oniscientes. Sentimos que falta quase nada para o personagem tomar as rédeas do relato, instaurando uma narrativa em resoluta primeira pessoa. Temos a mesma impressão em obra mais recente, *Daytripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, história que se inicia com uma narrativa em terceira pessoa, em discurso indireto livre:

As pessoas morrem todos os dias. Este foi o pensamento mais reconfortante que Brás teve enquanto todos os obituários que escrevera para o jornal passavam diante de seus olhos. Ele acabou de perceber que, mesmo quando não está mais escrevendo sobre isso... as pessoas vão continuar morrendo. Não é engraçado como as pessoas esquecem do trabalho assim que encerram o expediente? Não é estranho como parece que nós sempre lembramos das coisas mais triviais do nosso cotidiano... e acabamos esquecendo das mais importantes? (MOON; BÁ, 2011, p. 13-15).

A terceira pessoa em discurso indireto livre e a primeira pessoa parecem dominar as narrativas em quadrinhos que se valem de narradores propriamente ditos. Uma possível explicação para isso é fato de que a história em quadrinhos, por apresentar a ação e os comportamentos do personagem por meio dos desenhos, re-

serva ao texto verbal a elucidação de aspectos psicológicos, impressões e pontos de vista do personagem, seu discurso interior, sua dicção mais íntima e reveladora de sua personalidade.

Narrador zero

Há, por fim, um terceiro procedimento, que consiste no abandono de qualquer voz narratológica. Investe-se na arte visual, no **agenciamento dos cortes narrativos**⁵, de modo tal que o texto verbal não precise absolutamente comparecer. O narrador reduz-se a zero. *Sandman: teatro do mistério* (WAGNER; DAVIS, 2014), por exemplo, é uma HQ exemplar nesse quesito, pois resolve de modo muito satisfatório a tensão fundamental entre o imagético e o verbal⁶. Não há excessos, não há diálogos explicativos, em que os personagens se esfalfam para declarar suas motivações, para fazer o leitor entender o que está acontecendo.

No arco denominado “A Face”, por exemplo, o abandono do narrador fica muito evidente. Sandman, o da Era de Ouro, leva uma machadada pelas costas. Ficamos a nos perguntar como ele pode ter escapado aparentemente ileso, a ponto de reagir e derrubar o oponente que o pegara à traição. Vemos depois o

5. A ideia de que a especificidade dos quadrinhos reside no corte encontra-se em CIRNE (2001).

6. Essa parece ser a tensão fundamental de toda narrativa em quadrinhos. Sempre é necessário definir o que será mostrado e o que será dito, o que cabe à arte visual e o que cabe à linguagem verbal. Isso é válido mesmo para os quadrinhos que abrem mão por completo do texto verbal. É que, mesmo nestes, houve uma decisão artística de privilegiar um dos extremos. É apenas um modo singular e estatisticamente raro de resolver a tensão fundamental.

personagem chegando a casa. Em duas páginas sem balões nem recordatórios, o personagem examina uma chapa de metal com um afundamento na forma da lâmina de um machado. Depois ele leva as mãos às costas, fazendo uma expressão de dor. Conclui o leitor, na certa: embora o golpe não lhe tenha retalhado o corpo, o impacto não deixou de ser sentido. Em outro número, acompanhamos, numa página inteira, sem texto algum, o processo de fabricação dos gases do Sandman. Noutra ocasião, seu trabalho solitário no laboratório: vemos-lo passar da bancada para a poltrona, do microscópio para o livro. Sabemos o que ele está fazendo, a narração verbal é desnecessária.

Há, ainda, exemplos de perfeita complementaridade entre o verbal e o não verbal, como nas micronarrativas de fundo em *100 balas* (AZZARELLO; RISSO, 2011). No primeiro número da série, acompanhamos um diálogo entre Dizzy e um estranho que puxa conversa com ela no metrô. Alternam-se cenas em que aparecem esses dois personagens dentro do veículo, conversando, e cenas em que o trem é mostrado de fora, aparecendo na paisagem numerosos outros transeuntes. À medida que a conversa flui dentro do trem, vemos um assalto acontecer na rua, o qual não tem nenhuma relação direta com a história principal. É apenas fundo, ambienta o leitor, insere-o no universo narrativo. Em outro número, acompanhamos dois personagens caminharem pela rua, num diálogo fundamental para a narrativa. Ao mesmo tempo, percebemos um deles dirigir-se a um vendedor de cachorro-quente, fazer sinal de “dois” com os dedos, receber o seu, mordiscá-lo, sem que uma palavra seja dita a respeito dessa sequência de fatos. O narrador é inteiramente dispensado nesses casos.

Considerações finais

Certamente, as três últimas décadas testemunharam alterações sensíveis na concepção de narração em quadrinhos. Saímos de uma situação em que a narrativa disfarçada de fala ou pensamento era encarada com naturalidade para uma fascinante diversificação das técnicas e recursos empregados para carrear sentidos na arte sequencial. Ou seja, desnaturalizamos o narrador espúrio e, em seu lugar, situamos os narradores vicários, o narrador legítimo e o narrador zero. Não se trata, porém, de processo estanque, pois esses tipos de narrador na verdade sempre existiram, apenas não tinham tanta representatividade numa época em que, para todos os efeitos, o narrador espúrio dava conta do recado. Também não se pode dizer, por outro lado, que esse narrador hoje desprezado pelo leitor mais exigente tenha desaparecido quase por completo da produção mais recente.

Referências

AZZARELLO, Brian; RISSO, Eduardo. **100 balas**: atire primeiro, pergunte depois. Barueri, SP: Panini, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

CLAREMON, Chris; BYRNE, John. **A saga da Fênix Negra**. São Paulo: Salvat, 2014.

DELANO, Jamie; RIDGWAY, John. **John Constantine, Hellblazer:** origens. v. 1: Pecados originais. Barueri, SP: Panini, 2011.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas.** São Paulo: Devir, 2005

GAIMAN, Neil et al. **Sandman:** edição definitiva. Barueri, SP: Panini, 2010, v. 1, p. 286-287.

GAIMAN, Neil; MCFARLANE, Todd. Ângela. **Spawn,** São Paulo, n. 9, nov. 1996.

GREEN, Henry. **Surviving:** The Uncollected Writings of Henry Green. Londres: Harper Collins, 1992.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial, 2015.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. Narratologia e histórias em quadrinhos: do narrador ao mostrador-sonorizador? In: CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS, II, 2012, Buenos Aires. **Libro de actas.** Buenos Aires: Biblioteca Nacional. Disponível em: <<http://www.vinetasseries.com.ar/actas2012.html>>. Acesso em: 23 set. 2015.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. A narratologia modal e os quadrinhos: uma análise de 99 ways to tell a story - exercises in style, de Matt Madden. **Imaginário!**, João Pessoa, v. 6, jun. 2014, p. 168-194.

MILLER, Frank; MARZZUCHELLI, David. **Demolidor:** a queda de Murdock. São Paulo: Salvat, 2014.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Daytripper.** Barueri, SP: Panini, 2011.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen:** edição definitiva. Barueri, SP: Panini, 2012.

NIZZI, Claudio; CIVITELLI, Fabio. Na trilha das recordações. In: TEX ESPECIAL 60 ANOS. São Paulo: Mythos, 2008.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. O texto nas Histórias em Quadrinhos. **Imaginário!**, João Pessoa, v. 4, jun. 2013, p. 72-90.

PRATT, Hugo. **Corto Maltese:** a balada do mar salgado. Rio de Janeiro: Pixel, 2006a.

PRATT, Hugo. **Corto Maltese**: sob o signo de capricórnio. Rio de Janeiro: Pixel, 2006b.

PRATT, Hugo. **Corto Maltese**: as helvéticas. Belo Horizonte: Nemo, 2012.

SMITH, Kevin; QUESADA, Joe. **Demolidor**: diabo da guarda. São Paulo: Salvat, 2014.

STRACZYNSKI, Michael; ROMITA JR., John. **O espetacular Homem-Aranha**: de volta ao lar. São Paulo: Salvat, 2013.

TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. **Ranxerox**. São Paulo: Conrad, 2010.

WAGNER, Matt; DAVIS, Guy. **Sandman**: teatro do mistério. Barueri, SP: Panini, 2014.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Traços mortos-vivos: o tratamento dos zumbis em *Manga of the Dead*

Ednelson João Ramos e Silva Júnior
Karen Luiza Ferreira da Silva Tenório
Prof. Me. Jozefh Fernando Soares Queiroz

Resumo: Como *corpus* para este artigo, escolhemos o mangá *Manga of the Dead* (2013), uma vez que ele poderia fornecer a oportunidade para averiguarmos como a cultura japonesa se apropria desse monstro no âmbito das narrativas gráficas. A partir da escolha do *corpus*, formulamos os seguintes questionamentos: como os recursos do mangá são utilizados em *Manga of the Dead*? Quais são os elementos agregados aos zumbis e como eles contribuem ou não para a compreensão das narrativas em distintos cenários socioculturais? Como base-teórica principal, adotamos Eisner (2005) e Braga Jr. (2011). Por fim, concluímos que os recursos do mangá são utilizados em consonância com o gênero de cada história e que os zumbis em *Manga of the Dead* são carregados de atributos já construídos e usados incontáveis vezes.

Palavras-chave: Zumbis; Quadrinhos; Mangá; Narrativas

Ednelson João Ramos e Silva Júnior é graduando em Letras com habilitação em Espanhol, na Faculdade de Letras UFAL. É integrante do grupo de pesquisa Literatura & Utopia. cyberleitor@gmail.

Karen Luiza Ferreira da Silva Tenório é graduanda em Letras com habilitação em Inglês, na Faculdade de Letras da UFAL. É estagiária do Programa Casa de Cultura Britânica - CCB - e integrante do grupo de pesquisa Ensino e Aprendizagem de Línguas.

Jozefh Fernando Soares Queiroz é doutorando em Estudos Literários na Faculdade de Letras da UFAL. Professor Assistente no setor de Língua Espanhola da Faculdade de Letras da UFAL. Licenciado em Letras, com habilitação em Espanhol, pela mesma universidade (2009)

Abstract: As the corpus for this article, we chose the manga *Manga of the Dead* (2013), once it could give us the opportunity to investigate how the Japanese culture appropriates this monster under the graphic narratives. From the choice of the corpus, we formulated the following questionnaires: How the resources of manga are used in *Manga of the Dead*? What are the elements gathered in the zombies and how they contribute or not to the comprehension of narratives in different sociocultural settings? For the main basis-theoretical, we chose Eisner (2005) and Braga Jr (2011). Lastly, the studies showed that the elements of manga are used in consonance with the genre of each story and that the zombies in *Manga of the Dead* are loaded with attributes already built and used countless times.

Keywords: Zombies; Comic; Manga; Narratives.

1. Introdução

Após a massiva produção de histórias sobre vampiros e outros monstros da literatura fantástica no cinema e em várias outras mídias; na atualidade, quem ganha espaço tanto nas telas quanto nas páginas de livros são os zumbis, os quais assumiram seu lugar impactando ainda mais os leitores e telespectadores trazendo incontáveis olhares para si mesmos. A grande metáfora do zumbi que aterroriza e emula o ser humano nos leva a refletir sobre os valores embutidos em nossa sociedade, uma vez que o monstro é o próprio ser humano que nasce dentro da sociedade, voltando da morte e representando o mal. Esse monstro pode ser construído como uma criatura que busca ser aceita, levando a humanidade a uma nova visão do mundo e do próprio ser humano, como uma coisa hedionda que deve ser exterminada etc.

Como *corpus*, este artigo analisa traços das histórias presentes em *Manga of the Dead*, com o objetivo de verificar como esse mangá constrói a narrativa com zumbis. No plano mais específico, visa-se analisar como os recursos do mangá são utilizados, além de verificar que elementos são agregados à figura dos zumbis, tornando ou não as narrativas compreensíveis em distintos cenários socioculturais.

Como fundamentação teórica, utilizamos Eisner (2005), a respeito das narrativas gráficas; Braga Jr. (2011), a respeito da caracterização dos mangás; Jauss, Iser, Stierle et al (1979), a respeito de como as narrativas constroem complexos de controle que fornecem pistas interpretativas para os leitores; e outros teóricos, como Andrade (2008); Bauman (2004); Vugman (2013); Eliade (1992); Campbell (2002); Jeha et al (2009) e Massarolo (2002) para abordarmos questões diversas.

Primeiramente, faremos uma breve explanação sobre a circulação do mangá, com seus muitos gêneros, no Brasil, falando acerca de sua caracterização. Em seguida, partiremos para a análise propriamente dita das histórias de zumbis em *Manga of the Dead*, discutindo o uso dos recursos do mangá e a simbologia do monstro morto-vivo.

2. Conhecendo o Mangá

Logo após a segunda guerra mundial, houve uma massiva produção de mangás e animes no Japão. No Brasil, o que fez a circulação desse gênero aumentar – a partir dos anos 2000 – foi a forte influência dos animes, cujos mangás faziam sucesso anos

antes no oriente. Apesar da difícil tarefa de classificar o gênero mangá, tendo em vista a variedade de subgêneros presentes nele, é possível observar algumas características que possibilitam a identificação dessa história em quadrinhos diferenciada.

Primeiro, nos mangás produzidos no Japão, o formato da leitura se dá de trás para frente e a leitura dos balões de fala é feita da direita para a esquerda; segundo, o uso de apenas duas cores (preto e branco) é predominante; terceiro, a edição dividida em semanal e mensal. Ademais, a linguagem do mangá é bastante peculiar por causa do traço dos personagens em relação ao tamanho dos olhos, braços e pernas e artifícios físicos para expressar emoção – como olhos ainda maiores e dentes pontiagudos, bem como uma gota de água na testa que denota raiva e constrangimento.

A principal característica que normalmente difere o mangá das histórias em quadrinhos da América do Norte é que os mangás têm um fim definitivo e, como explica Braga Jr. (2011), os personagens costumam não aparecer novamente em outras histórias quando uma série termina, ao contrário das comics norte-americanas. Além disso,

[é] muito importante também notar a diagramação desses quadrinhos, o uso de grandes onomatopeias e linhas de fundo para dar noção de velocidade, e a chamada linguagem cinematográfica com perspectivas que exploram a ação e o sentimento dos personagens (BRAGA JÚNIOR, 2011, p.71-72).

Por causa da divergência cultural, fator que também contribuiu para que a publicação nacional se tornasse tardia e a re-

cepção complicada, tem-se a ideia de que esse gênero é voltado para o público infantil e adolescente – o que é bastante refutável, pois o próprio *Manga of the Dead* tem a classificação para maiores de 18 anos. Contudo, no Japão, o público leitor de mangás, com temas que envolvem apenas o que o público alvo deseja ver, varia tanto de infantil até a fase adulta, independente do sexo. Para tanto, o mangá é dividido em shonen, para crianças e adolescentes do gênero masculino; shojo, para meninas, cuja seção é predominantemente voltada para temas de romance; seinen, para adultos; josei para universitários e o gekigá, para um público mais amadurecido. Apesar do shonen ser voltado para crianças, vale ressaltar que não se pode deixar de perceber que nele há cenas com violência e sangue, as quais são cortadas e/ou censuradas quando o anime ou mangá passa a circular na cultura ocidental.

3. Ma(U)n(DEAD)ga: os recursos do mangá em “Manga of the Dead”

Como vimos anteriormente, os mangás possuem alguns componentes específicos que estruturam a sua narração. Esses elementos, como podemos deduzir, influenciam na construção da trama e na experiência de leitura. Como nos esclarece Eisner (2005), a respeito das narrativas gráficas:

[a]s histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas univer-

salmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade (EISNER, 2005, p.5).

Em *Manga of the Dead*, as narrativas que variam entre o horror, o drama, a comédia etc. – às vezes mesclando a comédia a um segundo tipo de história – fazem distintos usos dos recursos do mangá. Nas histórias de *Manga of the Dead* em que a ação é mais evidenciada, pode-se verificar uma manipulação da percepção de tempo do leitor, conforme as imagens abaixo:



Imagem 1: fragmento de *Dead and Fail to Die*.
Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014



Imagem 2: fragmento de *Shonen Zombie*.
Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

Nessas páginas do mangá, percebemos o uso de inúmeros quadros para retratar uma sequência, recurso que tende a – reforçando aquilo com o qual o leitor se defronta devido ao prolongamento do que é narrado – intensificar a emoção que se pretende incitar. Essa característica, presente no *corpus* selecionado, destaca um dos elementos imprescindíveis da narrativa gráfica ou artes sequenciais, o tempo, uma vez que é ele ou a sensação dele que engendra a sequencialidade, algo sem o qual se torna inviável o segmento (BRAGA JR., 2011).

As variações nos estilos dos desenhos que estão em *Manga of the Dead*, em decorrência dos mangakás¹ serem de distintos gêneros (shonen, shojo, josei, seinen etc.), têm relevância para a demarcação ou identificação visual dos tipos de histórias que narram. Portanto, verificamos que as imagens que acompanham o texto escrito de *Manga of the Dead*, sendo ora com mais detalhamento ora com grande simplicidade, intensificam aquilo que é construído em diálogo com os balões (de fala e de pensamento); auxiliando, inclusive, na formação de personagens que vão de um pessimismo, quase suicida, ao cômico *nonsense*. Salientamos, ainda, que os estilos de desenhos – por serem amiúde ligados a certos perfis de histórias pelo leitor em potencial – configuram-se como complexos de controle que norteiam a interpretação (JAUSS; ISER; STIERLE et al, 1979). Abaixo, uma imagem que exemplifica o que foi dito:

1. Palavra japonesa usada para se referir a um artista de quadrinhos.



Imagem 3: fragmento de *And I Love Her*. Os olhos da personagem, em conjunto com o cenário cinza com poucos pontos brancos e a fala em *off*, ressaltam uma atmosfera de desesperança, isolamento psicológico, e melancolia.

Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

Outra característica dos mangás – que foi encontrada em *Manga of the Dead* – é a diversidade temática. Apesar das tramas orbitarem ao redor do mesmo tema, os zumbis, constatamos que o mangá, vendo cada história de maneira isolada, abrange mais de um público-alvo. Todavia, a censura – para maiores de 18 anos – restringe a circulação do produto. *Fight of the Dead*, de Tomohiro Koizumi, aliás, segundo a análise feita, poderia ser lida por crianças, já que não possui, como em outras histórias, decepamento de membros ou cenas de sexo. A pouca violência existente, inclusive, é atenuada pelo traço dos personagens, o qual é dotado de comicidade. Essa diversidade temática se explica pela



Imagem 4: fragmento de *Fight of the Living Dead*
Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

enorme difusão dessa mídia, principalmente no Japão, para muitas classes sociais e etárias (BRAGA JR., 2011).

O ultimo ponto que diferencia os quadrinhos japoneses (mangás) dos demais quadrinhos, conforme Braga Jr. (2011), é a intensidade do uso das onomatopeias e das metáforas visuais. Além de fornecer ao leitor uma imagem específica dos personagens, aspectos visuais podem funcionar como metáforas, interferindo na dimensão semântica do personagem. O que foi dito sobre os aspectos visuais, salientamos, também se mostrou válido para o

uso das onomatopeias em *Manga of the Dead*. Para uma demonstração de como esses recursos metalinguísticos são utilizados no mangá analisado, trazemos algumas imagens das histórias *Dead and Fail to Die*, *O Campo das Almas Mortas* e *Homem Solvente Orgânico: organogel* para analisarmos sucintamente.



Imagem 5: fragmento de *Dead and Fail to Die*
Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

Nessa página de *Dead and Fail to Die*, de acordo a nossa sinalização (setas vermelhas), notamos o uso de diversos traços como modo de preenchimento do cenário de fundo, mas, fundamentalmente, como um modo de denotar a velocidade com a qual a personagem se move em batalha.



Imagem 6: fragmento de *O Campo das Almas Mortas*, três dos seis quadros da página 106 de *Manga of the Dead*. Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

No caso de *O Campo das Almas Mortas*, a onomatopeia chega a auxiliar na composição do movimento das personagens (ver setas vermelhas na imagem) quando a esposa-zumbi (Natsuko) do professor Yoichi arranca-lhe quadro dedos da mão direita, mordendo-os e fazendo um esforço de puxá-los impulsionando a própria cabeça para o seu lado direito (direção para a qual as onomatopeias parecem apontar).

Na página de *Homem Solvente Orgânico: organogel*, a seguir, a ideia dos zumbis enquanto horda é exibida na invasão dos símbolos onomatopeicos “desordenadamente” pelos quadros do mangá, chegando até mesmo a invadir o espaço de um quadro que não é o seu quadro de origem. Por fim, declaramos que esperamos ter elucidado como diferentes esferas da comunicação visual estão imbricadas na produção de sentido do discurso dos mangás.



Imagem 7: fragmento de *Homem Solvente Orgânico*: organogel

Fonte: <http://www.mangopanda.com>, 2014

4. Do lado de dentro da carne podre: a simbologia dos zumbis em *Manga of the Dead*

Os mangás, como vimos, são carregados de idiossincrasias em sua linguagem, mas como será que os zumbis são marcados por essas idiossincrasias de estilo narrativo? Qual é a simbologia agregada aos zumbis em *Manga of the Dead*? Como ponto de partida para a problematização, nos apropriamos do raciocínio de Braga Júnior (2011, p.27), segundo o qual “[p]ara ser publicado em determinado país, o produto precisa ser alterado para os parâmetros culturais nominais de outro país, ao qual se destina, para garantir uma parcela de inteligibilidade.” Considerando que nas oito histórias que estão em *Manga of the Dead* há uma expressiva variação estilística, buscaremos analisar traços gerais e mais marcantes.

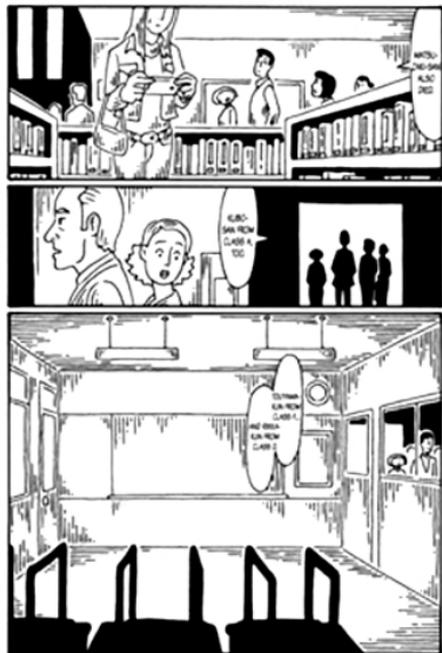
Sendo os zumbis um fenômeno cultural-midiático global, pode-se deduzir que isso é motivado por algo ubíquo. Talvez eles sejam uma demonstração contemporânea de um fascínio pelo desconhecido, amiúde tenebroso e perigoso, que impulsiona a humanidade desde os seus primórdios, pois

[e]sse defrontamento [...] com o tenebroso sempre fez parte da educação sentimental do homem: em volta das fogueiras, nos contos de fadas, nas cantigas de ninar, nas brincadeiras de roda, na mitologia, na literatura, na pintura e [...] no cinema. Dando faces monstruosas aos seus receios e pulsões, o homem aprendia a conviver com o terror [...] (ANDRADE, 2008, p.68).

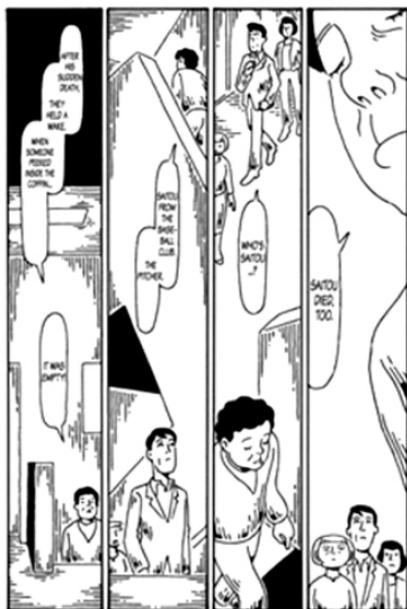
Nesse primeiro traço, que justificaria a atração pelos zumbis, podemos visualizar algo que perpassa – provavelmente – todas as culturas e, portanto, é um elemento transcultural que permite uma parcela de inteligibilidade para uma ampla gama de leitores. Esse elemento transcultural, inclusive, é dotado de um fundo mitológico que concebe como imprescindível a existência de uma figura para a qual transferir o Mal que eu nego, mas que espreita em mim.

Nesse panorama, os zumbis seriam uma espécie de mito que – vivaz na contemporaneidade – atenderia a uma das quatro funções do Mito, segundo Campbell (2002): a função psicológica. Essa função psicológica se refere ao papel do Mito como auxiliador para o ser humano se defrontar com as transformações pelas quais passa no decorrer de sua jornada, quiçá fazendo-o despertar para percepções acerca de sua vida que o levem a uma maior compreensão daquilo que o cerca. Surpreendentemente, em *Zumbi* – uma das histórias de *Manga of the Dead* que mais chama a atenção pelo seu desenvolvimento psicológico – o monstro é a última coisa que aparece e, ainda assim, rapidamente. Ao longo dessa história, a ênfase é colocada nos próprios humanos que – apáticos a cada notícia de morte de um antigo amigo de escola – ao fazerem uma reunião de ex-alunos, assumem a “máscara” do zumbi, desprovidos de sensibilidade e movendo-se por um espaço do passado com o qual não mantêm qualquer laço, exceto por poucas e quase insignificantes memórias. Em *Zumbi*, conseqüentemente, vemos o monstro morto-vivo como metáfora do ser humano automatizado, incapaz de expressar uma cone-

ção real com o mundo ao seu redor – seja por medo ou qualquer outra razão – e sem coragem de questionar o seu processo de automatização, refletir sobre a sua condição existencial.



Imagens 8, 9 e 10: fragmentos de *Zumbi*
 Fonte: <http://www.mangapanda.com>,
 2014



Atualmente, o defrontamento que o zumbi parece propiciar é o defrontamento com um monstro que – com o seu padrão comportamental – se aproxima do ser humano pós-moderno, cuja grande realização é consumir desenfreadamente, sem qualquer restrição, norteando as suas ações como membro de uma massa inconsciente daquilo que a impulsiona (BAUMAN, 2004). Esse perfil do zumbi como massa inconsciente e incontrolável se consolidou com o filme *A Noite dos Mortos-vivos* (1968), de George A. Romero, diretor de cinema mundialmente conhecido. Ele é considerado o criador do Mito contemporâneo dos zumbis porque, como fala Vugman,

[...] Romero elimina a relação entre o zumbi e qualquer propósito ou finalidade, mas, ao mesmo tempo, dota-o de uma vontade incontível e sempre agressiva e destruidora. Um ser que se apresenta simultaneamente como uma força da natureza e como um ser sobrenatural. Um ser movido apenas pelo desejo de consumir, mas que nada ganha com este consumo. Uma criatura que se orienta sempre como massa, como multidão. Um monstro cuja aparência é a de alguém que ‘morreu em vida’, ou seja, que se move como os vivos, mas cuja superfície exhibe uma destruição mais profunda, interior, uma corrupção da própria alma, da própria vontade (VUGMAN, 2013, p. 146).

Em *Manga of the Dead*, há uma intertextualidade com a obra cinematográfica de Romero e suas inovações estéticas e ideológicas, conforme as imagens abaixo:



Imagem 11: fragmento de *Dead and Fail to Die*. Imagem 12: fragmento de *Shonen Zombie*. Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

Em *Dead and Fail to Die*, especificamente nos quadros que estão marcados, vê-se a imagem dos zumbis como uma grande massa, unidos pela voracidade e esquecidos de suas identidades como indivíduos. Essa mesma característica transparece em *Shonen Zombie*.

Prosseguindo no viés da interpretação mitológica dos zumbis, vamos nos debruçar sobre a relação entre vida e morte, pois, levando em conta a ambiguidade dos zumbis (mortos-vivos), con-

sideramos esse um ponto importante. O mitólogo Mircea Eliade, no livro *Mito do Eterno Retorno*, diz que

[a] morte do indivíduo e a morte da humanidade são também necessárias para sua regeneração. Seja qual for a forma, pelo simples fato de existir como tal e de permanecer, ela necessariamente perde o vigor e se torna desgastada. Para recuperar o vigor, precisa ser reabsorvida pelo âmbito disforme, ainda que seja só por um instante; precisa ser restaurada à unidade primordial de onde teve origem [...] (ELIADE, 1992, p.79).

Na história *O Campo das Almas Mortas*, temos um professor universitário, chamado Yochi, que pesquisa sobre sepultamento pré-histórico e tem a obsessão de trazer a sua falecida esposa do



Imagem 13: fragmento de *O Campo das Almas Mortas*. No quadro de cima, vale a pena chamar a atenção para as linhas circulares que estão atrás do personagem, pois elas remetem à ideia de algo que suga. Nesse caso, o que suga o personagem é a obsessão de evitar que a esposa morra em decorrência de um câncer terminal. Fonte: <http://www.mangapanda.com>, 2014

mundo dos mortos – sem medir esforços e consequências. Tal afincado em subverter o ciclo vida-morte que é necessário, de acordo com Eliade (1992), para o equilíbrio do universo, traz como efeito um fatídico destino e a necessidade de recorrer a um ex-aluno para corrigir o seu erro. Todavia, o estudante cai na mesma espiral obsessiva que o seu antigo professor ao descobrir que a sua esposa está com um câncer terminal.

Narrativas que usam esse *plot*² (a pessoa que quer fazer um ente querido retornar à vida, mas o falecido volta com algo desajustado em si) são recorrentes, como exemplo, podemos mencionar o romance *O Cemitério*, de Stephen King, e o conto *Herbert West, Reanimador*, de H. P. Lovecraft. Por meio desse caso, vemos que a gênese dos zumbis, frequentemente, envolve a violação de uma ordem natural, uma desmesura, ou seja, um ato impensado perpetrado pelo ser humano é o que suscitou o horror representado nos zumbis. Disso, depreende-se que a ação dos zumbis de espalhar o vírus pode ser interpretada como um retorno, um voltar-se para aquilo que os criou e uma tentativa de, disseminando o que são, reintegrar-se em uma sociedade. Para que fique mais notório o sentido de nossas palavras, usamos a elucubração de Vugman sobre o relacionamento sociedade e monstro:

A figura do monstro tem aparecido em todas as culturas ao longo da história como símbolo de todo o Mal. Nessas narrativas, o monstro é criado no interior da própria

2. Palavra em inglês usada para designar todos os eventos de uma história para se obter um efeito emocional e artístico.

sociedade que deseja a sua destruição; entretanto, filho daquela sociedade, seu impulso é sempre o de buscar sua aceitação e integração social (VUGMAN, 2013, p.141).

5. Conclusão

Pelo que analisamos, notamos que os recursos do mangá, tanto as onomatopeias quanto as metáforas visuais, são utilizados em consonância com o gênero de cada história, em uma relação de colaboração, demonstrando a complexidade que é a produção de sentido do discurso nos mangás. Enquanto isso, os zumbis em *Manga of the Dead* não são carregados de idiosincrasias como os mangás quando comparados às histórias em quadrinhos de outros países; ao contrário disso, as marcas que eles carregam são atributos já construídos e usados incontáveis vezes, principalmente no cinema norte-americano, o que contribui para que as histórias sejam mais facilmente compreendidas e interpretadas pelos seus leitores, já que os ajustes nos parâmetros culturais seriam poucos e a inteligibilidade seria mais facilmente conseguida. Como símbolo, os zumbis trazem aspectos do ser humano pós-moderno e aspectos tipicamente associados ao pensamento mitológico, como: consumo desenfreado, norteamento das ações por um princípio inconsciente (existência enquanto massa), arautos da violação de uma ordem natural ou desmesura humana.

Referências

ANDRADE, Luiz Felipe. *As máscaras do terror: uma leitura de Extermínio de David Boyle*. In: MAYOR, Ana Lucia de Almeida; SOARES, Verônica de Almeida (orgs.) et al. **Arte e Saúde: desafios do olhar**. Rio de Janeiro: EPSJV, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido: sobre a fragilidade das relações humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

BRAGA JR., Amaro Xavier. **Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2011.

CAMPBELL, Joseph. **Isto és tu: redimensionando a metáfora religiosa**. São Paulo: Landy, 2002.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

ELIADE, Mircea. **Mito do Eterno Retorno**. 9ª ed. São Paulo: Mercuryo, 1992.

JAUSS, Hans Robert; ISER, Wolfgang; STIERLE, Karlheinz et al. **A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JEHA, Julio; NASCIMENTO, Lyslei (orgs.) et al. **Da fabricação de monstros**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

MASSAROLO, João Carlos; GOMES, Paula. **Um estudo sobre construção de mundos no cinema de terror: representações das multidões nos filmes de zumbi**. Revista ECO-POS, Rio de Janeiro, volume 15, número 03, 196-216, novembro de 2012.

ROMERO, George A.; SAVINI, Tom; BROOKS, Max. **Zombie Mania**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y1b6n6cvQ7o>> Acesso em: 1 nov. 2014.

TEREDA, Katsuya; HITOSHI, Kino; HIROE, Rei et al. **Manga of the Dead**. São Paulo: JBC, 2013.

VUGMAN, Fernando S. **O zumbi nas telas**: breve história de uma metáfora. Rebeca, ano 2, número 4, 139-151, novembro de 2013.

I Love Castle: quando a narrativa estuda a narratividade

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto estuda *Castle* (2009-2016), uma série de televisão americana produzida e exibida pela ABC. O seriado conta a história de Richard Castle (Nathan Fillion), um escritor bem-sucedido de romances policiais, e Kate Beckett (Stana Katic), uma detetive de homicídios de Nova Iorque. O trabalho tem por objetivo descrever os esquemas e modelos narrativos utilizados no seriado.

Palavras-chave: Teoria narrativa; Narrativas seriadas; seriados de TV.

Summary: This paper investigates *Castle* (2009-2016), a series of american television produced and aired by ABC. The show tells the story of Richard Castle (Nathan Fillion), a successful writer of detective novels, and Katherine Beckett (Stana Katic), a detective from New York homicide. The work aims to describe the schemes and narrative models used on the show.

Keywords: Narrative Theory; Serial Narratives; series of TV.

Marcelo Bolshaw Gomes é Doutor em Ciências Sociais e professor de Sociologia da Comunicação na Graduação de Jornalismo, Publicidade e Rádio/TV e de Metodologia Científica em Pesquisa Midiática no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.



I. Introdução

Richard Castle (Nathan Fillion) é um autor de romances de policiais de sucesso. No primeiro episódio da série (S01E01), um assassino começa a copiar as mortes descritas em seus livros e a polícia o chama para depoimento como suspeito. ‘Rick’ Castle conhece então a detetive Katherine Beckett (Stana Katic), uma mulher pragmática, obstinada e objetiva, mas cheia de estilo. Quando os crimes inspirados nos romances são solucionados com sua ajuda, Castle consegue, através da sua amizade com o prefeito, que o deixem ser um observador nos futuros casos da polícia - como pesquisa para o seu novo livro, para melhorar a imagem pública da instituição. Então, o escritor cria sua nova protagonista, a personagem Nikki Heat inspirada na Detetive Kate Beckett. Aos poucos, enquanto resolvem vários crimes e prendem

assassinos, Rick e Kate se apaixonam. O seriado é uma releitura hiperbólica das séries policiais através da comédia romântica.

Porém, o que torna o seriado realmente atraente é o jogo narrativo que discute a própria narratividade estrutural, a relação entre o narrador interno e a protagonista (quase) externa à narrativa.

O seriado *Castle* também é uma releitura de vários seriados anteriores e tem um capital simbólico acumulado por muitos anos de televisão: é uma releitura dos seriados policiais sobre a ótica da comédia romântica; trabalha a questão do coprotagonismo masculino-feminino; discute a relação entre o narrador interno à narrativa com o personagem principal; e tem vários vínculos pontuais com as narrativa de ficção científica¹.

Em relação aos seriados policiais, por exemplo, *Castle* utiliza a “noção de narrativa” como tecnologia forense. As outras tecnologias (balística, DNA, pesquisa informatizada etc.) também aparecem, mas são secundárias². O recurso principal é uma “linha do tempo do crime” feita em um quadro de avisos com suspeitos e evidências.

Enquanto Beckett encarna o polo hard, pragmático e objetivo, guiado por provas; *Castle* representa o polo soft, narrativo e subjetivo, sempre inventando teorias malucas para compreen-

1. Exemplos: Em *So3E09*, há uma vítima de uma descompressão explosiva e de uma possível abdução alienígena; em *So6E05*, há um suspeito que alega ter viajado do futuro para impedir que eventos terríveis acontecessem; em *So5E6*, *Castle* e *Kate* investigam um crime em convenção de ficção científica.

2. Há várias críticas e citações. A única vez que o Ministério Público aparece na série (e na delegacia após muitos anos – segundo o chefe de *Kate*) é no episódio *Law e Murder* (*So3E19*), em que o procurador geral é descoberto como cúmplice de um assassinato.

der situações inexplicáveis. Beckett é o pensamento assimétrico; Castle, a imaginação narrativa. Juntos formam uma máquina de investigar.

Porém, enquanto os seriados policiais lutam para ser verossímilantes e próximos à realidade das delegacias, o seriado *Castle* não tem essa preocupação: há quatro ou cinco suspeitos por episódio e muitas “reviravoltas” em cada investigação. O importante é a narrativa em si (e o jogo de descobrir o criminoso) e não a semelhança com os acontecimentos reais da vida.

O fato é que nem o seriado *Castle* nem o personagem Castle tem qualquer compromisso com a realidade, apenas com a própria narrativa. E a narrativa do seriado mostra sempre a relação da vida narrada com a narrativa contada dentro da narrativa. Isto é feito através de vários expedientes.

Um exemplo: quando “alguém” resolve fazer um documentário sobre Castle e Beckett e passa a acompanhá-los (através de uma câmera subjetiva) na investigação da morte de um guitarrista de uma banda de rock (S05E07). Para ficar bem na fita, todos os personagens se tornam exagerados na interpretação de si mesmos, cheios de frases de efeito, olhando excessivamente para a câmera, explicando a ação para público etc.

Castle faz inúmeras citações e releituras de histórias clássicas de outros gêneros narrativos, no feminismo implícito e, principalmente, na relação entre narrador interno com a protagonista. Rick Castle é um escritor idealista, criativo e sonhador; Kate Beckett, uma mulher de ação que só acredita nos fatos, uma heroína policial.

Há um coprotagonismo intenso entre criador e criatura na relação Castle/Beckett. Ou quase. Em S03E11, por exemplo, quan-

do o primeiro livro de Castle com a heroína Nikki Heat será adaptado para o cinema e uma estrela de Hollywood, Natalie Rhodes (Laura Prepon), é convidada por Beckett a acompanhá-la para ter uma compreensão melhor da personagem que irá interpretar. A interpretação da atriz vai a extremos em nome da “pesquisa de personagem”, se transformando numa cópia exagerada da detective “real”.

Ou ainda nos episódios S02E17 e S02E18, em que Castle e Beckett precisam juntar forças com o FBI, liderado pela agente Jordan Shaw, na busca por um assassino em série obcecado por Nikki Heat - e, por tabela, pela Beckett.

Em outra ocasião (S03E21), acontece justamente o oposto: um jovem escritor, Alex Conrad (Brendan Hines), protegido de Rick Castle, é quem se aproxima de Beckett para fazer uma pesquisa para seu próximo romance.

Outras confusões entre a personagem literária de Castle e a protagonista do seriado poderiam ser apontadas, mas o mais importante é que, a longo prazo, o seriado trata de um romance policial (a investigação da morte de Beckett) e de um romance propriamente dito, da estória do relacionamento amoroso entre **um homem e uma mulher**.

Antes de descrever esses dois eixos narrativos da série, é preciso definir melhor os elementos presentes em cada episódio, bem como a forma como estão estruturalmente organizados.



2. Análise narrativa

A. J. Greimas, na *Semântica Estrutural* (1973), define uma semiótica narrativa de dois domínios simétricos: o plano da expressão e o plano metalinguístico do conteúdo. O plano de conteúdo trata do significado do texto, o que “ele diz” e como “faz para dizer o que diz”. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético.

O sentido de um texto está no plano de conteúdo e é resultante de um percurso gerativo que vai do abstrato ao concreto, do simples ao complexo. Esse percurso gerativo do sentido é representado pelo quadrado semiótico, formalizando a história de transformação dos elementos do texto em uma narrativa abstrata, que será enunciada em um discurso concreto.

Assim, ao contrário dos que consideram o ‘narrativo’ como uma modalidade discursiva; Greimas acredita que o nível discursivo é

uma enunciação do nível narrativo. E que, ainda no plano de conteúdo, as estruturas narrativas são anteriores e mais abrangentes do que as estruturas discursivas de um texto. No plano da expressão, os conteúdos narrativo e discursivo são manifestos tanto de forma verbal como de forma não verbal. O plano de conteúdo é mental, metalinguístico e representa a significação semântica em si; o plano da expressão é material, linguístico e formado por imagens, sons e palavras, em “estruturas de superfície”.

Há, portanto, três estruturas sobrepostas: a estrutura linguística de superfície, a estrutura discursiva intermediária (as formas de conteúdo); a estrutura narrativa de profundidade (a substância de conteúdo, o simbólico, os universais do imaginário).



Figura 1 – Estruturas linguísticas por Greimas

Assim, a linguagem (ou a estrutura linguística de superfície) é: a) sincrônica e imediata, sendo explicada pela b) análise discursiva no plano das formas de conteúdo (pelos enunciados diacrônicos e lineares do pensamento) e c) pela análise da estrutura narrativa de profundidade, o arranjo dos elementos universais e inconscientes (que voltam a ser simultâneos).

A narrativa, nessa versão ampliada, é a *representação sequencial dos acontecimentos* (sejam reais ou não). Sua profundidade é psicológica e universal; suas mediações são discursivas; e sua forma imediata é linguística (visual, sonora, verbal). Atualmente, essa noção ampliada de Narrativa proposta por Greimas foi: adotada por Humberto Eco (1976); desenvolvida por Paul Ricoeur (1983, 1984, 1985); adaptada por Henry Jenkins (2008); e utilizada pelo escritor e detetive Rick Castle como metodologia para desvendar crimes misteriosos e contar histórias de vida.

Não se fará aqui análises linguística e discursiva do seriado *Castle*, apenas a análise narrativa dos dois eixos principais da história (o arco policial e o arco romântico), em que os elementos universais de profundidade psicológica adotam configurações específicas. Essas estruturas profundas são formadas por relações de contradição, oposição, implicação e contraponto (o quadrado semiótico). Esse conjunto de relações pode ser representado no esquema:

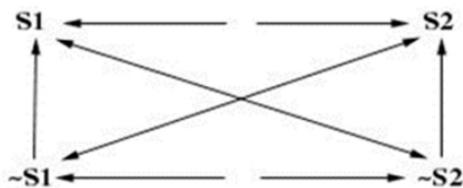


Figura 2 – Estrutura narrativa do inconsciente profundo

O Quadrado Semiótico Narrativo de Greimas consiste na representação visual da articulação lógica de uma qualquer categoria semântica no plano de conteúdo. Nele, se situam os actantes:

o Herói (S1), a Sociedade (S2), seu Ajudante (\sim S1) e seu Adversário (\sim S2). As linhas bidirecionais contínuas representam as relações de contradição; as bidirecionais tracejadas, as relações de contrariedade; e as linhas unidirecionais, as relações de complementaridade.

3. O eixo narrativo policial

No eixo policial, a protagonista (Kate Beckett) corresponde ao ego projetado com o qual o leitor se identifica. O antagonista corresponde à sombra psicológica, à adversidade da estória. O ajudante é o narrador (Rick Castle), que, como se trata de coprotagonismo é intercambiável com a posição de protagonista. E a sociedade é o cenário de Nova Iorque e seus personagens.

Posição	Elementos narrativos	Narrativa
S1/ \sim S2	Protagonista x Antagonista	Beckett x o improvável
S2/ \sim S1	Sociedade x Ajudante	Nova Iorque x Castle
S1/S2	Protagonista e Sociedade	Beckett e Nova Iorque
\sim S1/ \sim S2	Ajudante e Antagonista	Castle e o improvável
S1/ \sim S2	Protagonista + Ajudantes	Beckett + Castle
S2/ \sim S2	Sociedade + Antagonista	Nova Iorque + o improvável

Tabela 1 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado ao arco policial da série Castle

O conflito central (S1/ \sim S2) é entre a heroína e seus adversários. Kate Beckett entrou para a polícia para descobrir o assassino de sua mãe. E durante a série, ela e Castle conseguem finalmente descobrir os culpados pelo crime. Apesar de cada episódio ter um antagonista específico, arrisca-se aqui a hipótese de que

o verdadeiro antagonista da narrativa é o “improvável”, isto é, os personagens que o público não espera que sejam culpados. Há, no entanto, vários, “antagonistas-táticos”: o senador Bracken, o serial killer 3XK, o misterioso locksat etc. Para não revelar o final dos episódios, como exemplo dessa aposta no improvável, há, durante o jogo de pôquer que Castle joga com outros escritores de romances policiais³ (em S03E21) uma defesa explícita “do inesperado como inimigo” nas narrativas do gênero. Trata-se de enganar o leitor/telespectador e não de apresentar crimes e culpados factíveis. Para os escritores, nas narrativas policiais, de todos os possíveis suspeitos, o culpado do crime é (ou deve ser) sempre o menos provável.

O conflito secundário (S2/~S1) é entre o escritor e a cidade de Nova Iorque – cenário não apenas do seriado Castle, mas também dos romances escritos pelo personagem Castle⁴. Esse romances apresentam uma versão fictícia do já ficcional Richard Castle, “Jameson Rook”. É o conflito metalinguístico entre o narrador e sua representação no interior da narrativa.

Um episódio modelo dessas relações de conflito é S04E02. Investigando um assassinado em que um marginal é dividido ao meio com uma espada de samurai, Castle e Beckett perseguem

3. Richard Castle é um personagem ficcional, mas seus amigos de pôquer escritores policiais são reais: James Patterson, Steven J Cannell e Dennis Lehane.

4. Richard Castle é um personagem ficcional, mas alguns de seus livros policiais são reais: *Heat Wave* (2009); *Naked Heat* (2010); *Heat Rises* (2011); *Frozen Heat* (2012); *Deadly Heat* (2013); *Raging Heat* (2014); e *Driving Heat* (2015). Há também ebooks e uma história em quadrinhos do período anterior a Beckett/Niki Heat: *Deadly Storm* (2011); *Storm Season* (2012); *A Calm Before Storm* (2013); e *Unholy Storm* (2014). O ator Nathan Fillion aparece como Richard Castle nos livros, no site oficial, e participa de sessões de autógrafos.

um justiceiro inspirado nos super-heróis das histórias em quadrinhos. Na construção do perfil do assassino, Castle enfatiza à teoria que a maioria dos super-heróis justiceiros tiveram seus pais mortos, decidindo então lutar contra o crime.

Após algumas reviravoltas na investigação, o casal descobre que o justiceiro que procuram é o Vingador Solitário, inspirado em detalhes em uma história em quadrinhos homônima. Revela-se então uma parceria entre o autor da HQ, o artista gráfico e repórter policial Paul Wittaker, e a oficial de polícia Alice Hastings, que, disfarçada do personagem, realizava as suas histórias na realidade, salvando vítimas e matando bandidos.

No interrogatório final, Hastings, desmascarada, compara sua dupla identidade como Vingador Solitário com a representação de detetive Beckett com a personagem Nikki Heat; e sua missão de justiceira, iniciada com a morte de seus pais, com as aventuras da detetive para descobrir o assassino de sua mãe. A diferença ressaltada por Beckett e tradicional nesse gênero de narrativa é que o justiceiro faz justiça fora lei e o verdadeiro herói, não.

A realidade narrativa (dos personagens) é definida por uma subnarrativa, induzindo o raciocínio lógico de que a “realidade dos fatos”, o mundo dos acontecimentos em que vivemos é também definido por sua metanarrativa, pela forma de contarmos sua história.

As relações de complementaridade (S1/S2 – Beckett + Nova Iorque) e (~S1/~S2 – Castle + o improvável) mostram como os elementos se somam durante a narrativa. Beckett e Nova Iorque se completam em vários sentidos. A cidade é o cenário das investigações da detetive em diversos de seus universos culturais:

o “mundo da moda”, o Central Park, o Brooklyn, a Broadway e o teatro, o submundo da máfia, o Queens, entre outros típicos. Em contrapartida, a protagonista também personifica a elegante praticidade de Nova Iorque, em seu vestuário e em suas atitudes. Essas relações representam os lados feminino e objetivo do quadrado narrativo.

Castle, por sua vez, imagina o improvável. Ele fabrica história de trás para frente a cada novo suspeito, intriga todos os envolvidos em suas teorias, simulando ações, motivos e destinos possíveis. E se Castle se alimenta do improvável, esse também se fortalece com os enganos e erros delirantes do escritor, confundindo-se com o impossível. E essas relações representam os lados masculino e subjetivo da estrutura narrativa.

E os esquemas positivo ($S_1/\sim S_1$ - Beckett & Castle) e negativo ($S_2/\sim S_2$ - Nova Iorque & o improvável), demonstram as duas contradições funcionais da narrativa. O eixo Beckett-Castle é uma contradição positiva. Em quase todos os episódios, há um momento em que o casal torna-se uma máquina dedutiva, com Beckett pensando e Castle imaginando, com os dois falando alternadamente de forma cumulativa, até chegarem junto à conclusão lógica de quem é o culpado do crime da investigação.

E o eixo Nova Iorque-Improvável é uma contradição negativa. A cidade é um conjunto de possibilidades quase infinitas que esconde e reforça o improvável. Vários dos adversários-táticos são políticos corruptos, envoltos no anonimato e com poderes de conspiração sistêmica. Esses inimigos estão em todos os lugares e instituições, controlam indiretamente todos “por baixo dos

panos”, através não apenas do suborno, mas também da chantagem, de extorsão e de violência.

Em contrapartida, esse ‘improvável-invisível’ também dá poder à cidade, como campo de impunidade e injustiça. Essa é a contradição que produz a inércia narrativa, o “habitus” que impede a decifração, um ambiente claustrofóbico que impede a ação dos protagonistas.



4. Personagens

Dito isso, vamos apresentar os personagens em seus papéis:

Rick Castle, nascido Richard Alexander Rodgers em 1º de abril de 1971, é filho único da atriz fracassada Martha Rodgers e do agente da CIA conhecido como Jackson Hunt. Tem uma única filha, Alexis Castle. Apesar de ter treinamento com arma de fogo, ele não vai armado às operações, e usa um colete à prova de balas azul marinho com “WRITER” escrito em branco no peito e nas costas. É

um homem mulhereengo e paquerador. Casou-se três vezes. Sua primeira esposa foi a atriz Meredith, com quem teve sua filha Alexis. A segunda esposa de Castle foi Gina Cowell, que mesmo após o divórcio continuou sendo sua editora. Castle casou-se ainda com a detetive Beckett.

Martha Rodgers (Susan Sullivan) é a mãe de Richard Castle. Ela é atriz, tendo feito carreira tanto no cinema, quanto na TV e no teatro. Martha Rodgers é uma mulher extremamente vivaz, que aproveita tudo que a vida tem a oferecer e não se envergonha disso - para o constante constrangimento de seu filho e neta.

Alexis Harper Castle (Molly Quinn) é a única filha de Castle. E ao contrário de sua avó, de seu pai e de sua mãe, que são pessoas pouco afeitas às regras; Alexis é super-responsável e até mesmo meio neurótica.

A doutora Lanie Parish (Tamala Jones) é uma médica le-gista que constantemente trabalha nos casos de Homicídio da 12ª DP da cidade de Nova Iorque. Lanie é a melhor ami-ga de Beckett, e, desde 2011, está num relacionamento com o detetive Esposito. Lanie é cheia de atitude, não tem medo de dizer o que pensa e é a principal confidente de Beckett.

Kevin Ryan (Seamus Dever) é um detetive descendente de irlandês que cresceu no Bronx. É casado (com Jenny O'Malley) e pai da pequena Sarah Grace. Paralelo à série, Ryan mantém um blog onde conta sobre suas aventuras e experiências chamado The Ryan Report.

O sangue latino corre nas veias do detetive Javier Esposito (Jon Huertas): ele é marrento, teimoso, companheiro

fiel de Ryan e de Beckett. Fala francês e espanhol, além de inglês. Serviu nas forças especiais do exército, no Iraque.

Roy Montgomery (Ruben Santiago-Hudson) era o capitão da 12ª DP, chefe de Kate Beckett e sua equipe na divisão de Homicídios. Para proteger sua família e também Beckett, Montgomery se sacrifica em um embate com os capangas de um poderoso político corrupto, que queriam impedir a investigação da morte da mãe da detetive. Mas, antes de morrer, Montgomery assegurou-se de que alguém de sua confiança tivesse todas as provas necessárias para fazer um trato com o misterioso político: sua identidade continuaria sendo um segredo, se Beckett continuasse a salvo.

Victoria Gates (Elizabeth Weston) é a capitã da 12ª DP, substituindo o falecido capitão Montgomery. A princípio, a capitã era contra a presença de Castle em sua delegacia, só permitindo que ele continuasse a trabalhar com a equipe de Homicídios devido a ordens do prefeito. Mas com o passar do tempo, o escritor comprova seu valor à equipe, ganhando a tolerância de Gates.

Katherine Houghton Beckett corre atrás dos bandidos com botas de cano longo com saltos de 10 centímetros, costuma usar casacos de couro e um sobretudo policial. Beckett chamou sua atenção por sua força, determinação e inteligência. Após apenas 3 anos como policial, Beckett tornou-se detetive - chamando a atenção de todos por ser a mulher mais jovem a chegar a detetive na Polícia de Nova Iorque. Ela não é propriamente uma feminista militante: não defende direitos, não tem um comportamento masculinizado ou ataca diretamente o machista; no entanto, é uma mulher que não leva desaforo para casa e

faz valer sua autoridade, é uma policial competente que cumpre seu papel com eficiência e elegância, não se intimidando com facilidade. E tudo isso sem abrir mão da sensibilidade e da beleza.

Porém, o que realmente define e caracteriza Beckett como personagem protagonista e como heroína é sua missão de encontrar o responsável pela morte da própria mãe. Movida pelo propósito pessoal de reparação de sua perda, Beckett deseja fazer justiça a qualquer custo. Este é o objetivo principal de sua existência, ao qual as vidas profissional e afetiva estão subordinadas.

5. A morte da mãe Beckett

No início da série (S01E05), Beckett conta a Castle sobre o assassinato de sua mãe, fato que a levou a ser uma policial. Contra a vontade da detetive, que preferia deixar o caso encerrado, Castle decide fazer uma investigação por conta própria e descobre novas evidências. Porém, há novas mortes e as pistas se perdem. Beckett fica bastante chateada com a iniciativa do escritor, permanecendo brava com ele até o começo da segunda temporada.

Porém, a situação muda quando (S02E13) o detetive aposentado do caso da mãe de Beckett entra em contato oferecendo novas informações e é morto a tiros na frente de Beckett antes que possa contar o que sabe. Outros policiais aposentados, amigos do detetive morto, são também assassinados para destruir todas as pistas. Com a ajuda de Castle, Beckett prende o assassino profissional Hal Lockwood (Max Martini), mas ele consegue escapar em uma fuga espetacular durante seu julgamento – no final da

terceira temporada (S03E24). Após uma reviravolta surpreendente, Lockwood morre sem dizer a mando de quem matou a mãe da policial.

O caso seria encerrado não fosse a tentativa de assassinato contra a detetive Beckett no início da quarta temporada (S04E01). E também, no final da mesma temporada (S04E23), quando a investigação do assassinato de um veterano do exército, coloca Beckett no rastro do homem que atirou nela. Com o transcorrer dos episódios, no entanto, fica claro para Castle que o mandante do crime é alguém poderoso, rico e com influência no governo e em outras instituições. Um cidadão “acima de qualquer suspeita” em S04E23: o senador William H. Bracken (Jack Coleman). No começo da quinta temporada (S05E01), quando todos esperavam que o senador Bracken destruiria Beckett, a detetive consegue inverter a situação, através de um arquivo que incrimina o político e que se tornará público caso algo acontecesse com a policial ou com sua equipe.

Passados alguns meses, no entanto, Castle e Beckett investigam a morte de uma amante do senador (S05E13) e, a contragosto, desarmam uma trama para matá-lo. Apesar de Beckett afirmar que “nada mudou” e que algum dia ainda prenderá o senador pela morte de sua mãe, Bracken considera-se em dívida com a policial, prometendo-lhes favores no futuro.

Ambos cumprem suas promessas: o senador salva a vida de Kate e é preso por ela. Porém, mais adiante, Bracken é morto no presídio e se descobre que ele é apenas um preposto de um inimigo ainda mais poderoso, conhecido apenas pelo codinome

Locksat, que só é derrotado no último episódio da série (So8E22, foi ao ar nos EUA em 16/05/2016).

Outros vilões importantes, recorrentes em um grande número de episódios, são os assassinos em série Jerry Tyson ou 3XK (Michael Mosley) e a sua parceira psicopata, a cirurgiã plástica dr^a Kelly Nieman (Annie Wersching). A motivação principal dos crimes desses antagonistas é enganar os protagonistas (e o telespectador). Eles matam para provar que são mais inteligentes que Castle (o narrador) e Beckett (sua protagonista).

O antagonismo, no eixo policial da narrativa, é sempre imponderável, o imprevisível – que Castle consegue vencer no último minuto, enredando as evidências em uma lógica narrativa que conecta e explica todos os detalhes, que traz à tona uma perspectiva irrefutável. Como um quebra-cabeça temporal envolvendo pessoas, objetos e lugares.

Esse esquema de “puzzle narrativo” se repete a cada episódio, mas também na narrativa de longo prazo. Um tema importante, nesse sentido, é o período que Castle passa com amnésia e que lembra do que aconteceu quando foi raptado e desaparecido. Ao recuperar a memória, o narrador descobre que já sabia de toda trama do antagonista final.

Certamente, o seriado *Castle* não passaria de um exagero narrativo não fosse seu aspecto romântico. A violência banalizada contrasta com a delicadeza dos sentimentos não apenas entre o casal, mas entre todos os personagens. Esse contraste entre elementos policiais e românticos é certamente o que dá um colorido singular à narrativa.

6. Narrativas românticas

Hoje a maioria das histórias que conhecemos tem como protagonista um casal que luta pelo seu amor contra as mais diferentes situações. E mesmo as narrativas que não são abertamente “de amor”, mas “de aventura, terror ou suspense”, têm algum ingrediente romântico no enredo. No entanto, o amor romântico, tal qual nós o conhecemos, é uma construção histórica recente.

A Antiguidade clássica rejeita a paixão amorosa e critica os indivíduos livres que são escravizados por suas paixões. No Banquete de Platão, o verdadeiro Eros resulta do controle do desejo, o amor filosófico ritualizado pela virtude é o caminho para reconduzir o homem à plenitude cósmica. A relação erótica é um método de conhecimento da verdade. Só a verdade satisfaz o desejo e o amor é um meio para a alma unir o sensível e o inteligível.

O cristianismo, principalmente com São Paulo, distanciará ainda mais o amor da terra. A noção de “amor ágape” - amor desinteressado e doador, afastado da sensualidade e da paixão - passará a ocupar um lugar central na moral e na ética do Ocidente.

Na idade média, esse amor espiritualizado reencarnará nas mulheres (ou na mulher-símbolo, no singular, objeto de desejo inalcançável) no ideal do amor cortês. O amor trovadoresco formou um sistema de regras de conduta para fundamentar a organização familiar e, ao mesmo tempo, aprofundar a subjetivação dos indivíduos.

Por um lado, este novo amor realça os valores cavaleirescos (a coragem, o serviço, a submissão e o controle do desejo) e, por outro lado, oferece à juventude um desejo es-

piritualizado, uma reverência quase religiosa que o amante sente à mulher a que ama; o uso da delicadeza, a sofisticação da conduta amorosa, um sentimento elevado.

O século XII é marcado por um movimento intrincado e complexo de aproximação entre casamento e amor, que se desenvolverá através do período medieval até sua plena ascensão na Idade Moderna. O casamento era uma instituição que visava apenas à estabilidade da sociedade, servindo apenas para a reprodução e união de riquezas, dando continuidade à estrutura feudal. A partir do momento em que o amor cortês aparece associado ao casamento, a reprodução e a união de riquezas passam a um segundo plano, com a afetividade individual dos amantes ameaçando toda essa estrutura (GOMES, 2009).

E, nestes contextos históricos, surgiram as histórias de amor recíproco trágico, as primeiras narrativas sobre o amor apaixonado entre homens e mulheres: Abelardo e Heloísa, Romeu e Julieta e Tristão e Isolda; a história mais antiga pode ter dado origem às outras, posteriores.

De origem medieval, a lenda foi contada e recontada em muitas diferentes versões ao longo dos séculos. Na lenda de Tristão e Isolda o amor pelo amante (a afetividade) é colocado acima do amor pelo marido (e pelos laços sociais) pela primeira vez. Tristão, cavaleiro a serviço de seu tio, o rei Marc da Cornualha, viaja à Irlanda para trazer a bela princesa Isolda para se casar com seu tio. Durante a viagem de volta à Grã-Bretanha, os dois se apaixonam perdidamente. Após várias tentativas de separação, no final da história Tristão morre e Isolda, ao achá-lo morto, também.

No século XV, a narrativa passou a ser parte das estórias sobre o rei Arthur e nos séculos XVIII e XIX, o rei Marc foi substituído por um vilão, que tenta impedir o amor do casal apaixonado, e o desfecho final deixando de ser trágico com a união dos amantes. Aos poucos, as narrativas de amor romântico foram se fundindo com as narrativas de aventuras mitológicas e, mais recentemente, com outros gêneros narrativos (terror, humor, ficção científica, drama etc.).

Esse processo levou a uma padronização dos “triângulos amorosos edipianos” nas narrativas contemporâneas - e, consequentemente, na(s) vida(s) contemporânea(s) também; mas, é claro, existem várias e diferentes reinterpretações criativas e singulares do modelo original.

As narrativas românticas geralmente apresentam um arranjo dos elementos psicológicos na estrutura de profundidade diferente das narrativas policiais. Nessa perspectiva, o protagonista (S1) é Rick Castle (intercambiável por Kate Beckett em virtude do coprotagonismo). A sociedade (S2) corresponde ao par romântico, à união sagrada entre o universo narrado. O ajudante (~S1) são os diferentes coadjuvantes (Martha, Alexis, Ryan, Esposito etc.).

E o antagonista? Não se trata de um romance triangular edipiano, embora esse tema também apareça em segundo plano durante alguns episódios. A grande resistência do escritor e de sua personagem se entregarem ao amor é que eles teriam que abrir mão de seus papéis na narrativa. O escritor se tornaria apenas mais um personagem; e sua heroína, mais uma das esposas de celebridades nova-iorquinas. Como todo romance atual, o principal adversário do relacionamento é a perda de identidade, ou a morte do ego.

Posição	Elementos narrativos	Narrativa
Relações de complemento		
S1/S2	Protagonista + Sociedade	Castle + Beckett
~S1/~S2	Ajudante + Antagonista	Coadjuvante + a morte do ego
Relações de oposição		
S1/~S2	Protagonista x Antagonista	Castle x a morte do ego
S2/~S1	Sociedade x Ajudante	Beckett x Coadjuvantes
Relações de contradição		
S1/~S1	Protagonista e Ajudantes	Castle e Coadjuvantes
S2/~S2	Sociedade e Antagonista	Beckett e a morte do ego

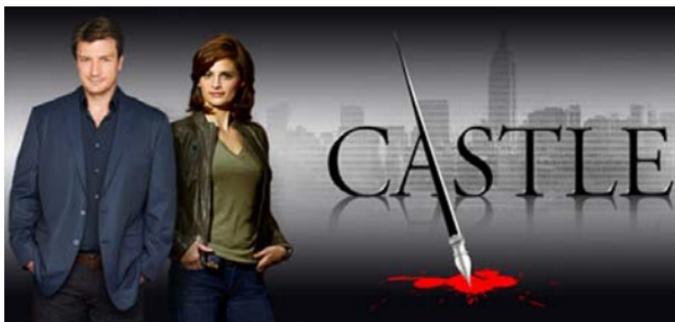
Tabela 2 – Quadrado Semiótico Narrativo aplicado ao arco romântico da série Castle

A relação principal das narrativas românticas atuais (S1/S2, protagonista + sociedade) é o *Hierogamus*, o casamento simbólico entre o sagrado feminino e o masculino. Essa relação narrativa fundamental é representada pelo casal Castle e Beckett.

Além dessa relação principal, os desencontros do casal são pontuados por uma certa simetria em relação às questões de gênero, representados pela relação de complemento secundária (~S1/~S2 ou ajudante + antagonista). Rick Castle mora com a mãe Martha Rodgers e com a filha Alexis Castle e Kate Beckett trabalha com Javier Esposito e Kevin Ryan. Tal disposição faz com que os protagonistas se entendam entre si através de diálogos com os coadjuvantes do sexo oposto. Os ajudantes funcionam como aliados (na luta contra a morte e) pela transformação dos egos que impedem a união do casal de opostos.

Castle precisa então se superar para viver um grande amor (relação de oposição S1/~S2 ou protagonista x antagonista) e

Beckett precisa encontrar o responsável pela morte de sua mãe (relação de oposição S2/~S1 ou sociedade x ajudante). E a dupla contradição da narrativa é que Castle é um escritor que mata seu personagens (S1/~S1). Na vida real, os escritores passam e seus personagens ficam. Mas, nas meta narrativas, os narradores invertem essa situação (S2/~S2), equivalendo a relação entre a sociedade e o antagonista.



7. A paixão entre opostos

No começo do seriado, Rick Castle é um playboy, rico, charmoso e sedutor, acostumado a quebrar diferentes tipos de regras para realizar seus caprichos; e a detetive Kate Beckett, uma policial séria, inteligente e determinada em resolver suas investigações, cumprindo e fazendo cumprir as leis.

Logo que Richard Castle começa a acompanhá-la em suas investigações de assassinato, fica claro que há uma atração entre ambos. Porém, ela se recusa a ceder a essa atração pois não quer ser apenas mais uma aventura dele - que tem grande fama de conquistador. Com o tempo, a detetive passa a aceitar melhor

o jeito do escritor, reconhecendo sua capacidade de descobrir os criminosos; e se conformar com ele transformá-la em protagonista de seus livros. Começa, então, uma cumplicidade entre parceiros.

O súbito aparecimento de Will Sorenson, agente do FBI e ex-namorado de Beckett (S01E09), força Castle a disputar a atenção da detetive. O oposto acontece quando uma ex-namorada de Castle, Kyra Blaine (Alyssa Milano), surge como suspeita em um caso de assassinato. Beckett fica com ciúmes e se atrapalha na investigação (S02E12).

Começa então um longo período em que o casal tenta em vão negar seu envolvimento emocional. Para desmentir uma notícia de que estavam tendo um relacionamento; Castle tem um caso e Beckett decide sair com um bombeiro amigo da médica legista Lanie Parish. Porém, ambos acabam abandonando seus encontros para resolver um crime juntos (S02E14).

Castle tem outro caso (com uma atriz que o usa para conseguir um papel em seu filme) e Beckett inicia um relacionamento com Tom Demming (Michael Trucco), um delegado de roubos e furtos. A relação entre os detetives continua por mais alguns episódios, quando o rival desiste de competir com Castle.

Os desencontros continuam, devido, principalmente, ao comportamento imaturo de Castle, que decide passar o verão com sua editora e ex-mulher, Gina Cowell (Monet Happy Mazur), fazendo com que Beckett invista em um novo relacionamento, desta vez com o médico Josh Davidson (Victor Webster). O cirurgião cardíaco é voluntário do programa internacional Médico Sem Fronteiras e passa a maior parte do tempo viajando pelo mundo,

retornando (ou ligando) sempre que Castle decide se declarar. O relacionamento entre Beckett e Davidson dura aproximadamente um ano (ou uma temporada, uma vez que, no seriado, o tempo narrativo é igual ao tempo real), até o momento em que ela leva um tiro e fica entre a vida e a morte (S04E01).

Durante toda quarta temporada, Castle e Beckett tentam se distanciar, mas se aproximam cada vez mais. Passando por várias situações limites juntos, a cumplicidade da parceria se torna uma forte intimidade pessoal, fazendo com que amigos, colaboradores e até mesmo os criminosos que combatem os tratem como se fossem namorados.

E, finalmente, após quatro anos de indecisão e muitos desencontros, Castle e Beckett começam a namorar (S04E23/S05E1).

No episódio S05E21, quando a vida de Beckett está em risco quando ela pisa numa bomba sensível à pressão, enquanto a equipe procura uma maneira de desarmar o explosivo, Castle distrai Beckett com a discussão de quem se apaixonou pelo outro primeiro.

Com um ano de relacionamento, quando Beckett recebe e aceita uma proposta de emprego para trabalhar na esfera federal em Washington DC, uma oportunidade única na sua carreira e na possibilidade de investigar a morte da mãe, Castle pede a detetive em casamento. Quando Castle estava pronto para se mudar para a capital (após se intrometer em várias investigações federais), Beckett foi demitida do emprego e voltou a Nova Iorque.

Eles noivaram em maio de 2013 (S05E24) e deveriam casar-se, com toda pompa e cerimônia, em 12 de maio de 2014 (S06E23). Porém, um acidente de carro - que levou à amnésia de Castle e ao

seu desaparecimento por 2 meses – impediu o casamento. Eles finalmente se casaram em segredo dia 10 de novembro de 2014, com apenas seus familiares próximos presentes (S07E06).

Em paralelo à aproximação da vida conjugal, os protagonistas também ganham autonomia e se desenvolvem profissionalmente: Castle se torna um investigador particular (o que equivale a dizer: torna-se mais protagonista e menos narrador), na sétima temporada; e Beckett é promovida a delegada na oitava. Com a aproximação do casamento e a autonomia das novas funções profissionais, também surgem problemas pessoais.

Para proteger Castle e investigar secretamente Locksat, Beckett decide separar-se do marido, escondendo seus motivos. Ela mente para ele para protegê-lo. Castle fica profundamente magoado pois acha que Beckett não confia mais nele. Em contrapartida, descobrimos também que a amnésia de Castle foi proposital: ele optou por se esquecer dos acontecimentos de seu sequestro para proteger sua esposa. Ambos mentem por amor e passam alguns episódios separados. Depois, decidem que só podem vencer o antagonista final juntos e, finalmente, combinando suas capacidades, o derrotam.

8. Happy end

A morte de Kate Beckett foi uma possibilidade real durante toda a série. Essa era uma solução lógica para a trama desde o início. A situação se agravou durante a oitava temporada, quando a atriz Stana Katic anunciou que não renovaria seu contrato. A produção do seriado inclusive especulou sobre a continuação de Castle sem

Beckett e até mesmo sobre a criação de uma nova série no mesmo universo narrativo, protagonizada pela dupla Ryan & Esposito. Porém, provavelmente em virtude dos fãs que consideraram esse final machista e misógino⁵, os produtores optaram por um final feliz tradicional e desistiram do modelo meta narrativo.

Outra forma de ver é que a comédia romântica venceu o romance policial, que um gênero narrativo se sobrepôs ao outro; e que Castle abandonou sua condição de narrador e, por amor, preferiu se tornar um personagem ao lado de sua protagonista. Ou seja: o amor derrotou a metalinguagem.

Referências

- ECO, Umberto. **Leitor in Fábula**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- GOMES, Marcelo Bolshaw. **Fundamentos de Metateatro**. Lisboa: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (BOCC), 2009. <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-gomes-metateatro.pdf>> último acesso em 01/05/2016.
- GOMES, Marcelo Bolshaw. **Máscaras – o mito na mídia**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2017. (no prelo)
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008.
- RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa – tomos I, II e III** (1983; 1984; 1985); tradução: Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus: 1994; 1995; 1997.

5. No Brasil, há uma fanpage (<http://castlebrasil.com/>) e um blog (<http://castle-beckettbr.blogspot.com.br/>) sobre a série. Nos EUA e em outros países, há vários grupos de fãs organizados que acompanharam o seriado em tempo real.

Zineiros da cena punk/hardcore: capital subcultural, classe social e consumo

Gabriela Gelain

Resumo: Este artigo tem por objetivo central compreender como o capital subcultural se articula à classe social na vida e nas publicações dos editores de fanzines impressos, os zineiros da cena punk hardcore do Brasil. Realizamos um estudo de caso com onze zineiros de diferentes classes sociais: quatro de classe média alta, quatro de classe média e três de classe média baixa. A descrição e análise dos dados revelaram que os zineiros realizam um diferente consumo de mídia hegemônica como leitura de jornais, revistas, programação de canais de TV por assinatura e programas de rádio. A mídia preferida dos zineiros é o livro, assim como a internet, que é utilizada com alta frequência. O capital subcultural (THORNTON, 1995) pode ser percebido nos fanzines pela questão estética e nos zineiros através das falas sobre bens culturais adquiridos, como coleções de CDs e discos de vinil de punk e hardcore, das tatuagens e da opção ou não pelo vegetarianismo. A observação dos “rituais” de criação dos fanzines revelou notórios contrastes de classe social entre a subcultura zineira vinculada ao punk no Brasil.

Palavras-chave: Mídia. Consumo. Capital Subcultural. Fanzines. Estudo De Caso.

Gabriela Gelain é mestrandia em Ciências da Comunicação da UNISINOS (Universidade do Vale do Rio dos Sinos) com apoio de bolsa Capes atuando na linha de pesquisa Cultura, Cidadania e Tecnologias da Comunicação. Integrante do grupo de pesquisa CultPop (Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias). Orientadora: Adriana Amaral.

Abstract: This article has as main objective to understand how subcultural capital is linked to social class in reality and publications of the publishers of printed fanzines, zinesters of the brazilian hardcore punk scene. We conducted a case study with eleven zinesters from different social classes: four from the upper middle class, four from the middle class and three from lower-middle class. The description and analysis revealed that zinesters perform a different consumption of mainstream media as reading newspapers, magazines, cable TV channels and radio programs. The preferred media's subculture is the book, as well as the internet, which is used with high frequency. The subcultural capital (THRONTON, 1995) can be perceived by the fanzines aesthetics and zinesters through the words of acquired cultural goods, such as collections of CDs and vinyl records from punk and hardcore, the tattoos and the option or not vegetarian. The observation of the "rituals" of creating fanzines revealed notable contrasts in social class between the zinester subculture linked to punk in Brazil.

Keywords: Media. Consumption. Subcultural Capital. Fanzines. Case Study.

Introdução

Quem participa de algum modo do cenário *underground* conhece ou já ouviu falar das publicações impressas alternativas, os jornais deste submundo: os fanzines (também chamados de zines, e-zines, zines virtuais, publicações alternativas impressas, publicações independentes, entre outros) e, conseqüentemente, já se deparou com um ou outro zineiro. Os zineiros no Brasil estão por todos os cantos do país. De norte a sul fazem um intercâmbio cultural, comunicam-se através de grupos (públicos e secretos) na rede social Facebook, viajam para feiras de publi-

cações independentes, enviam suas artes pelo correio, trocam e vendem as publicações de mão em mão e continuam remando contra a maré do sistema. Eles pertencem a grupos e subculturas diversas como fãs de cultura japonesa, heavy metal, punk (musicalmente e politicamente), straight edge (mas a fundo no punk), veganismo, feminismo, riot grrrl, rap, skate, discussões sobre sustentabilidade, bruxaria, religião etc. Cada um destes grupos e subculturas possuem posturas autênticas que os tornam legítimos dentro dos ambientes onde esperam ser reconhecidos. Embora mesmo dentro de uma subcultura como o punk/hardcore no Brasil, é inegável que existam integrantes de diversas classes sociais e suas condições econômicas distintas acabam por afetar a sua relação com os fanzines. Alguns zineiros possuem maior capital econômico para editar suas publicações e outros demoram até encontrar uma xerox mais barata ou um “patrocinador” para que o fanzine saia. Assim, mesmo em classes sociais diferentes, muitos dos zineiros vinculados ao punk no país possuem um mesmo intuito: manter os fanzines ativos e de certa forma não deixar esta cultura morrer.

Esse artigo¹ visa analisar como o capital subcultural (Thornton, 1995), articula-se com a classe social na vida e nas publicações dos editores de fanzines impressos, os zineiros vinculados

1. Este artigo é um recorte revisado e reescrito do Trabalho de Conclusão de Curso em Jornalismo (UFSM) intitulado “Consumo de Mídia e Subcultura Zineira” (GELAIN, 2014) onde a pesquisadora utiliza o estudo de caso para analisar a subcultura zineira (11 zineiros de classes distintas) e a análise de conteúdo para verificar 34 fanzines dos mesmos entrevistados. O link do TCC completo pode ser encontrado no perfil pessoal da pesquisadora em:

https://www.academia.edu/19181720/Media_Consumption_and_Zinester_Subculture_Consumo_de_M%C3%ADdia_e_Subcultura_Zineira

ao punk e hardcore no Brasil. Por capital subcultural entendemos os comportamentos e estilos que manifestam “autenticidade”, “diferença”, “singularidade” e “sofisticação”, os quais levam ao reconhecimento, à admiração e ao prestígio dentro de uma subcultura. Definidos e distribuídos pela mídia, tais saberes e competências podem ser materializados e corporalizados na aparência (através do corte de cabelo ou de tatuagens, por exemplo), na disposição de discos (coleções, discos raros), entre outros. Para Thornton (1995), a ideia de capital subcultural não está tão ligada à classe como o capital cultural proposto por Bourdieu. O que explicaria o ofuscamento das origens de classe no capital subcultural seria o fato de que ele é definido como um conhecimento extracurricular, não sendo ensinado na instituição escolar. Entretanto, nossa intenção é observar o consumo de mídia dos zineiros e perceber as temáticas e características recorrentes nas suas publicações, como elas são perpassadas pelo capital subcultural e por questões de classe.

A investigação também apontará o consumo de mídia da subcultura zineira e sua relação com os meios de comunicação alternativos e hegemônicos, bem como a observação de indicadores do capital subcultural nos fanzines e nos sujeitos da pesquisa. Nossa amostra compreende 11 zineiros (nove homens e duas mulheres), de 20 a 41 anos, de diferentes classes sociais (classes média alta, média e média baixa), segundo os grupos ocupacionais propostos por Quadros e Antunes (2001). São zineiros que, de alguma forma, vinculam-se à cena musical do punk e do hardcore e residem em diversos estados, como Rio de Janeiro, São Paulo, Goiás, Alagoas e Rio Grande do Sul, onde residem seis

dos sujeitos entrevistados. O contato com os zineiros ocorreu via facebook e e-mail. Foram selecionados aqueles que recentemente vêm publicando fanzines impressos e estão imersos no cenário musical do punk e do hardcore brasileiro (também chamado de “cena independente”), seja por distribuírem suas publicações em shows, por terem bandas que compartilham dessa ideologia e desse estilo de música ou por serem apreciadores do estilo musical, vivenciando, assim, de algum modo, o underground.

Hoje, a música - a música especialmente do punk - compreende o maior gênero de fanzines. Até mesmo zineiros que possuem publicações com outras temáticas do que a música muitas vezes têm sua primeira experiência de publicações independentes pela cena do punk rock (DUNCOMBE, 1997, p. 125). Nossa pesquisa justifica-se em função de os estudos acerca dos fanzines ainda estarem em processo de consolidação. De acordo com Sno (2012), registros apontam que os primeiros fanzines surgiram no Brasil na década de 1960. No entanto, as pesquisas sobre o assunto só começariam três décadas depois. Para quem realiza pesquisas sobre o fanzine no Brasil, a primeira dificuldade encontrada refere-se às referências bibliográficas disponíveis, pois a produção sobre este tema é bastante recente; os primeiros títulos de pesquisas sobre fanzines datam de 1993, época em que a produção zineira atingiu sua melhor fase. Antes disso, não existiam publicações acadêmicas sobre a temática no país.

Já na visão de Grão (2002), os fanzines têm sido bem recebidos e aplicados do ensino fundamental à pós-graduação. Boa parte dos estudos (acadêmicos) sobre fanzines encontram-se ainda na área de Educação, já que existe a oportunidade de apli-

car tais publicações como um método eficiente de aprendizagem dadas algumas características intrínsecas a elas, como o desenvolvimento da criatividade e do olhar crítico. Além disso, o aluno passa de um consumidor para também um produtor (e autor) de textos e exerce assim sua criticidade. Uma das características principais do mundo dos fanzines é sua circulação restrita a subculturas e grupos específicos. Assim, surge a dificuldade de acesso a pessoas que não integram estes círculos culturais e há uma dificuldade de acesso às publicações, um dos pontos mais relatados pelos investigadores sobre o assunto. “Esta dificuldade soma-se ao fato de haver algum preconceito por parte do meio acadêmico em considerar os fanzines como publicações dignas de serem foco de estudo ou pesquisa”. (GRÃO, 2002, p.57).

Nossa preferência por fanzines impressos justifica-se pelo fato de, atualmente, serem raras as publicações feitas de papel em relação às publicações dos anos 90 no Brasil, quando a produção zineira era forte e possuía um outro objetivo principal, o de circular informações à respeito do underground. A necessidade de circulação de fanzines era muito maior, pois não existiam os blogs ou weblogs e as redes sociais para disseminar tais informações. A cultura zineira acabou por migrar para as redes sociais digitais com o surgimento da Internet, na qual as ferramentas disponíveis fizeram com que a criação e atualização, por exemplo, de um blog (ou Tumblr, Twitter, página do Facebook), para divulgar informações do cenário underground se tornasse mais fácil para os indivíduos da subcultura zineira expressarem-se. (SILVA, 2002).

Gallo (2010) ressalta que, na comparação dos rumos do punk entre a cidade de São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília, é notória

uma distinção de classes sociais, uma vez que o grupo de Brasília é formado pela classe média e por filhos de diplomatas, enquanto que, em São Paulo e no Rio de Janeiro, os grupos são majoritariamente formados por filhos de operários que moravam nas periferias destas cidades. É instigante pontuarmos que não há menção, por parte dos grupos punks, a desentendimentos ou brigas dentro dos grupos provocados por desavenças ideológicas ou de classe com outros grupos cuja base é a etnia. Acreditamos, então, ser relevante em nosso trabalho a análise da subcultura zineira do punk e do hardcore vinculada à classe social e aos estilos de vida, bem como a análise do capital subcultural e consumo de mídia dos indivíduos inseridos nessa.

Metodologia

Os pressupostos metodológicos que norteiam esta pesquisa são o estudo de caso e a técnica de entrevista em profundidade. O estudo de caso foi escolhido em função de sua característica sobre estudar um caso particular, a partir do qual as respostas emergem de uma análise de dados particulares. Nesse caso, utilizamos a técnica de entrevista em profundidade, em que elaboramos um questionário com 74 perguntas que foram respondidas por 11 zineiros (nove homens e duas mulheres), que compõem a nossa amostra.

A entrevista foi elaborada e aplicada com a finalidade de coletarmos as informações para analisar o consumo de mídia e o capital subcultural de quatro zineiros das classes média alta, quatro da classe média e três de média baixa, segundo a classificação

dos grupos ocupacionais de Quadros e Antunes (2001). “O estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas” (YIN apud DUARTE, 2005, p. 216). Após a coleta de dados da entrevista, composta por 74 questões e pelas três perguntas abertas, as questões foram divididas em duas categorias – o consumo de mídia e o capital subcultural –, que servem para articular melhor os resultados.

Consumo e Fanzines

Para Muniz (2010), o termo fanzine surgiu da aglutinação de *fanatic* (fã) e *magazine* (revista), tendo emergido na década de 1930, nos Estados Unidos, remetendo às publicações de leitores de ficção que, não podendo participar do mercado profissional, criavam, editavam e distribuíam por conta própria suas próprias histórias. O primeiro fanzine publicado teria sido o *The Comet*, criado em 1930, por Ray Palmer, para o Science Correspondance Club. Após esta publicação, teria surgido o do *The Planet*, publicado em junho do mesmo ano, editado por Allen Glasser para o The New York Scienceers. Outro fanzine, dentre os pioneiros, foi o *The Time Traveler*, criado por Julius Schwarts, em parceria com Mort Weisinger, futuro editor da DC Comics (MAGALHÃES, 2004).

Já na visão de Oliveira (2006), os fanzines são publicações geralmente feitas em xerox, em tiragens pequenas, vendidas em

lojas especializadas, em banquinhas de shows e de mão-em-mão e pelo correio também pelos próprios zineiros. Essas publicações se divulgam mutuamente, uma vez que, em quase todos os fanzines, é possível encontrar endereços de outras publicações, inclusive de outras temáticas (mesmo dentro do punk, há outros fanzines que tratam de questões como feminismo, bruxaria, ficção, política etc.) de outros estados e países. A variedade é vasta e difícil de ser classificada em estilos. Segundo Duncombe (1997), existem algumas categorias como ficção científica, música, fanzines pessoais, fanzines de uma cena local (sobre uma cena musical ou literária), metazines (resenhas sobre outros), quadrinhos, poesia, arte, fotografia, assuntos pessoais do zineiro editor etc. Por não possuírem periodicidade, geralmente as publicações independentes são organizadas de acordo com o tempo de que cada zineiro dispõe, que os utilizam como forma de expressão individual ou de um grupo. São músicos falando de suas bandas, fãs entrevistando bandas, fãs escrevendo sobre seus livros e autores preferidos, criticando ou elogiando demais fanzines; são jovens que ousam expor produções literárias ou, simplesmente, expressar seus conflitos, sentimentos, desabafos e questionamentos.

Nos fanzines, são experimentadas visões e formas de compreensão do mundo, que, às vezes, não possuem espaço em outras mídias. Ser um zineiro não deixa de ser uma forma de exprimir uma experiência, uma forma de potencializar maneiras de intervir e enxergar a experiência de estar inserido no mundo. Ao escrever uma crítica, desenhar, enaltecer um tema ou anunciar um horizonte expressivo, os zineiros dão vazão àquilo que está guardado em seus íntimos e que tem pressa para se libertar, co-

locando, muitas vezes, em xeque verdades instituídas e a própria vontade secretada por saberes hegemônicos que definem as estéticas dominantes do que dizer e de como dizer a respeito do mundo (NASCIMENTO, 2010).

Conforme salientado em Bauman (2008), a sociedade de consumidores interpela seus membros, dirigindo-se a eles e questionando-os na condição de consumidores. Essa sociedade representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e de uma estratégia existencial consumista, rejeitando todas as opções culturais alternativas. Em contraposição, os zineiros modernos utilizam suas publicações para propor outras perspectivas à cultura do consumo. Enquanto a relação de consumo é compreendida como uma relação de passividade (o consumidor paga com o seu dinheiro, recebe o produto e vai para casa seguindo as instruções para seu uso), os zineiros insistem em interagir com o produto de maneiras que vão muito além destes limites (DUNCOMBE, 1997, tradução nossa).

O potencial do consumo como resistência política surgiu, inicialmente, em associação com a teoria subcultural, pois as subculturas dos anos 50 em diante eram observadas como consumidoras dos produtos do capitalismo, mas não de acordo com as expectativas dos produtores. Ao consumidor foi conferida a habilidade de fazer seu valor de uso da mercadoria (EDGARD; SEDGWICK, 2003). Para Duncombe (1997), em uma sociedade construída com base no consumo, como podemos perceber pelos alimentos que comemos, pelas roupas que vestimos, pela cultura com que nos identificamos, o ideal de ser um “auto-artista” é algo desafiador. Esse ideal é também compartilhado pelos zinei-

ros em suas comunidades e círculo de contatos. Se os fanzines são a expressão de uma cultura intitulada *underground*, que marca sua identidade em oposição a de um mundo à parte, hoje a onipresença do consumo de massa caracteriza a sociedade em geral tão distintamente como qualquer outra característica. Qualquer crítica ao consumismo e qualquer nova visão de mundo deve incluir uma nova perspectiva sobre como a cultura e os produtos serão produzidos e consumidos, e tais questões também devem ser discutidas dentro da cultura *underground* e dos fanzines.

A filosofia do “Do it yourself”, a corporificação do espírito punk, ocupa uma posição de liderança no mundo dos zineiros. O “Faça você mesmo” é, ao mesmo tempo, uma crítica ao modo dominante de cultura do consumidor passivo e a criação ativa de uma cultura alternativa, que não implica apenas criticar o presente, mas também fazer algo diferente; velho ideal no mundo dos fanzines. Além de fazer exigências quanto à cultura comercial, fãs de ficção científica criaram a sua própria cultura. Enquanto a noção de participação de estar “fazendo você mesmo” e criando sua própria publicação remonta ao começo da cultura *fan fiction*. Entretanto, abraçou outra ideia, além da ficção científica, no mundo dos fanzines: o punk rock (DUNCOMBE, 1997). Para Silva (2002), entre as discussões que estiveram no cenário dos fanzines estão, junto à filosofia “Do it yourself” ou “Faça você mesmo”, o encontro de canais bidirecionais comunicacionais, de modo mais democrático para os que procuram experimentar sem um comprometimento mercadológico e comercial ou voltados ao campo e mercado virtual. De modo geral, estas questões sempre foram levantadas pela

“ideologia” zinística, ou seja, de produção, distribuição, compartilhamento e circulação do conteúdo dos fanzines.

Ao escreverem comentários, resenhas ou cederem entrevistas sobre suas bandas favoritas, falando sobre a sua cena local, os zineiros que publicam fanzines musicais estão tomando um produto que é comprado e vendido como uma mercadoria e posicionando-o em um relacionamento íntimo: em vez de depender dos mediadores sancionados como a Revista *Rolling Stone* e a *Spin*, estes editores afirmam seu próprio direito de abordar com autoridade a música que amam, tornando esta a sua própria cultura. O maior gênero de fanzines que existiu, e existe, é o vinculado à música (DUNCOMBE, 1997, tradução nossa). Se a cultura dominante é comercial, no entanto, de muitas maneiras os zineiros estão fazendo a mesma coisa que as pessoas têm feito há anos: utilizar a cultura dominante e recriar a sua relação com ela, e, conseqüentemente, com o mundo.

Um dos exemplos mais interessantes deste fenômeno, segundo Duncombe (1997), é o descrito por Camille Bacon-Smith em sua excelente etnografia da comunidade predominantemente feminina de fãs de mídia nos Estados Unidos. Saindo da cena de fãs de ficção científica, Bacon-Smith descreve o seu interesse na televisão dramática e mostra *Star Trek* como o elemento definidor de sua comunidade, a qual se reúne através de uma série de convenções e comunica-se através de fanzines. O que é particularmente interessante sobre esta comunidade é o que as fãs fazem com a matéria de mídia massiva: através de vídeos de músicas editados em casa, poemas e histórias, elas literalmente recriam as narrativas desses programas. Além disso, redesenham

as fronteiras de mundos dos personagens, dando a eles histórias, famílias, emoções e relacionamentos que fogem ao previsto pelos programas originais. As histórias, que circulam através de fanzines, tornam-se a base para outras, resultando na construção de um universo alternativo de *Star Trek*, atraindo outros fãs.

Classe e capital subcultural

As classes sociais podem ser primariamente entendidas como agrupamentos econômicos, embora os fatores que servem para identificar uma classe possam ser postos em discussão. Na tradição marxista, as classes são definidas em relação à posse da riqueza produtiva, enquanto outras tradições levam em consideração diferenças entre renda ou ocupação. As divisões de classe são tipicamente vistas como fundamentais para a estratificação da sociedade e podem ser associadas a diferenças de poder e cultura. As classes não são entendidas como agregados de indivíduos em que a análise poderia estar preocupada em classificar algum atributo comum compartilhado por esses indivíduos. Em vez disso, as classes são compreendidas como entidades sociais que têm uma realidade independente dos indivíduos que as formam. Desse modo, a classe pode ser um fator causal decisivo para explicar a constituição do sujeito humano individual (EDGARD; SEDGWICK, 2003, p. 59).

De acordo com Hall e Jefferson (1976), a cultura refere-se ao nível no qual grupos sociais desenvolvem padrões de vida distintos e expressam sua experiência de vida social e material. A cultura de um grupo ou classe é o seu modo de vida peculiar e dis-

tinto, do qual fazem parte os significados, os valores e as ideias incorporadas pelas instituições em relações sociais, nos sistemas de crenças, nas morais e nos costumes, nos usos dos objetos e da vida material. As classes dominantes e subordinadas têm culturas diferentes. No entanto, quando uma cultura ascende em relação à outra e a cultura subordinada experiencia a si mesma em termos prescritos pela cultura dominante, esta última também se torna base de uma ideologia dominante.

Para explicar os trabalhos do sistema educacional em uma sociedade capitalista dividida em classes, Pierre Bourdieu estabeleceu uma analogia quanto ao acesso de um indivíduo aos recursos culturais. Conforme o autor, se crianças tiverem diferentes níveis de competências culturais (incluindo informações e habilidades), adquiridas, o sistema educacional não irá fazer discriminações em favor da criança da classe dominante. Em vez disso, todas as crianças serão avaliadas “imparcialmente” no que diz respeito a suas habilidades de execução de acordo com os mesmos critérios de excelência. Esses critérios serão derivados da cultura dominante. As crianças da classe dominante desenvolverão melhor as habilidades na escola, satisfazendo os interesses (com relação ao “poder simbólico”) do investimento de seus pais no chamado “capital cultural” (EDGARD; SEDGWICK, 2003)

O capital subcultural pode ser objetivado ou incorporado, conferindo status e afetando a posição dos jovens, bem como do seu equivalente como adulto. Ao passo que o capital cultural se refere ao conhecimento de música erudita, quadros, dicionários, livros, pinturas, instrumentos, o subcultural refere-se a cortes de cabelo, à aparência, bem como aos bens culturais adquiridos,

como coleções de discos (como edições limitadas, doze polegadas, white label) e CDs. São comportamentos e estilos que manifestam, conforme Thornton (1995), autenticidade, diferença, singularidade e sofisticação, e que são recompensados com reconhecimento, admiração e prestígio dentro de uma subcultura. O capital subcultural também difere do cultural porque considera a mídia um fator pertinente para entender as distinções culturais juvenis por meio de seu consumo de mídia. Para a autora, é impossível compreender essas diferenças sem alguma investigação sistemática do consumo midiático: muito mais do que apenas outro bem simbólico, a mídia é entendida como uma rede crucial para a definição e distribuição de conhecimento cultural.

Thornton (1995) argumenta que o que define o capital cultural como capital é a sua “convertibilidade” em capital econômico, ao passo que o capital subcultural não poderá ser convertido em capital econômico com a mesma facilidade ou “recompensa” financeira que o cultural. Há uma variedade de ocupações que podem ser obtidas pelo subcultural, como DJs, organizadores de boates, designers, jornalistas musicais e de moda e outros diversos profissionais da indústria fonográfica, que ganham a vida a partir de seu capital subcultural. Sobre questões de classe, a autora acredita que, embora se converta em capital econômico, o capital subcultural não é tão vinculado à classe com o capital cultural. Isso não significa que a classe seja irrelevante, a autora apenas não acredita que o econômico se correlaciona com qualquer forma aos níveis de capital subcultural juvenil. Exemplo disso são os clubbers, que foram pesquisados por Thornton (1995, tradução nossa) em seu livro *Club Cultures*: “na verdade, a classe é deli-

beradamente ofuscada por distinções subculturais. Por exemplo, não é incomum para os jovens (clubbers) que são públicos de escolas elitizadas adotarem gírias ou sotaques da classe trabalhadora durante seus anos de festas em boates”. O capital subcultural, portanto, é abastecido por uma “revolta”, uma “fuga” das armadilhas da classe pertencente aos países. Para a autora, a distinção subcultural dependente, em parte, de uma fantasiosa ausência de classes.

Empírico: capital subcultural dos zineiros vinculados ao punk/hardcore no Brasil

Na primeira questão, que indagava sobre a importância do fanzine para o cenário do punk e do hardcore, as respostas apontaram para as seguintes ideias: ser independente da mídia hegemônica (chamada de “grande mídia”, por zineiros de classe média alta e média); divulgar conceitos, ideias e informações (o que é fundamental para o underground); a importância seria devido ao zine ser o registro da produção contracultural; a relevância do fanzine seria a de um fazer jornalístico despretensioso, sem persuasão ou jogo de interesses (opinião de Júlio César, classe média); estabelecer novos contatos e expandir a cooperação, a amizade e o conhecimento. O fanzine tem certa importância dependendo da época em que se encontra (segundo a opinião de Daniel, de classe média alta); é a essência da ideologia do “Faça você mesmo” (Jeison, de classe média baixa); expõe ao mundo o que o zineiro vê e sente, voltando-se para algo mais pessoal (Kamila, de classe média baixa).



Café sem açúcar,
de Jeison Placinsch,
capa de Daniel Hogrefe

Já quando questionado sobre quais os seus objetivos ao produzir um fanzine, as respostas apontaram para: a) expressarem-se de alguma maneira, uma forma de autoexpressão (três respostas de entrevistados de classe média alta, uma de classe média, todos

de classe média baixa); b) compartilhar informações do meio independente (três de classe média, um de classe média alta); c) atingir realização pessoal (um de classe média); d) exercitar a sua criatividade (um de classe média); e) formar uma rede de contatos (um de classe média).

Identificamos características que remetem ao capital subcultural nos sujeitos pesquisados de classes distintas (os zineiros vinculados ao punk e ao hardcore) quando analisamos seus bens culturais adquiridos, como coleções de CDs e discos, a aparência (tatuagens, por exemplo) e sua concepção de que fanzinar (publicar, editar, distribuir fanzines) é uma expressão de atitude e resistência, além de ser um ato autêntico. Ainda assim, a característica mais marcante que expressa o capital subcultural no grupo pesquisado são as publicações que produzem, os fanzines.



3M3M, de Daniel Hogrefe

Nos fanzines, são experimentadas visões e formas de compreensão do mundo, muitas vezes temas que não têm voz na mídia dominante. Ser um zineiro não deixa, pois, de ser uma forma de exprimir uma experiência, uma forma de potencializar maneiras de interferir e visualizar outras experiências e modos de se relacionar com o mundo. Ao criticarem, desenharem, despertarem um tema e aguçarem a sua criatividade, os zineiros expressam o que tem vontade de dizer, há uma ansiedade em se libertar. Assim, anunciam pautas muitas vezes “escondidas” e ofuscadas pelos saberes hegemônicos que determinam o que dizer ou o que relatar e afirmar sobre o mundo (NASCIMENTO, 2010).

Nove dos onze zineiros afirmam que o fanzine impresso e o ato de fanzinar são indiscutivelmente formas de resistência, e todos abordam, em algum momento, sobre a internet e a era digital de forma crítica. Para os zineiros de classe média baixa, fazer um

fanzine é ir contra toda a praticidade imposta pela internet. O produto inteiramente digital não seria adequadamente valorizado, cairia em um fácil esquecimento. Apesar disso, Wender alerta que os zineiros devem utilizá-la de uma forma que proporcione algum auxílio, por exemplo, na hora de divulgar as publicações.

A ação de publicar um fanzine (o ato de fanzinar) é, aos entrevistados, um modo de expressar uma atitude. Com exceção de Guilherme (classe média), todos concordaram que a ação de fazer um fanzine é uma atitude em si mesma: o simples fato de sair da imobilidade ou da passividade cultural já seria uma atitude, por meio da qual, além de expressarem-se “verdadeiramente”, saem da mesmice, expressando opiniões, expondo seu gosto cultural pessoal e movimentando informações. Além de uma atitude, fanzinar é uma extensão do universo particular de cada zineiro, expressa quando estes se utilizam das técnicas manuais e expõem ao mundo seus pensamentos. De acordo com Nascimento (2010), uma vez que, através do fanzine, o zineiro tem seu direito de autor (e editor, diagramador), ele se expõe e introjeta naquele ideal de “revista” características subjetivas, sua inspiração e poder artístico com o objetivo de especificar seu trabalho criativo.

Histérica, de Carla Duarte



Conforme Duncombe (1997), a afirmação tantas vezes repetida de que os fanzines são um produto feito por amor, e não por dinheiro, leva a outro aspecto: sobre o tipo de trabalho que é feito por dinheiro *versus* o tipo de trabalho que é feito por amor. Para o cerne da ética destas publicações independentes, é uma definição de criação e trabalho que é verdadeiramente gratificante: o trabalho em que você tem o controle completo sobre o que você está criando, como você está fazendo isso, e quem está fazendo isso, ou seja, trabalho autêntico. Quanto a esta autenticidade, oito dos zineiros acreditam que o fanzine é indiscutivelmente um fazer autêntico, pois é desenvolvido de forma criativa e autoral, de maneira sincera. Mesmo que copie e reproduza informações já veiculadas em outras publicações, o fazer zinístico proporciona a liberdade de reproduzi-las (Wender, classe média baixa). A liberdade da elaboração do fanzine torna-o autêntico, se compa-



Aviso Final, de Renato Donisete

rado ao padrão do fazer jornalístico (Júlio César, classe média). A autenticidade não se baseia na veracidade do conteúdo, mas na sinceridade do material (Gregory, classe média alta). Além disso, para o zine ser autêntico, o zineiro também deve sê-lo, sendo, desse modo, o seu fanzine, o seu reflexo. No entanto, na visão de Jeison, pertencente à classe média baixa, existem pessoas que apenas publicam fanzines para “ser alguma coisa”, pertencerem à subcultura dos zineiros, sentirem-se parte de um grupo.

Quanto ao ritual de elaboração de seus fanzines, encontramos marcas de classe na subcultura zineira. Os zineiros de classe média alta Daniel, Rogério e Flávio fazem um boneco para montarem suas publicações, têm uma preocupação no desenvolvimento das etapas (como apuração, entrevistas, colagens, impressões) para a criação do fanzine. Flávio também imprime suas publicações em gráfica, diferentemente dos demais zineiros da subcultura, que fazem xerox de seus fanzines. Os zineiros de classe média também apuram informações, pensam no conteúdo, fazem resenhas e possuem uma grande preocupação com a xerox. Diferentemente dos zineiros das classes média alta e média, os zineiros de classe média baixa são imprevisíveis quanto à elaboração de suas



Impasse, de Kamila Lin

publicações, o fazem da maneira mais manual possível e quando têm disposição e tempo livre.

Geralmente ando com um bloquinho na minha mochila. Tenho uma ideia anoto. Quando tiver na pilha de fazer um zine, pego o bloquinho e começo a “criar”. As vezes, esse processo pode demorar. As vezes pode ser uma tarde. Depende da empolgação, energia, tempo disposto pra isso hehe. Geralmente faço meus fanzines com colagem e recortes. Tento fazer o mais manual possível (WENDER, classe média baixa).

Ah, os meus pelo menos, nunca são bem elaborados ou pensados... Vão fluindo conforme vão passando os dias e situações. Sempre faço um zine pra botar algo pra fora, seja bom ou ruim, é sempre assim. Descobrir, conhecer e compartilhar (KAMILA, classe média baixa).

Escrevo, digito, edito, imprimo. Tudo em casa e sem frescura (JEISON, classe média baixa).

Empírico: classe e consumo de mídia dos zineiros ligados ao punk/hardcore

Com a pesquisa sobre produção de fanzines e classes sociais, buscamos compreender como se dá a relação entre o capital sub-cultural (THORNTON, 1995) articulado à classe social na subcultura zineira. O enfoque dado foi em relação aos zineiros do Brasil que se vinculam ao cenário do punk e do hardcore. Para isso, estudamos o consumo de mídia de 11 fanzineiros, nas quais encon-

tramos marcas de classe dentro da subcultura. Constatamos que os sujeitos consomem mídia de forma distinta e de acordo com suas classes sociais. Foram analisados, especificamente, mídias tradicionais, como rádio, jornal, revista e televisão.

Em comparação às outras classes, a que menos assiste à televisão é a média baixa. No entanto, existem notáveis contrastes quanto à programação, já que os entrevistados de classe alta consomem canais de televisão por assinatura (como Fox e Discovery Chanel), enquanto que os zineiros de classe média e média baixa costumam assistir a canais de TV aberta, como a Globo. Ainda assim, a subcultura como um todo assiste pouco à televisão: sete zineiros, dos 11 entrevistados assistem a esse meio de comunicação menos de uma hora por dia.

A principal mídia consumida em todas as classes, indubitavelmente, é o livro, com alta frequência nas classes baixa, média e alta. Na classe média, um dos sujeitos possui média frequência de leitura de livros. Em relação ao jornal, quanto a diferenças entre as classes sociais, constatamos que a frequência mais baixa de leitura deu-se entre os sujeitos pertencentes à classe média baixa. Entretanto, enquanto na classe média todos leem jornais, na classe média alta metade dos sujeitos investigados não o fazem (mas possuem outros hábitos de leituras, como revistas nacionais e internacionais e livros).

As revistas são consumidas por zineiros das classes média e média alta (estes últimos, as consomem com uma maior frequência). Um zineiro de cada uma destas classes faz assinatura de revistas (*TRIP* e *Super Interessante*, respectivamente). No entanto, a classe média baixa apontou para uma baixa frequência

dessa leitura. Sobre os contrastes entre as revistas comerciais e os fanzines, todos os entrevistados indicaram a existência de características distintas entre os dois suportes. Não visualizamos diferenças de classe social neste quesito. Algumas das características ressaltadas dos fanzines foram: a maneira própria de se pensar a pauta, o baixo orçamento e a liberdade de expressão. Além disso, foi citada a despreocupação com a linha editorial sem a necessidade do lucro e a possibilidade de os fanzines serem mais pessoais. Para os zineiros, as revistas são caracterizadas por serem voltadas à publicidade e à informação e exercem uma falsa imparcialidade em suas notícias, além de possuírem grande tiragem e linha editorial comprometida com o lucro.

O rádio, quanto a questões musicais, não parece ser um hábito tão comum entre os zineiros. Isso se explica porque são apreciadores do punk e do hardcore, estilos que dificilmente são veiculados na maioria das grandes rádios. No entanto, o consumo do veículo é maior na classe média: três de quatro entrevistados possui o hábito de ouvir rádio para se manterem atualizados. Na classe média alta, apenas dois entrevistados ouvem rádio, e, na classe baixa, nenhum dos zineiros costuma ouvir qualquer tipo de programação, o que indica que o consumo de rádio também apresenta maior contraste entre as classes sociais da subcultura zineira, assim como o hábito de leitura de revistas e jornais.

A internet é a mídia com maior frequência de acesso entre os sujeitos de todas as classes sociais: dez dos 11 zineiros permanecem mais de quatro horas diárias online. Os sites

mais acessados pelo grupo são as redes sociais, como o Facebook, o Youtube e endereços eletrônicos. Entre os blogs visitados

pelos entrevistados, três deles abordam fanzines: *Zinismo*, *Zines-cópia* e *Sirva-Se*. Muitos utilizam o Facebook para se manterem atualizados a respeito dos fanzines. Quanto a perceberem os fanzines na grande mídia, zineiros de todas as classes recordam-se de algo, mas nada que tenha lhes chamado a atenção. Quatro entrevistados não se lembram de ocorrência alguma. Para quatro zineiros das três classes sociais, o fanzine foi abordado pela grande mídia: para Flávio (classe média alta), em um programa dos anos 90 chamado “Fanzine” de Sergio Groismann; para Wender (classe média baixa), as publicações atualmente atravessam um momento de valorização na mídia, em que os fanzines foram anunciados em matérias do jornal *O Globo* e *Jornal de São Paulo*; Júlio César (classe média) observou matérias sobre a “explosão” dos fanzineiros no jornal *Correio Brasiliense*; e Renato Donisete (classe média) já teve seu fanzine divulgado em jornais e acredita que os fanzines têm tido certa visualização na grande mídia, ainda que de forma superficial, em decorrência de eventos que ocorrem sobre o fanzinato.

Quanto à divulgação de suas publicações, os zineiros de todas as classes sociais utilizam fortemente a internet: redes sociais, correio eletrônico, Tumblrs, Twitter, Flickr, blogs e fotologs. Outros meios de divulgação são a correspondência e a divulgação em eventos e shows. Observamos que, independentemente de classe social, as divulgações entre os zineiros são similares, sendo um marcador do capital subcultural do grupo. Sobre as formas de resistência dos fanzines, os sujeitos investigados, de todas as classes sociais, afirmam que o fanzine impresso e o ato de fanzinar são indiscutivelmente formas resistentes e argumen-

tam em algum momento sobre a era digital de forma crítica. Para o grupo, as publicações são resistentes à era digital e à evolução tecnológica, às grandes corporações midiáticas, indo contra a praticidade do virtual e a sociedade de consumo, uma vez que os zineiros decidem por elaborá-los escrevendo à mão, recortando, colando, xerocando – mesmo que por vezes utilizem certos recursos digitais, como por exemplo, programas para auxiliarem na diagramação. A internet, embora prática seria bastante fugaz e os endereços de fanzines disponibilizados apenas na web logo seriam esquecidos pelos leitores, diferentemente do fanzine de papel que podem ser guardados, favorecendo um grande prazer também no momento em que o consumidor pode voltar à leitura com uma maior facilidade.

O fanzine é considerado pelos entrevistados como elemento de grande importância para o cenário punk e hardcore. Os motivos são diversos: manutenção de independência da mídia hegemônica; divulgação de ideias e informações vinculadas ao underground, registro da produção contracultural, realização de um jornalismo despretenso e sem jogo de interesses mercadológicos, estabelecimento de novos contatos, expansão do conhecimento e da cooperação, promoção da essência ideológica do “Faça você mesmo” e exposição das visões particulares de mundo.

Além de questionarmos os entrevistados sobre a importância das publicações para o cenário, perguntamos quais os objetivos em elaborá-las. O “expressar-se” é a resposta mais relatada pelos sujeitos de todas as classes sociais. Outras respostas foram: compartilhar informações no meio independente, exercitar a criatividade e formar uma rede de contatos. Para os zineiros de classe

média baixa, o zine seria uma forma de desabafo, de descarrego. Já entre as temáticas tomadas como importantes para o grupo, as respostas dos zineiros que preferem fanzines com temáticas específicas (por exemplo, fanzines feministas, fanzines que falem sobre arte, música) sobressaíram-se nas classes média e média alta.

Observamos expressões-chave recorrentes nas primeiras três perguntas aplicadas à subcultura zineira, dentre elas: grande mídia; mídia; movimento punk; produção contracultural; underground; cena ou cena punk; feminismo; veganismo e skate. A expressão grande mídia é empregada apenas por entrevistados das classes média alta e média, como sinônimo de mídia hegemônica. A palavra mais empregada repetidas vezes foi cena (cenário independente), utilizada 18 vezes pelos zineiros de todas as classes. Sua recorrência foi maior nas respostas dos zineiros de classe média alta: todos, em algum momento, utilizaram a expressão.

A grande maioria dos entrevistados acredita que elaborar fanzines impressos é uma forma de resistência e de atitude. O simples fato de saírem da imobilidade ou da passividade cultural já seria uma atitude, pois sentem a necessidade de saírem da mesmice, expondo seus gostos culturais pessoais e movimentando informações. Quanto a esta autenticidade, grande parte da subcultura acredita que o fanzine é indiscutivelmente um fazer autêntico, pois é desenvolvido de forma criativa e autoral, um fazer sincero. Quanto à questão estética, oito dos entrevistados possuem tatuagens, e grande parte das justificativas de tê-las apontam para uma opção bastante pessoal. Entretanto, dois zineiros são tatuadores e encontram-se em diferentes classes: Daniel (classe média alta) trabalha por lazer, ao passo que Kamila (classe média

baixa) é profissional. Já quanto à opção de aderirem ou não ao vegetarianismo (ideologia bastante recorrente no meio do cenário do punk e do hardcore), cinco dos zineiros são vegetarianos ou veganos. Aqui visualizamos um contraste de classes, pois os zineiros que pertencem à classe baixa são todos veganos, já na classe média metade aderem a esta dieta. Na classe alta, apenas um adere, mas de forma não radical, preferindo não ser rotulado como vegetariano.

O CD é uma mídia bastante consumida na subcultura, pois é expressivo o número de entrevistados que coleciona este formato (nove dos 11 entrevistados). Nas classes média e média baixa, os CDs são mais consumidos, adquiridos, normalmente, em apresentações musicais geralmente do punk e do hardcore e lojas de música. O consumo de DVDs também é significativo: nove dos 11 zineiros compram ou já compraram o formato. Além do consumo de CDs e DVDs, há LPs nos acervos da maioria dos entrevistados de todas as classes sociais. Os zineiros justificam a aquisição destes por gostarem do registro físico, pela possibilidade de observarem a arte do encarte, a composição e as letras das músicas. Também foi registrado que os entrevistados acham que o LP tem uma sonoridade melhor. Apoiar as bandas e mantê-las ativas também é uma preocupação. Assim, notamos que é forte o hábito de colecionar CDs e LPs entre os zineiros, o que demonstra certo comportamento autêntico, singular, diferente ou sofisticado dentro da subcultura, indício de capital subcultural (disposição de discos).

Considerações Finais

A premissa da qual Thornton (1995) parte para discorrer sobre a distinção subcultural é a da fantasia da ausência de classe dentro das subculturas. As publicações dos zineiros mostraram-se como o elemento mais expressivo de sua subcultura. Nas entrevistas, o capital subcultural pode ser percebido através das falas sobre bens culturais adquiridos, como coleções de CDs e discos de vinil de punk e hardcore, bem como através das tatuagens e da opção ou não pelo vegetarianismo. Os indicadores de contrastes entre os zineiros de distintas classes sociais são fortemente percebidos no consumo de diferentes suportes midiáticos (jornais, TV, revistas e o rádio), que evidenciam as marcas classistas.

Observamos que o livro é a mídia preferida da subcultura, bem como a internet, que possui alta frequência de consumo por parte dos zineiros. Seria interessante um estudo futuro que realizasse a análise de conteúdo apenas de publicações com uma temática específica, elaboradas por zineiros de classes distintas, para visualizarmos maiores recorrências entre suas classes. Outra pesquisa interessante seria a análise do capital subcultural de subculturas zineiras imersas em outros cenários que não os do hardcore e do punk. Ainda que existam diferenças de classe nos fanzines da subcultura investigada, não conseguimos identificá-las como sendo aquilo que eles pensam e dizem sobre os fanzines, mas sim, ao observarmos as suas publicações, que possuem notáveis contrastes em sua estética, na escolha de suas temáticas

e também nas expressões da subcultura, a exemplo da opção ou não pelo vegetarianismo.

A ritualidade de produção zinística traz notórios contrastes de classe, uma vez que os zineiros das classes médias altas e médias de nossa amostra fazem apurações, pensam detalhadamente na diagramação, na escolha da impressão, no número de páginas, em como vão dispor os elementos no papel, enquanto os zineiros de classe média baixa elaboram seus fanzines conforme a empolgação e energia disponíveis, em datas imprevisíveis, onde a criação surge com um impulso momentâneo. Possivelmente, porque os zineiros de classe média baixa tenham menos tempo para um planejamento de criação em função do trabalho que lhes dá sustento. Já os de classe média alta e média, possuem capital cultural escolar alto para produzirem textos com uma maior facilidade, enquanto os outros acabam discorrendo sobre temas pessoais, elaborando textos menos analíticos. Embora existam tais contrastes dentro da subcultura zineira do punk e hardcore, zineiros de todas as classes possuem o mesmo sentimento de perpetuarem a cultura dos fanzines mesmo com textos distintos e capital econômico maior ou menor para investirem em suas publicações zinísticas.

Referências

- DUARTE, M. Estudo de caso. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.
- DUNCOMBE, S. **Notes From The Underground**. Zines and The Politics of Alternative Culture. New York: Verso, 1997.
- EDGARD, A.; SEDGWICK, P. **Teoria cultural de A a Z**. São Paulo: Contexto, 2003.
- GRÃO, F. Os fanzines invadem as universidades. In: UTESCHER, Douglas (org.). **2º Anuário de fanzines, zines e publicações alternativas**. São Paulo, n. 2, p. 54-57, abr. 2012.
- HALL, S.; JEFFERSON, T (Eds.). **Resistance through rituals: youth subcultures in post-war Britain**. London: Hutchinson, 1976.
- KEMP, K. Grupos de estilo jovens: **O 'Rock Underground' e as práticas (contra)culturais dos grupos 'punk' e 'thrash' em São Paulo**. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Universidade Federal de Campinas, Campinas, 1993.
- MAGALHÃES, H. **A nova onda dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- MAGALHÃES, H. **A mutação radical dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- MUNIZ, C. R. **Fanzines e posicionamentos discursivos: entre o antigo e o moderno**. Entrelugares. Revista de sociopoética e abordagens afins, v. 2, p. 8, 2010.
- NASCIMENTO, M. E. S. **Fanzine: reflexões acerca do uso de mídia independente na perspectiva de potencialização de idéias**. Extraprensa, v.1, p. 605-613, 2010.

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

QUADROS, W. J.; ANTUNES, D. J. N. Classes sociais e distribuição de renda no Brasil dos anos noventa. **Cadernos do CESIT**, n. 30, out. 2001.

SILVA, J. A. B. E. Dos Fanzines aos Weblogs: Uma análise sobre as semelhanças e diferenças entre os dois suportes. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE COMUNICAÇÃO**, 25... 2002, Salvador, Anais... Salvador, 2002.

SNO, M. Os fanzines nas bibliotecas e nas telas. In: UTESCHER, Douglas (Org.). **2º Anuário de fanzines, zines e publicações alternativas.** São Paulo, n. 2, p. 50-53, abr. 2012.

THORNTON, S. **Club Cultures: music, media and subcultural capital.** Oxford: Polity, 1995.

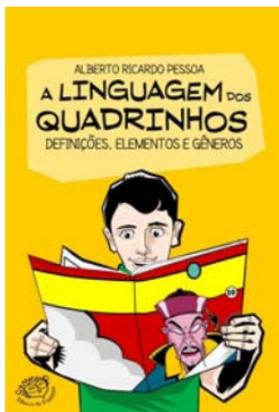
A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros

Ana Paula Rodrigues Ferro

Referência da obra em análise

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem dos quadrinhos: definições, elementos e gêneros.** João Pessoa: Marca de Fantasia: 2014, 80p, 13x19cm.

Alberto Pessoa é Pós-Doutor em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba, Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, Mestre em Artes pela Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho (UNESP) e licenciado em Educação Artística pela Faculdade de Artes Alcântara Machado (FAAM). Atualmente leciona no programa de stricto sensu da Universidade Federal da Paraíba, no curso de Comunicação em Mídias Digitais, ministrando a disciplina Mídias Digitais.



Ana Paula Rodrigues Ferro é mestranda em Comunicação e Inovação - Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Graduada em Letras Língua Portuguesa e Espanhola, Especialista em Língua Portuguesa e Literatura Faculdade campos Elíseos, Especialista em Ensino de Espanhol para Brasileiro – PUC. Professora do Ensino fundamental e Médio do Colégio Cristo Rei e na Pós Graduação da Faculdade de Conchas – FACON. paula.rferro@colcristorei.com.br

Breve síntese da obra

Na análise desta obra, Pessoa discute de maneira crítica algumas teorias, práticas e linguagens das histórias em quadrinhos. O pesquisador utiliza diferentes fontes, elementos, particularidades e recursos para estruturar a narrativa em História em Quadrinhos (doravante HQ), e conduzir o quadrinista aos caminhos de êxito e excelência para conclusão e publicação de seu trabalho.

O autor justifica que o trabalho é, em parte, resultado da experiência de seu ofício, e de estudos advindos de pesquisadores de diferentes áreas das humanidades, que pensam sobre a prática de criação de HQ em múltiplas mídias e suportes. Para tanto, recorre a nomes ligados a HQ, como Will Eisner, Scott McCloud, Edgar Franco, Waldomiro Vergueiro, Roman Gurban, ente outros, a fim de reforçar seus argumentos acerca desta definição.

Introdução e dos primeiros capítulos:

Definições e elementos das Histórias em Quadrinhos

Pessoa define a arte sequencial como “uma combinação de imagem e texto em balões, que obedecem a uma sequência narrativa estabelecida por quadros, em que se mesclam discursos diretos dos interlocutores contidos na história, tais como personagens e narradores” (p. 11). Porém, ciente da amplitude acerca das definições das HQ, o autor opta por elaborar uma compilação que permite enriquecer o conhecimento do leitor, e chama atenção para a importância em desenvolver uma análise crítica

no que tange diferenciar as Histórias em Quadrinhos dos demais gêneros e formas de leituras.

Em se tratando de Elementos das Histórias em Quadrinhos, o professor nos explica que na produção desta arte sequencial, o autor é, muitas vezes, o escritor, desenhista, arte finalista e colorista. Neste sentido, aponta a importância para compreender e recorrer aos elementos e normativas que estruturam a HQ, muitas vezes desconsiderados por muitos autores por falta de formação específica para o trabalho com esse código.

De acordo com o professor, “os quadrinhos têm que ser tratados como uma mídia autônoma que se gesta a partir de uma ideia sólida, geradora de uma narrativa que conjuga os elementos verbais e visuais” (p. 20).

Texto verbal, narrativa, balão de textos e texto não verbal

Acerca do texto verbal, discutem-se os estágios e processos para que o roteirista estruture a história em quadrinhos. Apontase o *StoryLine* como estágio embrionário da HQ ou da criação do personagem. A partir dela, o escritor passa para fase do argumento, que é uma etapa do processo de criação de história e consequentemente para o roteiro, que propiciará ao artista uma visão exata do que o escritor deseja expressar através da linguagem visual e verbal. (p. 21).

No que diz respeito à narrativa, o autor aborda os tipos de narração proposta para uma HQ, como: narração subjetiva, onisciente e complementar.

Sobre os balões de textos, Alberto afirma que, “a intersecção do texto verbal e não verbal se dá por conta destes recursos” (p. 23). Segundo ele, antes do auxílio dos balões, as histórias eram legendadas e perdiam a força do diálogo direto entre personagens, convertendo esta arte em uma história ilustrada.

O autor reitera ainda a necessidade de refletirmos sobre a intersecção entre diálogo e a expressão corporal, a fim de possibilitar a leitura de seus elementos verbais e não verbais, em equilíbrio, como no caso de uma história com um personagem androide, que deve ter os balões de forma mecanizada (p. 23).

No capítulo que trata do texto não verbal, Pessoa argumenta que é necessário alfabetizar o indivíduo para interpretar os textos não verbais e suas intersecções com o texto verbal, já que vivemos em uma era em que temos que lidar com os múltiplos meios de comunicação, transformação de linguagens e de mídias, que são associadas à difusão de ideias, conhecimentos científicos, desejo, consumo e divulgação.

O pesquisador relata ainda que “a compreensão da imagem nas histórias em quadrinhos, requer uma interação entre produtor da arte sequencial e o leitor, pois a história retrata situações concretas, mesmo quando se trata de temas de ficção ou fantasia” (p. 26).

Criação de personagens, anatomia expressiva, cenário e cor

No capítulo que aborda a criação de personagens, Alberto afirma que por falta de norteamento e material que capacite os artistas iniciantes, estes se deparam com enormes dificuldades, para elaborar seus personagens, atribuir características artísticas e psicológicas a eles.

Para o autor, “a construção da personagem envolve tanto a criação de sua forma de se expressar e sua compleição física, quanto sua motivação e comportamento psicológico” (p. 29).

Quanto à anatomia expressiva, esta tem o dever de acentuar o argumento do autor, transmitir uma mensagem objetiva, realçar tonalidades, ações, personalidades e diversificar estilos e cultura.

O autor afirma que “assim como a face, os corpos podem transmitir mensagens com autonomia e criatividade, o leitor pode saber quem são os personagens antes mesmo de ler a linguagem verbal” (p. 41), o que ocorre na leitura de um quadrinho em um idioma não familiar ao leitor.

Em se tratando do cenário, Pessoa afirma que este é essencial para a compreensão da HQ, haja vista que o mesmo é muito mais que uma moldura para compor o personagem, trata-se de um “recurso que enriquece o roteiro, pois propicia maior diversidade de planos e câmeras” (p. 45).

No capítulo seguinte, o recurso da cor é abordado como um elemento de contribuição para a distinção e caracterização do personagem, evento e tempo em que a história ocorre. Na concepção do autor, a cor transmite emoção ao leitor, por isso, é preciso se ater aos contrastes, clareza e leitura de suas cores, para que a mensagem seja transmitida em sua íntegra. No caso de uma personagem estar nervosa, a cor vermelha deve acentuar sua feição (p. 47).

Tipografia e publicação

De acordo com o professor, a tipografia se volta para dar forma ao conteúdo e transmitir uma mensagem, porém, não representa

apenas a forma física e visual do texto escrito, esta pode ademais possuir particularidades não verbais e significado interpretado por todos os meios de juízo: visual, emocional, intelectual (p. 51).

Na tipografia, os *dingbats* ou *pictofonts*, podem representar ornamentos gráficos usados como estampas, em forma de LIBRAS, sinalização ou signos de censura. Os palavrões são exemplos de expressões substituídas por estes recursos (p. 51).

Sobre publicação, Alberto relata que as HQ são meios de comunicação, que como qualquer outro, precisam de público, e que o melhor caminho para encontrar esses receptores se faz por meio de interação com projetos editoriais, livros, *websites*, revistas, panfletos, blogs, jornais, entre outros, que são meios essenciais de comunicação da sociedade. Pessoa ressalta ainda, que o autor precisa estar atento ao *design*, à coesão e à coerência entre os textos, imagens, planejamento gráfico e elaborar um projeto editorial objetivo.

O autor discute também, o contexto da *Cybercultura*, afirmando que muitos artistas optaram por expor e alavancar seus trabalhos e visibilidade no ambiente de rede, e posteriormente em mídia impressa. O quadrinista, André Dahmer é citado como uma referência, que mantém carreira no ambiente *web*, expondo a tira *Malvados* (p. 54).

Gêneros das histórias em quadrinhos e considerações finais

No capítulo mais extenso da obra, “Gêneros das histórias em quadrinhos”, o pesquisador recorre a Paulo Ramos (2014, p. 1), afirmando que as histórias em quadrinhos “compõem o campo

do hipergênero, agregando elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de linguagem própria, com elementos visuais, verbais, escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas”. Pessoa afirma ainda que, no Brasil são publicados dentre eles, o cartum, a charge, tiras, *graphic novel*, *mangá*, *fumetti* e o quadrinho autoral.

O professor apresenta a obra americana *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, como o marco inicial das histórias em Quadrinhos no mundo, no final do século passado. Já no Brasil, esse ponto de partida se deu com a publicação da obra *As Aventuras de Zé Caipora*, do ítalo-brasileiro, Angelo Agostini, em 1883.

Alberto nos coloca a par das tiras cômicas brasileiras de maior repercussão nacional como, por exemplo, *Graúna* e *Os Fradinhos* (Henfil), *Turma da Mônica* (Maurício de Sousa), *Pererê* (Ziraldo Alves Pinto) e o jornal *Pasquim* (Millôr Fernandes, em parceria com outros autores). Luís Gê também é recordado como o pioneiro em mesclar a pesquisa acadêmica com a produção artística em histórias em Quadrinhos, em 1980, sob os títulos: *Quadrinhos em Fúria* e *Território de Bravos* (p. 62). Já Scott McCloud é mencionado como o autor que explora e estuda com ênfase os quadrinhos e suas potencialidades na educação e em ambiente *web*.

O pesquisador nos traz a conhecimento o site: www.cybercomics.com.br, como o primeiro *webcomics* do país, meio este que vem propiciando o surgimento de novos talentos e sua independência em relação às editoras.

Finalmente, Ricardo Pessoa conclui seu trabalho aclarando que o universo dos quadrinhos é extenso e por isso, faz-se ne-

cessário despertar a criticidade do artista-aluno, objetivando prepará-lo para diferenciar as formas de leitura de HQ, trabalhar as interdisciplinaridades, bem como reconhecer a linguagem, os tipos de personagens, a tipografia, o conceito de imagem, os meios e mídias que estes estão inseridos, e questões ligadas a editoração e publicação. Pessoa fecha o discurso na esperança de ter sanado alguma dúvida em relação à pergunta, a qual admite ter múltiplas respostas, “Como criar Histórias em Quadrinhos de qualidade?”.

Considerações

Mesmo na atualidade e ainda que com menos força, as histórias em quadrinhos, ainda são assoladas por preconceitos, sobre seu contexto, linguagem e potencialidade. Nesse sentido, esta obra vem para aclarar que essa visão é equivocada e rasa, haja vista que o estudo em questão, demonstra diversas potencialidades, meios e formas de estruturas normativas que essa arte sequencial possui e necessita para se enquadrar e se configurar como um todo.

Quanto à linguagem, esta se dá de maneira clara, didática e objetiva. Nota-se que através das poucas páginas, o autor se preocupa em pontuar a totalidade dos tópicos, ainda que não se aprofunde em nenhum deles. Desta forma, tem-se um livro rápido e agradável que pretende oferecer uma noção total sobre HQ.

Uivo: chamado à alcateia humana!

Gazy Andraus

A questão da arte e da consciência perpassam juntas as ideias humanas. Também são atinentes à ética e moral, bem como o senso de fraternidade que deveria nos pautar, mas que parece ter sido relegado a um canto desmemoriado, em troca dos afazeres profissionais e técnicos que se tornaram o “sistema” algoz que nos mata e sufoca, em detrimento ao humano e sensível! Como advertiu Jung



Fig. 1. Uivo, capa

Gazy Andraus é Coordenador e prof. do Curso de Pós-Graduação em Docência no Ensino Superior e criador da disciplina de HQ e Zine no curso de Tecnólogo em Design Gráfico da FIG-UNIMESP - Centro Universitário Metropolitano de São Paulo, Doutor em Ciências da Comunicação pela USP, mestre em Artes pela UNESP, pesquisador do Observatório de HQ da USP e autor independente de HQ fantástico-filosófica.

gazyandraus@gmail.com; <http://tesegazy.blogspot.com/>; <http://conscienciase-sociedades.blogspot.com.br/>

O Artista não é uma pessoa dotada de livre arbítrio que persegue seus próprios objetivos, mas alguém que permite à Arte realizar seus propósitos através dele. Como ser humano, ele pode ter humores, desejos e metas próprias, mas como Artista ele é “homem” num sentido mais sublime - ele é um homem coletivo - alguém que carrega e molda a vida psíquica inconsciente da humanidade (Jung, 1933, p. 189)¹.

Dessa maneira, a arte ultrapassa o senso de estética que se deslocou na contemporaneidade, em que quaisquer arremedos estéticos são tidos como artísticos. O que vale não é a obra, mas a “ideia”, empurrada goela abaixo como um dogma religioso aos que se deparam com tais obras. Independente disso, ainda fico com a beleza das mensagens, a tônica das forças delas, revestidas de uma força imagética que seja capaz de se igualar ao conteúdo. Edgar Franco, artista multimídia codinominado como o *Ciberpajé*, é um desses artistas conscientes do poder da informação como materialização de ideias e afluxos de causas/consequências! Assim, ele não só tem desenvolvido uma obra consistente em diversas áreas, como nas Histórias em Quadrinhos poéticas, bem como no cenário musical-imagético com seu projeto PostHumanTantra, e envolvendo tudo em pesquisas acadêmicas de vanguarda, como professor-pesquisador com Pós-Doutorado em Artes e Tecnologias da UFG. Ao se rebatizar como *CiberPajé* quando completou 40 anos, singrou por um caminho cada vez mais sincero e esfuziante nas artes e nas reflexões, abarcando interdisciplinarmente modalidades das artes espargidas e envol-

1. Apud BELLO, Susan, 1998.

vendo diversos profissionais amigos e alunos que aceitam colaborar como cocriadores de sua obra homérica. Várias são suas coligações, como em *BioCyberDrame Saga* com Mozart Couto e agora os *HQforismos* com Danielle Barros (que foram assim batizados por Edgar e Danielle). É aqui que esta resenha quer se fixar no momento: lançado recentemente o fanzine “Uivo”, Edgar mantém o processo criativo alternado, e revigora os quadrinhos bem como os fanzines, trazendo nas 8 páginas desse mini-zine, 6 *HQforismos* contundentes, pois enriquecidos pelas imagens que locupletam as frases assombrosas derivadas do espírito guardião da consciência libertária do Ciberpajé!

Já na capa do “Uivo” (fig. 1) se percebe em contrapartida à face em recolhimento, o contraponto e o paradoxo que rodeia todo filósofo e espiritualista: os contrastes se opõem, mas se complementam, já diziam as condições taoístas de yin e yang! O prefácio do fanzine (ou revista independente², como queiram) é de Danielle Barros (alcanhada como IV Sacerdotisa), doutoranda da Fiocruz/RJ e amiga do Ciberpajé (ela também é poetisa e quadrinhista poético-filosófica). No texto de Danielle, que abre o conteúdo, explicam-se os *HQforismos* e adianta-se que em breve virá um livro com mais de uma centena desses apotegmas visuais criados pelo Ciberpajé.

Como um filósofo e um espiritualista amalgamado, Edgar – Ciberpajé – Franco, solapa as comiserações de controles individuais,

2. Mas nesse caso, o formato duas vezes menor que o tamanho A-4 (conseguido dobrando-se a folha), está mais para as possibilidades que o fanzine trouxe, tanto de economia (menos páginas barateiam o custo das fotocópias), como de ilações criativas.

É IMPOSSÍVEL
CONTROLAR O OUTRO,
POR ISSO SÓ AS
REVOLUÇÕES
INDIVIDUAIS SÃO
POSSÍVEIS.
REVOLUCIONE-SE!



Fig. 2. Uivo

TALVEZ A PÓS-HUMANIDADE
PRESCINDA DE HUMANOS, E O
SILÊNCIO ETERNO DE NOSSA
ESPÉCIE SEJA UMA MELODIA
PARA O COSMOS.



Fig. 3. Uivo

OS ABILTRES HUMANOS SORRIEM SEMPRE AO MENOR
VESTÍGIO DE PODRIDÃO, FARTAM-SE NA
DETERIORAÇÃO, REGOZIJAM-SE COM A
DOR E A RUÍNA ALHEIAS.



MAS LEMBRE-SE: SEU VENENO
SÓ PODERÁ SER INOCULADO
EM ALGUÉM QUE LHE DÊ
CREDIBILIDADE, SUA MORTE
É SEREM IGNORADOS

Fig. 4. Uivo

alertando que só há uma maneira de controlar outrem: revolucionando-se a si próprio (fig. 2). Noutro HQforismo ele demonstra a integração do ser homem com os outros seres na redoma universal (fig. 3). Para não mostrar todos os HQforismos aqui nessa singela resenha, irei finalizar os exemplos com o HQforismo que mais se mostra contundente – tanto textual como imageticamente, com traços e hachuras magníficas (fig. 4):

Os abutres humanos sorriem sempre ao menor vestígio de podridão. Fartam-se na deterioração, regozijam-se com a dor e a ruína alheias. Mas lembre-se: seu veneno só poderá ser inoculado em alguém que lhes dê credibilidade, sua morte é serem ignorados.

A arte impressionante deste HQforismo ribomba em nossas mentes nos lembrando do teor da sociedade e seus egos pequenos e infantilizados.

Encontro também relações dos HQforismos do Ciberpajé em várias filosofias espiritualistas, como no Taoísmo (que apregoa uma vida humana em consonância à fluidez da natureza). Mas também em seres que aqui habitaram querendo o melhor ao humano, como o grande filósofo educador brasileiro Huberto Rohden, que defendia um ser humano co-criador que tivesse consciência de si e se tornasse realmente livre (mas num sentido em que se mancomunasse ao cosmos e seu livre-arbítrio se coadunasse à natureza universal – bastante similar à visão do Tao) ou o transcendente Osho que, semelhante a Krishnamurti buscavam solapar as visões cristalizadas das pessoas que deles esperavam respostas conclusivas ou dogmas para seguirem, mas que os deixavam mais ainda atônitos e aparentemente imersos em labirintos de novas inquições nunca antes refletidas por suas plateias.

E é assim que o “Uivo” foi dado! Aquele que o escutar com atenção, não o temerá... saberá que quando os lobos uivam, é para se comunicarem aos seus, para reagruparem-se³... portanto,

3. E este é um dos significados do uivo dos lobos, conforme a ciência vem decifrando. Acerca de mais significados dos uivos dos lobos, cada vez mais estudados pela ciência, vide mais aqui: <http://ciencia.hsw.uol.com.br/uivo-dos-lobos1.htm>

acertadamente, Edgar, o Ciberpajé, traz nesse “Uivo”, seu brado para nos atingir e nos reunir como humanos fraternos, transcendendo nossos simples egos isolados! E é com essa arte sincera, e não destituída de significados estéticos e éticos, que o Ciberpajé nos brinda como o artista - homem sublime que é – tal qual explicou Jung, destacando a nós a importância do humano e do sensível, e não a ignomínia que tem se tornado a humanidade relegando ao limbo tais qualidades em troca de um profissionalismo técnico vazio e dogmático... eis a missão desse “uivo”⁴, que nos atravessa não só os tímpanos, mas a visão e a alma! Ademais, essa mini-obra-prima de Edgar Franco faz despontar para aqueles que ainda não conhecem ou relutam em perceber, a importância dos fanzines como agentes de agregação cultural (reforçando o significativo título “Uivo”), já que além de agregar os lobos, serve para congregar os amantes da liberdade fraterna de disseminação e troca de ideias e artes, pelos fanzines, pois como afirmou contrariamente um grande crítico dos quadrinhos, o psicólogo norte-americano Fredric Wertham, que na época macarthista lançou o livro *Seduction of Innocents*, fadando ao preconceito a maioria das HQs e taxando-as de perigosas à educação dos jovens, concluiu paradoxalmente em seu último livro *The World of Fanzines* (1973), que os fanzines eram construtivos culturais, pois segundo ele, os “fanzines mostram uma combinação de independência que não se encontra facilmente em outras partes da nossa cultura” e acabou concluindo que “eles são válidos e construtivos. A comunicação é o oposto da violência. E toda

4. Para adquirir o fanzine ou mais informações, contate: ciberpajé@gmail.com e/ou ciberpajé.blogspot.com.br

faceta de comunicação tem um lugar legítimo” (CHRISTENSEN; SEIFERT, 1997).

Edgar Franco, o Ciberpajé, ainda que artista multimídia e pesquisador com pós-doutoramento em arte e tecnologias, não desdenha daquilo que outros podem pensar ter uma qualidade maior por ser “barato” ou feito de papel com utilização de fotocopiagem, o fanzine, pois sabe que no universo não há o mais importante: tanto o macrouniverso como o microuniverso formam a vasta teia de singularidades na existência, da qual faz parte a mente humana capaz de perceber e absorver tais magnitudes e belezas. Por isso, ao uivo do Lobo-Edgar, esse chamado é válido; tanto em seus trabalhos autorais como no álbum *BioCyberDrame Saga* (que tem uma qualidade gráfica altíssima), como nesse seu minizine ora lançado e aqui resenhado: ambos ribombam potencial e respectivamente à inteligência, oriunda de uma leitura lenta e gradual (do *BioCyberDrame Saga*) ou rápida e explosiva (do *Uivo*) ao congregarem os que lerem estas artes, como numa só humanidade, tal qual a alcateia irmanada dos lobos unidos pelo Uivo!

Referências

BELLO, Susan. **Pintando sua alma-método de desenvolvimento da personalidade criativa**. Brasília: UnB, 1998.

CHRISTENSEN, William; SEIFERT, Mark. Anos Terríveis. **Wizard**, n. 7, p. 43, Globo: RJ, fevereiro de 1997.

ROHDEN, Huberto. **Entre dois mundos**. São Paulo: Alvorada, 1984.

Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos 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, bem como expressões da Cultura Pop.
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 aprová-los ou recusá-los 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 artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

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

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

Imaginário!

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



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



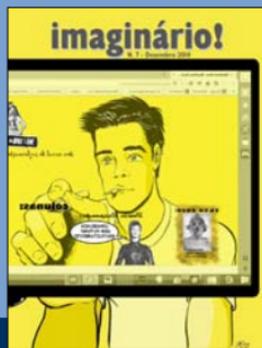
N. 4 - junho 2013



N. 5 - dezembro 2013



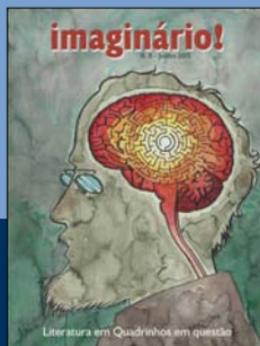
N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014

N. 8 - junho 2015

N. 9 - dezembro 2015



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