



imaginário!

N. 11 - Dezembro 2016



Além dos heróis, super-heróis e anti-heróis
Por Heraldo Aparecido Silva



Imaginário!

N. 11. Paraíba, dezembro de 2016

ISSN 2237-6933

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



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
marcadedefantasia@gmail.com
www.marcadedefantasia.com

Conselho Editorial:

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP; Gazy Andraus, UNIMESP; Jj Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição:

Alessandro Fernandes, Ana Paula Rodrigues Ferro, Daniel Baz dos Santos, Edgar César Nolasco, Fernanda Simplício, Gazy Andraus, Guilherme "Smee" Sfredo Miorando, Herald Aparecido Silva, Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Jainara Sabino, Jairo Macedo Júnior, Leilane Haridoim Simões, Roberto Elísio dos Santos, Selma Regina Nunes Oliveira, Waldomiro Vergueiro

Editor/edição - Henrique Magalhães

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,

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

Capa - imagem da capa da revista Buck Rogers n. 101, de junho de 1951, publicada pela Toby Press.

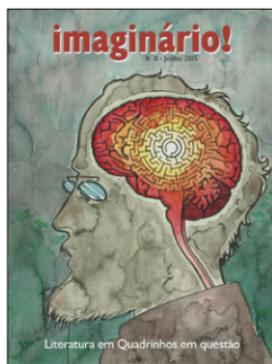
Revista exclusivamente de análise que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Os direitos dos textos e imagens pertencem a seus autores ou detentores.

4	Apresentação
6	Além dos heróis, super-heróis e anti-heróis: uma introdução às novas subcategorias dos over-heróis e dos poser-heróis Heraldo Aparecido Silva
29	A trajetória mítica de Promethea e os 12 passos do herói Ivan Carlo Andrade de Oliveira
47	O Homem-Aranha dos quadrinhos ao cinema: princípios da narrativa transmídia Fernanda Simplício, Jainara Sabino, Alessandro Fernandes
69	Cidade escrita: a memória na Nova York de papel de Will Eisner Leilane Hardoim Simões, Edgar César Nolasco
86	Francisco Marcatti: higiene e ilusão nas histórias em quadrinhos brasileiras Jairo Macedo Júnior, Selma Regina Nunes Oliveira
103	A Gazetinha e os suplementos de histórias em quadrinhos no Brasil Roberto Elísio, Waldomiro Vergueiro
126	O caso QI – Quadrinhos independentes: um fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural Gazy Andraus
144	Poesia e quadrinhos, um diálogo através das formas Daniel Baz dos Santos
164	Duas formas conflitantes de se apreciar quadrinhos Guilherme “Smee” Sfredo Miorando
181	Cena con amigos - resenha Ana Paula Rodrigues Ferro
188	Imaginário! Normas de publicação

Sopa imaginária

A revista *Imaginário!*, produzida pelo Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, continua firme em seu propósito de dar visibilidade à produção acadêmica e contribuir para a discussão sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e outras manifestações da Cultura Pop. Recebemos a cada semestre trabalhos de todo o país, que atestam a qualidade da pesquisa nessas áreas, sobretudo nos estudos sobre as HQ em seus vários aspectos linguísticos e editoriais.

Isso nos faz retomar a questão: a densidade das investigações sobre Quadrinhos não justificaria uma Pós-Graduação em nível de Mestrado sobre esse campo de pesquisa? Este é um projeto em construção, iniciado por um grupo de professores da UFPB, com a participação entusiasta de pesquisadores de outras regiões, mas que encontra resistência dos órgãos oficiais e de fomento.



Reafirmamos o propósito de dar voz a pesquisadores de vários níveis acadêmicos, daqueles que se inserem na iniciação científica na Graduação, acompanhados por um Professor Orientador, aos que fazem pós-doutoramento. Apesar dessa amplitude que nos parece salutar, mas que poderia gerar um desequilíbrio na profundidade dos artigos, zelamos pela qualidade dos trabalhos produzidos, democratizando o acesso à revista e estimulando os jovens a se dedicarem com afinco a suas pesquisas.

Nesta edição identificamos três eixos de investigação: o universo dos super-heróis e seus deslocamentos, com destaque a sua fundamentação mítica; quadrinhos como projeto editorial, com estudo sobre o suplemento A Gazetinha e o fanzine QI; os quadrinhos underground de expressão brasileira, com enfoque na obra de Marcatti; e as questões de linguagem, sobre a interseção de quadrinhos e poesia.

Está posto o cardápio de uma sopa de letrinhas e imagens substanciosa a ser consumida com prazer.

Henrique Magalhães

Além dos heróis, super-heróis e anti-heróis: uma introdução às novas subcategorias dos over-heróis e dos poser-heróis

Beyond the heroes, super-heroes and anti-heroes:
an introduction to new subcategories of over-heroes
and poser-heroes

Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O presente artigo tem por objetivo analisar o subgênero super-heróis nas histórias em quadrinhos. Primeiramente, o estudo foca na descrição das características das categorias de herói, super-herói e anti-herói. Em seguida, descrevemos brevemente alguns aspectos contemporâneos da história das histórias em quadrinhos de super-heróis para propor a inclusão de duas novas subcategorias: a do *over-herói* e a do *poser-herói*. A literatura especializada em quadrinhos e as perspectivas filosóficas servem de aporte teórico e analítico para a interpretação de temas extraídos do universo dos super-heróis.

Palavras-chave: Quadrinhos. Cultura Pop. Super-heróis. Filosofia Pop.

Abstract: This article aims to analyse the superhero subgenre in comic books. First, the study focuses on the characteristics of hero, superhero and antihero categories. Then we briefly describe some contemporary aspect of the history of the stories in superhero comics to propose the

Heraldo Aparecido Silva é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR); Professor Associado da Universidade Federal do Piauí (UFPI).

inclusion of two new sub-categories: the *over-hero* and the *poser-hero*. The literature specializing in comic books and philosophical perspectives functions as analytical and theoretical support for the interpretation of themes taken from the superhero universe.

Keywords: Comics. Pop Culture. Superheroes. Pop Philosophy.

Introdução

No campo de estudos e pesquisas sobre arte sequencial, cultura pop e outras mídias (filmes, seriados, animações etc.) o subgênero dos super-heróis é bastante difundido (MIX, 1997; KNOWLES, 2008; IRWIN, 2009). Entretanto, no âmbito da teorização filosófica, durante muito tempo, as produções se limitaram a perspectivar os super-heróis a partir de abordagens conceituais e metodológicas estanques. Em linhas gerais, a análise de qualquer fenômeno imagético-textual era invariavelmente traçada a partir de fundamentos teóricos oriundos do Marxismo ortodoxo e heterodoxo (Marx, Escola de Frankfurt, Althusser), da Semiótica (Peirce, Eco) e da Semiologia (Saussure, Barthes, Propp). Numa escala menor de incidência, também eram utilizados argumentos extraídos de autores pertencentes a outras tradições teóricas como a Psicanálise (Freud, Jung), a Fenomenologia (Husserl, Merleau-Ponty), o Existencialismo (Sartre) e, ainda, recursos conceituais elaborados a partir de teóricos isolados como Nietzsche, Heidegger, Bachelard e Deleuze. Desde os anos de 1970 até meados dos anos de 1990, as análises sobre as histórias em quadrinhos e, particularmente, sobre o subgênero dos super-heróis padeceram desse mesmo tipo de enfoque modelar

que, por vias diversas, conduziam ao mesmo resultado (NEOTTI, 1971; MOYA, 1977; LUYTEN, 1987; ECO, 1993; CIRNE, 2000). Isso porque, seja a leitura crítica favorável ou desfavorável ao super-herói, nenhum dos aportes teórico-metodológico citados conferia primazia teórica à arte sequencial, sendo relegada meramente à condição de objeto de estudo.

Nossa proposta aqui implica em subverter esse cenário a partir da proposição da leitura dos quadrinhos como filosofia e como teoria poética. Nessa perspectiva, utilizaremos amplamente argumentos, contextos e influências oriundos das personagens e sagas das histórias em quadrinhos para revisar, desviar e redirecionar alguns elementos das próprias histórias em quadrinhos (BLOOM 2002; BLOOM, 2003; McLAUGHLIN, 2005; SILVA, 2008). Em outras palavras, extrairemos nossos argumentos indistintamente da filosofia ou da literatura e das histórias em quadrinhos, sem estabelecer qualquer tipo de hierarquização entre elas, a fim de propor que o próprio gênero dos super-heróis evoluiu e, além dos heróis, super-heróis e anti-heróis, agora temos também os *over-heróis* e os *poser-heróis*.

Heróis, Super-heróis e Anti-heróis

Entre as décadas de 1920 e 1930 havia um padrão heroico, composto por três tipos de personagens em seus respectivos campos de atuação: “o romântico herói selvagem (Tarzan), o moderno e urbano detetive (Dick Tracy) e o herói espacial extraído da ficção científica (Buck Rogers)” (FEIJÓ, 1984, p.88). Enquanto que Tarzan e Buck Rogers foram criados em 1929, Dick Tracy estreou



Flash Gordon, por Alex Raymond

em 1931. A continuação dessa estrutura pode ser observada, respectivamente, nas criações posteriores de Fantasma (1936) e Jim das Selvas (1934); O Sombra (1931), Mandrake (1934) e Agente X-9 (1934); e Brick Bradford (1933) e Flash Gordon (1934), dentre outros (FEIJÓ, 1984; LUYTEN, 1985).

Posteriormente, essa estrutura triádica foi definitivamente modificada com a inserção de uma nova categoria: a dos *super*-heróis. O advento de um arquetípico herói com superpoderes, o *Superman* (1938), alterou drasticamente cenário anterior (MOYA, 1994). A partir daí, a questão não era mais sobre o território que a *persona* heroica devia supostamente ocupar, mas sim acerca dos poderes que ela detinha. Então, nas décadas subsequentes ocorreu uma profusão criativa de personagens com os mais impressionantes e, algumas vezes, ridículos, superpoderes (a esse respeito, veja por exemplo, alguns candidatos recusados pela Legião de Super-heróis da DC!).

Como a lista de superpoderes é tão extensa quanto a criatividade humana, seria contraproducente especificar as criações super-heroicas que surgiram desde os anos de 1930 até a contemporaneidade. Todavia, cabe mencionar que houve uma interessante ampliação no rol de personagens heroicos, principalmente nas editoras norte-americanas. Vou resumir brevemente os períodos subsequentes.

Nos anos 40, predominava a temática urbana com detetives, bandidos, mafiosos; Spirit (1940) e suas *femmes fatales*, e também aventureiros como Terry e os Piratas, Steve Canyon e o Príncipe Valente, dentre outros (ECO,1993).

Paralelamente, os quadrinhos de super-heróis também vicejaram e nesse período surgiram personagens emblemáticos como Namor (1939), Tocha Humana (1939), Flash (1940), Capitão Marvel/Shazam (1940), Capitão América (1941), Lanterna Verde (1940), Mulher Maravilha, Aquaman. E, finalmente, Homem-Borracha/Plastic Man (1941), que embora seja um *super-herói* extremamente poderoso, suas paródias e humor anacrônicos o qualificam como nosso precursor dos *over-heróis* e *poser-heróis*.

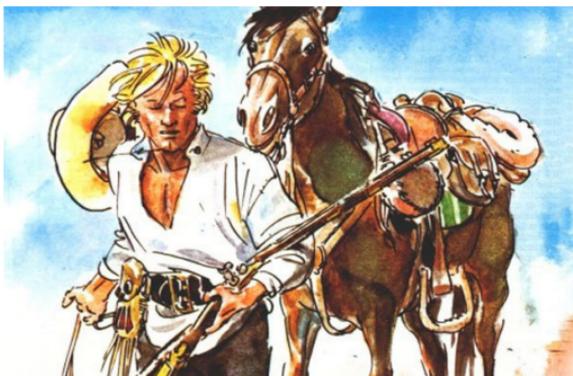
No interstício entre 1950 e 1961, a liberdade criativa da produção artística e crítica das histórias em quadrinhos (e outras formas de expressão artística, literária e midiática) foram severamente cerceadas em virtude das censuras promovidas pelo famigerado *Comics Code Authority*, uma espécie de código de conduta moralista para as publicações de quadrinhos (MOYA, 2003, p.157).

Os anos de 50, considerado como a Era de Prata (DC Comics), também foi um período bastante conservador no universo super-heroístico, pois os inimigos eram geralmente externos e seus poderes, invariavelmente, de origem atômica, nuclear ou alienígena.

Enquanto isso, na Europa, alheio ao super-heroísmo, seguiam firmes as diversas criações de Bonelli e Gallepini (Tex, 1948); Bonelli e Ferri (Zagor, 1961); Forest (Barbarella, 1962); Crepax (Valentina, 1965); e Hugo Pratt (Corto Maltese, 1970);

Berardi e Milazzo (Ken Parker, 1974); Serpieri (Druuna, 1987); Jean Giroud/Moebius (Blueberry, 1965; Garagem Hermética, 1976-1980; e Incal, 1981-1988); Enki Bilal (A Trilogia Nikopol, 1980-1992). A lista é extensa e de classificação complexa, basta mencionar, por exemplo, as produções de temáticas variadas nas revistas *Metal Hurlant* (1975) na França e também na *2000 AD* (1977) na Grã-Bretanha (MAZUR; DANNER, 2014, p.92-180).

Nessa perspectiva, é interessante notar que Corto Maltese e Ken Parker podem ser considerados como uma subcategoria à parte, a dos *heróis relutantes*, pois eles não buscam os feitos e glórias, mas são inadvertidamente impelidos à ação heroica e, nessa condição, seus escrúpulos



Ken Parker, de Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo

não permitem que eles se esquivem de seus deveres morais. A respeito desse último tópico, articulado com o subgênero dos super-heróis existe uma vasta literatura especializada que explora o tema da ética heroica e super-heroica (IRVING, 2009).

De volta ao universo dos super-heróis, nos 1960 e 70 a tendência principal foi conduzida pela editora Marvel, que redefiniu a tipologia dos personagens aos enfatizar suas características humanas, particularmente, seus distintivos traços psicológicos, conflitos e problemas pessoais, dilemas morais, dificuldades econômicas,

posicionamento frente a questões sociais etc. Os principais exemplos de personagens dessa estirpe são: o Quarteto Fantástico, de 1961 (é uma família e toda família é problemática); Thor, de 1962 (sim, ele mesmo; Odin, seu pai todo poderoso teve que enviá-lo à Terra de castigo para ele deixar de ser arrogante e aprender a ser gente como a gente...); Homem-Aranha, de 1962 (adolescente *nerd* com dificuldades na escola e no trabalho descobre que com grandes poderes vêm grandes problemas); os X-men, de 1963 (a maioria desses personagens padece de problemas de natureza psíquica e somática, pois são mutantes, isto é, são indivíduos que, ao contrário dos demais seres humanos, sofreram uma mutação genética e, por isso, evidenciaram algum tipo de poder que geralmente, altera suas características mentais e físicas; até mesmo aqueles mutantes (*homo superior*) que são dotados de poderes que não alteram drasticamente os traços corporais sofrem com algum tipo de preconceito racial e social, pois os seres humanos não mutantes (*homo sapien*) os veem como uma ameaça, ou seja, como o



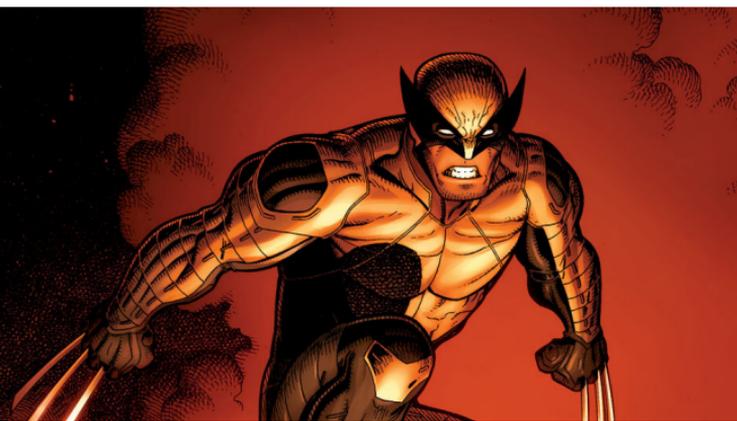
Peter Parker, alter ego do Homem-Aranha

próximo degrau da escada evolutiva da humanidade; também há conflitos ideológicos entre lideranças políticas, personificadas pelo Prof. X e Magneto; é importante destacar aqui que a maioria dos problemas citados se acirra a partir de 1975, com a reformulação da equipe original); Demolidor, de 1964 (problemas com relacionamentos amorosos destrutivos e de natureza jurídica); Surfista Prateado, de 1966 (problemas existenciais); Homem-Ferro, de 1962 (problemas cardíacos e de dependência etílica); Hulk, também de 1962 (problemas cromáticos, nervosos, de autocontrole e isolamento social); e os *Inumanos*, de 1965 (como o próprio nome denuncia, a escala do problema deles é bem mais amplo que o dos mutantes...).

Já pela editora DC, podemos destacar a Patrulha do Destino, de 1963 (com todos os integrantes da equipe sofrendo severas sequelas psíquicas ou físicas provenientes de alguma fatalidade ou drama pessoal); OMAC, sigla de exército de um homem só, personagem criado em 1974 e cuja premissa principal de enredo envolve sociedades secretas com propósitos políticos e teorias conspiratórias sobre sistemas de vigilância e monitoramento global (KNOWLES, 2008). Aqui o grande problema não concerne a indivíduos isoladamente, mas ao perigo mais amplo representado por fraternidades de poder (político, econômico etc.) desencadearem distopias através mecanismos de controle e massificação das pessoas, além de uma burocratização cada vez mais constante e onipresente nas sociedades; Shade, o Homem Mutável, de 1977, descreve a história de um alienígena fugitivo do planeta Meta que, após ser injustiçado e encarcerado num local que tem o sugestivo nome de Área da Loucura, consegue escapar e chega à

Terra, munido de um traje especial que lhe confere os poderes de projetar um campo de força, voar e projetar imagens distorcidas de si mesmo, ou seja alucinações relacionadas com a sua própria autopercepção de então (ou seja, as imagens podem ser assustadoras, loucas, bizarras, perturbadoras etc.).

A supramencionada renovação dos problemas/equipe com os Novos X-men (1975) foi parcialmente acarretada por uma demanda cada vez menor por quadrinhos de super-heróis. Essa mudança de temática pode ser vista também na interessante fase politizada e realista protagonizada por um Lanterna Verde classe média e liberal e parceria com um Arqueiro Verde ex-rico e anarquista que viajam pelo interior dos EUA, entre 1969 e 1972, confrontando a realidade da nação. Nessa mesma época, surgiram importantes personagens (alguns com e outros sem poderes) e que tipologicamente podem ser definidos como precursores do anti-heroísmo, tais como Conan, o Bárbaro (1970); Justiceiro (1971); Homem-Coisa (1971); Red Sonja (1973) e Wolverine (1974).



Wolverine,
herói da Marvel
Comics



Batman, o cavaleiro das trevas

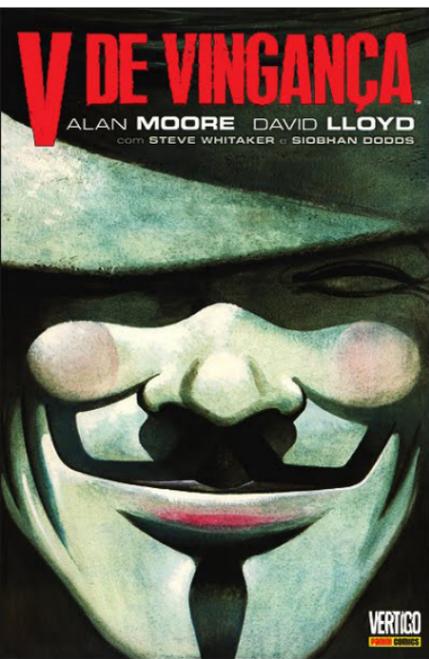
Essa gênese do anti-heroísmo pode ser caracterizada pela profusão explícita de temas permeados pela violência, sobrenaturalidade, erotismo, drogas, escatologia, loucura, parafilias, amoralidade e bizarrices tanto em relação ao padrão heroico quanto ao super-heroico.

Já os sombrios anos 1980 assumem de vez a égide do anti-heroísmo com releituras mais amarguradas, violentas ou assustadoras de personagens clássicos ou com a inclusão de personagens novos com tais características. Exemplos disso são Batman, o Cavaleiro das Trevas e A Piada Mortal. [AVISO: CONTÉM SPOILERS]. Na primeira obra, um envelhecido Batman dá uma surra homérica no Superman e na segunda, ele mata o Coringa e fica louco (ou enlouquece e mata o palhaço assassino, há controvérsias quanto à sequência do fato ocorrido...). Wolverine, por sua vez, fica mais sanguinário e assume de vez sua verve assassina. Elektra, por sua vez, abala bastante o estereótipo “mulherzinha” (personagem secundária, frágil, indefesa, vulnerável e cujo

papel se resumia em ser capturada pelos vilões e salva pelos heróis) nos quadrinhos (ela não é vítima, ela vitimiza; ela não chora, dá um cambau nos homens fortões e os faz chorar; ela encara heróis e vilões; e não tem pudores quanto a sua sexualidade). Alguns personagens ludibriam porque não possuem as distintivas características violentas citadas acima, mas por outro lado, são caracteristicamente amorais, como o Gladiador Dourado (1986), um ex-jogador de futebol americano do futuro que rouba vários itens (que lhe concedem poderes) do museu no qual trabalhava e volta ao passado para angariar fama e fortuna (ele forja ações heroicas e, inclusive se antecipa ao *Superman*). Ele também usa seu

conhecimento para ficar rico (ganha diversas vezes na loteria porque já conhecia a sequência de números vencedores) e, depois, seduz ricas mulheres com idade avançada na expectativa de casar com elas e herdar suas fortunas.

Nessa década, como evidenciamos acima, há uma profusão de anti-heróis (finitos, violentos, amedrontadores, amargurados, amorais e sexualmente liberais). Exemplos disso são: *Watchmen* (1988), *V de Vingança* (1982), *Orquídea Negra* (1989), *Mostro do Pântano* (1971),



Os anti-heróis marcaram a década de 1980

Juiz Dredd (1977), Wolverine (1974), Elektra assassina (1981), Dreadstar (1982), Capitão Marvel (na versão de 1982 por Jim Starlin, do personagem criado originalmente em 1939), Adam Warlock (também na versão de Starlin de 1972 de um personagem criado em 1967), Justiceiro (criado em 1971, mas explodiu na década subsequente), Legião Alien (1987), Marshall Law (1987), Spawn (1992); Lobo (1983); Demolidor (1986) que, particularmente na saga *A queda de Murdock* dá um tom realista ao subgênero super-heroístico ao evidenciar como um vilão consegue acabar com um super-herói mediante o uso de artifícios meramente humanos, sem nenhum superpoder, tais como a influência, o poder econômico, coerção, drogas e o uso de ataques indiretos que atingem familiares, amigos, carreira e identidade secreta do heroico opositor).

Over-heróis e Poser-heróis

Em linhas gerais, os anos 90 continuaram a explorar os temas oriundos da década anterior, embora não tenha sido um período muito promissor para as personagens femininas (heroicas ou não), devido a ampla tendência de sumarizar cada vez mais os uniformes das beldades, cujas lutas eram representadas por golpes e quedas com poses sensuais (no início de suas atividades a editora Image se notabilizou por esse tipo de abordagem com personagens como Glory, Witchblade, Lady Death). Entre o final da década de 1990 e início dos anos 2000, o subgênero super-herói foi impactado pelo protagonismo de anti-heróis em produções como *The Authority* e *Planetary*, contrapontos a Tom

Strong, de Alan Moore e Astro City, de Kurt Busiek, visto que ambas recuperam até certo ponto, o romantismo e a nostalgia dos quadrinhos clássicos de super-heróismo e de aventura. Essa mudança de *status* para o anti-herói, antes secundarizado e agora priorizado nas publicações do tipo *ultimate*, contribuiu significativamente para o advento das duas novas categorias no subgênero super-herói: a do *over-herói* e a do *poser-herói*.



Overman, de Laerte, paródia aos super-heróis

Overman é tão super-heróico que nem mesmo ele sabe a sua própria identidade secreta. As consequências da leitura de *Overman* são irreversíveis, já que depois dela não é possível retornar incólume à zona de conforto das aventuras super-heroísticas. (Só para destacar um dos méritos dessa produção do cartunista brasileiro, toda a premissa original da próxima HQ descrita a seguir foi apenas um dos inúmeros temas abordados em *Overman*).

Capes (da Image), explora a paródica necessidade super-heróica acerca dos benefícios de um trabalho fixo, os perigos de ser

O termo *over-herói* foi tomado de empréstimo do personagem *Overman*, de 1998, por Laerte. A justificativa para essa designação é que nessa HQ estão todos os clichês dos quadrinhos de super-heróis que a indústria cultural da arte sequencial tenta ocultar. A paródia em relação ao subgênero de super-heróis é tão hiperbólica que o próprio

atacado fora do horário de expediente por supervilões desinformados (além da surra, nada de hora extra); afinal, não podem correr o risco de se machucar ou morrer sem um bom convênio médico. Essa paródia faz a gente questionar a sutil e implícita disparidade entre os benefícios (moradia, salário etc.) entre as principais (maiores e menores) equipes dos quadrinhos: Liga da Justiça, Vingadores, X-men, X-Force, X-Factor, Sentinelas da Magia, Defensores, Aves de Rapina, Campeões, Turma Titã, Novos Titãs, Justiça Jovem, Guardiões da Galáxia, Renegados, Novos Mutantes, Legião dos Super-heróis, Corporação Infinito, Sociedade da Justiça, Patrulha do Destino, Combatentes da Liberdade, Guardiões do Globo, Willdcats, Stormwatch, Tropa Alfa, Inumanos, Illuminati, Sete Soldados da Vitória, Heróis de Aluguel, Tropa dos Lanternas Verdes, Guarda do Infinito, Pacto da Sombras, Inumanos, Família Marvel, Quarteto Fantástico. Algumas dessas equipes foram extintas (ou deveríamos dizer, faliram ou abriram concordata), outras nem deveriam existir porque implicavam em trabalho infantil super-heróico, como é o caso do Quarteto Futuro. As outras equipes adolescentes poderiam, mais ou menos, ser enquadradas na lei trabalhista que versa sobre trabalho aprendiz sob a tutela de um responsável. Esse tema da remuneração não deve ser



Capes e o cotidiano dos super-heróis

subestimado, pois até os supervilões precisam estar de acordo com os benefícios para concordar em assumir os riscos de ações (pseudo) super-heróicas, tais como o Esquadrão Suicida e os Thunderbolts.

Em linhas gerais, o prefixo *over* designa uma supervalorização; algo que é demasiado; excessivo; exagerado. Aqui, *over* denota também certo grau de desprezo pela figura super-heróica, principalmente pelos seus valores morais e modo de vida. O *over-herói* despreza todo tipo de herói/super-herói, seja ele do tipo patriota (herói bandeira de país), étnico (representante de minoria racial) ou de identidade de gênero (homossexual, lésbica, transgênero etc.), místico/religioso, científico, alienígena, mutante, meta, vigilante etc. Não importa a origem dos superpoderes ou a causa defendida, se for super-heroico, será odiado, desprezado ou ridicularizado, respectivamente, na forma do gládio (confrontação), da obsolescência (superação) ou da paródia (simulação). Mediante o *gládio*, os *over-heróis* geralmente confrontam, mutilam e literalmente matam os super-heróis. Pela *obsolescência*, os *over-heróis*, transcendem os limites morais e atitudinais estabelecidos pelos super-heróis (que passam a ser vistos como ultrapassados, anacrônicos e obsoletos) e obliteram problemas que de outra forma tenderiam a se repetir indefinidamente. Através da *paródia*, os *over-heróis* podem vir a desacreditar o conceito de super-heroísmo, fazendo com que a própria continuidade da existência super-heroica seja vista como um arremedo do que é, ridicularizada como uma piada ofensiva.

Essa distinção triádica não é absoluta ou excludente entre si, pois há casos em que os *over-heróis* apresentam somente uma

ou duas características ou, ainda, simultaneamente, confrontam, superam e simulam o super-heroísmo. Na contemporaneidade, podemos destacar diversos *over-heróis*, alguns bastante conhecidos e outros relativamente anônimos, seja porque ainda não foram publicados no Brasil ou devido ao fato de se tratar de personagens novos ou de segunda ou terceira linha das principais editoras norte-americanas. Exemplos diversos são: Reino do Amanhã, de 1996, por Mark Waid e Alex Ross (gládio e obsolescência); Hitman, de 1993 (obsolescência e paródia); Sixpack, de 1997 (paródia), The Boys, de 2006 a 2012 (gládio, obsolescência e paródia) e também A Pro, de 2012 (obsolescência e paródia), todos idealizados por Garth Ennis, que contribuiu bastante para difundir essa perspectiva de *over-heroísmo*. Foolkiller, de 2008, por Gregg Hurwitz (obsolescência); Esquadrão Supremo, entre 2003 e 2005, por J. Michael Straczynski (obsolescência); Zumbis Marvel, entre 2005 e 2006, por Robert Kirkman (paródia); Freshmen, de 2007, por Hugh Sterbakov publicado pela editora TopCow/Image (paródia); Os Supremos, os vingadores na versão Ultimate Marvel, a partir de 2002 (obsolescência), Velho Logan, de 2008 (obsolescência), e Kick-Ass, de 2008 (paródia), todos por Mark Millar. O Sentinela, na versão Superman esquizofrênico a partir de 2005 até a derradeira e mortífera fase dos Vingadores Sombrios, por Brian Michael Bendis.

De modo geral, *poser* designa alguém que simula, finge, disfarça ser algo que ele *autenticamente* não é, mas meramente adota vestuário, gestos e vocabulários de um grupo ou subcultura (artística, musical, literária, ideológica etc.), mas não os seus valores. Em resumo, o *poser* é um copião, um enganador cuja

admiração pelo seu ídolo tende a desaparecer conforme a fama, popularidade ou modismo em torno do mesmo se torna mais rarefeita. É bastante comum identificar essas contradições ambulantes, nas figuras de *web* intelectuais (apedeutas cujos comentários críticos dependem de consultas rápidas nos mecanismos de busca da internet, mas que travam se tiver que se expressar sem esse amparo tecnológico); o comunista oligarca; o liberal reacionário, o gótico que tem medo do escuro, o religioso não praticante, o *punk* shopping, o anarquista financiado pela família, por empresas privadas ou pelo Estado, o ateu graças a Deus, o *hater* com amor (a lista é extensa). Nos quadrinhos, a maioria (mas não a totalidade) dos *poser-heróis* são crianças, adolescentes ou jovens frustrados porque seus familiares superpoderosos extinguiram as situações de risco nas quais seus dons poderiam ser usados.

A Sociedade da Justiça (DC) é a equipe de super-heróis que melhor orienta e forma jovens heróis e heroínas quanto ao uso adequado de seus poderes, inclusive, com destaque para a sua preocupação em mesclar heróis experientes com novatos na equipe. Outro grupo que também prepara os novos integrantes é o Quarteto Fantástico, mas isso é praticamente um dever porque do contrário seria negligência familiar. O perigo da falta de um processo formativo e de um treinamento adequado cria situações sem precedentes, como a tragédia protagonizada pelos Novos Guerreiros, que foi o catalizador da trama que gerou Guerra Civil (Marvel).

Entre o *over-heroísmo* e o *poser-heroísmo*, o embate entre representantes do velho e do novo modo de vida, relativamente, figura com mais intensidade na última subcategoria. Esse recorrente

tema do conflito de gerações pode ser descrito de modo exemplar e provocativo nos seguintes termos: “A adolescência é o período intermediário da vida humana, entre a idiotice da infância e a tolice da juventude, ambas distantes dos pecados da maturidade e as três longe do remorso da velhice” (BIERCE, 1993, p. 16). A velhice, por sua vez, é definida como um “estágio de inutilidade que não é incompatível com a ineficiência geral. O velho é desacreditado pelo lapso de tempo e considerado ofensivo ao gosto popular” (BIERCE, 1993, p. 87). E o interessante é que muitos personagens, devido a sua longevidade nos quadrinhos, puderam fazer a transição entre as diversas fases e suas perspectivas características que, por sua vez, culminou em rupturas e alianças tão efêmeras quanto suas idades e valores defendidos na época.

Nessa mesma linha de pensamento, as virtudes são consideradas “certas abstenções” que os jovens *poser-heróis* não estão dispostos a se privar (BEIRCE, 1993, p. 133). Nessa linha de raciocínio, eles não veem sentido em não usar seus poderes para obtenção de ganhos pessoais. No episódio *The Just* da saga *Multiversity*, os descendentes de alguns importantes super-heróis e supervilões do universo DC são retratados como celebridades



O *poser* representa
a farsa

adolescentes fúteis, narcisistas e irresponsáveis. Numa realidade onde a vilania e a criminalidade foram praticamente extintas (pelos papais e mães superpoderosos), só restou aos rebentos a contínua frustração de não ter motivos justos ou plausíveis para usar seus poderes. Então, sem supervilões para combater ou desastres naturais para impedir, eles só trajam as vestes *super-heróicas*, mas não agem como tal, porque toda a sua energia é gasta em festas, drogas, sexo, *selfies*, *posts*, *hipsterismo* e futilidade.

Numa abordagem não tão explícita, numa obra que versa sobre *over-heroísmo*, a personagem Ashley (filha do Gavião Arqueiro e cuja mãe é uma das filhas do Homem-Aranha) da saga O Velho Logan personifica uma *poser-heroína* que liderou um grupo de *poser-heróis* (Justiceiro e Demolidor), numa insurreição fracassada contra o Rei do Crime, numa distopia onde a supervilania triunfou sobre o super-heroísmo. O que fica evidenciado é que a ação de Ashley, devidamente trajada com um uniforme *spandex* de Mulher-Aranha, nem de longe pode ser considerada como supostamente heroica porque suas motivações se restringiam a meramente usurpar o poder daqueles que ela considera como vilões (nem que para isso tivesse que matar alguns heróis e vários inocentes no processo).



A *poser-heroína* Ashley



Halcyon, por Marc Guggenheim e Tara Butters

Essa temática do conflito entre gerações é amplamente explorada nos quadrinhos, embora muitas vezes passe despercebido no contexto das grandes sagas. Retrospectivamente, em algum momento, os Novos Titãs divergiram e confrontaram a Liga da Justiça; os Novos Mutantes enfrentaram os X-men e, posteriormente até romperam com a equipe principal, dando início a uma miríade de dissidências. Os Jovens Vingadores também lutam contra os Vingadores. De modo geral, nas narrativas dos quadrinhos os conflitos são passageiros e, inclusive, muitos super-heróis adolescentes rebeldes quando amadurecem são promovidos às equipes principais. Algumas sagas recentes fora do eixo Marvel/DC envolvem conflitos permeados pela disparidade entre idades e visões de mundo. *Halcyon*, de 2010, por Marc Guggenheim e Tara Butters, configura uma das melhores versões alternativas inspiradas da Liga da Justiça e do Batman, que se confrontam até as últimas consequências quando a Utopia chega mediante a astúcia da vilania. Em *O Legado de Júpiter*, de 2013, por Mark Millar, um panorama interessante é traçado ao mostrar o seguinte contraponto: os *posers* também são extremamente perigosos e letais, mas nem todo infante ou jovem é *poser*, visto que com

uma boa educação e um pouco de tragédia pessoal eles podem se tornar super-heróis. Já em *Danger Club*, de 2015, por Eric Jones e Landry Q. Walker, o enredo tem como prerrogativa uma ideia que pode ser ligeiramente descrita como um convite para imaginar algo do tipo os Novos Titãs, sendo levados a sério, na versão *ultimate*, sozinhos na defesa do planeta Terra.

Considerações Finais

A leitura analítica de base metodológica revisionista aplicada no presente estudo revelou que nas últimas décadas ocorreu uma evolução categorial no âmbito do gênero dos super-heróis nas histórias em quadrinhos. Embora tal evolução seja bastante perceptível, pois implicou em mudanças consideráveis na tipologia de personagens e no enredo dos roteiros, a literatura especializada (teórica, artística e midiática) ainda persiste na utilização da categorização triádica clássica (herói/super-herói/anti-herói) que, conforme argumentamos, já não é suficiente para contemplar as novas tramas e contextos hodiernos das histórias em quadrinhos de super-heróis.

Nessa perspectiva, sustentamos que as subcategorias dos *over-heróis* e a dos *poser-heróis* evoluem a partir da categoria do anti-heroísmo, mas, definitivamente, não podem mais ser abarcadas conceitualmente pela mesma porque se referem a novas situações, temáticas e subjetividades não contempladas no anti-heroísmo. Da mesma forma que a própria categoria dos anti-heróis surgiu para descrever um novo contexto que não podia ser explicado ou definido pelas categorias, até então vigentes, de

herói e de super-herói ou, ainda, pelos tradicionais dualismos entre heróis/vilões e super-heróis/supervilões. Assim, enquanto os *over-heróis* simplesmente desprezam os super-heróis e, por isso, os confrontam, ultrapassam e ridicularizam; os *poser-heróis*, por sua vez, têm uma relação mais complexa e ambivalente de admiração e aversão, cujo espectro de ação transita entre a futilidade e a letalidade.

Diante do exposto, a partir de elementos extraídos da própria história recente das histórias em quadrinhos, sustentamos a proposição de duas novas subcategorias, *over-heróis* e *poser-heróis*, como necessárias para descrever um fenômeno já existente que, entretanto, permanece incógnito ou equivocadamente cognominado como anti-heroísmo.

Referências

- BIERCE, Ambrose. *The Devil's Dictionary*. New York: Dover, 1993.
- BLOOM, H. *A angústia da influência*. 2. ed. Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Imago, 2002.
- _____. *Um mapa da desleitura*. 2. ed. Tradução de Thelma M. Nóbrega. Rio de Janeiro: Imago, 2003.
- CIRNE, Moacy. *Quadrinhos: sedução e paixão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- FELJÓ, Martin Cezar. *O que é herói*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- IRWIN, Willian. *Super-heróis e a filosofia*. São Paulo: Madras, 2009.
- KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis*. São Paulo, Cultrix, 2008.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe (Org.). *Histórias em quadrinhos – leitura crítica*. 2 ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

_____. *O que é histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MAZUR, DAN; DANNER, Alexander. *Quadrinhos – história moderna de uma arte global: de 1968 até os dias de hoje*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

McLAUGHLIN, Jeff. *Comics as Philosophy*. Jackson: University of Mississippi Press, 2005.

MIX, Miguel Rojas. Los heroes estan fatigados: el comic cien años después. *Casa de las Américas*, Havana/Cuba, n.207, vol.27, abri.- jun. 1997. p. 1-5.

MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. *Vapt-Vupt*. São Paulo: Clemente & Gramani Editora, 2003.

NEOTTI, Clarêncio (Org.). O mundo dos super-heróis. *Revista de Cultura Vozes*, Petrópolis-RJ, n.4, vol.65, maio. 1971. p. 255-366.

SILVA, Heraldo Aparecido. *O pêndulo entre a filosofia fundacionista e a cultura literária: uma interpretação da filosofia de Richard Rorty a partir da teoria poética de Harold Bloom*. Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos-SP, 2008.

A trajetória mítica de Promethea e os 12 passos do herói

La trayectoria mítica de Promethea y los 12 pasos del héroe

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Resumo: Promethea é uma história em quadrinhos de autoria de Alan Moore, J. H. Williams III e Mick Gray e publicada pelo selo norte-americano ABC. A personagem principal é uma garota normal que se transforma em uma entidade mítica capaz de transitar entre a nossa realidade e o reino da imaginação, chamado de Imatéria. O objetivo deste trabalho é analisar essa série relacionando-a com os estudos sobre os mitos de Joseph Campbell em especial com relação aos doze passos da jornada do herói. O trabalho também irá analisar como Alan Moore trabalha os conceitos de mito e imaginação e como esses fatores interferem na história, principalmente na confecção e na estrutura do roteiro.

Palavras-chave: Promethea, mitologia, 12 passos do herói

Resumen: Promethea es una historieta escrita por Alan Moore, dibujado por JH Williams III y publicado por el sello estadounidense ABC. El personaje principal es una chica normal que se convierte en una entidad mítica capaz de moverse entre nuestra realidad y el reino de la imaginación, llamado Imatéria. El objetivo de este trabajo es analizar esta serie en relación a los estudios de los mitos por Joseph Campbell especialmente en relación con los doce pasos del viaje del héroe. El estudio también examinará cómo Alan Moore trabaja los conceptos de mito y de imaginación y cómo estos factores influyen en la historia, sobre todo en su estructura productiva y su escritura.

Palabras clave: Promethea, la mitología, 12 pasos del héroe.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é doutorando na Faculdade de Artes Visuais – FAV, Universidade Federal de Goiás – UFG.

1. Introdução

Promethea é uma história em quadrinhos dividida em 32 partes de autoria de Alan Moore, J. H. Williams III e Mick Gray e publicada pelo selo ABC (America's Best Comics), da editora WildStorm. A série conta a história de uma super-heroína que lida com poderes relacionados à imaginação. Mas, por trás da camada mais simples, de uma narrativa super-heroiesca, esconde-se uma discussão profunda sobre nossa psiquê e nossa relação com os mitos. Analisar esse aspecto, tendo como foco as ideias de Joseph Campbell, é o objetivo deste artigo.

É importante destacar, no entanto, que as reflexões aqui apresentadas não pretendem reduzir a obra de Campbell a uma fórmula de sucesso, como tem sido feito por vários autores, mas, ao contrário: pelo prisma apresentado aqui, a arte é vista como uma forma de reflexão profunda sobre o mundo em que vivemos e nossa necessidade de mitos, refletidos em nossas necessidades psicológicas.

Assim, o artigo irá destrinchar a forma como Alan Moore usa, ainda que de maneira velada, as ideias de Campbell para construir uma história sobre renovação espiritual.

2. A Jornada do herói

O herói das mil faces foi um livro escrito por Joseph Campbell e publicado nos EUA em 1949. Influenciada pelas ideias de Freud e principalmente Jung a respeito das mitologias clássicas, a obra revo-

lucionou os estudos sobre o assunto, oferecendo uma nova perspectiva para o mesmo.

Campbell vasculhou dezenas de mitos e lendas ao redor do mundo procurando semelhanças entre eles.

Graças a suas intensas leituras, obras e viagens, além da convivência com várias personagens das mais influentes do século, descobriu notáveis paralelos na herança mitológica do nosso mundo, ao mesmo tempo que reforçava sua profunda convicção, desde jovem estudante, de que há uma unidade fundamental no seio da natureza. (COUSINEAU, 1994, p. 11)

Seu objetivo era lançar uma ponte sobre o abismo entre a ciência e religião, a mente e o corpo, o ocidente e o oriente. Para isso ele inverteu a ênfase normalmente utilizada pelos acadêmicos na análise de culturas, centrada nas diferenças e concentrou-se nas semelhanças entre essas culturas. Na sua percepção, os mitos eram uma metáfora da busca pela realização espiritual: “Os mitos são as ‘máscaras de Deus’ (...) através dos quais os homens de todos os lugares procuravam relacionar-se com os mistérios da existência”. (CAMPBELL apud COUSINEAU, 1994, p. 12)

Para Campbell, as histórias clássicas e seus heróis representavam um processo mental e espiritual de validade universal:

Os dois – o herói e seu deus último, aquele que busca e aquele que é encontrado – são entendidos, por conseguinte, como a parte externa e interna de um único mistério auto-refletido, mistério idêntico ao do mundo manifesto. A grande façanha do herói supremo é alcançar o conhe-

cimento dessa unidade na multiplicidade e, em seguida, torná-la conhecida. (CAMPBELL, 2007, p. 43)

Campbell, assim como Jung, percebeu que a racionalidade contemporânea nos afastava cada vez mais da compreensão dos mitos e seus heróis. Perdemos o sentido de metáfora dessas histórias:

Não sabemos desvelá-las e as achamos primitivas. Por outro lado, vemos que as religiões transformaram os mitos em histórias, que têm que ser interpretadas literalmente. Para Campbell, “quando o mito é confundido com a história, ele deixa de aplicar-se à vida interior do homem”. (PEDRO, 2014)

Nesse mundo corrido, de materialidade, o sentido do oculto se perde e passa a ser ou desprezado ou interpretado literalmente em uma separação entre racionalidade e mito.

Derrotados os mitos seculares, e como a ciência não preenche a necessidade dos sonhos, levando-nos para um mundo estéril – sem criatividade, sem perspectiva de um futuro que não seja dentro dos parâmetros da sociedade de mercado –, caminhamos para sociedades erigidas em torno da fé, e por consequência, da intolerância. (PEDRO, 2014)

Essa quebra com o mundo mitológico é também uma quebra com o mundo da imaginação, tema central da história em quadrinhos *Promethea*.

Segundo Eliade (apud Hollanda, 2014, p. 33):

(...) a vida do homem moderno está cheia de mitos semi-esquecidos, de hierofanias decadentes, de símbolos abandonados. A dessacralização incessante do homem moderno alterou o conteúdo de sua vida espiritual; ele não rompeu com as matrizes de sua imaginação: todo um refugio mitológico sobrevive nas zonas mal controladas. (...) O homem moderno é livre para menosprezar as mitologias e as teologias; isso não o impedirá de continuar a se alimentar dos mitos decadentes e das imagens degradadas. A mais terrível crise histórica do mundo moderno – a Segunda Guerra Mundial e tudo o que ela desencadeou com ela e depois dela – mostrou suficientemente que a extirpação dos mitos e dos símbolos é ilusória. (...) Toda essa porção essencial e imprescindível do homem – que se chama imaginação – está imersa em pleno simbolismo e continua a viver dos mitos e das teologias arcaicas.

Esse resgate do aspecto mitológico e imaginativo como forma de mudar o mundo configura-se como a espinha dorsal da série *Promethea*. Nesse sentido, embora Campbell não seja citado nominalmente na história em quadrinhos, há diversos indícios, proximidades, entre as ideias de Alan Moore as expostas no livro *O herói de mil faces*, similaridades que serão melhor exploradas nos capítulos seguintes.

3. Promethea

Promethea é uma série em quadrinhos, criada por Alan Moore, J. H. Williams III e Mick Gray e publicada pelo selo ABC (America's Best Comics), da editora WildStorm. A série foi publicada de agosto de 1999 a abril de 2005, perfazendo 32 edições.

A revista surgiu do interesse de Moore a respeito da magia, em especial após suas pesquisas para escrever *From Hell*. Ela apresenta um universo alternativo retro-futurista em que Nova York é defendida por heróis científicos e o gibi do *Gorila Chorão* é um fenômeno de vendas (a metalinguagem é um dos elementos básicos da série, já que mais de uma *Promethea* será uma personagem de quadrinhos).

A história inicia em Alexandria, no ano 411 dC. Um grupo de fanáticos cristãos se aproxima para matar um mago. A história se passa pouco depois da morte da filósofa Hipátia por hordas igualmente fanáticas. Sabendo que irá morrer, o mago envia sua filha para o deserto. Depois de muito andar, a menina encontra uma figura composta de dois deuses, um grego, *Hermes*, e um egípcio, *Toth*. Hermes segura o *Caduceu*, o cetro com duas cobras que se tornará símbolo da heroína. Eles oferecem à menina a chance de sobreviver na *Imatéria*, onde ela viverá como uma história.

Essa pequena sequência é repleta de simbologias.

O nome em si da personagem carrega dois significados distintos. *Promethea* é uma versão feminina de Prometeu, o ser mitológico que roubou o fogo dos deuses e deu tal conhecimento



Figura 1. Os deuses que levam Prometeia para a Imatéria representam o guia espiritual.
Fonte: MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 28.

para os seres humanos. A outra referência é a borboleta *Callosamia promethea*. Como um animal que se transforma de larva em borboleta, o nome Promethea aqui representa a renovação espiritual.

Campbell (2007, p. 77) explica que na maioria dos mitos o herói tem uma ajuda sobrenatural, de um ser que faz a ponte entre o mundo dos mortais e o mundo dos deuses: “No mito clássico, esse guia é Hermes-Mercúrio; no mito egípcio, costuma ser Tot (...); e, na mitologia cristã, o Espírito Santo”. A primeira *Promethea* conta

com a ajuda dos dois primeiros, unidos em um único ser.

O *caduceu* é um símbolo muito antigo, que pode ser encontrado na tumba do rei Gudea de Lagash, 2600 anos aC. Na mitologia grega, o *caduceu* é o símbolo do deus Hermes:

La serpiente posee un doble aspecto simbólico, benéfico y maléfico, cuyo antagonismo y equilibrio presenta el *caduceo*; tal equilibrio o polaridad es propio sobre todo de las corrientes cósmicas, figuradas más generalmente por la doble espiral. Mercurio, dice Saint-Martin, «mantiene el equilibrio entre el agua y el fuego». Nicolás Flamel y los alquimistas llaman Mercurio y Azufre a los dos principios. La leyenda del *caduceo* se relaciona claramente con el caos primordial (dos serpientes se baten), con su polarización (separación de las serpientes por Hermes) y con el enrollamiento alrededor de la varita que realiza el equilibrio de las tendencias contrarias alrededor del eje del mundo, lo cual permite a veces afirmar que el *caduceo* es símbolo de paz. Hermes es el mensajero de los dioses y también el guía de los seres en sus cambios de estado, lo quecuadra, observa Guénon, con ambos sentidos ascendente y descendente de la corrientes figuradas por serpientes rampantes y simétricas. (CHEVALIER, 1986 p. 227)

Da mesma forma, Anubis, que na HQ aparece segurando um cetro com a *ankh*, símbolo da vida, é também considerado uma ponte entre o mundo dos homens e dos deuses, uma vez que na cultura egípcia era responsável pela mumificação.

Assim, na HQ, *Anubis* e *Hermes* representam a ponte entre o mundo mortal e um outro mundo, de imaginação e mitos.

4. Os passos da heroína

As mitologias são de fato os sonhos públicos que movem e modelam as sociedades; de modo inverso, os nossos sonhos são pequenos mitos dos deuses particulares, anti-deuses e forças protetoras que nos movem e modelam: revelações, medos, desejos, aspirações e valores reais que ordenam subliminarmente a vida da gente. (CAMPBELL apud COUSINEAU, 1984, p 186)

Embora a história inicie no Egito, nos primeiros anos da era cristã, sua trama se desenvolve no ano de 1999, em uma realidade alternativa em que existem carros voadores, Nova York é governada por um prefeito com múltiplas personalidades e o gibi do *Gorila Chorão* é um sucesso de vendas.

Sophie Bangs é uma jovem estudante realizando uma pesquisa sobre *Promethea* e procura Bárbara Shelley, esposa de um quadrista responsável pela última encarnação ficcional da heroína.

Ao ter a entrevista recusada, ela acaba sendo atacada por uma criatura das trevas, um *Smee* e é salva pela antiga *Promethea*, agora já gorda e fora de forma, que acaba sendo ferida no confronto: “Acho que não tá parecendo. Não consigo manter a forma, sabe? Era meu Steve quem tinha imaginação. Ele morreu em 91. Desde então, Promethea tem ficado cada vez mais como eu. Não consigo imaginá-la diferente disso” (MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 33).

Escondidas e fugindo da criatura, Sophia precisa usar sua imaginação para se transformar em *Promethea* e salvar as duas, embora duvide que seja capaz de fazê-lo.

Esse primeiro momento da série representa aquilo que Joseph Campbell nomeou de Chamado à aventura e recusa do chamado.

A crise desencadeada pelo aparecimento do perigo é, segundo Campbell, uma alvorada da iluminação religiosa, um início do “despertar do eu”, que igualmente desencadeia um processo de individuação: “Freud sugeriu que todos os momentos de ansiedade reproduzem os dolorosos sentimentos da primeira separação da mãe (...) Inversamente, todos os momentos de separação e de novo nascimento produzem ansiedade” (CAMPBELL, 2007, p. 61).

Essa crise é desencadeada por um elemento sombra, um representante da camada profunda do inconsciente, rejeitado pelo consciente. Não por acaso, o *Sme* vem da *Imatéria*, mundo de imaginação, magia e arquetípicos. “O arauto ou agente que anuncia a aventura, por conseguinte, costuma ser sombrio, repugnante e aterrorizador, considerado maléfico pelo mundo” (CAMPBELL, 2007, p. 62).

A recusa representa a recusa de aceitar o renascimento e, portanto, renunciar àquilo que a pessoa considera de interesse próprio, às comodidades de sua vida.

Aceito o chamado, o herói passa pelo primeiro limiar.

No caso de *Promethea* esse momento-chave é representado pela sua primeira ida à *Imatéria*.

Promethea e sua amiga Stacia são atacadas por dois demônios e, no processo, Stacia é arrastada para outra realidade. Ao procurar Bárbara, Sophie é orientada a esquecer a magia física (sempre

portray the occult as a dark, scary place, because that's not my experience of it. I could see a way that it would be possible to do a new kind of occult comic (...)" (MOORE apud MILLIDGE, p. 236).

A ida para a "Misteriosa terra encantada" dá o tom psicodélico e arquetípico da série. Sophie vai parar em um mundo em que olhos surgem nos céus como astros, pombas nascem de rosas e peixes voam. Ali, ela encontra Chapeuzinho Vermelho em uma versão vinda diretamente de seu subconsciente, de um desenho feito após o filme *Cães de aluguel*, que fuma e usa uma arma que não funciona. "Você é exatamente do jeito que eu te imaginava!", exclama Sophie.

Ao saber que a protagonista está em busca de sua amiga, a Chapeuzinho lhe indica a floresta negra, numa nítida referência aos conceitos de Campbell:

"Então é tipo uma jornada perigosa, né? Você quer a floresta negra. Bem ali. Estou indo para lá também". "Mas como sabe que é lá onde ela está perdida?" "Ah, qual é? Onde mais as crianças se perdem nas histórias? Quem já ouviu falar do 'Mundo encantado do supermercado'? Ela tá na floresta negra, confie em mim". (MOORE; WILLIAMS, 2008, p. 81)

Na floresta as duas se deparam com o lobo, um lobo arquetípo, de puro pavor infantil, sem distanciamento adulto.

Promethea salva Stacia, que estava presa num vértice de auto-depressão com o *Gorila Chorão*, as duas voltam para o mundo concreto.

Sophie passa a pesquisar sobre as *Prometheas* anteriores.

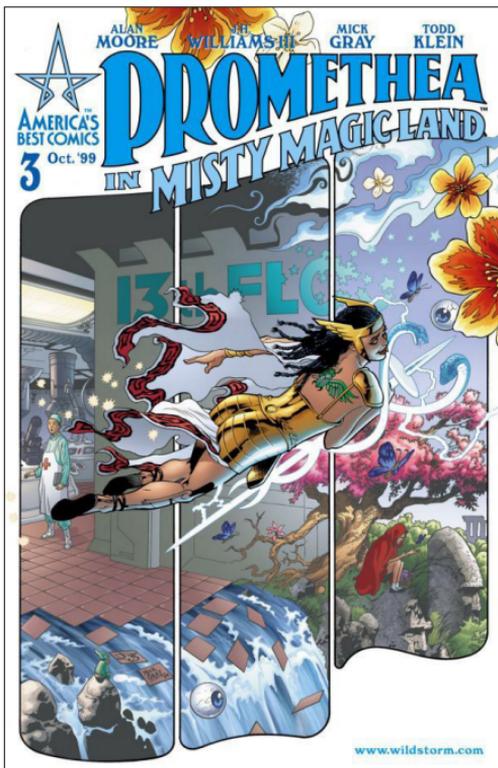


Figura3. A ida para A misteriosa terra encantada representa a passagem pelo limiar.

Fonte: MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 70.

Embora ao longo da série Moore dê a entender que existiram diversas outras *Prometheas*, ele destrincha apenas algumas, inclusive em texto introdutório em que simulacro se confunde com realidade (uma técnica já usada por Moore em *Watchmen* e *1963*).

Assim, o primeiro registro moderno da personagem seria o poema *Um romance de fadas*, de Charlton Sennet (1751-1803).

Nesta obra, *Promethea* era uma serviçal de Titânia, de Sonhos de uma noite de verão:

O que começa como um idílio com Titânia e seu séquito de fadas vagando por um recanto campestre do mundo natural rapidamente desvia para uma longa narrativa que detalha um intenso e (para a época) apaixonado romance entre a ninfa Promethea e “um jovem pastor mortal, com olhos como filhos da lua”. (MOORE; WILLIAMS III, 2008, p. 4)

Como consequência do poema, Sennet transforma sua criada em *Promethea* e se relaciona com ela, deixando-a grávida. Mas essa união de um humano com uma história é fatal para a moça, que morre no parto.

Em seguida a heroína aparece como personagem secundária na tira *Pequena Magie na misteriosa terra encantada* no início do século XX.

A partir da popularidade das revistas pulps surge a nova versão da personagem, com histórias produzidas por escritores fantasmas e capas chamativas de Grace Brannagh.

A editora detentora da personagem é comprada por uma editora de quadrinhos e em 1946 a personagem ganha seu próprio gibi, escrito e desenhado pelo ex-professor de literatura clássica William Woolcott, que acaba sendo assassinado por um agente da FBI (descobre-se depois que Woolcott, através da força da imaginação, transformava-se em *Promethea*, tendo um caso com o tal agente).

A encarnação seguinte, surgida na década de 1970 é a de Steven Shelley, cuja esposa Bárbara, Sophie conhece no início da série.

Toda essa pesquisa configura uma espécie de preparação para a jornada da heroína. Isso inclui a descoberta de *Jack Faust*, personagem que inicialmente aparece como vilão, mas logo se revela um mentor espiritual, iniciando Sophie nos mistérios da magia tântrica. “O chamado foi, na verdade, o primeiro anúncio do aparecimento desse sacerdote iniciatório”, afirma Campbell (2007, p. 77).

Jack Faust mantém relação sexual com Sophie, transformada em *Promethea*, e lhe ensina os mistérios da união do cálice e o bastão (ou receptáculo e haste), os elementos masculino e feminino: “O herói, deus ou deusa, homem ou mulher, a figura de um mito ou o sonhador num sonho, descobre e assimila seu oposto (...) Então descobre que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne” (CAMPBELL, p. 110).

Todo esse conhecimento adquirido permite à personagem retornar à *Imatéria*, o ventre da baleia, o caminho das provas, onde ela encontra a Deusa, os Deuses, reconcilia-se com o pai (tanto da *Promethea* original quanto de Sophie Bangs o fazem, com seus respectivos pais) e, terminada sua jornada, retorna ao mundo, provocando o apocalipse. A metamorfose da personagem torna-se a metamorfose do mundo.

Como a maioria dos heróis, *Promethea* encontra resistência, seja de agentes públicos, heróis ou sociedades místicas conservadoras. Mas a experiência adquirida no caminho das provas lhe dá sabedoria para provocar a transformação necessária. Campbell (p. 231) assim descreve essa mudança espiritual e psicológica:

O indivíduo, por meio de prolongadas disciplinas espirituais, renuncia completamente aos vínculos com suas limitações e idiosincrasias, esperanças e temores pessoais, já não resiste à auto-aniquilação, que constitui o pré-requisito do renascimento na percepção da verdade, e assim fica pronto, por fim, para a grande sintonia.

Mas antes de realizar esse “apocalipse”, Sophie se recolhe à condição humana, vivendo como Sophie Bangs e sendo perseguida pelo FBI. Quando até mesmo *Tom Strong*, outro herói, se volta contra ela, Sophie é obrigada a retornar a sua vida como *Promethea* e a provocar o fim do mundo como o conhecemos. Campbell já havia previsto essa resistência da sociedade:

O herói moderno, o indivíduo moderno que ousa atender ao chamado e procurar a morada desse espectro que temos de expiar por todo o nosso destino, não pode nem realmente deve esperar que a comunidade jogue fora seu despojo de orgulho, medo, avareza racional e santificado desentendimento (...) Não cabe à sociedade guiar e salvar o herói criador, mas precisamente o contrário. (CAMPBELL apud COUSINEAU, 1984, p 222)

No entanto, o fim do mundo que *Promethea* traz não é o apocalipse imaginado, é mais uma revelação, uma alteração de consciência que produz mudanças em cada pessoa e, ao mesmo tempo, munda o mundo.

Nesse contexto, realidade e ficção se misturam na história em quadrinhos, a ponto de *Promethea* se ver nas páginas de um gibi,

assim como o desenhista e o roteirista parecem ser vislumbrados pelos personagens. Em consonância com as ideias de Moore sobre magia, o fim do mundo fictício é o fim do mundo para os leitores e seus criadores, a mesma mudança de percepção se espalhando pelas páginas em policromia para nosso mundo concreto.

A tomada de consciência dos personagens se reflete nas palavras de Campbell:

Quando todas essas ideias protetoras a respeito da vida vêm abaixo, compreendemos o horror da situação e o horror somos nós. Está aí o êxtase da tragédia grega, aquilo que Aristóteles chamava de “catarse”. Catarse é um termo ritual, correspondente à eliminação da perspectiva do ego, do seu sistema, das estruturas racionais. Rompê-lo para que a vida se imponha. (CAMPBELL apud COUSINEAU, 1994, p. 97)

5. Considerações finais

Promethea é mais do que uma história em quadrinhos que utiliza elementos mitológicos em sua narrativa. Também não é uma história de fórmula, que usa os passos do herói, de Campbell, como forma de produzir algo que fará sucesso. É, antes, uma reflexão complexa sobre os elementos da mitologia e da imaginação em nosso mundo contemporâneo e sobre os males da perda desses elementos.

Sophie Bangs é o ser humano atual, perdido num mundo de racionalidade, redescobrimo o poder dos mitos e se redescobrimo.

Ao mostrar e discutir a mitologia de forma visível em sua

obra, Moore constrói uma de das obras mais importantes de sua carreira, em especial com relação à reflexão sobre o ser humano no mundo contemporâneo. Embora a história se passe em um universo alternativo, os dilemas dos personagens são os dilemas do homem atual.

Referências

CAMPBELL, Joseph. *O herói das mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

COUSINEAU, Phil. *A jornada do herói: vida e obra de Joseph Campbell*. São Paulo: Saraiva, 1994.

DANTON, Gian. A jornada do herói. *Digestivo Cultural*. Disponível em: http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=4037&titulo=A_jornada_do_heroi. Acesso em: 02 ago. 2014.

HOLLANDA, Carlos. *O Reencantamento do mundo em quadrinhos uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III*. Disponível em: <http://hollandaarts.wordpress.com/tese-de-doutorado>. Acesso em: 04 set. 2014.

MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore storyteller*. Nova York: Universe, 2011.

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J. H. *Promethea: livro 1*. Rio de Janeiro: Pixel, 2008.

PEDRO, Arlindenor. Joseph Campbell, que ajudou a ver além da razão. *Outras palavras*. Disponível em: <http://outraspalavras.net/brasil/joseph-campbell-que-ajudou-a-enxergar-alem-da-razao>. Acesso em: 02 set. 2014.

The mindscape of Alan Moore. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Uh2jaFPM-E>. Acesso em: 03 set. 2014.

O Homem-Aranha dos quadrinhos ao cinema: princípios da narrativa transmídia

Spider-Man from comics to movies:
principles of transmedia storytelling

Fernanda Simplício

Jainara Sabino

Alessandro Fernandes

Resumo: O artigo tem por objetivo analisar os princípios da narrativa transmídia nas franquias do Homem-Aranha das histórias em quadrinhos (HQs) e cinema. A convergência dos meios de comunicação assume certa centralidade na contemporaneidade destacando a narrativa transmídia como um importante elemento para problematização. Como desenvolvimento, é realizado estudo de caso comparativo de caráter qualitativo dos filmes e das HQs, tendo como base as contribuições do pesquisador Henry Jenkins (2009).

Palavras-chave: Transmídia; Homem-Aranha; HQs; Cinema; Convergência.

Fernanda Simplício é estudante de Graduação em Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Cariri - UFCA.

Jainara Sabino é estudante de Graduação em Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Cariri - UFCA.

Alessandro W. G. R. Fernandes é orientador. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Professor do Curso de Graduação em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Cariri - UFCA.

Abstract: The article has the objective to analyze Transmedia Storytelling's principles in Spider-Man franchises of comics (HQs) and movies. The media convergence's assumes such centrality in the contemporaneity highlighting the Transmedia Storytelling as an important element for problematization. As development, its carried out a comparative qualitative case study of the movies and comics based on the contributions of researcher Henry Jenkins (2009).

Keywords: Transmedia; Spider-Man; HQs; Movie; Convergence.

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) são um gênero de comunicação característico do século XX que perduram até a atualidade. Com uma narrativa complementar de texto-imagem, as HQs cativam uma parcela considerável de público, em especial a juventude, tendo como preferência os super-heróis.

Como aborda Sanches Costa (2012), desde a sua criação, entre as grandes guerras, os super-heróis vêm expandindo-se para além do meio que lhe gerou – as revistas em quadrinhos. Podemos observar, como resultado dessa fluidez midiática, a transformação dos super-heróis em modelos ideais para o estudo de um fenômeno que vem sendo alvo de discussões desde a década de 1980: transmídia.

A narrativa transmídia, ou *transmedia storytelling* para Jenkins (2009), é o que permite a convergência entre os meios de comunicação e impulsiona a atenção do público. A convergência dos meios de comunicação se torna um processo onde o fluxo de

conteúdos veiculados alcança o público em diversas plataformas de comunicação de forma integrada e não linear.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30)

Deste modo, Narrativa Transmídia é um conteúdo narrativo difundido em diversas plataformas de comunicação: HQs, séries de televisão, desenhos animados, filmes, jogos, dentre outros. A transmídia faz com que o receptor seja seduzido pela complexidade e multiplicidade de meios em que um produto é exposto: “Mídias diferentes atraem nichos de mercados diferentes” (JENKINS, 2009, p. 138). Cada nicho e plataforma com narrativas complementares, mas independentes. Essa forma de compartilhamento de informações busca explorar a capacidade de interação comunicativa do receptor no consumo desta mensagem e vem fazendo com que o público deixe de ser passivo e passe a ser participativo.

Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma Construção do Universo de experiên-

cia que motiva mais consumo. [...] Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, p. 138)

No presente artigo trabalharemos os princípios da narrativa transmídia nas franquias do Homem-Aranha das histórias em quadrinhos (HQs) e cinema. Para isso, serão utilizadas HQs do personagem produzidas por Stan Lee e Steve Ditko na Marvel Comics, a partir de 1962 e os filmes Homem-Aranha (2002), Homem-Aranha 2 (2004), Homem-Aranha 3 (2007). As plataformas midiáticas serão comparadas identificando decorrentes alterações e os princípios da narrativa transmídia na franquia.

Transmídia

O conceito de transmídia, de acordo com Henry Jenkins (2009), se apresenta por meio de uma narrativa que abrange uma história em diversas plataformas midiáticas. Cada narrativa possui múltiplos mecanismos para sobreviver em sua plataforma, fazendo com que a sua transposição seja um diferencial para qualquer outra apresentação em uma plataforma adicional, isto é, toda vez que a narrativa é conduzida para um novo modo de apresentação acontecerão adaptações, alterações ou junções que farão a narrativa enriquecer como um todo. Uma plataforma pode existir sem a outra, mas quando coexistem fazem a história crescer, encaixando cada segmento aplicado como um quebra-cabeça (JENKINS, 2009).

O conceito de *transmedia storytelling*, elaborado por Jenkins, defende que uma narrativa deve ser estendida para diversos

meios de comunicação, não se limitando a apenas uma plataforma. Incluída nesta analogia, a narrativa transmídia do Homem-Aranha (*Spider-Man*) sucede também por meio de plataformas variadas. As primeiras representações acontecem pelas histórias em quadrinhos, posteriormente transportadas para produções cinematográficas como animações, séries, filmes, para produtos comerciais como jogos, brinquedos, utensílios: “Personagens de narrativas transmídia não precisam ser apresentados ou reapresentados, pois já são conhecidos de outras fontes” (JENKINS, 2009, p. 173).

O personagem Peter Parker trata-se de uma representação da transmídia. A cultura da convergência na leitura do público com as variadas formas de conteúdo proporciona a expansão da narrativa e o diálogo permanente do personagem com toda a franquia.

Henry Jenkins (2009) entende por cultura da convergência todo o fluxo de informações em variadas plataformas de mídias que mostram a migração do público de meios de comunicação de massa em volta da narrativa, principalmente ocasionado pela colaboração dos mercados do *mass media* que encaminham o popular a estarem atuantes no seu prazer cultural.

A convergência ultrapassou a concepção de apenas ser a versatilidade de possuir o conteúdo em aparelhos diferenciados, ela tornou-se uma estrutura sociocultural que rege as conexões do aglomerado de informações entregues ao receptor, estando presente em todo o cotidiano do público, como em produtos de uso pessoal, brindes das redes de *fast-foods*, itens de leitura ou em *wallpapers* para *smartphones*, direcionando o público a ir atrás de outros arcos que compõem a história.

Essa convergência das mídias é essencial para o mercado, que expande com as ligações feitas entre os seus célebres personagens e seus produtos em potencial. A narrativa transmídia voltada ao público infanto-juvenil é uma das mais enriquecedoras para o mercado e para o público, pois possibilita uma interação maior dos espectadores que acabam criando uma ponte de informações sobre a franquia.

Em relação ao Homem-Aranha, o público aprecia a narrativa relacionando as HQs com o consumido nos filmes, jogos ou desenhos e assim convergindo mídias, estabelecendo discussões, configurando uma legião de fãs pelos quais podem entender todas as aplicações do enredo em diversos meios de comunicação ou por serem encantados por alguma das formas de mídias utilizadas. Assim, compartilham de uma paixão em comum, a narrativa.

Homem-Aranha das HQs e cinema

Os caminhos trilhados pelas histórias em quadrinhos “*The amazing Spider-Man*” são diferenciados dos outros segmentos midiáticos, já que este estilo de narrativa é tido como “narrativa-mãe”, dando origem a todas as outras expressões de convergência acerca do personagem Peter Parker e suas aventuras como um herói que foge das concepções usuais de como ser um super-herói.

O personagem Homem-Aranha foi criado pelo escritor e editor Stan Lee e pelo artista Steve Ditko. A primeira aventura do Homem-Aranha chegou às bancas em 1962 e, o até então desconhecido, Peter Parker apareceu pela primeira vez na *Amazing*

Fantasy #15 produzido pela Marvel Comics. Ganhou espaço e passou à série própria “*The Amazing Spider-Man*”.

Com toda a narrativa transmídia inserida no *Spider-Man*, as histórias foram expandidas com diversas HQs e histórias paralelas com outras nomenclaturas, além de séries televisivas, games e produtos. O alcance de público foi enorme e o desejo por mais informações e novos meios de visualização fez com que a convergência dos meios de comunicação abordada por Henry Jenkins (2009) se tornasse visível.

Uma das novas plataformas utilizadas, possivelmente a mais visualizada, foi a cinematográfica. A série, com três filmes, dirigida por Sam Raimi e distribuída no Brasil pela Sony Pictures - *Spider-Man 1, 2 e 3* – foi um sucesso de bilheteria levantando debates tanto do público já fã como dos novos conhecedores do personagem.



Fig. 1. Capa do DVD Homem-Aranha, 2002



Fig. 2. Capa do DVD Homem-Aranha 2, 2004



Fig. 3 – Capa do DVD
Homem-Aranha 3, 2007

O filme *Homem-Aranha*, de 2002 (Figura 1), vem com a intenção de ser a primeira adaptação das HQs do Homem-Aranha para uma grande produção cinematográfica voltada para o público de massa. No entanto, como toda adaptação, sofre modificações.

Estas serão abordadas posteriormente no decorrer do artigo. A Narrativa foi a melhor bilheteria do ano nos Estados Unidos e ganhou duas indicações ao Oscar em Melhores efeitos Especiais e Melhor Som.

O filme *Homem-Aranha 2*, de 2004 (Figura 2), sequência da série *Homem-Aranha*, como o primeiro recebe uma vasta crítica positiva e negativa: negativa em relação ao público fã das HQs que não gostaram das bruscas mudanças feitas pelo diretor, e positivas em relação ao empenho e resultado da produção, que gerou novamente indicações ao Oscar, ganhando na categoria de efeitos Especiais.

O filme *Homem-Aranha 3*, de 2007 (Figura 3), terceiro e último filme da trilogia *Spider-Man* dirigido por Raimi, foi o de maior bilheteria entre os três. O filme finaliza a saga do herói que entrou literalmente na casa da maior parte da população.

A popularização da narrativa do Homem-Aranha nessas plataformas midiáticas reafirma os conceitos trazidos por Jenkins (2009) sobre a convergência dos meios de comunicação e a nar-

rativa transmídia. Com o desenvolvimento do Homem-Aranha através das múltiplas plataformas, há uma complementariedade dos enredos e, mesmo com algumas modificações, acréscimos e exclusões, a narrativa só tende a ganhar.

A convergência do olhar – estudo de caso comparativo

Buscaremos demonstrar os princípios da narrativa transmídia utilizados por Jenkins (2009), *profundidade, construção do universo, serialidade, coerência, subjetividade, imersão x extração, performance* e aplicá-las na criação da franquia Homem-Aranha.

O estudo de caso comparativo é baseado nos filmes Homem-Aranha (2002), Homem-Aranha 2 (2004), Homem-Aranha 3 (2007), edições diversas das HQs *The Amazing Spider-Man* (HQ-ASM), especificadas na análise, e edição de nº. 15 da HQ *Amazing Fantasy*.

Para complementar o desenvolvimento da análise, além das contribuições-base de Henry Jenkins, utilizamos as considerações realizadas por Vitória Kudeken (2014) acerca dos fundamentos da narrativa transmidiática e outros autores que abordam a temática.

1. Filme: Homem-Aranha (2002)

O personagem principal nos quadrinhos e cinema, Peter Parker, é um jovem dedicado aos estudos e aos seus tios. Mantendo o perfil do garoto *nerd*, Peter participa de uma feira de ci-

ências onde é picado por uma aranha radioativa que o faz ter força e habilidades de uma aranha, tornando-se o Homem-Aranha.

Nas histórias em quadrinhos o personagem alimenta paixões amorosas, como o relacionamento com Gwen Stacy e outros casos curtos de amores. Já no filme, os envolvimento do Homem-Aranha/Peter Parker foram incorporados em uma única figura, a da jovem Mary Jane Watson, condensando assim as personagens secundárias em apenas uma representação.

Jenkins (2009) defende que a convergência primeiro ocorre na mente das pessoas que acompanham a produção midiática, sendo assim, o público é responsável pela adequação de formatos ou de extensões de cada obra para os produtos. Entre suas teorias, Jenkins ressalta os sete princípios da narrativa transmídia, como o princípio da *profundidade*.

O princípio da *profundidade* é uma forma de divisão do conteúdo através de todas as suas novas experiências, onde segundo Kudeken (2014), cada obra trabalhada na narrativa deve ter informações únicas e que se dispersam entre os meios, fazendo com que cada uma, mesmo independente, realize uma complementação da história.

Seguindo a linha desse princípio, destacamos a forma de como o personagem principal utiliza as suas teias. Nos quadrinhos (Figura 4) o Homem-Aranha possui teias a partir de um equipamento que ele mesmo elaborou, no entanto nos cinemas as teias aparecem de forma orgânica no corpo de Peter. Mesmo assim, mantém o elemento em comum, uma das marcas do herói:



Fig. 4. Peter Parker no Filme 1 e no *Amazing Fantasy* #15 começando a usar a teia

O primeiro vilão e o mais significativo na vida do jovem rapaz é o Duende Verde, com a primeira aparição na HQ-ASM #14. O vilão era fruto de um experimento científico do renomado empresário Norman Osborn, pai do melhor amigo de Peter Parker. Na narrativa inserida na HQ-ASM #39, o Duende Verde descobre a identidade do Homem-Aranha e vice-versa.

Nesse sentido, destacamos o princípio da *construção do universo*, de como será a construção do enredo inserido e de que forma será aplicado para todas as suas plataformas: “Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar os elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional” (JENKINS, 2009, p. 161). Assim, entende-se que nenhuma das plataformas é maior que a outra, mas uma complementa a informação que está agregada à anterior, criando espaços de ideias para acrescentar em toda a franquia/universo.

O fim do arqui-inimigo do Homem-Aranha inicia nas telonas a partir do momento que ele sequestra a amada do herói, Mary Jane, e a joga do alto da ponte forçando no herói a decisão entre salvar as crianças que estavam em perigo ou seu amor (Figura 5).



Fig. 5. Mary Jane no Filme 1 e Gwen Stacy em *The Amazing Spider-Man* #121, ambas caído de uma ponte como forma de maltratar o Homem-Aranha

Nos quadrinhos, o Duende Verde joga na verdade Gwen Stacy, que acaba morrendo. Diferentemente no filme, após salvar Mary Jane, o Homem-Aranha entra em duelo com o Duende Verde que termina por se matar tentando golpear o herói com seu planador, cena da morte repetida da versão dos quadrinhos, HQ-ASM #122.

Tal como as séries televisivas, o princípio Serialidade trabalha com a fragmentação dos arcos narrativos a fim de trabalhar narrativas longas com a divisão de episódios e temporadas permitindo durante esse tempo ocioso a discussão especulação dos interatores sobre a continuidade dessa narrativa (KUDEKEN, 2014, p.7).

No caso da trilogia cinematográfica do Homem-Aranha, a *serialidade* é trabalhada com a divisão de diversas histórias em quadrinhos nos filmes e enlaçando-as. Jenkins (2009) relaciona toda a *serialidade* com a construção contínua da narrativa, buscando novas formas de abordagem em cada espaço que é exposta.

2. Filme: Homem-Aranha 2 (2004)

O segundo filme, grande sucesso de bilheteria, foi também um dos que menos seguiu os traços do enredo original dos quadrinhos, possivelmente devido à continuidade da história que foi apresentada na primeira produção cinematográfica.

Em contingência desta continuidade, é válido ressaltar o princípio da *coerência*, onde Jenkins (2009) afirma que uma das melhores formas de construção da narrativa transmídia é fazer com que ela seja interpretada de forma contínua, sem que seja possível visualizar o espaço e tempo de cada produção, sendo mais fácil para o interator retornar ao ponto inicial de cada narrativa.

O filme trabalha com o surgimento de um novo vilão na vida de Peter Parker, o Dr. Octopus que fará o jovem pensar duas vezes sobre o seu ofício de ser o herói da cidade de Nova York. O arqui-inimigo construtor dos tentáculos mecânicos é, na verdade, o doutor Otto Gunther Octavius, um brilhante cientista que trabalha para a Oscorp, empresa do pai do personagem Harry. Acidentalmente, os tentáculos adentram o corpo do cientista e controlam sua mente fazendo-o ser o vilão dessa produção. Se sua aparição ocorre somente no segundo filme da trilogia, nos quadrinhos ocorre no início, na HQ-ASM #3.

Dentro do filme, Peter começa a passar por uma fase de vida em que ele questiona seus poderes, se está na hora de deixar de ser o Homem-Aranha por algum tempo, os problemas de saúde da Tia May que o preocupa, o amor que ele não pode corresponder pela Mary Jane e o ódio de Harry em relação ao Homem-Aranha por acreditar que o “cabeça de teia” assassinou seu pai.

Para Kudeken (2014) o princípio da *subjetividade* é uma ligação entre a *coerência* e a multiplicidade da história. Realizando a integração das lacunas deixadas ao longo da narrativa. Durante a HQ-ASM #12, o Doutor Octopus revela a identidade de Peter Parker no meio de seus combates, as pessoas ficam incrédulas sobre a revelação e acham que Peter estava apenas fantasiado na hora errada. No filme, a cena foi reproduzida após uma luta entre o vilão e o herói em um trem, os passageiros veem o Homem-Aranha debilitado, ao ponto de quase ser derrotado por Octopus. O jovem desmaia e as pessoas ao seu redor tentam ajudá-lo, após estas pessoas tirarem a sua máscara, descobrem quem é o defensor da cidade e prometem guardar segredo (Figura 06).



Fig. 6. Peter Parker tem sua identidade revelada no Filme 2 e na HQ *The Amazing Spider-Man* #12

O princípio da *subjetividade* trabalha com diversas referências de todas as plataformas que são inseridas no enredo apresentado, “As intermináveis referências do filme também despertam a reação do público” (JENKINS, 2009, p. 141), fazendo com que cada lacuna seja uma brecha para o espectador observar o que foi construído ou o que ele quer construir, até porque a convergência acontece primeiro com o interator.

O Homem-Aranha nos quadrinhos sempre está em luta contra o Dr. Octopus. Em alguns episódios da HQ o vilão chega a ser marido da Tia May, deixando o herói revoltado, sendo um exemplo a ser explorado pela *subjetividade*, até porque o arqui-inimigo do Aranha ganhou HQs e episódios de desenhos sem a presença do Peter Parker, mostrando o poder dos personagens secundários dentro da história.

A produção cinematográfica encerra com o Dr. sequestrando Mary Jane para matar o Homem-Aranha, mas Octopus acaba se redimindo e destruindo a sua própria invenção, ocasionando a sua própria morte. Para conseguir realizar o princípio da *coerência* na narrativa fílmica, os diretores optaram por apresentar a morte do Dr. Octopus para que a história tenha uma conclusão.

3. Filme: Homem-Aranha 3 (2007)

O terceiro filme traz três vilões na mesma narrativa: o Homem-Areia, Venom e um segundo Duende Verde (agora com o personagem Harry Osborn), dialogando com edições diversas das HQs. Não é comum o encontro entre os três vilões nos quadrinhos. A produção ainda resgata a namorada mais marcante

de Peter Parker nos quadrinhos, Gwen Stacy, embora no filme de forma sutil apenas como colega, sem prioridade na vida do jovem herói.

O primeiro vilão a aparecer é o Duende Verde, este Duende é o grande amigo de Peter, Harry Osborn, que em busca de vingança pela morte de seu pai, Norman Osborn, inicia a “caçada” ao amigo por acreditar em sua culpa no assassinato do pai. Na narrativa dos quadrinhos, Harry aparece pela primeira vez vestido como Duende Verde na HQ-ASM #136 travando uma luta com o Homem-Aranha (Figura 7).



Fig. 7. Peter Parker em confronto com o novo Duende Verde – Harry Osborn. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man* # 136

No filme, a primeira luta do Duende Verde é com próprio Peter sem o traje aracnídeo, diferente nos quadrinhos. Na produção de Sam Raimi, Harry morre no final da trama aceitando a inocência do Homem-Aranha e salvando a ex-amada/namorada do melhor amigo, Mary Jane, de um ataque do Homem-Areia e Venom.

Com o avançar da franquia Homem-Aranha, surgiram diversas formas de propagar a relação do conteúdo e fã, principalmente na aquisição de produtos relacionados ao vestuário do herói

e seus vilões. Com o lançamento do terceiro filme, foi realizada uma grande ação de marketing para incorporar todas as histórias inseridas na produção. Foram lançados jogos de videogames, linhas de roupas, brinquedos, brindes e diversas outras peças publicitárias relacionadas ao cabeça-de-teia. Henry Jenkins (2009) chama isso de *Extração*, que faz parte do princípio denominado de *Imersão x Extração*:

Transformar em franquia um filme popular, uma revista em quadrinhos ou uma série de televisão não é novidade. Veja a torrente interminável de bonequinhos de plástico disponíveis no Mc Lanche Feliz do Mc Donald's. Promoções cruzadas estão em toda a parte (JENKINS, 2009, p. 148).

Assim, configura-se também uma nova forma de trabalhar a imagem da franquia através da *Imersão*, que defende o espectador como um configurador da história, que pode iniciar na caracterização de desejos através da participação no enredo. Essa participação pode ocorrer através de FanFics ou por formação de comunidades para discussão do assunto.

Para Castells (2003) a cultura da internet pode contemplar o princípio da *Imersão*, porque os produtos midiáticos são formados na difusão e distinção de produtores/usuários e consumidores/usuários, beneficiando a expansão das narrativas.

O segundo vilão a se apresentar no filme é o Homem-Areia (Figura 8), ilustrando um vilão difícil para o Homem-Aranha porque na narrativa do cinema, Flint-Marko (Homem-Areia) também é um dos participantes do assalto que resultou na morte do Tio Ben, deixando o herói psicologicamente debilitado.

Nas HQs, o Homem-Areia tem a sua primeira aparição no HQ-ASM #4 realizando um assalto a banco – o filme busca certa semelhança com o primeiro crime do Homem-Areia assaltando um carro-forte. Para conseguir capturar Peter, o Areia faz parceria com Venom, sequestrando a Mary Jane como emboscada para o Homem-Aranha.



Fig. 8. Peter Parker em confronto com Homem-Areia. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man # 4*

O terceiro vilão é representado pela simbiote alienígena que, de acordo com a HQ-ASM #252, é uma substância trazida pelo Homem-Aranha de um planeta no qual ele estava em batalha ao lado dos Vingadores e do Dr. Connors.

O personagem intitula a simbiote como um novo uniforme, mas o novo uniforme é regenerativo e consegue ampliar os níveis de agressividade do seu hospedeiro. Na adaptação para o cinema, a simbiote chega de um meteoro e acaba encontrando Peter que, após entrar em contato com o parasita, fica agressivo e utiliza o uniforme preto com a sensação de poder e sentidos apurados, mantendo semelhanças com os quadrinhos.

Peter descobre que as ondas sonoras fazem a simbiote separar do seu corpo. Na HQ-ASM #300, ele consegue se desgarrar da simbiote dentro da Catedral da Virgem Maria, mesmo com resquícios permanecendo na igreja. Entra em cena o colega mentiroso de Peter Parker que busca sempre ser melhor em tudo, principalmente em seu trabalho como fotojornalista, Eddie Brock, que muito católico vai à igreja rezar e pedir para que mais uma de suas artimanhas seja abençoada. A Simbiote se une ao corpo do personagem o transformando em um aracnídeo semelhante ao Homem-Aranha, mas com dentes grandes e afiados e com uma capacidade de agressividade acima do normal.

No cinema, quando o fotojornalista entra na igreja para fazer um pedido, a simbiote que cai do corpo do Homem-Aranha se une a Eddie e o faz tornar-se o Venom – com as mesmas características dos quadrinhos (Figura 9). Eddie se suicida nos cinemas após o Homem-Aranha conseguir retirar o alienígena do corpo dele, que morre junto ao parasita.



Fig. 9. Homem-Aranha em confronto com Venom. Filme 3 e HQ *The Amazing Spider-Man* # 300

O princípio da *performance*, apresentado por Jenkins (2009), é o que dá a maior abertura para o processo de cultura participativa. Segundo Matsuzaki (2009), a participação dos fãs na história faz com que o conteúdo tenha interatividade com o seu público, seja a partir de *fanfics* criadas por eles ou por vídeos e participações direcionadas.

A *performance* atua como uma extensão da *Imersão*, em que o fã interage com a produção, às vezes através de desenhos ou por peças de teatro, existindo uma continuação e integração da narrativa a partir da comunidade de conhecimento dos fãs, hoje fortemente ligado as redes sociais digitais.

Este princípio foi aplicado na construção deste filme, pois os fãs assíduos das histórias em quadrinhos e das séries em formato de desenho clamavam para a produtora a introdução dos grandes vilões da vida do Homem-Aranha. Esses pedidos eram feitos através de cartas e e-mails enviados a Sony Pictures e também com a contribuição de comunidades do conhecimento espalhadas pela Internet.

Considerações

A análise investigou os princípios inseridos na narrativa transmídia e sua importância para a construção de uma história que permita a porosidade por todos os meios de comunicação, visto que a convergência da narrativa faz com que ela ganhe uma ressignificação e assim sustente toda sua construção ganhando força.

Evidenciou-se que as alterações ocorridas durante essa mudança de uma plataforma a outra são necessárias e não signifi-

cam perda, mas ganho para a narrativa em geral. E ainda, que a participação do público é um elemento de extrema importância para a construção do “universo transmídia”.

O personagem Homem-Aranha consegue traçar toda a linha de um personagem ativo, pelo qual consegue cativar espectadores e fãs em sua narrativa geral e nas paralelas. Esse carisma está integralmente envolvido com a transmediatização do enredo da história. Apesar de toda a distinção das mídias, há uma conexão através de personagens que facilitam a sua conversação midiática.

A trilogia do Homem-Aranha arrecadou muito mais do que fama e dinheiro para suas produtoras e atores, captou mais uma legião de fãs que, com a convergência das mídias, conseguiram compreender singularidades da trama, diferenciações e ajustaram informações passadas antes por outras mídias.

A cultura da convergência acontece no momento que uma narrativa é exposta ao público, mantendo conexões entre todas as narrativas da franquia. O público, que na convergência torna-se também produtor, interage e colabora na conversação das mídias, a fim de apresentá-las em formas cada vez mais elaboradas e maiores.

O conceito de narrativa transmídia aponta um caminho de “como fazer uma boa história” direcionada a diferentes plataformas, o que transforma os admiradores da narrativa em usuários contínuos e mostra que a convergência das mídias é, na realidade, uma forma de alcançar um número maior de público e interatores.

Referências

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

COSTA, T. S. *O salto transmidiático dos super-heróis*: hq-filme-game. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, 2012.

Guia dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Visitado em 24 mai. 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUDEKEN, Victoria Sayuri. *Os princípios da narrativa transmídia nas produções de Batman*. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. São Paulo, Edição 2 – Julho-Dezembro de 2014.

MATSUZAKI, L. Y. *Jenkins: a cultura da participação*. Olhares da rede. In Cláudia Castelo Branco e Luciano Yoshio Matsuzaki (orgs.). São Paulo: 2009.

A trajetória do Homem-Aranha nos quadrinhos. Disponível em: <<http://www.universohq.com/materias/trajetoria-homem-aranha-nos-quadrinhos/>>.

Visitado em 24 mai. 2016.

Universo-Aranha. Acervo de Histórias em Quadrinhos via Torrent. Disponível em:

<<http://universo-aranha.blogspot.com.br/p/o-espantoso-homem-aranha.html>>. Visitado em 07 mai. 2016.

Cidade escrita: a memória na Nova York de papel de Will Eisner

Ciudad escrita: la memoria en la Nova York de papel de Will Eisner

Leilane Hardoim Simões
Edgar César Nolasco

Resumo: O presente trabalho busca discutir a cidade de papel (GOMES) ou cidade escrita (SARLO) que é criada através da história em quadri-nhos de Will Eisner intitulada *Nova York: a vida na grande cidade*. Para tanto, utilizo conceitos de Derrida como memória e arquivo, assim como também, as discussões de Walter Mignolo sobre pós-colonialidade e pensamento liminar para embasar teoricamente as discussões aqui propostas.

Palavras-chave: cidade escrita; Nova York; pós-colonialidade.

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo analizar de la ciudad de papel (Gomes) o ciudad escrita (SARLO) que se crea por el cómic titula-

Leilane Hardoim Simões é Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (PPGMEL/UFMS). É membro do NECC - Núcleo de Estudos Culturais Comparados.

Edgar César Nolasco desenvolve o estágio de Pós-doutoramento no PACC/UFRJ, é professor pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (PPGMEL/UFMS). É Coordenador do NECC - Núcleo de Estudos Culturais Comparados.

do de Will Eisner *Nova York: a vida na grande cidade*. Por lo tanto, voy a utilizar los conceptos de Derrida como la memoria y el archivo, así como las discusiones de Walter Mignolo sobre poscolonialismo y el pensamiento liminar para explicar teóricamente los debates que aquí se proponen.

Palabra-clave: ciudad escrita; Nueva York; poscolonialismo.

Será que existe uma cidade sem paredes para abrigar a sua alma, ou abafar os seus gritos e coreografar a dança da sua vida? Se as paredes existem para proteger e excluir, elas também não contêm e aprisionam? Serviriam elas então para amar ou para odiar? Afinal, as paredes não são feitas pela natureza (EISNER, 2009. p. 125).

Ao pensar na história em quadrinhos *Nova York: a vida na grande cidade* do cartunista estadunidense Willian Erwin Eisner, *nom de plume*, Will Eisner, não me detenho na “possível” dificuldade de estudar uma cidade na qual nunca estive, pois ao pensar a Nova York de Eisner, personagem principal em sua história em quadrinho aqui referida, não penso na cidade de concreto e asfalto, mas na cidade de papel, ou seja, a escrita sobre a memória da cidade, como assevera Renato Cordeiro Gomes. Entretanto, surge-me dessa definição alguns questionamentos dos quais buscarei discutir, ciente de que não seja possível respondê-los por completo em nosso tempo. Sendo assim, questiono a princípio: que tipo de memória uma cidade pode arquivar de/para si?

Leio no quadrinho de Eisner uma Nova York em completo movimento, uma cidade que está sempre se desfazendo do pas-

sado, destruindo prédios e casas antigas em busca de uma cidade “melhor”, em busca da utopia. Entretanto, esse desfazer e refazer da cidade escrita não é o que Sarlo chama de ponto de fuga a uma cidade ideal que pertence apenas ao futuro e ao passado, mas como afirma a teórica: “Sem esse ponto de fuga, a perspectiva da cidade escrita é a do presente: registra-se o que se está esquecendo, bloqueando ou aludindo o que foi” (SARLO, 2009. p. 147. Tradução nossa)¹. Por meio dessa cidade escrita autodestrutiva de Eisner questiono então se a escrita do cartunista dessa cidade de papel não seria o que Derrida denomina de arquiviolítica? Ou seja, uma cidade com necessidade de Pulsão de morte sendo esta, na palavra do teórico: “acima de tudo *anarquivica*, podemos dizer, arquiviolítica. Sempre foi, por vocação, silenciosa, destruidora de arquivo” (DERRIDA, 2001. p. 21).

Ao levantar a discussão que proponho em relação à Nova York de papel do cartunista Eisner, aproximando-a com “conceitos” oriundos de Derrida como arquivo, (des)arquivo ou anarquiviolítica, não penso apenas na cidade de Nova York escrita, mas também como a leitura dessa cidade global, hegemônica pode ajudar-me a ler o meu espaço, ou melhor, como a minha leitura de moradora de uma cidade que por mais que seja capital de um estado, é considerada, assim como todo o estado, um lugar interiorano e periférico, como essa leitura partindo da margem do Brasil, tendo em vista que Mato Grosso do Sul, meu estado, faz fronteira com outros dois países , poderá me ajudar a ler a Nova York de Eisner. Para que

1. Sin ese punto de fuga, la perspectiva de la ciudad escrita es la del presente: se registra lo que esta olvidando, bloqueando o eludiendo lo que fue. (SARLO, 2009. p. 147.)

essa leitura improvável ocorra me pautarei no que Mignolo define como pós-colonialidade e gnose liminar:

A gnose liminar, enquanto conhecimento em uma perspectiva subalterna, é o conhecimento concebido das margens externas do sistema mundial colonial/moderno. A gnosiologia liminar é uma reflexão crítica sobre a produção do conhecimento a partir tanto das margens internas do sistema mundial colonial/moderno, quanto das margens externas (MIGNOLO, 2003. p. 33).

Ou seja, buscarei, no decorrer desse trabalho, criar uma nova epistemologia que dê conta de realizar essa leitura sul-mato-grossense da cidade de papel de Nova York do quadrinista Eisner, para tanto buscarei uma leitura no espaço liminar da teoria, de forma não dualista, leitura essa que privilegie tanto o global quanto o local presente na pesquisa. Para que tal leitura ocorra será necessário, de acordo com Mignolo, “apagar a distinção entre o sujeito que conhece e o objeto que é conhecido” (MIGNOLO, 2003. p. 42), aproximando o sujeito pesquisador e objeto até que se rompa com a fronteira entre o que o teórico chama de um “objeto híbrido e um puro sujeito disciplinar ou interdisciplinar” (MIGNOLO, 2003. p. 42).

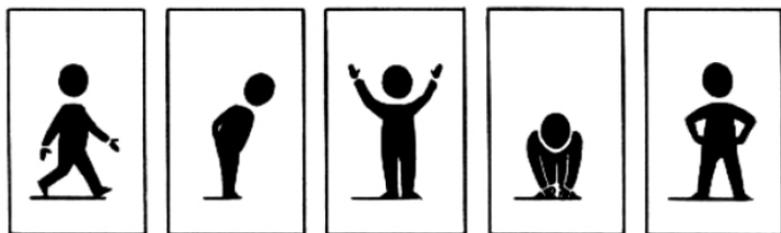
A memória cultural no quadrinho de Eisner

Ler a obra do cartunista Will Eisner *Nova York: a vida na grande cidade* é para mim, leitora *fronteriza e excêntrica* (NOLASCO, 2012), um passeio por uma cidade desconhecida, como

uma viagem de turismo, na qual é pelo novo e desconhecido, pelo outro, que entendo o meu lugar, a mim. Assim como Marco Polo, personagem central do romance de Italo Calvino *Cidades Invisíveis* que afirma que “quanto mais se perdia em bairros desconhecidos de cidades distantes, melhor compreendia as outras cidades que tinha atravessado para chegar lá” (CALVINO, 1990. p. 28) e logo conhecia melhor seu lugar natal, de onde viera. A diferença entre o compreender e a leitura das cidades realizadas por Marco Polo e por mim reside em apenas um fato, enquanto o desbravador se desloca em viagens entre cidades, eu leio a cidade de papel (GOMES) ou cidade escrita (SARLO) de Eisner através de seu quadrinho.

Penso então, em primeiro lugar, a cidade em quadrinhos. Eisner, ao trabalhar em sua HQ a cidade, não poderia ter se lançado em um empreendimento mais feliz. Trago tal discussão ao pensar que tanto os quadrinhos como a cidade são construídos pelo/na fragmentação. Renato Cordeiro Gomes, em seu livro *Todas as cidades, a cidade*, afirma que a cidade de papel não pode ser lida em sua totalidade, tomando a cidade como metáfora que resiste à totalização. Já em relação aos quadrinhos, Scott McCloud discute as HQ como quadros que fragmentam o tempo e o espaço, e esse fato se dá na estrutura mesmo dos quadrinhos, ou seja, vários quadros de imagem e palavras, ou como prefere Eisner, arte e literatura, separados por um espaço, denominado pelo teórico como sarjeta, os quadrinhos trabalham com a sugestão da história, enquanto é o leitor que a completa pela conclusão e imaginação:

OS QUADROS DAS HISTÓRIAS **FRAGMENTAM O TEMPO E O ESPAÇO**, OFERECENDO UM **RITMO RECORTADO DE MOMENTOS DISSOCIADOS**.



MAS A CONCLUSÃO NOS PERMITE **CONECTAR** ESSES MOMENTOS E **CONCLUIR MENTALMENTE UMA REALIDADE CONTÍNUA E UNIFICADA**.

Fig. 1. A sarjeta (MCCLLOUD, 1995. p. 67)

No caso da obra de Eisner aqui em questão, cada quadro da HQ traz uma cena, muda ou não, da Nova York contada pelo quadrinista, questiono então, se cada quadro não seria como um arquivo? Uma miniatura nunca totalizante da cidade narrada pelo cartunista?

Em sua leitura sobre a questão de memória, arquivo e sobrevivência em Derrida, Maria José Coracini afirma com base no livro *Mal de Arquivo*, que é por conta da memória e suas possíveis falhas, que se tem o arquivo. E a teórica prossegue: “Assim, um livro ou mesmo uma foto pode constituir um arquivo, na medida em que esta procura *congelar* na imagem um ou vários acontecimentos importantes e, com ele(s), uma série de lembranças que retomam outras e estas, outras mais” (CORACINE, 2010. p. 130-131). Embasada nas afirmações de Coracini, posso tentar realizar a leitura dos quadros da HQ de Eisner como um arquivo, tendo em vista que cada cena captura uma miniatura de cidade e isso ocorre mesmo que a cena narrada no quadro não seja uma

reprodução “fiel” da cidade (como poderia ser em relação a uma fotografia, por exemplo). Ao visitar a obra de Derrida, como Coracini discute, descubro que a memória nunca é inocente, tendo em vista que ela é constituída por uma retomada do passado no presente, sendo assim, carrega consigo sempre um caráter de interpretação, logo de ficção. Já que a memória é marcada pelo veio da interpretação e da ficção, logo o arquivo, do grego *arkheîon*, que anteriormente significava o endereço dos arcontes, magistrados superiores (DERRIDA, 2001. p. 12), é sempre submetida a regras, a uma situação política, de poder, assim como exercia os arcontes. Sendo assim, leio cada quadro como um possível arquivo que busca organizar as memórias de Eisner sobre a sua Nova York. Questões como o que Mignolo chama de local filosófico (MIGNOLO, 2003. p. 158) e lugar de teorização (MIGNOLO, 2003. p. 165) ajudarão a entender que tipo de arquivo e memória é construído/aberta na obra de Eisner.

Para entender essas discussões teóricas que Mignolo propõe e das quais me valho, me voltarei um pouco para o cartunista e intelectual Eisner. Completamente oposto da posição que ocupo socialmente, Eisner é homem, branco, escrevendo histórias em quadrinhos e teoria a respeito das HQ de dentro de uma das maiores potências econômicas atuais, potência inclusive na produção de quadrinhos: os Estados Unidos da América. Mesmo que assim como Mignolo, eu pense os EUA como parte da América que sofreu com o que o teórico define como: “Esse processo de fazer e desfazer as Américas, [como] parte de outro maior, a formação e transformação do sistema mundial colonial/moderno, e a alocação imperial de culturas e a implacável recolocação

das culturas subalternas” (MIGNOLO, 2003. p. 182). Tal processo discutido por Mignolo é o processo de descolonização que recai sobre toda a América no fim do século XVIII e durante o decorrer do século XIX. Pensando por este viés tanto os Estados Unidos quanto toda a América Latina partem do mesmo ponto, sua descolonização em período histórico próximo, entretanto sabe-se que a partir deste ponto até os dias atuais muito se passou² criando um abismo entre a situação que se encontra os EUA e a América Latina, ou seja, um abismo foi posto entre o cartunista Eisner³ e eu, como pesquisadora.

Entretanto, amenizo tal distância ao chamar para discussão, agora, em vias de fato, as questões de local filosófico e lugar de enunciação. Penso então, primeiramente, no segundo conceito, pois de acordo com Mignolo tanto o lugar de teorização quanto o *loci* de enunciação não são atribuídos, mas encenados, ou seja, esse lugar da onde se veio, onde se está, “articulando em heranças coloniais específicas” (MIGNOLO, 2003. p. 164) pode ser, até um certo ponto, apropriada. Embasada nas afirmações de Mignolo, consigo ler em Eisner um pouco dessa encenação, pois o escritor branco considerado um dos maiores romancistas do século XX, consegue criar em sua obra, mais especificamente em sua miniatura de cidade narrada uma epistemologia liminar,

2. Mignolo no capítulo III do livro *Histórias globais/ Projetos Locais* traz todo o processo histórico e social que constitui a imagem da América como a conhecemos hoje.

3. Ao trazer tal discussão em pauta, não me refiro ao Will Eisner autor e pessoa, mas ao Eisner escritor, intelectual, identidade mitológica e fantasmática construída tanto pelo leitor como pelo escritor (ENEIDA, 2008).

pois os leitores/turistas dessa cidade, por mais que não pertençam a ela, sempre encontrarão algo de familiar, isso por conta dessa discussão que Eisner traz no âmago de sua cidade, que sempre será um espaço no qual se vive nos limites da existência, limites da vida urbana.

Tenho essa impressão de uma epistemologia liminar na obra de Eisner, pois acredito que a Nova York criada pelo cartunista é como um local filosófico, entretanto mais no campo da metáfora e do literário, pois se o local filosófico vai além do espaço geográfico, se expandindo e se encontrando melhor no histórico, político e epistemológico, servindo para estabelecer limites entre a civilização e a cultura bárbara, na obra de Eisner e em sua cidade de papel, penso o local filosófico como esse espaço onde quem fala mais alto realmente é a política e o epistemológico ligado ao literário, um espaço no qual se inscreve a tensão da liminaridade, pois é exatamente o espaço no qual cabe, assim como na cidade de Eisner, a imponente Nova York, entretanto vista pela visão da minhoca que se encontra no submundo (EISNER, 2009. p. 118-119), ou seja, o lugar próprio onde o pós-colonial e o pós-moderno aparecem como dois lados da mesma moeda.

É através dessa cidade criada por Eisner, que faz com que o abismo, citado anteriormente, consiga dar lugar às fronteiras que ao mesmo tempo que afasta, acaba aproximando por contaminação, por transculturação, são as varias histórias locais expostas e muitas vezes apenas encenadas por Eisner que fazem surgir os projetos globais, e por meio dessa troca consigo ver a “fronteira final” (EISNER, 2009. p. 142) do meu próprio lugar, pois assim como no quadrinho de Eisner no qual uma senhora vive na gran-

PONTO DE VISTA DA MINHOCO

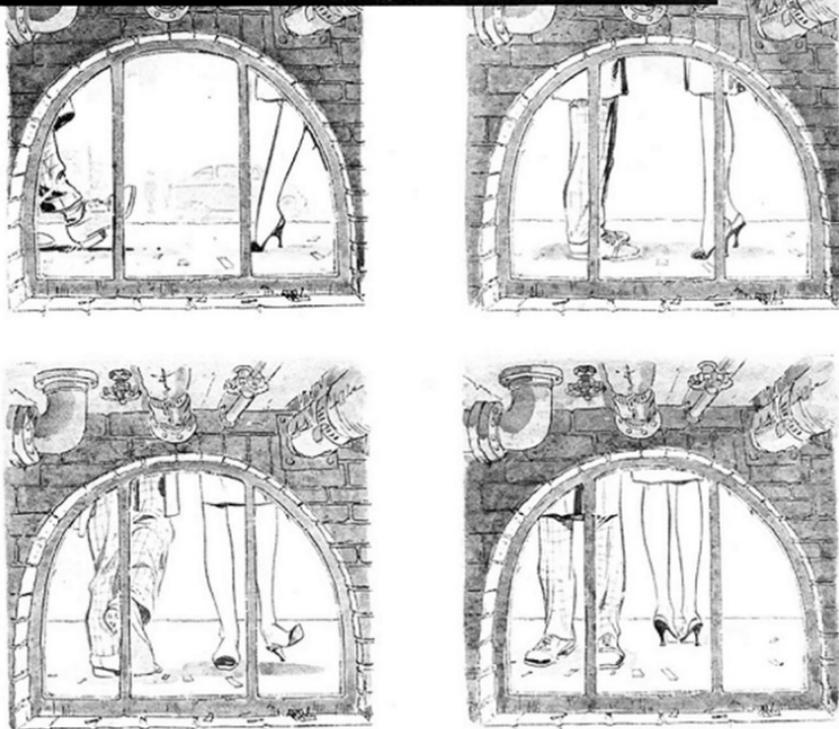


Fig. 2. Ponto de vista da minhoca (EISNER, 2009. p. 118)

de Manhattan, em um pequeno pedaço de terra no qual ainda consegue plantar para sobreviver, mesmo que por pouco tempo, tendo em vista que a terra da qual sobrevive não lhe pertence e irá em breve virar um condomínio. Assim, também, pesquiso nessa “fronteira final”, pois falo da América Latina, da fronteira Brasil – Paraguai – Bolívia, sobre o que não me pertence: a cidade de Nova York de Eisner, mas da qual consigo colher ainda

FRONTEIRA FINAL



Fig. 3. Fronteira Final (EISNER, 2009. p. 142)

desse solo do outro o que é meu, assim como a minhoca que vê do subsolo, assim como a senhora da “fronteira final”.

Toda essa discussão me obriga a passar por um questionamento que sempre foi velado em relação às histórias em quadrinhos, mas que eu como estudiosa *fronteriza*, me vejo obrigada a discutir. Como dito anteriormente, as HQs ganharam força com sua produção estadunidense na chamada “era de ouro”, por volta dos anos 1930, e desde essa época os EUA se tornaram referência mundial dessa arte. Sendo assim, trago alguns conceitos já discutidos para questionar: os quadrinhos produzidos aqui no Brasil ainda sofrem com o ranço da colonialidade do poder? Houve uma descolonização dos quadrinhos daqui com relação aos quadrinhos dos Estados Unidos?

Mignolo lança uma discussão similar ao questionar “o que acontece quando as teorias viajam através da diferença colonial? Como são transculturadas?” (MIGNOLO, 2003. p. 240), o teórico continua afirmando que as teorias que chegaram em lugares que ainda possuem legados coloniais nas memórias dos intelectuais, tais teorias podem ser apropriadas para reforçar a colonização. Acredito que é exatamente assim que se dá a grande maioria da produção de quadrinhos até hoje no Brasil, uma reafirmação da “superioridade” colonial dos quadrinhos estadunidenses. Faço tal afirmação pois não vejo nos quadrinhos brasileiros nenhuma expressão marcante que possa identificá-lo como tal, sem contar que as discussões tendem a passar longe do político e social, isso porque muitos quadrinistas ainda estão com os dois olhos no mercado norte-americano. O próprio Eisner via isso como um problema quando afirmou:

Os artistas, criadores e escritores do Brasil são brilhantes. São de classe mundial, equivalentes a qualquer um na América, exceto por uma coisa: estão demasiado ocupados conversando uns com os outros. Eles não aprenderam que são parte do universo, de uma comunidade internacional. Eles têm que começar a escrever para o mundo.

Como americano, eu gostaria de saber algo sobre o Brasil. Eu queria que os artistas brasileiros me falassem algo sobre a favela. Eu não sabia sobre favelas até vir para cá. É algo muito importante. Por que ninguém escreveu sobre isso? Eles estão com vergonha? Eu não sei... Com certeza, deve haver um cartunista brasileiro que saiba o suficiente sobre elas para me contar.

Então, os artistas brasileiros são o equivalente a qualquer um, em qualquer país do mundo. O problema é que eles não têm nada a nos dizer, a não ser: “Estamos conversando entre nós” (EISNER, 2001. p. 5).

Eisner cobra, com razão, um posicionamento mais político e social dos quadrinistas, solicita uma escrita sob/sobre a epistemologia liminar, que os cartunistas utilizem de sua memória cultural para fazer quadrinhos. Concordo com Eisner nesse ponto, entretanto lendo tal citação me faz lembrar Piglia que diz: “As pessoas, aqui, aprendem a viver à margem da desgraça. Os turistas chamam essa miséria de cor local. Os lugares fronteiriços ao que parece são pitorescos” (PIGLIA, 2010. p. 29), portanto, que sejam reveladas nossas histórias locais nas HQ, mas não como queria Eisner, através do olhar do outro, afinal Eisner tinha uma visão muito moderno-colonial, já eu, como pesquisadora, assim como os cartunistas, estamos aqui no subsolo Latino Americano,

pensando de forma descolonial daqui, sendo assim, essa visada já não nos pertence mais.

Eisner, como quadrinista experiente que era, via nas favelas uma espécie também de cidade em miniatura, um espaço no qual assim como na cidade escrita por ele, as pessoas vivem igualmente em situação de fronteira e de limite, já que as favelas sobrevivem, geralmente, nos limites das cidades, em espaços inicialmente ignorados e esquecidos pelos moradores da cidade “oficial”. Sem esquecer ainda que a própria aparência da favela, vista a certa distancia, assim como Eisner viu, tendo em vista que não há nenhum relato que o cartunista tenha de fato visitado esses espaços aqui no Brasil assemelham-se às estruturas dos quadrinhos, já que assim como a HQ, a favela é feita de diversos quadradinhos, no qual cada um narra um pedaço de memória que juntas constituem a própria memória da cidade em miniatura, ou seja, o que falta é realmente cartunistas que arquivem essas narrativas, que transformem os quadrinhos das favelas em cidades de papel, em histórias em quadrinhos.

Posso ainda pensar que no final das contas Eisner e eu estejamos equivocados em cobrar que cartunistas brasileiros olhem para suas histórias locais e a partir daí escrevam seus quadrinhos, estaríamos ambos errados se de fato houver produções desse tipo. Se isso ocorre o problema se dá na incapacidade desses quadrinhos viajarem através de lugares e da diferença colonial. Pois se penso em questão de número, em quantas pessoas moram em favelas e as facilidades atuais em se produzir quadrinhos mesmo que em *zines* a chance de haver quem escreva quadrinhos sobre sua história local é bem grande. Então a questão seria: por que esses quadrinhos não viajam?

Penso a partir do artigo de Walter Mignolo *El pensamiento decolonial* ao afirmar que qualquer cartunista que se preste a escrever daqui sobre aqui, ou seja, o subsolo brasileiro, estaria escrevendo a partir do espaço do pensamento descolonial, pois de acordo com Mignolo “A genealogia do pensamento descolonial se estrutura no espaço planetário da expansão colonial/imperial, contrária à genealogia da modernidade europeia, que se estrutura na linha temporal de um espaço reduzido” (MIGNOLO, 2007. p. 44-45, tradução nossa)⁴. Tal afirmação faz com que eu pense em dois pontos em relação a esses supostos cartunistas esquecidos: 1º - esses quadrinistas possuem uma “ferida infringida pela diferença colonial”, sendo assim, consciente ou não dela, é a partir daí que ele fala; 2º - e é por conta dessa escrita que provavelmente seus quadrinhos não viajem. Pois assim, como para Mignolo os EUA e a Europa têm quinhentos anos de invasões, diplomáticas ou não, sobre o resto do mundo, assim também seu modo de fazer HQ e os temas recorrentes nelas empregados, são igualmente impostos, uma invasão estadunidense, e às vezes até europeia, que ainda dita o que se produz nas HQ do mundo. Por fim, acredito que seria apenas por um giro descolonial completo dos quadrinistas brasileiros que poderiam aos poucos fazer com que nossos quadrinhos, ou ainda, quadrinhos nossos de verdade, transpassem os abismos e viajem através dos lugares ou diferenças coloniais.

4. La genealogia del pensamiento decolonial se estructura en el espacio planetario de la expansión colonial/imperial, contraria a la genealogia de la modernidad europea, que se estructura en la línea temporal de un espacio reducido (MIGNOLO, 2007. p. 44-45).

Referências

- CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CORACINI, Maria José R. F. A memória em Derrida: uma questão de arquivo e sobre-vida. *Cadernos de Estudos Culturais: Crítica Biográfica*. Campo Grande, v. 1, n. 4, p. 141 – 154, set. 2010.
- DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão Freudiana*. Trad. Cláudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- EISNER, Will. *A maior “lenda viva” dos quadrinhos*. Disponível em: http://universohq.com/quadrinhos/entrevista_eisner.cfm. Acesso: 07 mar. 2010. Entrevista concedida a Fernando Lima, J. J. Marreiro e Equipe UHQ.
- EISNER, Will. *Nova York: A vida na cidade grande*. Trad. Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- GOMES, Renato Cordeiro. *Todas as cidades, a cidade: literatura e a experiência urbana*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hécio de Carvalho. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MIGNOLO, Walter. *Histórias locais/Projetos globais: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2003.
- MIGNOLO, Walter. El pensamiento decolonial: desprendimiento y apertura. In. CASTRO-GOMES, Santiago. *El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá: Siglo del Hombre editores, 2007. p. 25-46.
- NOLASCO, Edgar César. Perto do coração selvagem da crítica fronteiriça. *Cadernos de Estudos Culturais: Fronteiras Culturais*. Campo Grande, v. 4, n. 7, p. 35 – 51, jan/jun. 2012.

PIGLIA, Ricardo. *Respiração artificial*. Trad. Heloisa Jahn. São Paulo: Iluminuras, 2006.

SARLO, Beatriz. *La ciudad vista: mercancías y cultura urbana*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2009.

SOUZA, Eneida Maria de. *Crítica cult*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2002.

Francisco Marcatti: higiene e ilusão nas histórias em quadrinhos brasileiras

Francisco Marcatti: hygiene and illusion in Brazilian comics

Jairo Macedo Júnior
Selma Regina Nunes Oliveira

Resumo: O presente artigo procura observar questões do corpo humano no que tange especialmente as reações de nojo, higiene e decência no comportamento social, suas contradições, paradoxos e variações sociológicas. Como parâmetro de contestação, procura através de breve recorte da obra em história em quadrinhos de Francisco Marcatti o contraponto artístico da normatização de valores sociais. Em duas edições da revista *Lôdo*, publicadas pelo autor em fins dos anos 80, encontra objeto de análise de discurso, entendendo através dessas histórias em quadrinhos os procedimentos do corpo humano não como puramente fisiológicos, mas também como acontecimentos culturais que guardam profundos sentidos socioculturais.

Palavras-chaves: Quadrinhos, Escatologia, Marcatti, Humor.

Abstract: This article seeks to observe human body issues in relation to the reactions of disgust, hygiene and decency in social behavior, its

Jairo Macedo Júnior é Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação pela Universidade de Brasília (PPG-FAC/UnB). Contato: jairomacedojr@gmail.com

Selma Regina Nunes Oliveira é Professora Doutora da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília (FAC/UnB).

contradictions, paradoxes and sociological variations. As a parameter of contestation, it seeks through a brief cut of the work in comic strip of Francisco Marcatti the artistic counterpoint of the normatization of social values. In two editions of the magazine *Lôdo*, published by the author in the late 1980s, he finds an object of discourse analysis, understanding through these comic books the procedures of the human body not as purely physiological, but also as cultural events that hold deep socio-cultural senses.

Keywords: Comics, Esatology, Marcatti, Humor.

I. Introdução

Quando o ser humano produz cultura, e a cultura se torna uma espécie de “natureza humana particular”, ele desencadeia também séries de comportamentos que serão enraizados como naturais em cada grupo social. Tudo o que é corpo em nós sofre desse enraizamento. Tudo o que é corpo em nós – mãos, braços, tronco, pernas, pele, órgãos internos, órgãos excretores, sexo, feridas, enfermidades e as protuberâncias e reentrâncias do sexo – parece produzir sentido ou é alvo da produção de sentido.

Crenças tidas como fundamentais àqueles inseridos em um meio urbano podem ser relativizadas ou mesmo repelidas por aqueles que habitam o outro lado do planeta, e não têm o massacre midiático diário da metrópole para aprender os rituais corretos de convivência com o outro.

Visões do corpo em nós, o que é masculinidade e o que é feminilidade, o que está permanentemente em modo privado e o que deve vir a público, o que é comestível e o que vai direto para

o lixo, o que é digno de repulsa e causa a desordem quando exposto: um apanhado de valores que perpassam na sociedade a consciência individual e faz com que o indivíduo se abstenha de parte de sua autonomia fisiológica em prol da sociabilidade.

O sociólogo José Carlos Rodrigues tratou seguidamente do assunto na trilogia de estudos compostas pelos livros *O Tabu do Corpo* (1979), *O Tabu da Morte* (1983) e *Higiene e Ilusão* (1995), três compêndios sobre a conotação e denotação do corpo ao longo da história. Sob viés antropológico, o autor não cansa de empilhar exemplos que relativizam o que, a princípio, se tem como natural e correto à ordem. Mais que isso, traz luz à apropriação dos usos do corpo como a primeira das apropriações sociais.

Que o corpo porta em si a marca da vida social, expressa-o a preocupação de toda sociedade em fazer imprimir nele, fisicamente, determinadas transformações que escolhe de um repertório cujos limites virtuais não se podem definir. Se considerarmos todas as modelações que sofre, constataremos que o corpo é pouco mais que uma massa de modelagem à qual a sociedade imprime formas segundo suas próprias disposições; formas nas quais a sociedade projeta a fisionomia de seu próprio espírito (RODRIGUES, 1979, p. 62).

Daniel Arasse, em *A Carne, A Graça, O Sublime* (2012), classifica como corpo civilizado todos aqueles *modos* aprendidos ao longo dos séculos, especialmente no ocidente cristão, e que trazem valores do oficial ascético, individualista e desagregador diretamente para a contemporaneidade.

Se o corpo é de tal forma privilegiado na definição das boas maneiras, é, sem dúvida, para manter à distância e controlar suas manifestações naturais e funcionais, propriamente corporais. (...) Como mostra suficientemente a origem do termo “urbanidade”, as boas maneiras manifestam o primado de uma cultura urbana – seja ela de corte ou burguesa – e de seus valores, onde as noções tradicionais de linhagem e coragem são suplantadas pelas noções de honra individual e educação (ARASSE, 2012).

Sendo assim, não parece exagero dizer que é nele, o corpo, que se sente as mais imediatas restrições da educação social, suas noções de boas maneiras, bom senso e educação. É ele nosso “cartão de visitas” primário e nosso mais imediato “patrimônio”, por assim dizer. E nossos patrimônios costumam ser zelados por nós. A questão, aqui, é: quem nos ensina a forma correta com que zelamos por nós?

2. O lôdo escatológico de Francisco Marcatti

A julgar pelas obras em histórias em quadrinhos do paulista- no Francisco Marcatti, a resposta à pergunta acima poderia ser “ninguém”. Desde 1977, quando publicou suas primeiras narrativas curtas em jornais universitários de circulação restrita e independente, Marcatti vem antecipando sempre a crítica ao estampar ele mesmo, em suas publicações auto-editadas, slogans do tipo “Quadrinhos de mau gosto” e “As piores HQs de Marcatti” (na coletânea Restolhada, publicada em 2000 pela Opera Graphica), ou mesmo em seu site pessoal, em que se lê o slogan

“Marcatti – histórias em quadrinhos escatológicas e de gosto duvidoso”.

Pedro de Luna, autor do livro *Marcatti: tinta, suor e suco gástrico* (2014), descreve assim o quadrinista:

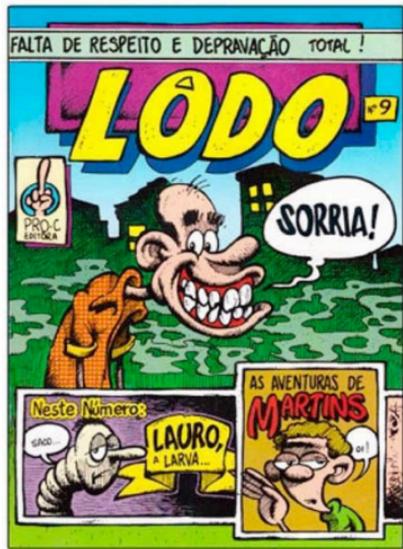
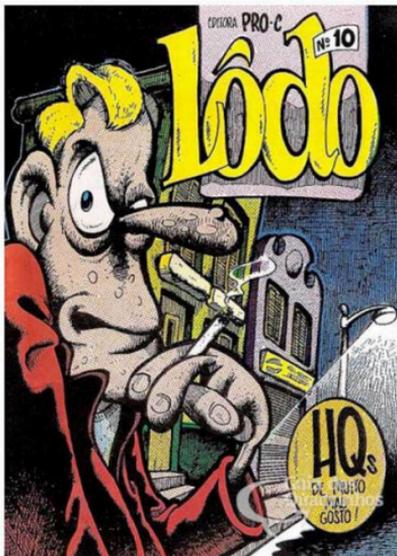
Francisco Assis Marcatti é considerado o mais importante autor de histórias em quadrinhos *underground* do Brasil. Tanto pelos temas que abraçou com as mãos, pernas, línguas e tripas, quanto pela forma que encontrou de publicar e distribuir seus trabalhos. Imprimindo por conta própria as suas revistas e livros, vendendo pelas ruas e se associando à mais famosa banda punk do país, este paulistano escreveu com lodo, mijo e nanquim o seu nome. (LUNA, 2014, p. 5)

Outros exemplos encontram-se na sequência das revistas *Lôdo*, objetos de análise no presente artigo. Publicadas sem periodicidade definida entre 1982 e 1989, lê-se nas capas dessas edições chamadas pouco convidativas do tipo “HQs de muito mau gosto”¹ ou “Falta de respeito e depravação total”², enquanto figuram nas capas quase sempre figuras masculinas de dentes podres, barrigas protuberantes e olhos esbugalhados.

Esses personagens embriagam-se, masturbam-se compulsivamente no banheiro e em público, vomitam alimentos mal-digeridos e palavras mal-educadas pelas ruas da cidade. Moacyr Cirne, em *História e Crítica dos Quadrinhos Brasileiros* (1990), reserva a Marcatti o posto de “o mais agressivo, o mais inespera-

1. *Lôdo* n. 9, de 1987.

2. *Lôdo* 10, de 1989.



Revista *Lôdo* n. 9 e 10. Editora PRO-C

do, o mais anti-sistemão entre todos os autores que surgiram nos últimos 20 anos” (CIRNE, 1990, p. 81).

Nas revistas *Lôdo*, Marcatti já havia alcançado aquilo que ele próprio considera a terceira e decisiva fase de sua obra. Nos primeiros trabalhos, diretamente influenciado pelas histórias em quadrinhos *underground* norte-americanas, os chamados *comix*, em especial aquelas produzidas por Robert Crumb e S. Clay Wilson, Marcatti acredita ter procurado um tom demasiadamente crítico e pessimista perante o mundo. Sem humor, acreditava no “algo a dizer”, na contundência do discurso sócio-político como condutor de uma narrativa que se queria relevante.

Tal contundência, porém, foi alcançada na liberdade adversa à do pessimismo puro e simples – no humor escatológico e na ausência de discurso pelo viés *nonsense*. O quadrinista perde a

necessidade do “ter o que dizer” e, consciente e livremente, vai brincar com as impurezas do corpo desenhado e da gramática obscena.

Até então, eu achava que o artista tinha que ter algo para dizer, o que é extremamente messiânico. A vida não segue um sentido lógico, mas as pessoas passam todo tempo procurando esse sentido. De repente, passei a fazer histórias que não diziam nada. A única coisa que as cataliza é o humor (MARCATTI, 2000).

O humor e a merda, pode-se acrescentar. Se nada que vem do aparato social inflige sobre o corpo sem um objetivo e resultado, também parece lógico que qualquer narrativa – em especial uma narrativa em histórias em quadrinhos, de origem e cenário brasileiro suburbano – traça sobre o corpo que ela expõe seus próprios sentidos.

Em *Lauro, A Larva*³, Francisco Marcatti cria um personagem larva, mas dotado de inteligência e senso dramático maior que os humanos. Lauro é engolido, junto à água de um pneu velho, por um homem embriagado. A partir dali ele viverá diálogos filosóficos com um absorvente usado, que já habitava o estômago daquele ser humano anteriormente. Os dois protagonistas, juntos, planejarão fugas gloriosas que passem pelo pênis, boca, ânus ou qualquer outra reentrância do corpo que sugira um caminho à saída.

3. *Lôdo* n. 9, de 1987.



Lauro, a larva. Lôdo n. 9. Editora PRO-C, 1987

Não é, portanto, uma narrativa de fácil digestão. Literalmente. Nela, Francisco Marcatti parece lúcido ao intuir como as convenções sociais inferem diretamente sobre o que é ou não alimento, o que pode ou não ser digerido com gosto e prazer. Mais que isso, o artista intui que não é, no imaginário social, uma ideia convidativa aquela de figurar seu estômago como um lugar habitável, o seu “de dentro” como um cenário próprio – o seu “in-mundo”, na definição de Vanessa Daniele de Moraes em *Passagens Abjetas*

(2012), ensaio sobre a abjeção e dejetos em narrativas literárias e cinematográficas.

O in-mundo que sobrevém quando uma ordem é estre-mecida, é posta fora dos padrões, mesmo que a desor-dem seja dada através de introspecção e desvarios, pois é aí que as personagens “entram no mundo”, se colocam nele a partir de perspectivas do despojamento, da nudez. Ademais, quando deslocamos nosso olhar para o Oriente ou para os povos primitivos, por exemplo, como poderíamos pensar esses mundos se eles não têm os mesmos “padrões” da cultura moderna ocidental? É por isso que a relativização tornou-se o caminho mais pertinente nas discussões acerca da sujeira, tanto étnica, quanto higiênica (MORAES, 2011, p. 171).

Tais padrões estão nos símbolos e estes estão ancorados no que uma determinada sociedade considera mais assentado, vital e necessário para a ordem. Segundo Bronizlaw Baczko,

A potência unificadora dos imaginários sociais é assegurada pela fusão entre verdade e normatividade, informações e valores, que se opera no e por meio do simbolismo. Com efeito, o imaginário social *informa* acerca da realidade, ao mesmo tempo que constitui um apelo à ação, um apelo a comportar-se de determinada maneira (BACZKO, 1985, p. 311).

Há diferentes fomes e diferentes formas de saciá-las, bem como há séries variáveis de substâncias tidas como de bom grado não ingeri-las. A escolha consciente de delinear personagens que celebram o mau-gosto e deixam que o imundo invada seus cor-

pos, é escolher profanar o corpo civilizado em prol de uma narrativa provocativa, transgressora. Profanando, Marcatti abre brechas em meio a tanta informação do que é a realidade normativa.

O *tabu* isola tudo o que é sagrado, inquietante, proibido, ou impuro; estabelece reserva, proibições, restrições; opõe-se ao ordinário, ao comum, ao acessível a todos. As pessoas e objetos *tabu* são sede de extraordinária energia e de uma força incomum – espécie de carga elétrica que se abandona incontinentemente sobre o transgressor (RODRIGUES, 1979, p. 26).

Não há resquícios do sagrado na saga de uma larva habitante de estômagos, que almeja o fim da clausura junto a outros dejetos amigos, enxergando a luz da saída por vias anais. Em narrativas desse teor, “como em todas, o estômago se submete ao intelecto” (RODRIGUES, 1979, p. 66) e o leitor é obrigado a encarar, ainda que divertida e distraidamente, as impurezas de seu próprio corpo.

3. Do nojo quase pueril

Nas histórias em quadrinhos de Francisco Marcatti, o corpo humano não se deixará isolar perante o outro e perante o mundo. Irá, ao contrário, distrair o leitor com encontros insólitos entre homem e natureza, como no caso da larva filosófica ou, em outro exemplo, nas lesmas de *Os Herdeiros de Demerval*⁴. Após terrível acidente envolvendo o personagem do título, essas lesmas

4. *Lôdo* n. 10, de 1989.

aproveitam a ocasião para se alimentar de seu cérebro, que escorre pela sarjeta de uma rua pela madrugada.

Nas cenas que se seguem, Marcatti cria vários desdobramentos escatológicos e, pasmem, surpreendentemente românticos: as lesmas, alimentadas do cérebro do homem, tornam-se elas próprias uma nova versão dele. E esta nova personagem, um Demerval reencarnado em lesmas, reencontra sua esposa, que o reconhece. Daí em diante, as lesmas (ou Demerval?) vivem sórdida história de amor e sexo.

São desdobramentos primitivos do impuro que animalizam os personagens e desestruturam o que o leitor poderia esperar de uma história de amor romântico entre um homem e uma mulher. Tal viés inusitado do amor é escrito pelo próprio quadrinista como “latente romantismo caótico abraçando uma nojeirice quase pueril” (MARCATTI, 2014). No uso de gramática verbal condizente àquela das representações gráficas, as histórias em



Os Herdeiros de Demerval. Lôdo n. 10. Editora PRO-C, 1989

quadrinhos do autor se fortalecem enquanto linguagem autônoma e reforçam, em Marcatti, a provocação que se quer exprimir.

Tendo como objetivo claro o efeito da provocação sobre o leitor, essas histórias em quadrinhos são desafiadoras em seu desejo pela transgressão dos tabus em que estão inseridas. Parece lógico que paire sobre elas, como certamente paira sobre tudo, um aparato social que procure controlar, selecionar e distribuir os discursos (FOUCAULT, 2009, p. 9). No caminho enganosamente pueril de suas narrativas, contudo, Marcatti tensiona a noção de decência vigente e, não raro, provoca uma aparente ausência de discurso que em muito incomoda o leitor.

As codificações do corpo e as manifestações afetivas que acompanham as reações de nojo, respondem à intolerância do homem à ausência de sentido no mundo em que ele vive. O inconformismo da conduta corporal corresponde ao inconformismo da conduta intelectual: as codificações do corpo são também codificações do mundo (RODRIGUES, 1979, p. 136).

Nas narrativas do quadrinista, os personagens usam de linguagem chula com a naturalidade de quem está habitando os cômodos mais íntimos da casa e não a rua. Não raro, tal gramática confunde o leitor quando se desloca com rapidez da escatologia francamente humorística para a agressividade pura.

José Carlos Rodrigues irá dizer que “não é sem razão que os palavrões de sugestão incestuosa figuram entre os mais poderosamente ofensivos em quase todas as línguas” (RODRIGUES, 1979, p. 72). Na outra ponta dessa mesma discussão, Umberto

Eco distingue o pudor daquilo que ele considera seu oposto, a obscenidade:

Pode-se exibir comportamentos obscenos por raiva ou por provocação, mas com muita frequência a linguagem ou o comportamento obscenos simplesmente *fazem rir* – basta pensar na satisfação com que as crianças apreciam dizer ou ouvir piadas sobre excrementos (ECO, 2008, p. 131).

Há indícios constantes dando conta do quanto é natural e mesmo prazeroso à primeira infância a atividade de funções eliminatórias. Parece claro que, naquela idade ainda não plena de apreensão social do que é correto e do que não é, não há o que cause nojo e asco no contato com aquelas partes do corpo e de suas funções excrementícias. O ímpeto de segurar-se até o momento correto de fazer suas necessidades, ou mesmo o evitar fazer referência verbal a essas atividades, são construções sociais que cada cenário social impele a cada um.

Estes processos, então, não são puramente fisiológicos, mas acontecimentos culturais, na medida em que sua ocorrência passa a depender de situações exteriores ao organismo, e não apenas de necessidades funcionais intra-orgânicas. São processos por meio dos quais o educador incute uma visão de mundo e todo um complexo de símbolos (RODRIGUES, 1979, p. 109).

Apreender o momento exato de praticar atividades como assoar o nariz, espremer uma espinha, escarrar, urinar, defecar e demais outras possibilidades do corpo são acontecimentos

sociais e há toda uma gramática normativa a respeito em cada grupo. As normas de higiene variam de sociedade a sociedade. O próprio banhar-se diariamente, bem como quais pormenores do corpo privilegiar nesse momento de limpeza, sofrem sensíveis variações. Em *Higiene e Ilusão*, José Carlos Rodrigues pontua que a criação do banheiro privado, por exemplo, é uma prática adotada há bem menos tempo do que se imagina comumente, assim como o uso do papel para limpar-se ou a tendência cada vez maior a “empurrar” os banheiros para os cômodos mais íntimos das residências.

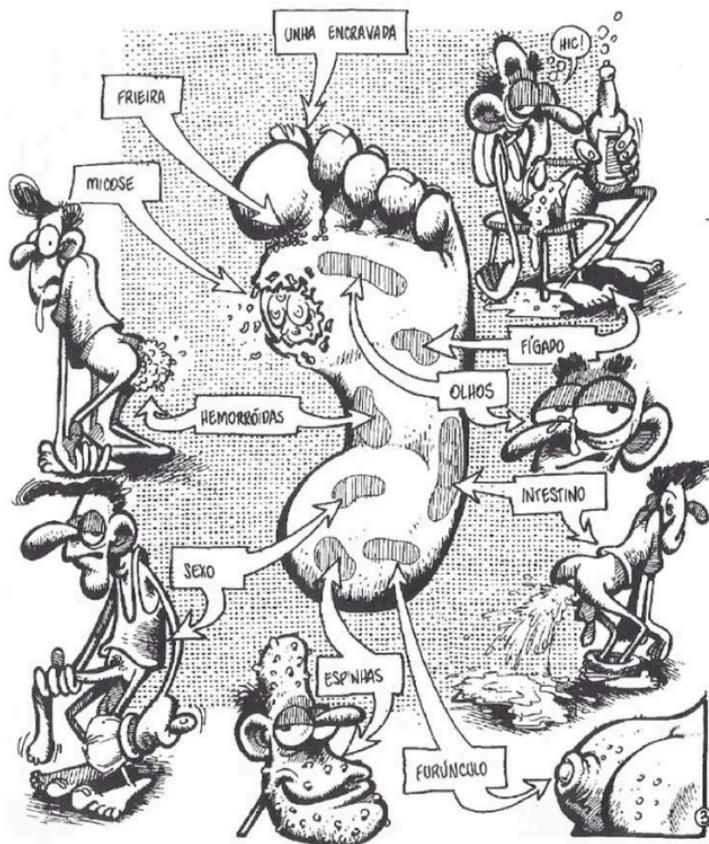
Foi, portanto, necessário contrariar hábitos, para permitir o fechamento das funções excretórias e criar o isolamento delas. (...). Sabemos, entretanto, o quanto nesses lugares a mistura de cheiros orgânicos e privados, a proximidade de corpos e intimidades são-nos agressivos. Compreende-se: proporcionam um mal-estar verdadeiramente punitivo no interior de nossas sensibilidades individualistas (RODRIGUES, 1995, p. 50).

Em outra história de *Lôdo*⁵, intitulada jocosamente de *O Meio é a Massagem*, Francisco Marcatti junta-se ao poeta Glauco Mattoso⁶ para criar através do pé – fixação do poeta ao longo de sua vasta obra – um mapa do corpo humano em tudo o que ele tem de baixo e impuro. Para cada doença e cada órgão danificado, o

5. *Lôdo* n. 10, de 1989.

6. Essa e outras parcerias entre poeta e quadrinista seriam compiladas mais tarde em *As Aventuras de Glaucomix, o pedrólatra*. São Paulo: Quadrinhos Abriu, Quadrinhos Fechou, 1990.

desenho apresenta suas equivalências presentes no pé humano. Satírico por excelência, Marcatti cria uma espécie de do-in⁷ do-entio, cuja dessacralização está na inversão do sentido original dessa prática milenar.



O Meio é a Massagem. Lôdo n. 10. Editora PRO-C, 1989

7. Técnica de automassagem de origem chinesa aplicada nos pontos energéticos do corpo humano, chamados de meridianos. Atua frequentemente sobre a planta dos pés.

A confusão de sentidos presente na HQ – o pé como fonte de prazer sexual, motivo de repulsa, equivalência a atividades viscerais do humano ou como pé puro e simples – cria profusão de sentidos que confunde e inebria o leitor. Outra vez, o quadrinista pega-o no contrapé de seu próprio intelecto, no espaço de tempo entre o “não devo gostar disso” e o “por que, afinal, essa leitura ainda me causa interesse?”.

Considerações Finais

O terreno em que habitam as histórias em quadrinhos aqui apresentadas é aquele do obscenidade e nojo. E “o terreno do nojo é o da confusão de domínios” (RODRIGUES, 1979, p. 139) na sociedade: o que deveria ser amenizado na língua se torna claro no traço das histórias em quadrinhos. Atividades privadas são retratadas em público. Aquilo que só serve para se fazer nos quartos ou banheiros vai à rua.

De sua trincheira *underground*, Marcatti traça as impurezas de seus personagens e, ao fazê-lo, traça também as contradições da vida ascética à qual nos acostumamos como meta de comportamento.

Referências

- ARASSE, Daniel. “A Carne, a Graça, o Sublime”. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Gorges. *História do corpo: Da Renascença às Luzes*. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BACZKO, Bronislaw. “A Imaginação Social”. In: Leach, Edmund et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.
- CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1990.
- ECO, Umberto. *História da Feiúra*. Rio de Janeiro: Record, 2008.
- LUNA, Pedro de. *Marcatti: tinta, suor e suco gástrico*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.
- FOUCAULT, Michel. *Ordem do Discurso*. 19 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.
- MARCATTI, Francisco. *Restolhada*. Vinhedo, SP: Editoractiva Produções Artísticas, 2000.
- _____. *Lôdo*. N. 9. São Paulo: PRO-C, 1987.
- _____. *Lôdo*. N. 10. São Paulo: PRO-C, 1989.
- MORAES, Vanessa Daniele de. *Passagens Abjetas*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Florianópolis, 201
- RODRIGUES, José Carlos. *Tabu da Morte*. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006.
- _____. *Tabu do corpo*. 2 ed. Rio de Janeiro: Achiamé, 1980.
- _____. *Higiene e Ilusão: o lixo como invento social*. Rio de Janeiro: NAU, 1995.

A Gazetinha e os suplementos de histórias em quadrinhos no Brasil

A Gazetinha and the comics newspapers' supplements in Brazil

Roberto Elísio dos Santos
Waldomiro Vergueiro

Resumo: Os suplementos de histórias em quadrinhos surgiram no final do século XIX nos Estados Unidos, quando os jornais impressos se tornavam produtos de consumo de massa e a tecnologia de impressão possibilitava a publicação de ilustrações coloridas, que chamavam a atenção do público. No Brasil, este formato editorial teve entre seus primeiros títulos *A Gazeta Edição Infantil*, encartada no jornal paulistano *A Gazeta*. A partir de um levantamento documental, foi realizado um estudo da trajetória desse veículo impresso e das histórias em quadrinhos nele publicadas.

Palavras-chave: *A Gazetinha*; suplementos de jornais; histórias em quadrinhos; Brasil.

Roberto Elísio dos Santos é Jornalista, Livre docente pela ECA-USP, professor da Escola de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

Waldomiro Vergueiro é Professor do Departamento de Biblioteconomia e Documentação e da Pós-graduação em Comunicação da ECA-USP e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

Abstract: Comics' supplements emerged in the late 19th century in the United States, when printed newspapers became mass consumer products and the printing technology enabled the publication of colored illustrations, which drew attention of the public. In Brazil, this editorial format had among its first titles *A Gazeta Edição Infantil*, inserted in the São Paulo newspaper *A Gazeta*. From a documentary survey, it was conducted a study of the trajectory of this printed vehicle and the comics published inside this paper.

Keywords: *A Gazetinha*; newspapers' supplements; comics; Brazil.

Introdução

Parte de uma pesquisa mais ampla sobre a produção editorial de histórias em quadrinhos no Brasil, o estudo sobre *A Gazetinha* foi realizado junto ao Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Esse trabalho, de nível exploratório e que utilizou a técnica de pesquisa documental, foi feito a partir da consulta do acervo dessa publicação existente na Biblioteca da ECA-USP, que conta com exemplares do suplemento desde seu lançamento, em 1928, até o início da década de 1940.

O objetivo dessa investigação reside, além da descrição da trajetória do suplemento do jornal *A Gazeta*, na apresentação do desenvolvimento do mercado editorial de histórias em quadrinhos no Brasil ao longo dos anos 1930. Esse período reveste-se de importância por marcar a diminuição da influência do modelo europeu (principalmente francês), que cedeu lugar, paulatinamente, aos padrões norte-americanos de quadrinhos, seja no que concer-

ne à linguagem desse produto cultural, seja em relação ao conteúdo (histórias de aventuras) e aos formatos das publicações.

Esse texto trata, em primeiro lugar, do surgimento dos suplementos de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, suas características e sua importância como produto cultural e de consumo. Também foi abordada a criação de suplementos infantis de histórias em quadrinhos no Brasil. Em seguida, o foco recaiu sobre *A Gazetinha* e as fases que atravessou. Por último, são apresentadas e analisadas as histórias em quadrinhos (estadunidenses, europeias e, principalmente, brasileiras), assim como os principais artistas brasileiros que trabalharam no periódico.

Os suplementos de histórias em quadrinhos

Nos Estados Unidos, na virada do século XIX para o XX, a publicação de ilustrações, charges, cartuns e narrativas sequenciais – denominadas *comics* ou *funnies*, por terem conteúdo humorístico – tornou-se fundamental para a popularização dos jornais, inicialmente em edições dominicais. Gordon (1998, p. 7) afirma haver consenso entre os historiadores de que as tiras de quadrinhos se desenvolveram nos suplementos dominicais publicados por Joseph Pulitzer (*New York World*) e William Randolph Hearst (*New York Journal*) para incrementar a circulação desses jornais. Seguindo a tradição das revistas humorísticas, como *Puck* e *Judge*, o jornal *World* criou em 1889 a página ilustrada *The World's Funny Side* na edição de domingo (GORDON, 1998, p. 24). Blackbeard (s.d., p. 1-2), por sua vez, considera que a pri-

meira influência dos quadrinhos veio dos espetáculos humorísticos do *vaudeville*. Para esse autor:

Na época da aparição do primeiro suplemento cômico em cores da imprensa, no *World* de Nova York, em 24 de dezembro de 1893, ninguém havia contado uma narração ilustrada servindo-se de balões de diálogo explicativos e, menos ainda, pensado em relacionar esta fórmula com a ideia de personagens recorrentes através de sua publicação continuada: se alguém houvesse feito, teria criado a primeira série de quadrinhos.

Em 1895, o jornal nova-iorquino *The New York World*, recém-adquirido pelo empresário William Randolph Hearst, lançou um suplemento dominical ilustrado principalmente com painéis coloridos. Intitulados *Hogan's Alley*, esses desenhos eram feitos por Richard Felton Outcault (que deixou o *World* junto com outros profissionais) e tinham como destaque um garoto chinês, apelidado pelo público The Yellow Kid, em cuja camisola amarela eram inseridos os textos de sua fala (Figura 1). As confusões do personagem ambientavam-se nos cortiços da cidade, que cresciam com a chegada de imigrantes de várias partes do mundo.

O suplemento de quadrinhos encartado na edição dominical logo seria um formato adotado por outros jornais dos Estados Unidos, no início do século XX, consolidando um espaço novo até então para as histórias em quadrinhos, como o *The Chicago Sunday Tribune* (abaixo). Os cartunistas contratados pelos órgãos de imprensa começaram a criar personagens e novos estilos gráficos, assim como formas narrativas inovadoras – fazendo experiências

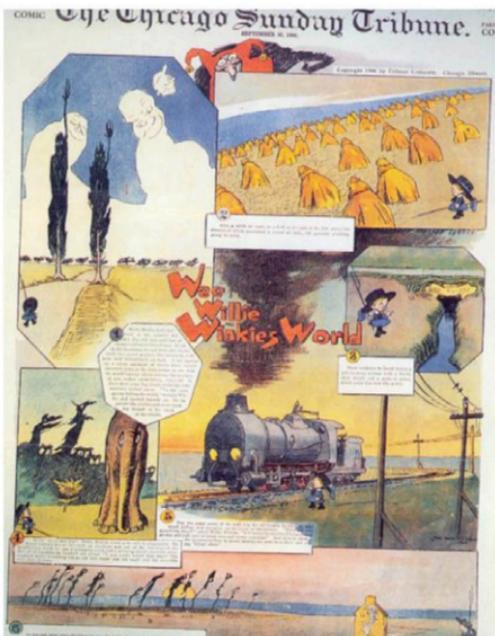
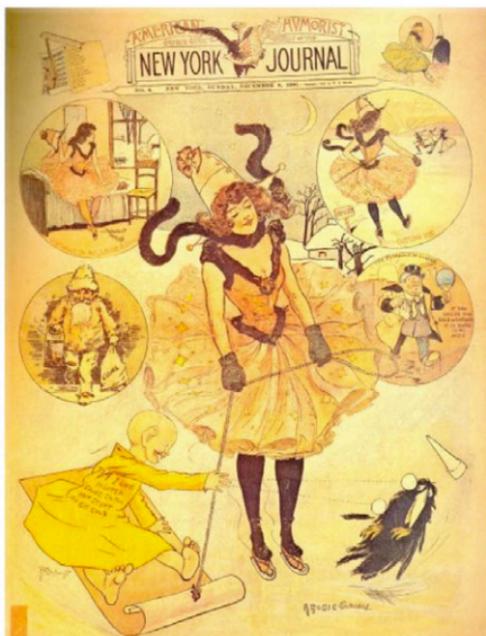


Fig. 1. Suplementos dominicais do *New York Journal* (1896) e do *Chicago Tribune* (1906). Fonte: Acervo dos autores

com o uso da cor e com a organização das vinhetas. Cada página dos suplementos podia abrigar uma ou mais histórias diferentes, ocupando todo o espaço, metade dele ou até menos.

De acordo com Silva (2010, p. 191), “algumas páginas dominicais ilustradas publicadas nesta época apresentavam formatos semelhantes a pôsteres com um conteúdo que retratava faixas humildes da população”. Ainda para esse autor:

A veiculação de sequências de tiras e quadros no espaço da página mostra uma adequação progressiva a valores culturais e espaços editoriais, nos quais o marketing e a publicidade estavam presentes como influências, levando

a uma configuração de tiras de acordo com o formato e a coexistência ao lado de anúncios (SILVA, 2010, p. 191).

Sobre a relação entre as histórias em quadrinhos e a publicidade no início do século XX, Gordon (1998, p. 48-51) constata que Buster Brown, outra criação de Oultcaut, foi o primeiro personagem de tiras de quadrinhos a ter sua imagem usada para anunciar produtos, a exemplo dos sapatos produzidos pela Brown Shoes Company, a partir de 1902. Do ponto de vista gráfico, teve início naquele momento uma intensa relação formal entre os quadrinhos e as peças publicitárias impressas.

Apesar do sucesso junto aos leitores, as primeiras reações negativas ao formato dos suplementos dominicais nos Estados Unidos começaram já no final do século XIX, quando grupos religiosos e conservadores argumentavam ser o domingo um momento que deveria ser dedicado totalmente ao recolhimento e à reflexão espiritual, e não à leitura de jornais. Já no começo do século XX, as críticas se dirigiam ao conteúdo desses veículos impressos, especialmente às histórias em quadrinhos, voltadas para o humor e com estilo caricatural, características que desagradavam educadores, eruditos e moralistas.

O jornal *The New York Times*, por exemplo, publicou em 1909 uma notícia sobre o discurso proferido por Percival Chubb, da Ethical Culture School, no encontro promovido pela New York Public School Kindergarten Association¹. Na visão de Chubb, os quadrinhos publicados nos suplementos dominicais eram “o principal elemento de vulgarização da criança estadunidense”

1. Comic supplements a menace, he says. *The New York Times*, 10/06/1909.

e, conseqüentemente, deveriam ser banidos. Dois anos depois, esse crítico continuava sua cruzada, alertando a sociedade para os males das narrativas gráficas sequenciais, que ele considerava “ofensivas e perigosas” na sua influência sobre o comportamento das crianças².

Essa postura contrária aos quadrinhos, com o tempo, expandiu-se para as revistas de quadrinhos (*comic-books*), atingindo o auge na década de 1950, com a publicação do livro *Seduction of the innocent*, do psicanalista Fredric Wertham (1972), espalhando-se para a Europa e chegando também ao Brasil. No entanto, a partir da década de 1990, essa percepção mudou radicalmente. Faraone (2001), por exemplo, estuda os suplementos de quadrinhos infantis brasileiros a partir da perspectiva de temas ligados à cidadania presentes em seus conteúdos, que refletiriam as intenções de seus editores, ora com preocupação educativa, ora com objetivo de apenas entreter o leitor, como foi o caso de *A Gazetinha*.

A Gazeta e seu suplemento infantil

Segundo Martins e Luca (2006, p. 37), “o jornalismo que marcou a Primeira República foi vibrante e decisivo nos destinos do país, muito embora tenha sido nesse mesmo período que a compra da opinião da imprensa pelo governo tornou-se rotina”. Mas a profissionalização da imprensa foi um fenômeno notável naquela época. Contribuíram para isso as inovações tecnológicas (linotipo e rotogravura, telégrafo internacional, fotografia, tele-

2. Comic supplements publicly denounced. The New York Times, 07/04/1911.

fone etc.), a presença de jornalistas nas redações, substituindo aos poucos os literatos, os serviços das agências de notícias internacionais que chegavam ao Brasil, a instalação de agências de publicidade, a urbanização, o aumento de imigrantes vindos de várias partes do mundo e a diminuição do analfabetismo em função do projeto educacional republicano.

Nesse contexto, o número de títulos em circulação aumentou, principalmente no Rio de Janeiro e em São Paulo. Verifica-se, também, a ampliação das tiragens e das edições diárias (jornais matutinos, vespertinos e noturnos), além da possibilidade de impressão de vários “clichês” ao longo de um mesmo dia, conforme fatos relevantes iam acontecendo. Configura-se assim o quadro que Barbosa (2011, p. 19) denomina de “fábrica de notícias”. Se a imprensa do Império caracterizava-se pela opinião e pela precariedade e efemeridade dos veículos de imprensa, os jornais da República constituem-se de empresas que oferecem informações para os leitores, além de caricaturas, charges e histórias em quadrinhos.

Lançado em maio de 1906 por Adolfo Campos de Araújo, o diário paulistano *A Gazeta* tinha suas páginas ocupadas por muito texto e poucas imagens. Depois de ser vendido algumas vezes ao longo da década seguinte, foi adquirido pelo jornalista Cásper Líbero, que alterou a diagramação e a padronização gráfica do jornal. Em 1930, o jornal começou a participar do Movimento Constitucionalista e, em represália, sua sede foi invadida e depredada por partidários de Getúlio Vargas.

A indenização recebida do governo federal possibilitou a construção de um novo prédio e a importação de equipamentos de

impressão da Alemanha³. Com a eclosão da Revolução de 1932, quando as elites paulistas e mineiras, alijadas do poder, se insurgiram contra o governo federal, esse veículo impresso engajou-se nessa guerra civil. A morte do proprietário, em 1943, interrompeu a trajetória do jornal, que entrou em um período de estagnação e decadência. A Fundação Cásper Líbero, entretanto, continuou ativa, criando o curso de Jornalismo, seguida da TV Gazeta e de outras atividades nas áreas da comunicação e do jornalismo.



Fig. 2. Capa do primeiro número do suplemento *A Gazeta Edição Infantil*. Fonte: Acervo da ECA-USP

3. <http://fcl.com.br/fundacao/jornal-a-gazeta/> Site consultado em 24 de agosto de 2015.

Percebendo a necessidade de atender a diferentes segmentos do público, Cásper Líbero criou diversos cadernos, inclusive o de Esportes – que, em 1947, tornou-se *A Gazeta Esportiva* – e *A Gazeta Edição Infantil*, direcionada às crianças. No formato tabloide, o título tinha inicialmente 16 páginas em cores (Figura 2), vendido ao preço de 200 réis. Editado até 1950, esse suplemento trazia em suas páginas textos, divertimentos e histórias em quadrinhos produzidas nos Estados Unidos, na Europa e no Brasil, revelando artistas, personagens e histórias importantes no cenário mundial e nacional das narrativas gráficas sequenciais. Em seu primeiro número, apresentava tiras do Gato Félix (Felix The Cat), criado por Pat Sullivan (1887-1933), e do garoto Tampinha (Little Jimmy), de James Swinnerton (1875-1974), entre outras histórias em quadrinhos feitas na época por artistas estadunidenses.

Histórias em quadrinhos publicadas em *A Gazetinha*

As primeiras narrativas sequenciais impressas brasileiras surgiram nos jornais impressos, ao longo da segunda metade do século XIX, sendo o pioneiro o artista ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1843-1910). Como o leitor dessas publicações era o homem adulto – vivia-se na época em uma sociedade patriarcal –, os quadrinhos, embora tivessem cunho humorístico, tratavam de assuntos do cotidiano, da política, dos comportamentos coletivos, sendo publicados ao lado de textos que tratavam de assuntos políticos e econômicos. Não eram, portanto, voltados para o público infantil.

Mas, com as mudanças ocorridas no final do século XIX, a sociedade brasileira ganhava nova configuração. Como consequên-

cia, e para atender às necessidades da propaganda comercial que surgia na época, os meios de comunicação impressos passaram a ser direcionados a públicos segmentados. Assim, foi lançado em 5 de fevereiro de 1898 o *Jornal da Infância*, dirigido por José Lins de Almeida, tendo entre seus colaboradores o escritor Machado de Assis (1839-1908). Embora não contivesse quadrinhos, contava com ilustrações realizadas por Kalixto (Calisto Cordeiro, 1877-1957) e Artur Lucas (?-1929). Essa iniciativa, no entanto, foi efêmera, totalizando apenas 20 edições. Mais longa foi a trajetória da revista *O Tico-Tico*, que circulou de 1905 até a década de 1960, publicando em suas páginas quadrinhos de autores estrangeiros e brasileiros (VERGUEIRO; SANTOS, 2005).

Se a referência cultural, na moda e no comportamento, durante as décadas iniciais do século XX, vinha da Europa, a partir dos anos 1930, paulatinamente, a influência dos Estados Unidos passou a ser predominante na sociedade brasileira. Com o esgotamento da política “café-com-leite” da República Velha (amparada no modelo agrário-exportador e tendo à frente uma liderança conservadora das elites paulistas e mineiras, que perdeu seu poder a partir da crise econômica de 1929), o país vislumbrou na industrialização a principal alternativa de desenvolvimento. A vitória do grupo liderado por Getúlio Vargas (1882-1954) na Revolução de 1930 guiou a elite nacional, cada vez mais, para perto do capitalismo norte-americano. A força da indústria cultural americana (amparada no cinema de Hollywood, na música e nos quadrinhos) e as alianças forjadas durante a Segunda Guerra Mundial selaram essa aproximação dos dois países.

No âmbito da produção editorial de quadrinhos do Brasil, a influência norte-americana foi responsável pelas mudanças ocorridas nesse setor a partir do final da década de 1920. De acordo com Santos (2010, p. 23), a primeira publicação a seguir o padrão dos *comics* foi o semanário carioca *Correio Universal*, lançado em 1929, que em suas páginas trazia *comic-strips* de Os Sobrinhos do Capitão, Pinduca, de Carl Anderson (1865-1948), e Pafúncio e Marocas, de George McManus (1884-1954), entre outros personagens, além de material nacional.

Pode-se considerar a *Gazeta Infantil*, do jornal paulista *A Gazeta*, como o ponto inicial e o mais importante dos suplementos de quadrinhos no Brasil. Inicialmente uma seção do periódico, criada em 1928, tornou-se um suplemento semanal a partir de 12 de setembro do ano seguinte, com o título *A Gazeta Edição Infantil*, tendo passado, até 1950, por três fases. Na primeira, que durou até outubro de 1930, além de quadrinhos norte-americanos – a exemplo de Gato Félix (chamado inicialmente de Gato Estopim), Little Nemo (cujas histórias eram intituladas *O sonho de Carlinhos*), Little Jimmy, Thimble Theater, Polly, entre outros –, este suplemento também publicou material elaborado por artistas brasileiros: a partir da quinta edição, de 3 de outubro de 1929, aparecia Piolin (Figura 3), personagem baseado no famoso palhaço brasileiro, desenhado por Gomez Dias e Nino Borges.

Este último também foi autor de Bolinha e Bolonha (abaixo), personagens surgidos em março de 1930 – depois publicados nas páginas de *O Tico-Tico*, a partir de 1938 –, Jojoca e Rabicó, além do caipira Nhô Quim – elaborado para *A Gazetinha* em 1948 –, que não possuía nenhuma relação com a criação de Angelo Agos-

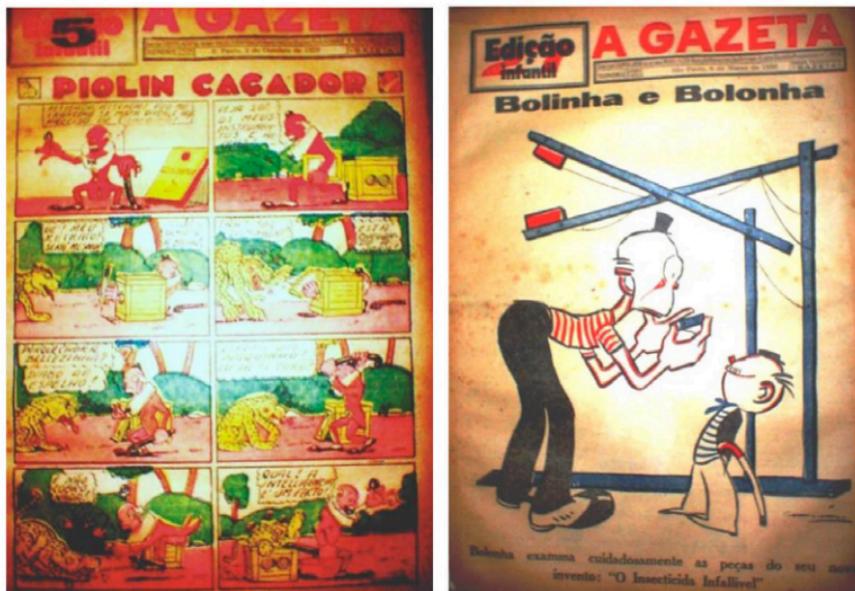


Fig. 3. Histórias em quadrinhos do palhaço Piolin e Bolinha e Bolonha
 Fonte: Acervo da ECA-USP

tini. Nhô Quim foi transformado no símbolo do time de futebol XV de Piracicaba, com desenho do criador do primeiro fanzine brasileiro, Edson Rontani (1933-1997).

É possível perceber a influência dos *comics* norte-americanos sobre a edição de quadrinhos no Brasil, e não só pelas tiras republicadas por aqui, mas, principalmente, nas mudanças introduzidas na linguagem das narrativas gráficas sequenciais: o quadrinho de humor com histórias curtas e autocontidas dá lugar aos enredos de aventura, serializados em vários capítulos. O modelo então vigente, derivado do quadrinho europeu, em que as legendas eram colocadas sob as vinhetas, foi substituído pelo americano, que emprega os balões de fala para os diálogos e os

recordatórios para textos narrativos e as passagens de tempo e espaço. A incorporação desses elementos nas páginas de *A Gazeta Edição Infantil* – que, em agosto de 1939 recebeu o subtítulo *Edição Juvenil d'A Gazeta* – passou pelo concurso realizado em maio de 1930, que apresentava uma tira de quadrinhos sem texto nos balões, os quais os leitores deveriam preencher para ganhar os prêmios oferecidos.

A Gazetinha voltou a circular de setembro de 1933 a março de 1940, contando, a partir de agosto de 1937, com três edições semanais. Essa fase caracteriza-se pela publicação de tiras protagonizadas por Betty Boop, Brick Bradford e pelo Fantasma (Figura 4), que apareceu em dezembro de 1936, apresentado como *Uma alma do outro mundo*. Entre outras *comic-strips* e *adventure-strips* estadunidenses, o suplemento paulista introduziu no país as do Superman (Figura 4), em 17 de dezembro de 1938.

Histórias completas produzidas para os *comic-books* logo ganharam as páginas nesse suplemento: uma semana depois de Superman, começaram a circular as histórias estreladas pelo mágico Zatará. Em abril de 1939, foi lançada a *Edição Majestosa da Gazetinha*, que dava destaque para esses dois personagens, além de *As aventuras de Marco Polo*. Superman foi o astro da história completa *Herói do Circo*, editada no quinto número da *Edição Majestosa*.

O cinema estadunidense também se fazia presente na seção *A Gazetinha em Hollywood*, que trazia notícias sobre as estrelas e as produções cinematográficas, e nos quadrinhos de Rin-Tin-Tin e com a atriz infantil Shirley Temple. Outros atores de filmes *hollywoodianos*, como Harold Lloyd (chamado de O Caixa d'Ócu-



Fig. 4. Quadrinhos estadunidenses de terror e aventura publicados na *Gazetinha*. Fonte: Acervo da ECA-USP

los) e o Gordo e o Magro, eram estrelas de narrativas gráficas sequenciais realizadas na Inglaterra e editadas no suplemento paulistano. As narrativas de terror se faziam presentes com *Histórias Macabras*, serializadas em uma página por edição e com o título em vermelho, como se fossem manchas de sangue (acima).

Além do material norte-americano, foram editados trabalhos realizados por quadrinhistas nacionais, como a adaptação para os quadrinhos dos personagens dos programas humorísticos radiofônicos transmitidos pela Rádio Cultura de São Paulo, concebidos pelo radialista Vital Fernandes da Silva (1903-1996), mais conhecido como Nhô Totico, nome do matuto que narrava as histórias dos habitantes da Vila do Arrelia: os alunos da escolinha da Dona Olinda (o japonês Soko, o ítalo-brasileiro Mingau, o português Manuel, os garotos Mingote, Minguinho, entre outros) e os meninos travessos Chiquinho, Chicote e Chicória, criados para a Rádio Record em 1936. Esses personagens obtinham grande audiência entre os ouvintes paulistas.

Nessa etapa do suplemento paulistano, merecem destaque os trabalhos realizados por Belmonte e Messias de Mello (...-1994). O primeiro artista, cujo nome verdadeiro era Benedito Bastos Barreto, nasceu em São Paulo em 1896 e faleceu na mesma cidade em 1947. Ele criou, no início dos anos 1920, para o jornal *Folha da Manhã* (atualmente, *Folha de S. Paulo*), os cartuns com o personagem Juca Pato (homem franzino que usava terno preto e óculos redondos e, vítima da incompetência dos governos, sempre fazia ou dizia algo que criticava a situação) e ilustrou os livros escritos por Monteiro Lobato (1882-1948). A partir de 1933, fez para *A Gazetinha* as histórias protagonizadas por Paulino e Albina (Figura 5) e por Tutu, Titi e Totó, além de assumir a produção e ilustração do passatempo *Carta Enigmática* por um longo período. Ao lado de quadrinhos e divertimentos, o periódico impresso apresentava temas patrióticos, como textos sobre datas cívicas e personalidades da história do país.



Fig. 5. Paulino e Albina, de Belmonte, e a adesão do jornal *A Gazeta* ao movimento constitucionalista de São Paulo em 1932. Fonte: Acervo da ECA-USP

Já Messias de Mello iniciou sua carreira no jornal *A Gazeta*, em 1932. Para *A Gazetinha*, desenhou histórias do personagem Tutu em 1933 e, no ano seguinte, criou o Pão-duro (Figura 6), um malandro que quase sempre se dava mal e que, ao contrário do nome, não era sovina, apenas criava maneiras insólitas e malfadadas para ganhar dinheiro, tendo como cúmplice o amigo Gibimba. Ao lado do escritor Armando Brussole, o artista realizou, de 1936 a 1939, diversas histórias em quadrinhos serializadas, como *Capitão Blood*, *Sherlock Holmes*, o *Homem Electrico* (Figura 6), *O Conde de Monte Cristo*, *Os Três Mosqueteiros* e *A conquista das esmeraldas*, na qual narrou a saga do bandeirante Fernão Dias. Também ilustrou *O Raio da Morte*, *Bascomb – o Terror de Ferney*, *À Roda da Lua* (baseado no livro de Júlio Verne), *O enigma do espectro de James Hull* e *Audaz, o Demolidor* (Figura 6), entre outros trabalhos feitos para esse suplemento.



Fig. 6. Histórias em quadrinhos de aventura e de humor ilustradas por Messias de Mello. Fonte: Acervos da ECA-USP e dos autores

Como ilustrador, criou para o jornal *A Gazeta Esportiva* diversos personagens-símbolo dos times de futebol, como o *Santo* do São Paulo F.C., o *Periquito* do Palmeiras, a *Macaca* (Ponte Preta), o *Menino Travesso* (Juventus), o *Mosqueteiro* (Corinthians) etc. Em *O Homem Electro* e *Audaz*, o *Demolidor* há uma nítida semelhança com os quadrinhos de aventuras estadunidenses serializados em páginas dominicais, como Buck Rogers, Flash Gordon e Dick Tracy.

Outra narrativa gráfica sequencial de grande relevância na história dos quadrinhos brasileiros foi *A Garra Cinzenta* (Figura 7), elaborada por Francisco Armond (roteiro) e Renato de Azevedo Silva (arte), lançada pela *Gazetinha* em julho de 1937. Uma mistura de policial, terror e ficção científica, o enredo era prota-

gonizado pelo gênio criminoso Garra Cinzenta, vilão vestido com roupa e chapéu pretos e com uma máscara de caveira, que desafiava a polícia com seus delitos. Essa história, desenhada com estilo realista (como o dos principais artistas que realizaram as *adventure-strips*, a exemplo de Alex Raymond e Harold Foster),



Fig. 7. *A Garra Cinzenta*: série em quadrinhos influenciada pelos *comics* estadunidenses

Fonte: Acervo da ECA-USP

chegou a ser publicada no México e na França e foi reeditada na década de 1970, no sexto número do *Almanaque do Gibi* 2ª série (*Nostalgia*), de maio de 1977.

É possível notar nessas histórias de aventura e suspense serializadas elementos da modernidade e da urbanidade nos objetos e cenários, a exemplo de automóveis, telefones e edifícios, em conformidade com os filmes e seriados cinematográficos produzidos em Hollywood e os *comics* estadunidenses distribuídos pelos syndicates para publicações de vários países, inclusive no Brasil (até mesmo os nomes dos personagens eram anglófilos).

A terceira fase estendeu-se de março de 1948 a junho de 1950, sob a direção de Jerônimo Monteiro. Escritor e editor de publicações de quadrinhos, responsável pela revista *Pato Donald*, lançada pela Editora Abril em julho de 1950, Monteiro foi também roteirista – sendo de sua autoria as histórias protagonizadas pelo detetive Dick Peter, publicadas no jornal paulista *Diário da Noite*, a partir de 1947, desenhadas por Abílio Correa, Messias de Mello e Jayme Cortez (1926-1987). Nesta fase, o suplemento recebeu o título de *A Gazeta Juvenil*, chegando a ter, a partir de

Fig. 8. Capa de *A Gazeta Juvenil* publicada em 1949, com o subtítulo “O jornal da juventude brasileira”

Fonte: Acervo dos autores



agosto de 1949, periodicidade quinzenal e 40 páginas por edição (Figura 8), apresentando quadrinhos feitos na Itália, ao lado da produção nacional em menor escala. No ano seguinte, entretanto, sua publicação foi descontinuada.

A *Gazetinha* voltou a circular mais algumas vezes, mas de forma esporádica. De acordo com Faraone (2001, p. 30), o suplemento voltou a ser publicado em formato tabloide de outubro de 1991 a outubro de 1993 (Figura 9). Transformou-se, três anos depois, em página dupla do jornal *A Gazeta Esportiva*. Em junho de 1997, o suplemento retornou como tabloide encartado no jornal, até março de 2000, quando passou a ser editado como uma página da edição dominical no tamanho standard. Para essa pesquisadora

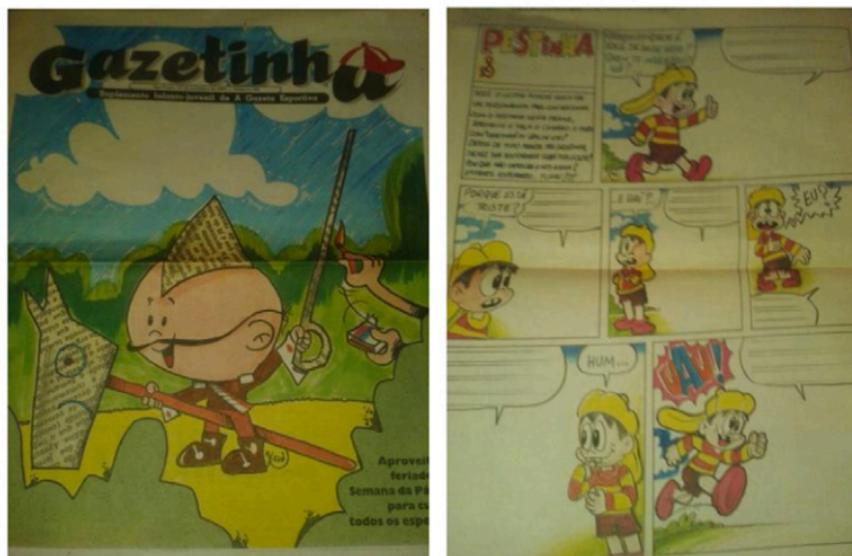


Fig. 9. Capa da edição de A Gazetinha publicada em setembro de 1993 e página com a história em quadrinhos do garoto Pestinha, com espaços para o leitor acrescentar desenhos e textos próprios. Fonte: Acervo dos autores

(2001, p. 30-31), é uma forte característica o renascer do jornal infantil, pois este veículo impresso depende da direção do jornal, responsável por fazer circular ou não um suplemento infantil.

Considerações finais

A análise efetuada permite compreender a trajetória do suplemento infantil de quadrinhos *A Gazetinha* (como ficou conhecida pelo público) em seu contexto histórico. Fruto da crescente influência dos produtos culturais massivos de origem estadunidense, esse periódico impresso também correspondeu à inovação que ocorreu na imprensa brasileira nas primeiras décadas do século XX, especialmente no que se refere à segmentação do mercado editorial e ao desenvolvimento das técnicas de impressão.

Ao lado do *Suplemento Juvenil* (criado em 1933 pelo editor Adolfo Aizen) e de *O Globo Juvenil* (surgido em 1937, tendo como idealizador o jornalista e empresário Roberto Marinho), *A Gazetinha* foi um dos títulos pioneiros neste formato, sendo responsável pela disseminação de histórias em quadrinhos, nacionais e estrangeiras, no Brasil nas décadas de 1930 e 1940, formando uma geração de leitores da Nona Arte.

Em relação ao conteúdo da publicação, pode-se evidenciar, principalmente na sua segunda fase, a importância que teve no lançamento de histórias protagonizadas pelos principais personagens dos *comics* estadunidenses (sendo exemplos Fantasma e Superman). Também é importante ressaltar que esse suplemento ajudou a difundir para o público brasileiro a linguagem mais moderna dos quadrinhos, como o uso de balões de fala e re-

cordatórios, assim como de narrativas de aventuras serializadas em capítulos. Além disso, é relevante a sua contribuição para a produção e difusão do quadrinho nacional, especialmente os realizados por Belmonte e Messias de Mello, artistas que merecem maior reconhecimento por seu trabalho. Por todos esses aspectos, *A Gazetinha* tem direito a ser considerada como um veículo impresso de acentuada magnitude para a história e o desenvolvimento dos quadrinhos no país.

Referências

BARBOSA, Marialva Carlos. Cenários de transformação: a imprensa brasileira na primeira metade do século 20. In: LOSNAK, Célio José; VICENTE, Maximiliano Martin. *Imprensa e sociedade brasileira*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 17-30.

BLACKBEARD, Bill. Niños, Capitanes y sombreros de hojalata – un planteamiento de aquellos días burlescos de los comics. In: *Historia de los comics*. Vol. 1. Barcelona: Toutain Editor, s.d., p. 1-8.

FARAONE, Nadja Antonia Alves. *Temas de cidadania em jornais infantis: um estudo dos Suplementos A Gazetinha, Diário Criança, Estadinho e Folhinha*. São Paulo: ECA-USP, 2001 [dissertação de mestrado].

GORDON, Ian. *Comic strips and consumer culture, 1890-1945*. Washington/Londres: Smithsonian Institution Press, 1998.

MARTINS, Ana Luiza; LUCA, Tania Regina de. *Imprensa e cidade*. São Paulo: Editora da UNESP, 2006.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A produção editorial de quadrinhos no Brasil: do surgimento ao *Gibi*. In: SANTOS, Roberto Elísio dos et al. *Gibi – a revista sinônimo de quadrinhos*. São Paulo: Via Lettera, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). *O Tico-Tico 100 anos: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil*. Vinhedo: Opera Graphica, 2005.

WERTHAM, Fredric. *Seduction of the innocent*. Port Washington, N. Y.; London: Kennikat Press, 1972.

O caso QI – Quadrinhos independentes: um fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural

The QI - Quadrinhos Independentes case: a fanzine as alternative press of cultural rescue

Gazy Andraus

Resumo: O universo dos fanzines e/ou revistas independentes sempre foi diversificado. Devido à falta de uma estrutura de editoração de histórias em quadrinhos (HQ), o fanzinato tornou-se, no Brasil, seu principal veículo. Assim, trabalhos autorais nacionais até hoje têm sido publicados nas revistas alternativas ou fanzines, o mesmo se dando com as publicações especializadas e de divulgação. Graças aos fanzines pode-se resgatar uma memória do material impresso, principalmente de HQ, já que poucas revistas especializadas têm garantido isso. Como estudo de caso, este artigo apresentará o fanzine bimensal QI – Quadrinhos Independentes, o qual ajuda a manter a memória das edições independentes e alternativas no Brasil, bem como resgata textos específicos sobre a importância das HQs como objeto de arte e comunicação.

Palavras-chave: Memória; Fanzine; HQ.

Abstract: The universe of fanzines and/or independent magazines has always been diverse. Due to the lack of a comic book publishing struc-

Gazy Andraus é Doutor em Ciências da Informação e Cultura pela ECA-Universidade de São Paulo, SP.

ture (HQ), fandom became, in Brazil, its main vehicle. Thus, authoral national artworks until nowadays have been published in the alternative magazines or fanzines, like as the specialized and dissemination publications. Thanks to the fanzines it can retrieve a memory of the printed material, especially of comics, since a few specialized magazines have guaranteed this. As a case study, this article will present the bimonthly fanzine *QI - Quadrinhos Independentes*, which helps to maintain the memory of independent and alternative editions in Brazil, as well as rescues specific texts about the importance of comics as objects of art and communication.

Keywords: Memory; Fanzine; Comics.

A história evolutiva da impressão de histórias em quadrinhos (HQ) caminha junto a dos jornais e seus tabloides encartados. Adolfo Aizen, que viria a ser um dos mais respeitados editores de histórias em quadrinhos do Brasil, tendo fundando em meados da década de 1940 a EBAL – Editora Brasil-América Limitada, percebeu, em uma viagem aos Estados Unidos na década anterior, que os suplementos ilustrados encartados em dias específicos contribuíam para a maior venda dos jornais, pois muitos os compravam devido a estes anexos, tendo notado que os infanto-juvenis que continham passatempos e HQ eram os que mais faziam sucesso (GONÇALO Jr., 2004, p. 25). Assim, apesar de inicialmente ter trabalhado com Roberto Marinho, Aizen fez um caminho com sua editora bastante importante à publicação e editoração quadrinhística nacional.

Porém, salvo seus esforços e a de alguns outros editores, como o mesmo Roberto Marinho, e graças à censura aos quadrinhos que grassou nos Estados Unidos a partir do final de 1940 devido

à teoria do psiquiatra Fredric Wertham, com seu livro lançado em 1954 *Seduction of the Innocent*, de que as HQs seriam as razões da delinquência juvenil, espalhando-se rapidamente mundo afora, aliada a outros problemas, que iam desde ordem socio-cultural (como as disseminadas por Wertham e seu discipulado, incluindo-se pais e educadores), bem como uma política nacional sempre instável, a editoração de histórias em quadrinhos de autoria nacional no Brasil foi se tornando igualmente aperiódica e problemática. Uma grave razão desta questão foi a publicação frequente de material estrangeiro, como aconteceu com a tiras de jornal e os super-heróis norte americanos das duas potências editoriais, Marvel e DC.

Some-se a estas a questão autoral e a editoração com custos baixos advindos destas republicações de material estrangeiro, e tem-se um quadro cada vez menos propício a um bom andamento da editoração de material produzido por autores brasileiros, apesar de alguns esforços, como por exemplo, as quadrinizações literárias de romances e fatos históricos incentivados pelo então editor da EBAL e outras tentativas como a Revista *Crás* da editora Abril, e a atuante firma de Maurício de Sousa, além de projetos malogrados de distribuição de tiras por jornais brasileiros, em escala similar a que os *Syndicates* norte-americano faziam.

Todos estes itens formaram até hoje um quadro difícil de reverter, e que culminou num problema para uma emancipação e manutenção quadrinhística nacional, impedindo uma formatação de massa crítica autoral e o reconhecimento dessa arte como fator exponencial e cultural ímpar e necessário ontologicamente: a visão é um dos sentidos mais utilizados do ser humano, e a

narração imagética um de seus mais importantes mantenedores culturais, pois faz dialogar o hemisfério direito e esquerdo do cérebro, ampliando a inteligência humana no quesito da criatividade e vivência social e até cósmica.

Em consequência a esta deficiência na editoração quadrinhística brasileira oficial, a produção alternativa se impôs como forma de manifestação crucial e preponderante, no fanzinato.

O fanzine é uma forma de editoração alternativa, não vinculada aos aspectos ditos oficiais pela sociedade, em que se pese um sistema de ordem geralmente afeito a trocas e permutas mediante valores monetários, como o é no sistema capitalista excludente. Na verdade, independente do sistema vigente, as questões entre o poder e a manifestação ideária costumam estar antagonizadas, pois o ser humano possuindo um cérebro triádico, segundo De Gregori (1999), acaba estigmatizando uma organização baseada em uma mentalidade governada pelo cérebro central (senso comum, cérebro reptiliano), que predispõe, em primeira instância, um sistema baseado quase que exclusivamente na práxis e na sobrevivência. Auxiliado por um desenvolvimento do lado esquerdo cerebral, racional, este sistema tornou a vida pensada e atuada por base em particularizações e lógicas cartesianas, em que se excluiu ou se manteve em última instância o funcionamento intuitivo e criativo do hemisfério direito (que foi impulsionado na antiguidade e as mitologias diversas), impedindo uma comunhão triádica cerebral, privilegiando-se algumas instâncias em detrimento a outras.

O fanzine, neologismo criado a partir de duas palavras inglesas, *fanatic*+*magazine* (revista de fã), representa, assim, uma

manifestação materializada a partir de uma premência mental que parte do hemisfério direito, que busca uma interação triádica necessária a um melhor funcionamento cerebral e mental, por consequência (Fig.1).

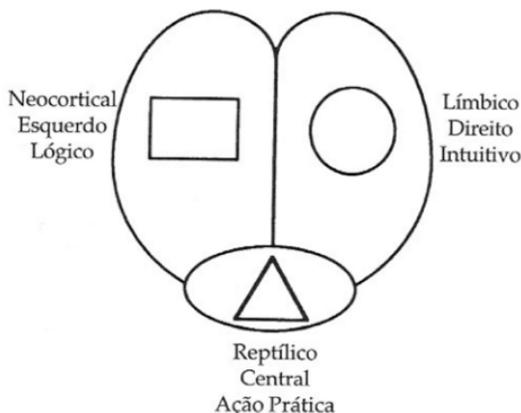


Fig. 1: **Cérebro** triádico. Fonte: DE GREGORI, 1999: 24)

Esta premência se traduz e se materializa em várias outras modalidades e formas, seja em artes em geral e também nas modalidades psíquicas de ordem ainda pouco estudadas pela ciência oficial, como as manifestações parapsicológicas, muito pesquisadas pela ex-União Soviética, e atualmente em pleno avanço pela abertura dada através da ciência quântica e dos recentes estudos da atuação cerebral por tomografias computadorizadas.

Porém, o fanzine se torna preponderante, pois oferece uma substituição e manifestação como forma de suprir a lacuna não incentivada pelos sistemas sociais vigentes, que pregam a “ofi-

cialidade” cartesiana que só obedece aos ditames ditatoriais, inseridas em qualquer sistema, seja capitalista, socialista ou comunista, pois estas três situações, embora difiram em atuação, se prendem a uma hierarquia governamental, e esta, como se viu, obedece sempre a uma lógica central em que busca uma organização forçosa e forçada no sistema social, excluindo a arte que se atrelaria supostamente ao subjetivismo (antes na física clássica, tido erroneamente como empecilho ao avanço e pesquisas científicas, pois que pelas noções paradoxais da física quântica, a objetividade inexistente conforme se pensava, já que a atuação do observador e sua subjetividade presente é que torna possível a probabilidade da escolha e da existência).

O fanzine, assim, tem um *status* até de objeto paratópico:

Numa sociedade como a em que vivemos, marcada por contradições de diversas ordens, é natural que sejam criados, por parte daqueles que se vêem excluídos, meios de fazer circular sua voz, ocultada pelas normas sociais vigentes, ainda que em esferas restritas. Nesse jogo de forças, surgem formas de expressão marginais, que (sobre)vivem e se nutrem da difícil negociação entre o (re)conhecimento de um fazer e a negação ou indiferença desse mesmo fazer pela sociedade. (ZAVAM, 2004)

A “paratopia” seria um lugar não definido, não estabilizado, no âmbito da sociedade:

A noção de paratopia foi introduzida por Maingueneau (...) para tratar da questão problemática que é a pertinência de um escritor ao campo literário e à sociedade. Se,

por um lado, o campo literário inscreve-se na sociedade, por outro, é a própria enunciação literária que abala a estabilidade da representação convencional daquilo que se entende por lugar, onde fora e dentro encontram-se delimitados. (ZAVAM, 2004)

Os ditos “fanzineiros” não são pessoas que se julgam párias e se excluem do mercado e do sistema social, mas sim, autores senicientes que precisam manifestar sua pulsão de vida, resultante de uma mente triádica que opera através de um cérebro racional, mas também pragmático, e igualmente criativo.

Se os sistemas vigentes não facilitam o intercâmbio, é natural (pois biológico) que ele se dê por vias não oficiais, no caso, através dos “paratópicos” fanzines.

No Brasil, como se salientou, a editoração de quadrinhos de autoria nacional tem sido prejudicada oficialmente, mas escoada em grande monta pelas edições de revistas alternativas e fanzines. Magalhães (1993) distingue as revistas alternativas ou independentes, como as que expõem em suas páginas formas artísticas, sejam ilustrações, desenhos, poesias e/ou histórias em quadrinhos, e fanzines como revistas que publicam matérias e artigos teóricos acerca de assuntos variados, quer música, ficção-científica, cinema, anarquia e história em quadrinhos etc.

O fanzine foi criado entre a década de 1930 e 1940 nos Estados Unidos, como forma de debate a até então tida como subliteratura ficção científica, e no Brasil a partir da década de 1960, como boletins de informação acerca do universo das publicações e personagens de histórias em quadrinhos.

De lá para cá, o fanzinato abarcou tanto o conceito de fanzine como o de revistas independentes, e se espalhou pelo mundo e tornando-se, em muitos países como na França e Japão, não só meio de escoar ideias e expressões artísticas de autores ou amadores, como também laboratórios de desenvolvimento de ideias e até “portfólios” que permitem a editoras descobrirem novos talentos.

No Brasil, devido à falta de uma consistente editoria de histórias em quadrinhos, o fanzine, principalmente às décadas de 1980 e 1990, publicando HQs de autores em desenvolvimento sem espaços de publicação oficiais à época, se tornou um meio gigantesco, produtivo e criativo que grassa por todo um submundo cultural, pouco conhecido pela mídia oficial, mas enormemente afamado pela cultura dita *underground*, inclusa atualmente na internet¹.

As revistas e álbuns de histórias em quadrinhos lançadas no Brasil, em geral são de origem norte-americana, japonesa e até europeia: super-heróis, personagens da Disney, mangás, Asterix etc. e apesar de nas décadas passadas haver pouca publicação oficial de autores nacionais, atualmente essa área tem expandido, e vemos fanzineiros das antigas produzindo oficialmente, como Laudo, os irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon, Edgar Franco, dentre outros tantos, já que a internet tem possibilitado uma maior penetração e mais divulgação, sendo criadas pequenas e médias editoras.

No entanto, as revistas especializadas sobre HQ sempre foram poucas, como a extinta *Wizard-Brasil*, ou a atual *Mundo dos Super-Heróis*, em que ambas fizeram e fazem as vezes desse nicho inconsistente, incluindo algumas matérias acerca de lan-

1. E mais recentemente penetrando melhor na área da Educação.

çamentos nacionais e até abordando fanzines. Porém, sua maior gama de informações ainda é oriunda de material norte-americano ou oficialmente lançado.

Neste ponto, o fanzinato em geral, e especialmente o brasileiro é muito mais ativo e significativo, resgatando uma memória crítica de material nacional lançado oficialmente ou não, e inserindo na memória cultural nacional nomes de autores de quadrinhos que, se fosse diferente a editoração nacional, já seriam “oficialmente” melhor reconhecidos.

Desta forma, a importância do fanzinato é irrefutável, e o melhor exemplo para corroborar tal hipótese é o fanzine *QI* (Quadrinhos independentes), de publicação bimensal e editado por Edgard Guimarães.

O caso *QI*

O próprio Edgard Guimarães² (1997) rememora que a criação de seu *QI* (alertando que inicialmente se chamava *IQI* - Informativo de Quadrinhos independentes, como se vê na Fig. 2) tomou forma a partir de 1992, com base em discussões de outros fanzines, como o *Nhô Quim* de Hen-

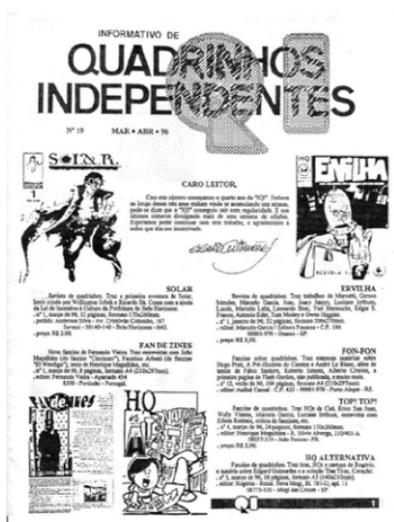


Fig. 2

2. Que além de quadrinhista e editor alternativo é graduado em Ciências Econômicas, Pedagogia, Engenharia Eletrônica e Mestre em Engenharia Eletrônica e Computação pelo ITA – Instituto Tecnológico de Aeronáutica, onde leciona.

rique Magalhães, *Opinião* de Paulo Ricardo Abade Montenegro e outros que buscavam uma melhor organização, divulgação e distribuição de seus fanzines.

Guimarães resolveu então, adquirir uma máquina fotocopidora e passou a co-editar os fanzines de outros autores, pelo preço habitual da fotocópia. Assim, cada autor e fanzineiro poderia lhe enviar uma cópia de sua criação, e Edgard passaria a tirar o número de cópias conforme a demanda solicitada através de cartas de leitores que viam a divulgação destes fanzines no seu *IQI*. Para facilitar o trabalho, ele estipulou inicialmente cada fanzine no formato até meio ofício, que poderia em uma folha A-4 de sulfite abarcar o mínimo de 4 páginas de produção artística fanzineira. Assim, os autores poderiam produzir suas edições tendo em vista números de páginas múltiplos de 4, e serem divulgados pelo *IQI* de Edgard Guimarães, num procedimento quase cooperativo, em que, se os autores não obteriam lucro algum (não há essa finalidade no fanzinato), mas também não gastariam dinheiro com cópias e envios, pois isto se resumiria à tarefa de Guimarães, que cobraria o suficiente para cada exemplar pedido, incluindo as cópias e os selos, sem que tivesse prejuízo.

Porém, Guimarães enfatiza que o objetivo principal do *IQI* foi o de descobrir mais leitores interessados em fanzines. Mas a cada edição, embora 50 novos leitores surgissem, outros 50 deixavam de escrever (Guimarães, 1997).

Tempos depois, a partir do n. 41 (novembro/dezembro de 1999), Guimarães modificou o título de seu *IQI* para *QI* (Fig. 3) e parou de coeditar os quadrinhos se atendo apenas a divulgar as capas e as descrições sintetizadas de cada fanzine recebido, ca-



Fig. 3

bendo aos leitores cadastrados a compra direta com os próprios autores dos fanzines anunciados.

O *QI* sempre foi impresso em *off-set*, desde o número 0 de janeiro de 1993, que seria mais barato para a tiragem de 500 exemplares do que a fotocópia. Worney Almeida de Souza (WAZ), auxiliava levando a edição a uma gráfica em São Paulo, que posteriormente era trazida por Guimarães para que ele redistribuísse pelo correio aos contatos e colaboradores³. Recentemente o *QI* passou a ter cada capa com uma cor diferente (Fig.4).

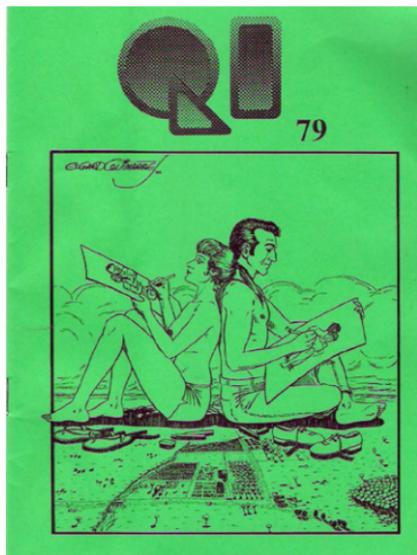


Fig. 4

3. Informação obtida por e-mail através de entrevista com Edgard Guimarães, em abril de 2006.

O QI também rendeu premiações⁴ a seu editor: *diversas vezes, a partir de 1995 o Troféu Angelo Agostini na categoria Melhor Fanzine, mas o mais interessante é que desde 1993, ano em que foi lançado, graças ao QI eu ganhei várias vezes o Prêmio Jayme Cortez, destinado a quem incentiva a HQ brasileira*⁵.

Na atualidade, além da divulgação de fanzines gerais nacionais e importados, o QI traz uma coluna chamada “Mantendo Contato”, escrita por Worney Almeida de Souza (WAZ), que faz as vezes de atualizar e comentar alguns lançamentos oficiais (ou alternativos) do universo quadrinhístico brasileiro. Além disso, existe um fórum de cartas dos leitores e autores que faz um debate crítico acerca da publicação quadrinhística nacional. Edgard também publica publicidade paga por autores e editores independentes, e histórias em quadrinhos de sua própria autoria (e algumas vezes de outros autores), sem mencionar a quarta capa, em que vem publicando assiduamente uma página em forma de quadrinhos chamada “Entendendo a linguagem das HQs” (Fig. 5), em que estuda minuciosamente a linguagem da nona arte.

4. As premiações do QI são as seguintes: Prêmio Troféu Jayme Cortez de incentivo aos quadrinhos brasileiros para 1993, 1994, 1995, 1996, 1999, 2000 e 2006; troféu Angelo Agostini como melhor fanzine informativo de quadrinhos independentes em 1995, 1996, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005 e medalha Angelo Agostini como melhor editor para Edgard Guimarães em 2002 (Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_ganhadores_do_Pr%C3%AAmio_Angelo_Agostini#cite_note-Reference1985-2001-1)

5. Informação obtida por e-mail através de entrevista com Edgard Guimarães, em abril de 2006.

ENTENDENDO A LINGUAGEM DAS HQs EDGARD

UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS CONSEGUE REPRESENTAR BEM, AINDA QUE COM LIMITAÇÕES, ALGUNS ASPECTOS DA REALIDADE, COMO O ESPAÇO, A PASSAGEM DO TEMPO, OS SOMS...

E NÃO PRESTA PARA OUTROS, COMO OS ODORES, SABORES, ETC...



EM RELAÇÃO À REPRESENTAÇÃO DE UMA IMAGEM ATRAVÉS DO DESENHO OU DA PINTURA, COMO A REALIDADE VISUAL TEM MUITO DETALHE, TEM QUE SE FAZER MUITAS SIMPLIFICAÇÕES.

NINGUÉM DESENHA TODOS OS FIOS DE CABELO DE UMA PESSOA...



NUM DESENHO EM PRETO E BRANCO, POR EXEMPLO, ELIMINA-SE TODA A COR, E USA-SE TRILHO PRETO PARA DELIMITAR OS CONTORNOS DE TODAS AS COISAS.

NA PINTURA, A TÉCNICA PARA TORNAR OS CONTORNOS MAIS REALISTAS SÓ SURTIU NO RENASCIMENTO...



CADA ARTISTA BUSCA UMA MANEIRA DE SIMPLIFICAR O DESENHO PARA CONSEGUIR UMA BOA REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE E ISSO DEFINE SEU ESTILO!

POR EXEMPLO, PARA DAR NOÇÃO DE VOLUME, PODE SE USAR HACHURA, RETÍCULA, PONTILHADO, AGUADA, ETC...



MAS NEM SEMPRE SE BUSCA UMA REPRESENTAÇÃO COM FIDELIDADE. A INTENÇÃO PODE SER REPRESENTAR A REALIDADE DE FORMA ALTERADA.

ESTA DISTORÇÃO DA REALIDADE É CHAMADA CARICATURA!



ASSIM, UMA IMAGEM PODE SER FEITA DE FORMA REALISTA OU DE FORMA CARICATURAL, COMO NESTA HQ.

EI, CARICATURA O ESCAMBAU! EU SOU DESENHADO EXATAMENTE DO JEITO QUE EU SOU!...



Fig. 5

A forma de divulgação de fanzines no *QI* está separada e subdividida em colunas assim distribuídas:

- Edições independentes, que traz as capas, resumo do conteúdo, editor e participantes, bem como endereço para adquirir o volume (Fig. 6);

- Quadrinhos clássicos; quadrinhos atuais e

- Lista de vendas de gibis; Ficção científica e horror; Internacionais; Outros assuntos; Salões de humor; Música; Literatura e poesia; Recados e Quadrinhos Institucionais⁶.



Fig. 6

Para se ter uma ideia da importância do resgate histórico que o *QI* tem como contribuição definitiva e que supre a lacuna da parca divulgação de HQ no Brasil, além de divulgar autores tanto profissionais como amadores do universo dos quadrinhos brasileiros quase raramente noticiados na cultura tradicional impressa, basta se verificar o texto “A Nova Literatura” articulado pela escritora Rachel de Queiroz (QUEIROZ apud GUIMARÃES, 2006, p. 19) e publicado originalmente na revista *O Cruzeiro* em 27 de julho de 1957. Este texto republicado na página 19 do *QI* 78 de janeiro/fevereiro de 2006, expõe a escritora defendendo os quadrinhos como uma arte nova e pouco percebida em seu potencial literário imagético. Na verdade, seu texto crítico é profundo

6. Estas colunas não estão necessariamente em todas as edições, pois dependem de seus materiais terem ou não sido enviados ao *QI*.

e surpreende pela atenção com que ela se ateuve aos quadrinhos, tendo em vista a época em que foi escrito, já que inserido em um momento plenamente carregado de preconceitos educacionais.

Como se verifica, o fanzine é um importante objeto que resgata e mantém a cultura, mesmo que não oficialmente (mas paratopicamente), através da manutenção e divulgação de autores profissionais e/ou amadores, artigos importantes e debates culturais, auxiliando no escoamento de uma produção alternativa que, se dependesse de uma licença oficial jamais seria publicado ou editado em vias impressas. Além disso, o QI cumpre uma função de resgate da memória destes autores brasileiros em que não são reconhecidos (e outros que faleceram e continuam sem serem reconhecidos, como Ruy Perotti, já que criações suas aparecem vez ou outro em fanzines e/ou seção de cartas que são divulgadas no QI), e também enfileira a produção vasta e variada nacional de HQ, bem como de edições de fanzines (incluindo estrangeiros), também

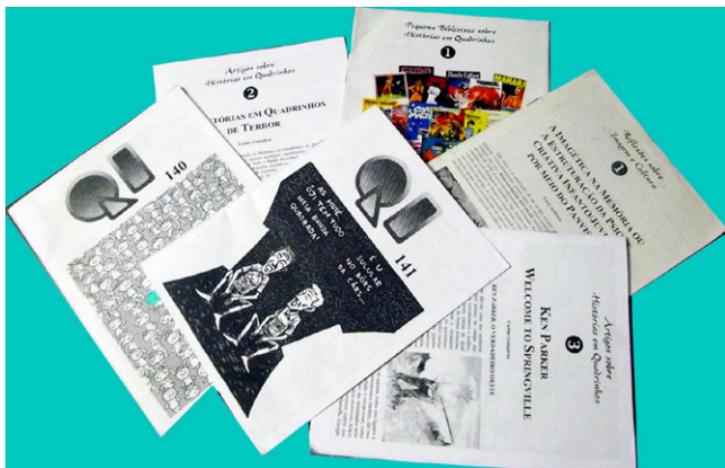


Fig. 7

funcionando como revista de resenha crítica especializada, surtindo igualmente tal lacuna através da divulgação de algumas edições oficiais. Na atualidade, o *QI* é vendido sob a assinatura anual num valor atual de R\$25,00 as 6 edições, mas que traz junto, em geral, um texto encartado ampliando assim sua função de informação (fig. 7).

Apesar de o *QI* ser obtido via assinatura, Edgard Guimarães, associando-se a Henrique Magalhães, passaram a manter em pdf os números atuais e os que são lançados impressos (a partir do n. 136, por ora), e que podem ser baixados via *site* Marca de Fantasia⁷, mantendo acessível e acesa a chama da informação do fanzinato e da área quadrinhística e apreciação artístico-crítica que se encontra nesse fanzine (a versão em pdf do *QI* não expõe os artigos que costumam vir encartados, mas contém cores na maioria das páginas e principalmente nas capas da seção “Edições Independentes”).

Dessa forma, indo de encontro às instituições formatadas governamentais mancomunadas com um sistema capitalista excludente, os fanzines como objetos manufaturados e semi-industriais (por se utilizarem de máquinas como fotocopiadoras e *off-set*) ajudam no processamento mental de seus autores que, ao elaborarem tais revistas, ampliam suas criatividade e conceitos, devido à construção mental de uma ponte entre o hemisfério esquerdo (racional) e o direito (intuitivo), já que não dependem de uma oficialização para suas publicações serem escoadas.

7. Neste link: <http://marcadefantasia.com/camaradas/qi/quadrinhos-independentes.html>

Tais autores independentes inserem assim os fanzines, de uma forma ou de outra na sociedade, dialogando com ela, num sistema de hegemonia cerebral central pragmático que não prevê a arte e a exposição subjetiva como fator de equilíbrio à vida humana (e, portanto, afetando o meio-ambiente e a ecologia), devido a um encaminhar com base racionalista cartesiano, já ultrapassado conforme verificou-se pela moderna física quântica, cujo embasamento teórico admite a probabilidade e a subjetividade como fatores integrantes sistêmicos de um universo coeso e que pode ser manifestado cosmicamente por um funcionamento triádico da mente neuroplástica⁸.

O *QI* através da consciência de seu editor, atravessando quase três décadas, cumpre ainda tal papel.

8.A neurociência reconhece atualmente que, independente da idade do ser humano, o cérebro continua expandindo-se em ligações e conexões neuronais e sinápticas desde que exercitado com frequência (ANDRAUS, 2006).

Referências

ANDRAUS, Gazy. *As Histórias em Quadrinhos como Informação imágica*. 2006. 304p. Tese de doutorado - Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP).

DE GREGORI, Waldemar. *Os poderes dos seus três cérebros*. São Paulo: Pancast, 1999.

GONÇALO Jr. *A Guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GUIMARÃES, Edgard. A questão da produção, divulgação e distribuição de edições independentes de histórias em quadrinhos. In CALAZANS, Flávio (org.). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil-teoria e prática*. São Paulo: Unesp/Proex, 1997.

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

QUEIROZ, Raquel de. A Nova Literatura. Apud GUIMARÃES, Edgard. *QI – Quadrinhos Independentes*. N. 78. Brasópolis, MG: Edgard Guimarães, janeiro/fevereiro de 2006.

ZAVAM, Aurea Suely. Fanzine: A Plurivalência Paratópica. In *Revista Linguagem em (Dis)curso*. v. 5, n. 1, jul./dez., 2004.

Poesia e quadrinhos, um diálogo através das formas

Poesía y cómics, un dialogo a través de las formas

Daniel Baz dos Santos

Resumo: A relação entre a poesia e quadrinhos é uma etapa dentro do grande diálogo do lirismo com as artes visuais. Este trabalho aborda alguns pontos fundamentais neste histórico antes de estabelecer certas coordenadas teóricas para pensar o cruzamento do mundo dos versos com o mundo dos quadros. Por fim, tenta-se analisar algumas adaptações que lidam com o choque entre o universo poético e o terreno da nona arte.

Palavras-chave: Poesia, História em Quadrinhos, Adaptação literária.

Resumen: La relación entre la poesía y los cómics es una etapa en el gran dialogo del lirismo con las artes visuales. Este trabajo aborda algunos puntos fundamentales en ese histórico antes de establecer ciertas coordenadas teóricas para pensar el cruce del mundo de los versos con el mundo de los cuadros. Por fin, intenta-se analizar algunas adaptaciones que juegan con el choque entre el universo poético y el terreno de la nona arte.

Palabras clave: Poesía, Cómics, Adaptación literaria.

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

Antes de relacionar Histórias em Quadrinhos e lírica é necessário dizer uma palavra a respeito do termo mais antigo da dupla. No clássico livro *Conceito fundamentais de poética*, o teórico Emil Staiger explica que os gêneros podem ser considerados de forma adjetiva ou substantiva (a lírica/o lirismo), sendo que a segunda forma torna-se cada vez mais difícil de ser definida, devido ao imenso número de casos particulares que tentam abranger, além de ser historicamente mutável. Quando utilizamos os termos na forma de adjetivo, contudo, estamos lidando com uma qualidade específica, relacionada com uma série de elementos de estilo. Estes podem ser ou não percebidos em objetos desta natureza híbrida, o que nos permite concluir que é a situação de leitura que irá atualizar certos potenciais estruturais da obra artística, enquanto deixará outros adormecidos, exercício fruto das informações que o receptor tem. Essa definição, mais prática do que teórica, é reforçada por Henry Suhamy no seu popular estudo sobre o tema, publicado em *A poética*. Sendo assim, sem ter a intenção de esgotar os conceitos aqui operados, um bom ponto de partida para as reflexões deste estudo pode ser encontrado no livro *A poesia lírica*, no qual Salete de Almeida Cara estabelece que:

O lirismo é uma maneira especial de recorte do mundo e de arranjo da linguagem. Pode ser até que existam temas considerados mais líricos ou menos líricos, em função das expectativas de produção e leitura que, em cada tempo histórico, criam predisposições específicas em autores e leitores. Mas para o poeta crítico moderno a *poesia lírica* vai-se concretizar, de fato no *modo como* a linguagem do

poema organiza os elementos sonoros, rítmicos e imagéticos”. (CARA, 1985, p. 7-8)

É interessante notar que, por esta via, é possível defender a poesia como uma forma de conhecimento como qualquer outra, tendo que adaptar suas regras internas de tempos em tempos. Em termos linguísticos, é impossível não mencionar a definição célebre dada pelo linguista Roman Jakobson, para quem o signo poético estaria marcado pela superposição do eixo da seleção no eixo da combinação, ou seja, escolhem-se os sons ou as palavras (paradigma) de um determinado enunciado pela sua relação com outros sons e palavras (sintagma) e não necessariamente pela equivalência entre os itens. Isso caracterizaria aquilo que, segundo Steiner, pode-se chamar de qualidade poética de uma linguagem. A partir destas coordenadas poderíamos já tentar estabelecer uma relação entre o fazer lírico e a nona arte, mas, antes, é necessário pensar o diálogo estabelecido entre as formas poéticas e as imagéticas ao longo do tempo.

Ezra Pound, no seu trabalho *Abc da literatura*, explica que três estratos, melopeia (som), fanopeia (imagem) e logopeia (ideia), se combinam no interior de um texto poético (Pound). Ele é, portanto, uma mescla de dicções, que podem ter maior ou menor importância no sistema de signos que configuram seu enunciado. Dentre as três esferas do fazer poético elencadas pelo autor, é fundamental que observemos a imagética levando em consideração a existência de uma série de momentos ou lugares nos quais o entrecruzamento entre imagem e poesia serão sentidos de maneira muito mais contundente. No que diz respeito à nos-

Ambos os poemas trazem ícones visuais que se confundem com o discurso verbal, implodindo a noção convencional de verso, seja subvertendo um clássico da publicidade e do mercado, no primeiro, seja confundindo o poema (devido ao preciso uso de fonemas e da disposição das letras) com a bomba que o intitula. Ainda que o grupo não tenha revolucionado a literatura como pretendiam, na vontade sanguínea de seus primeiros manifestos, a nova atitude dos concretos foi mundialmente festejada e, atualmente, está no DNA de nomes populares como Arnaldo Antunes, que, entre muitas outras obras, desenvolveu o poema “Dentro”:



Este percurso, que se ocupa da tradição visual da lírica ocidental, é um dos elementos que faz falta no excelente ensaio “História em quadrinhos e poesia”, de Rafael Soares Duarte. O autor pensa a relação entre as duas linguagens dentro do aspecto lacunar particular que ambas apresentam. Nos dizeres dele,

A primeira relação se funda na compreensão do vazio textual como conector constitutivo e espaço de projeção interpretativa entre os momentos de significação. A segun-

da relação trata do vazio ‘em si’, na qual será investigada a relação entre vazio e significação a partir das partes que formam as histórias em quadrinhos: imagens, textos e a relação entre texto e imagem a partir de teorias literárias pós-estruturalistas, para posteriormente elaborá-la em relação à justaposição de significado e vazio na organização de uma narrativa (DUARTE, 2012, p. 202)

Baseando-se principalmente na teoria de Scott McCloud e sua valorização do espaço da sarjeta na linguagem quadrinística, Duarte defende que a construção de sentido dentro deste domínio envolve um vazio textual entre os dois painéis que serão justapostos, relacionando ideias distintas (o que remonta também à teoria da montagem dialética de Eisestein, assegurando sua influência). É esse tipo de “justaposição espacial estática” (DUARTE, 2012, p. 203) que existe também no território lacunar entre os versos e estrofes de um poema, sendo esta a primeira afinidade de ambas as linguagens e a que está na base de seu intercâmbio. De acordo com o autor:

No caso da interação entre desenho e texto, tratam-se de *vazios intersemióticos* que permitem que duas formas distintas de compreensão possam contribuir constitutivamente na elaboração do sentido dado ao objeto estético, do painel isolado à narrativa como um todo, de forma interdependente e que podem, também, configurar-se como vazios informacionais.

No entanto, os quadrinhos ainda contam com sua forma mais particular de vazio, os vazios relativos à sequência de painéis que formam as narrativas. A divisória entre

cada painel, a supracitada *sarjeta* é, sob todos os aspectos, um vazio.” (DUARTE, 2012, p. 204-205)

Uma segunda contribuição, baseada no trabalho de Jean-Luc Nancy, trata-se da percepção da imagem como traço, ou seja, “que informa e afasta uma forma, e é também traço no sentido físico, um desenho, uma escritura” (DUARTE, 2012, p. 208). Nesse sentido, um item imagético qualquer dentro de uma história em quadrinhos se situa entre dois vazios. O primeiro o afasta de seu referente (separação de identidade), enquanto que o segundo afasta este mesmo item daquele que lhe sucede ou lhe antecede na página, afinal ela é também “uma imagem total” (DUARTE, 2012, p. 208). Os traços têm um significado imanente e outro transcendente, que se descobre ao se pensar o código visual na sua sequência e em relação ao texto:

E assim como na ideia de distinção proposta por Nancy, *este significado só se estabelece por causa da descontinuidade* que forma a história em quadrinhos. O significado será formulado no cruzamento estabelecido pela marca de descontinuidade dos painéis, da ‘abertura que indissociavelmente forma sua presença e sua separação’, as sarjetas entre os quadros. (DUARTE, 2012, p. 209)

Nesse caminho, o texto está preso à imagem, relação indissociável na proposição de qualquer história em quadrinho, associando justaposição temporal e espacial. Acontece que esse diálogo ocorre de forma muito mais evidente na tradição vanguardista da poesia, percurso que não é abordado por Duarte. Além disso, é aqui que se situa o maior problema de seu ensaio,

visto que, utilizando um texto de Aganben, o autor defende que a poesia não estaria propriamente nem na música nem no ritmo, mas na capacidade de opor um limite métrico a outro sintático. Se isso serve a uma série de autores e obras, ignora completamente a nova teoria da poesia das vanguardas da década de 50, que decompunham o sintagma em novas formas de associação, baseadas justamente na importação da lógica visual para a literária. Contudo, em muitos casos é possível observar a definição de Duarte, quando este afirma que

Nesse sentido, nas histórias em quadrinhos, a fragmentação de um texto em painéis pode se aproximar da ideia do verso como apontado por Aganben porque ela opõe um sentido de quebra sobre a sintaxe, por vezes métrico, por vezes relativo ao estabelecimento de seu significado intersemiótico, por vezes como quebra pura, suspensão do que é dito. (DUARTE, 2012, p. 215)

Se a proposta tem algo de redutor, permite que associemos certos recursos próprios do verso ao universo dos quadrinhos, com ênfase no *enjambement*, ou seja quando o fim do verso não corresponde ao fim sintático (e rítmico) do enunciado, o que causa um efeito de “galope”, tendo o leitor que progredir na leitura em direção ao verso seguinte como se a interrupção espacial causada pela interrupção da linha na página não fosse respeitada.

Duarte conclui seu texto afirmando que:

Assim, ao pensar a relação entre poesia e histórias em quadrinhos algumas questões podem ser formuladas a partir dos pontos aqui levantados. As formas de relação

entre vazios e significação entre as duas mídias apontaram para diferentes pontos de proximidade, mas, de certa forma, a relação entre esses pontos de proximidade (formais, entre signos, temáticos) parecem se fundar na mesma relação básica. Essa relação é a de que, sob diversos aspectos, tanto a poesia quanto a história em quadrinhos, irão centrar suas possibilidades nas relações que ambas estabelecem entre significação e vazio. [...] Dessa forma, a hipótese que aqui se esboça é que a compreensão da relação das histórias em quadrinhos com a poesia é calcada nas relações de constante justaposição espacial estática de vazio e significação na unidade da página, ou seja, na relação de que entre cada momento de significação haverá um nada e após este outro momento de significação. Na HQ será painel-sarjeta-painel, na poesia verso-branco-verso, ou estrofe-branco-estrofe, mas de qualquer forma, o que permeará em ambas será a relação algo-nada-algo, em vários níveis e em diversas formas de compreensão”.

(DUARTE, 2012, p. 222)

Contudo, é necessário acrescentar ainda, ao projeto de Duarte, a importância do “ritmo” para a constituição do lirismo. Para muitos pensadores díspares, como o formalista russo Iuri Tyninov ou o teórico e poeta mexicano Octávio Paz, este é o fator constitutivo do verso. O segundo vai mais além defendendo que é justamente por ter um ritmo específico que a poesia nos conecta a um tempo original. Verso é etimologicamente *versus*, ou seja, “retorno” e a capacidade de nos conectar com novos recortes do tempo, já que retira os elementos de seu uso cotidiano dando-lhes nova cadência e fôlego, pode ser também explorada pelos quadrinhos. Para ilustrar a discussão aqui empreendida, parece

cabível refletir acerca da relação entre quadrinhos e poesia no livro *Portas do Éden*, do artista argentino Kioskerman. Em geral, a estratégia do autor mantém o texto separado do desenho, em recordatórios brancos, acima da imagem, e que remetem ao espaço tradicional da poesia, a página. O leitor termina a leitura do texto para então relacioná-lo com o desenho que lhe é complementar, em um movimento que erra de um vazio a outro, condizente com a proposta de Duarte exposta anteriormente:



kioskerman.com

Entretanto, em alguns casos a tensão entre as duas línguas é mais visível, como fica patente na seguinte página:



Nela, o leitor se depara com uma formatação do tipo “estrutura em abismo”, isto é, com um requadro menor complementa e redimensiona o quadro maior. São, assim, dois níveis de sentido, um constitutivo do outro. No primeiro quadrinho, o texto

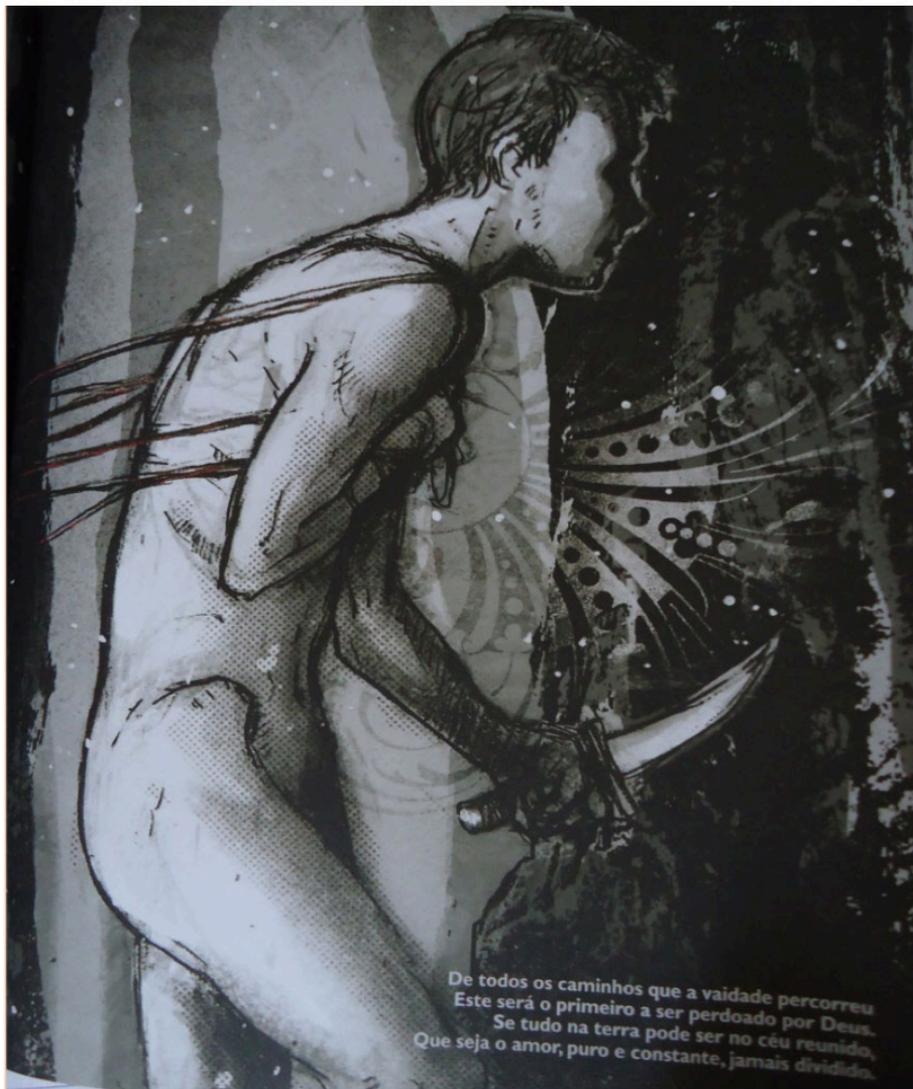
está solto na página e a imagem ainda está indefinida, devido à presença de uma silhueta sombria superposta ao quadro menor. A síntese entre a linguagem verbal e a visual ainda não pode ser extraída a contento, pois depende da conexão atenta entre os vazios. Por sua vez, é possível estabelecer uma sequência lógica em apenas um dos planos (verbal ou visual), mas somente a junção de ambos sintetizada no último quadro pela entrada do recordatório tradicional, pode nos guiar pelas possibilidades semânticas que o autor pretende explorar. Além disso, manter o texto fora do ícone visual (fora de balões, por exemplo) permite a melhor apreciação da descontinuidade produzida pela relação entre ambos os códigos no momento da recepção.

Contudo, ainda que seja uma porta de entrada favorável na exemplificação dos contatos entre lirismo e quadrinização, a obra de Kioskerman é ainda relativamente estável e segura. Se pensarmos em um projeto mais ambicioso, a exemplo de *Poema em quadrinhos*, no qual o renomado escritor Dino Buzzati, autor do clássico *O deserto dos tártaros*, veremos outras possibilidades estéticas, nas quais os textos aparecem sobre os desenhos, dentro e fora das legendas em uma heterogeneidade de experiências que resumem a tentativa do autor de solucionar os impasses que orbitam a relação entre poema e quadrinhos. Esse jogo polifacetado é muito mais interessante no terreno das adaptações literárias, quando determinado artista deve importar os aspectos do universo lírico para o território das formas e cores.

Vejamos como um primeiro exemplo, a adaptação do poema “Perdoa a nossa ofensa” da poetisa do século 17 Aphra Behn. Considerada por muitos a Safo inglesa, neste poema a autora

apresenta, de forma provocante, uma defesa do amor livre, adaptada pelo artista Alex Eckman-Lawn, que modifica seu estilo, utilizado no trabalho de ilustração para bandas de *heavy metal*, na tentativa de transcodificar o universo do produto original:





De todos os caminhos que a vaidade percorreu
Este será o primeiro a ser perdoado por Deus.
Se tudo na terra pode ser no céu reunido,
Que seja o amor, puro e constante, jamais dividido.



Mas se a pecar um dia o sedutor nos convença
Perdoa, Senhor, por favor, perdoa a nossa ofensa.

O poema é adaptado em três páginas, todas *splash pages*. O texto original está escrito sobre a ilustração e é impossível que o leiamos sem ter já, de forma sintética, de considerar a natureza da imagem. Essa opressão do ícone visual imenso, que ambiciona abarcar tudo, parece a forma encontrada por Eckman-Lawn de preencher o estrato fanopeico poderoso do texto original, presente em trechos como “prazeres que invadem o nosso exangue peito” e “O amor este suave feiticeiro”, nos quais os versos estão repletos de estímulos visuais e que são reproduzidos principalmente no caráter fantástico das duas primeiras imagens, que se comunicam, construindo um único grande painel de duas páginas.

Este tipo de trabalho permite mais uma vez adicionar certos componentes aos fundamentos do diálogo entre lirismo e quadrinhos elencados no início deste estudo. Para isso, é necessário perceber de que maneira o autor abdica do espaço da sarjeta ainda que enfatize o sentido sequencial de sua composição. Os espaços em branco articulados pela obra são antes aqueles que põem em contato íntimo o final do sentido verbal do enunciado e as contrapartes imagéticas, algo próximo daquilo que é empreendido pelo *enjambemet* na poesia tradicional. Impossível não citar aqui o trabalho do poeta inglês William Blake e suas “iluminuras” que permitiam uma íntima relação entre texto, desenho e pintura no interior da página, como fica claro em um de seus poemas mais famosos “The tiger”:



Ainda mais radical é a adaptação do soneto 20 de Shakespeare, feita por Aidan Koch. Aqui os requadros e seu formato são fundamentais na construção de sentido, pois neles se estabelece uma energia, na fronteira da sarjeta, induzindo a percepção do leitor diante dos dois códigos em contato. Isso está em dia com o caráter ambivalente do poema do bardo inglês, no qual o eu-lírico discute seu gênero sexual e sugere que o amor do ho-

mem seja-lhe tão ou mais importante quanto o da mulher. Essa natureza polissêmica – vista por muitos intérpretes, que ainda tentam desvendar o real sentido por traz do texto – é transposta na sequência dos quadros e na relação livre que eles estabelecem entre si, muitas vezes não deixando bem clara qual seria a ordem de leitura. Além disso, a coloração tímida, que permite que vejamos por trás de si o branco da página, também sinaliza para um mundo inacabado, em franco processo de desconstrução, o que está em dia com os ideais buscados pro Shakespeare ao escrever os versos originais.



Esses exemplos demonstram a natureza anfíbia, híbrida e múltipla das duas artes em contato, reorientando uma trajetória de contatos, tentativas e acertos que tem em sua base o papel da textualidade verbal nos quadrinhos e, principalmente, a busca da lírica do conteúdo visual, marca de uma série de manifestos cen-

trais no desenvolvimento do gênero há mais de um século. Este ensaio, por sua vez, procurou ser mais um ponto desta história em construção e, como é o caso de todo material estético, admite também sua natureza inacabada e renovável.

Referências

CARA, Salete de Almeida. *A poesia lírica*. São Paulo: Editora Ática, 1985.

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

KICK, Russ (org.). *Cânone gráfico: clássicos da literatura universal em quadrinhos* (vol.1). São Paulo: Barricada, 2014

KIOSKERMAN. *Portas do éden*. São Paulo: Lote 42, 2015.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.

POUND, Ezra. *ABC da literatura*. São Paulo: Cultrix, 2006.

STAIGER, Emil. *Conceitos fundamentais da poética*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.

SUHAMY, Henry. *A poética*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

Duas formas conflitantes de se apreciar quadrinhos

Two conflicting ways to enjoy comics

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando

Resumo: Os quadrinhos são uma mídia híbrida de duas linguagens principais: palavras e imagens. Esta dicotomia poderia ser o suficiente para confundir o fruidor. Entretanto é essa composição que acaba atraindo seus leitores. Após apresentar o funcionamento do sistema dos quadrinhos, de fechamento, interpretação e intuição, afirmamos que se trata de uma mídia plena e própria. Com o respaldo da teoria da recepção, procuramos o sentido que os quadrinhos provocam no seu fruidor. Ao mesmo tempo, a partir das proposições de Roland Barthes, encontramos dois caminhos distintos para essa decodificação. Pelo *studium*, o leitor se dedica a apreender o conteúdo. Pelo *punctum*, deixa-se levar pela emoção despertada pela obra.

Palavras-chave: quadrinhos, palavras, imagens, narrativa, Barthes, artes.

Abstract: Comics are an hybrid media from two principal languages: words and images. This dichotomy could be enough to confuse a reader. However, this composition ultimately attracts its readers. After presenting the functioning of the system of comics, closure, interpretation and intuition, we affirm that it is a full media in itself. Backed by the reception theory, we seek the meaning that comics instill in their publics. At the same time, from the propositions by Roland Barthes, we find

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando é Bacharel em Publicidade e Propaganda pela PUCRS; Especialista em Imagem Publicitária pela PUCRS e mestrando em Memória Social e Bens Culturais pela UNILASALLE.

two different paths to this decoding. Through studium, readers dedicate themselves to apprehend content. Through punctum, they are carried on by emotions the work transmits.

Keywords: comics, words, pictures, storytelling, Barthes, arts.

Henry James, escritor consagrado de *A volta do paraíso* e *Retrato de uma senhora*, nasceu em Nova York, em 1834 e morreu em 1916, em Londres. Nessa época, os quadrinhos ainda estavam dando seus primeiros passos, uma vez que suas protoformas surgiram no mesmo intervalo de tempo, a década de 1890, tanto no Brasil, como na França e Alemanha. Então, como Henry James poderia ter escrito sobre quadrinhos? A resposta é que ele não escreveu. Mas chegou muito próximo disso quando comparou a literatura com a arte plástica em seu ensaio “A arte da ficção”, incluído no livro homônimo, de 1884.

James (2011) afirma que “se a pintura é a realidade, o romance é a história”. Para o autor, a pintura representa o que a visão pode alcançar (muito antes dos movimentos modernistas mudarem essa perspectiva). Mas se a pintura está relacionada com o espaço, a história, o romance, estão relacionados com o tempo. Os quadrinhos, por sua vez, representam o espaço e o tempo através de seus quadros justapostos. Ambos são uma representação da realidade: “um romance, em sua definição mais ampla, é uma impressão direta e pessoal da vida: isso, para começar, constitui seu valor, que é maior ou menor de acordo com a intensidade da impressão” (JAMES, 2011).

Não existiam *graphic novels* - os nossos romances gráficos - na época de James. Mas ele redigiu uma comparação entre “no-

vel” e “romance”, uma distinção semântica que só a literatura de língua inglesa tem, para caracterizar, respectivamente, o romance de incidente e o romance de personagem.

Quando alguém diz pintura, diz pintura de personagem. Quando alguém diz romance, diz romance de incidente, e os termos podem ser trocados à vontade. O que é um personagem senão a determinação de um incidente? O que é um romance senão a ilustração de um personagem? O que são uma pintura ou um romance que não sejam de personagem? O que mais procuramos e encontramos neles? (JAMES, 2011)

Por isso, volto a reiterar a força que esse ensaio do romancista tem quando fala - e não fala - dos quadrinhos. Os quadrinhos, em sua maioria, são baseados em retratos de personagens, mas também em retratos de incidentes pelos quais esses personagens passam, desde a mais simples tira de três quadros ao maior compêndio de *graphic novels*. Quadrinhos não são nem pintura nem literatura, mas uma mídia à parte, que, fortuitamente, engloba o que há de melhor nas duas expressões artísticas para nos contar uma história sobre personagens queridos dos leitores. Os quadrinhos vão muito além dos livros e das pinturas quando se trata de trabalhar com personagens. Não é à toa que inúmeros personagens dos quadrinhos servem hoje como instrumento de comunicação e marketing.

O norueguês Joris Drietch, em sua monografia que trata sobre a perspectiva subjetiva dos quadrinhos, chega à conclusão de que os quadrinhos eram a arte de omitir. Não existe uma manei-

ra fixada de como ler quadrinhos, de forma que uma imagem se conecta com a outra, assim ambiguidade e interpretação são os requisitos principais. Antes de dizer que o mais importante nos quadrinhos é deixar coisas de lado, se poderia dizer que o mais importante é saber selecionar. Segundo Drietch (2006), a hierarquia temporal (como num filme) é substituída por qualidade espacial. Saber selecionar é, portanto, de um ponto de vista da produção, saber montar e compor o layout para que a narrativa saia de uma maneira harmoniosa e faça com que o leitor se envolva na história. Ou seja, quadrinhos são seleção. É preciso escolher o que vai ser mostrado na história. Assim como o trabalho conjunto, em um filme, de roteirista, diretor e montador, também é o trabalho conjunto de roteirista e ilustrador no caso dos quadrinhos.

Ler quadrinhos requer comprometimento: o leitor precisa decodificar seus símbolos e providenciar fechamento para as sarjetas. Entretanto, muitos de seus leitores são crianças, então essa decodificação não parece atrapalhar sua audiência. Talvez, em verdade seja a codificação e a não-linearidade que criam um grande divertimento que é particularmente atrativo para as crianças, como uma linguagem secreta. Isso, é claro, não quer dizer que os quadrinhos são considerados uma mídia de crianças - longe disso. Apenas tentamos mostrar como os quadrinhos aplicam seu potencial expressivo para contar qualquer tipo de história. (DRIEST, 2006)

Porém, segundo o que James coloca no seu livro, não são apenas os quadrinhos e o cinema que se utilizam da arte de omitir

e selecionar, a pintura e o romance também têm suas elipses. “A arte é essencialmente seleção, mas é uma seleção cuja preocupação é ser típica, inclusiva. Para muitos, arte significa janelas róseas, e seleção significa pegar um buquê para a Sra. Grundy” (DRIEST, 2006). E é isso que torna a arte rica. Não é apenas a visão do autor sobre sua obra, mas a troca entre fruidor e fruído: aquilo que o autor pode receber quando sua obra é interpretada e aquilo que o leitor/observador/espectador pode tirar como novas interpretações para sua vida e o mundo em que está inserido.

A experiência nunca é limitada e nunca é completa; ela é uma imensa sensibilidade, uma espécie vasta de teia de aranha, da mais fina seda, suspensa no quarto de nossa consciência, apanhando qualquer partícula de ar no seu tecido. É a própria atmosfera da mente; e quando a mente é imaginativa – muito mais quando acontece de ela ser a mente de um gênio ela leva para si mesma os mais tênues vestígios da vida, ela converte as próprias pulsações do ar em revelações. (JAMES, 2011)

Em seu livro de ficção, 1984, George Orwell cunhou, entre muitos outros, o termo duplipensar. Esse ato significa manter duas crenças contraditórias na mente ao mesmo tempo. Em artes como o audiovisual e os quadrinhos estamos usando dois sistemas de códigos diferentes: a imagem e a linguagem de palavras.

Ora, muitos estudiosos dos quadrinhos como Douglas Wolk (2007) já afirmaram que a imagem também pressupõe uma linguagem, uma vez que lá estão todos os símbolos que o autor quis passar com sua obra. Existe um embate interessante entre o vi-

sual e o textual na compreensão destas duas formas de comunicar. Ao mesmo tempo que separados cada um permite decodificar uma mensagem, quando combinamos ambos os conjuntos de signos, obtemos uma terceira significação. Em seu livro, *The System of Comics*, Thierry Groesteen falava o seguinte:

Os quadrinhos são antes de tudo uma combinação de um (ou dois, com a escrita) objeto (s) de expressão, e uma coleção de códigos. Esta é a razão pela qual eles podem apenas ser descritos nos termos de um sistema. A partir dele, o problema enfrentado pelo pesquisador não é qual código privilegiar; é acessar o caminho para o interior do sistema que permita explorá-lo em sua totalidade para então encontrar coerência. (GROENSTEEN, 1999)

Ainda assim, esta dicotomia imagem e texto está para a mensagem assim como a analogia eu falo/eu penso na expressão oral. De acordo com o escritor de quadrinhos Alan Moore, essa mídia funciona de maneira a tecer uma terceira significação além da palavra e da imagem, porque trabalham com os dois lados do cérebro. O lado esquerdo, do raciocínio, interpreta o texto, enquanto que o direito, da abstração, assimila as imagens (PARKIN, 2001). Sergei Eisentein em seu livro *O sentido do filme* (2002). Eisentein, realizador de obras-primas como *O encouraçado Potemkin*, explica como a montagem funciona no audiovisual de uma forma semelhante aos quadrinhos:

(...) dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade que emerge da justaposição. Esta não é,

de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fenômenos, dois fatos, dois objetos. (EISENSTEIN, 2002)

A serialização desta forma de comunicar dos quadrinhos leva seus fruidores a buscarem por uma nova história. Seja através dos beats – uma mudança de comportamento que ocorre de ação para reação (MCKEE, 2006) – ou os ganchos – o recuso primordial do adiamento de prazer e captação de audiência (...) e tem vital importância principalmente quanto mais previsíveis forem os enredos e desfechos previstos (COSTA, 2000) –, do continua na próxima edição ou até mesmo o efeito Kuleshov – relação de sentido entre imagens que a montagem organiza, segundo vários tipos de articulações (AMIEL, 2007) – que pode ser provocado intencionalmente ou não no fruidor.

Tanto o cinema quanto os quadrinhos exploram a experiência do tempo por meio de recursos como o efeito Kuleshov ou as transições – método básico dos quadrinhos para simular tempo e movimento (MCCLLOUD, 2005). Embora ambas as mídias se caracterizem pela narrativa transmitida pelo arranjo de palavras e imagens, apenas o cinema possui um status acadêmico e cultural que designa como arte, enquanto os quadrinhos não contam com o mesmo prestígio. Os estudiosos de quadrinhos e, muitas vezes de roteiros para quadrinhos precisam estudar mecanismos do audiovisual tão escassa é a teoria dos quadrinhos. Busca-se em diversos estudos colocar audiovisual e quadrinhos no mesmo patamar cultural e acadêmico e contribuir para a difusão e reco-

nhecimento dos quadrinhos como uma mídia plena de possibilidades, tal qual o audiovisual.

Ler um quadrinho pode ser uma dessas experiências. Interpretar quadrinhos, pode ser uma dessas revelações.

Quadrinhos não são prosa. Quadrinhos não são filmes. Eles não são um meio movido pelo texto com figuras adicionadas; eles não são o equivalente visual da narrativa em prosa ou uma versão estática dos filmes. Eles são sua própria coisa: um meio com dispositivos próprios, com inovadores próprios, clichês próprios, seu próprios gêneros, fórmulas, armadilhas e liberdades. (WOLK, 2007)

Quando se afirma que os quadrinhos têm uma linguagem própria e uma forma única de lidar com o leitor, quer dizer que existe uma subjetividade intrínseca entre as páginas de uma história em quadrinhos, que é impossível de ser traduzida em outras mídias. Para ilustrar melhor o que eu quero dizer, vou usar um termo que Wolk apresenta no capítulo cinco de seu livro *Reading comics*: cada quadro em um gibi representa um momento grávido. Ou seja, cada quadro contém um determinado espaço e tempo cristalizado. Eles estão grávidos de seu passado ou de seu futuro, que não acontece necessariamente no quadrinho anterior ou no posterior, mas no espaço entre eles.

É nesse espaço, que Scott McCloud batizou de sarjeta, que ocorre a grande experiência dos quadrinhos. É ali onde o cérebro do leitor trabalha, unindo o acontecimento do quadro 1 com o do quadro 2 e assim por diante. Esse espaço subjetivo vai ser preenchido com a visão de mundo do leitor. Visão de mundo essa que

já vem sendo trabalhada nas imagens, que nada mais são do que metáforas do artista para o mundo. O espaço não é visto como ele realmente é, como em um filme, mas como o artista o vê: é a sua interpretação, seja ela errada, adaptada ou inventada.

Alan Moore já falou uma vez que os quadrinhos são o único meio que trabalha os dois hemisférios cerebrais: O esquerdo, racional, que processa as palavras e o direito, emocional, as imagens. Numa leitura que acontece ao mesmo tempo agora, a que o leitor é exposto durante o tempo que achar necessário, na hora e local que bem lhe couber. A qualidade da atenção de um leitor de quadrinhos é diferente da de um leitor de romances ou de um espectador de cinema (PARKIN, 2001).

Quadrinhos podem promover uma aquisição de conteúdo mais efetiva do que os livros e despendem de uma atenção maior dos detalhes do que um filme. Segundo Eisner (2005), “Ler a imagem requer experiência e permite a aquisição no ritmo do observador. O leitor deve fornecer internamente o som e a ação das imagens”. Existe uma grande ironia na forma que os quadrinhos comunicam.

Os quadrinhos sugerem movimento, mas eles são incapazes de realmente demonstrar movimentação. Eles indicam som, e até mesmo os soletram, mas são silenciosos. Eles deduzem a passagem de tempo, mas a experiência temporal deles é controlada mais pelo leitor do que pelo artista. Eles conduzem histórias contínuas, mas são feitos de uma série de momentos discretos. Eles estão preocupados com a condução das percepções do artista, mas um dos componentes cruciais é o espaço em branco. (WOLK, 2007)

A teoria da recepção é um pressuposto bastante novo. Começou a ser estudada há menos de 40 anos. Ela examina o papel do leitor na literatura. Trata da obra vista da perspectiva do leitor, não do autor ou do texto como outras teorias literárias já estudaram. A Teoria da Recepção vai buscar as deduções que o leitor vai fazer quando exposto a um determinado texto.

Podemos usar essa mesma teoria nos quadrinhos. É o leitor quem completa a história fazendo a ligação entre um quadro e outro. Ele próprio, conforme o ritmo que ele mesmo estabelece para sua leitura, vai estabelecendo as conexões implícitas no texto e nas imagens em sequências. Ao longo da narrativa o leitor vai fazendo deduções e comprovando suposições usando de seu conhecimento de mundo e do contexto em que está inserido.

Diz o teórico da literatura Terry Eagleton (1983): “Na Teoria da Recepção, o leitor ‘concretiza’ a obra literária, que em si mesma não passa de uma cadeia de marcas negras organizadas numa página” – ou de diversos quadros coloridos, balões brancos e marcas negras, no caso dos quadrinhos – “Sem essa constante participação do leitor, não haveria obra literária”.

Quando defrontado por uma obra literária, o leitor preenche os ‘hiatos’ presentes nela. Nos quadrinhos ele preenche também as ‘calhas’ ou ‘sarjetas’. Para o teórico polonês Roman Ingarden a obra literária existe apenas como *schemata*, ou seja, uma série de direções gerais dadas pelo autor para os leitores. O leitor abordará a obra com seus pré-entendimentos do mundo e, se a obra for bem realizada, segundo Wolfgang Iser, da Escola da Constância, estes entendimentos – também chamados de preconceitos –, serão mudados. Para Iser, a obra eficiente gera uma nova consciên-

cia crítica no leitor, mudando seus códigos e expectativas habituais. As obras devem desconfirmar nossos hábitos. Desconcertar.

Todavia, nem todo leitor está preparado para ser “desconcertado” e absorver a nova realidade apresentada pelo livro. Pois como dissemos antes o leitor é formado pelas suas experiências anteriores e pelo contexto em que se insere. Um quadrinho de Frank Miller com travestis nazistas certamente chocaria uma freira de uma maneira que ela não poderia absorver a experiência da leitura. Ou ainda *Lost Girls*, de Alan Moore, que traz experimentações sexuais de todas as formas abalaria os supostos defensores da moral e dos bons costumes. A escatologia de um Garth Ennis ou a cruieza de Warren Ellis não serão experiências tão transformadoras quando lidas por conservadores. E o que dizer dos quadrinhos *undergrounds*?

O leitor deve concretizar a obra à sua maneira, mas de forma que encontre coerência em tudo isso. Seja na exclamação que entende que os meios de *Ozymandias* são justificados pelos fins em *Watchmen* ou seja na sensação associativa-dissociativa que certas obras de Grant Morrison nos levam, como *Flex Mentallo* ou *Kid Eternidade*, que precisamos de mais de uma leitura atenta para construirmos significados. Obras desconstruídas, calçadas nas sensações, como as de Morrison, ou de seus seguidores como Peter Milligan em *Shade, o Homem Mutável*, que detonam a identidade cultural segura do leitor, são para o crítico francês Roland Barthes ao mesmo tempo uma bênção da leitura e um orgasmo sexual.

Numa época em que os *spoilers* - revelações antecipadas de momentos determinantes de uma narrativa seriada - se apossa-

ram da cultura de forma cavalariça, resta aos admiradores de quadrinhos duas formas de apreciá-lo. Aqui nós pedimos emprestado a teoria de Roland Barthes (2012), retirada do livro *A câmera clara*, em que disserta sobre a contemplação da fotografia.

Talvez existam duas categorias de apreciadores de quadrinhos. Há aqueles que apreciam uma boa história construída, que querem saber como a espingarda foi disparada, qual foi o processo de produção de uma determinada história em quadrinhos e em que contexto ela se insere. Outros, preferem o BANG!, o tiro e o sangue jorrando aos borbotões. O *spoiler* que gerou toda aquela discussão sobre a revista. Outros, ainda, e talvez os mais beneficiados, gostam é da combinação das duas coisas.

Também temos que dizer que existem HQs que são movidas apenas pelo *spoiler*, como muitas histórias de Mark Millar e aquelas que são construídas calmamente, envolvendo o leitor aos poucos, como *Sandman*, de Neil Gaiman. Há ainda aquelas que preparam todo um terreno, para o leitor chegar em determinada parte da leitura e se emocionar profundamente, como *Y: o último homem*, de Brian K. Vaughan.

Roland Barthes chama o ardor pela arte, a busca incessante, o investimento, a aplicação e a construção de *studium*. Já o *spoiler*, a página *splash* bombástica, a revelação, ele chama de *punctum*: a picada. Aquele sentimento que nos incomoda, mas nos faz procurar por mais como alguma cena grotesca numa HQ de Garth Ennis. O *punctum* é algo que punge, mas também é aquele elemento que nos mortifica e nos fere.

O *studium* é uma fotografia erótica, construída para gerar uma reação, escondendo e revelando determinadas partes, com

uma composição, uma atmosfera e um clima, determinados para gerar uma reação de libido no espectador. Já o *punctum* é a pornografia, é o membro em riste como uma seta pinicando nosso olhar. A foto pornográfica é como uma vitrine que mostra uma única joia, construída para apresentar uma única coisa: o sexo.

O *studium*, entretanto, está no campo do gosto/não gosto. Não se trata de uma história ou imagem que desafia nossa lógica, nossos valores. O *studium* não provoca reações exacerbadas. Ele faz outro serviço que é revelar as intenções do autor com a obra, entra em harmonia com elas, aprová-las, desaprová-las, mas sempre compreendê-las – coisa que as obras de Grant Morrison, num primeiro olhar, não poderiam suscitar, já uma história de Scott Lobdell nos *X-Men* falando sobre preconceito, geraria um *studium*. Trata-se de um contrato firmado entre criador e consumidor.

Há um paradoxo que se acerca sobre a leitura do *studium*, em que obras consideradas “cultas” como um *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, a leitura se torna um gesto preguiçoso. Você folheia. Olha rápido e indolentemente. Demora e se apressa. Já a leitura do *punctum*, em obras como as tiras de Joan Cornellà, no livro *Zonzo*, produzem uma absorção de conteúdo ao mesmo tempo curta e ativa, encolhida como uma fera prestes a te abocanhar.



Fig. 1. Uma das tiras do catalão Joan Cornellà. Fonte: Cornellà (2016)

Obras como as de Cornellà, ou até mesmo algumas tiras de Laerte Coutinho são tão desnudadas e tão pornográficas que parecem que querem retirar o véu de coisas que vão além delas. Como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver. “Fotografam-se coisas para expulsá-las do espírito”, dizia o escritor de *A Metamorfose*, Franz Kafka – obra que foi extensivamente adaptada para os quadrinhos, “Minhas histórias são uma maneira de fechar os olhos”.

Quadrinhos pungentes como os de Laerte e de Cornellà são maneiras de expressar ao máximo nosso espírito, aquele que está congelado numa fotografia ou numa imagem estática de um quadrinho. Quem fecha os olhos para o *punctum* ou até mesmo ao *studium* não é capaz nem de compreender e nem de apreciar um quadrinho, quiçá levar alguma lição de qualquer um desses materiais citados para sua vida.

Sabe-se hoje que nenhuma leitura é inocente e feita sem pré-conceitos. Como diria o crítico americano Stanley Fish (1980), a leitura não é a descoberta do que significa o texto – ou o desenho, a imagem, o quadro, a composição da página –, mas um processo de sentir aquilo que ele nos *faz*.

Vivemos uma era de convergência. Ela se expressa na sociedade na transformação das formas de produção e expressão cultural, especialmente nas narrativas. É preciso encontrar os mais diferentes meios para fazer a sua mensagem ser transmitida aos mais diferentes tipos de receptor. Hoje desfrutamos de diversos meios de comunicação para difundi-las, adaptando-as às mais variadas formas de leitura. Esse panorama contrasta com o passado não muito distante marcado pela hegemonia de alguns meios de comunicação de massa. Estes concentravam a produção cul-

tural em um número limitado de formatos e veículos, como por exemplo o cinema, uma das indústrias culturais mais prestigiadas do século passado.

Hoje, esses veículos sofrem a concorrência de novos formatos principalmente aqueles veiculados pela web (CURRAH, 2006). Esses elementos contribuem para a composição da chamada “crise de Hollywood”, vivida pela indústria cinematográfica, em que filmes já exibidos necessitam de tempos em tempos serem novamente oferecidos e remasterizados para as novas gerações e novos tipos de público. Assim, se fez necessário buscar inspiração em outras mídias, algumas delas tradicionalmente desvalorizadas, como o caso dos quadrinhos. Os quadrinhos se tornaram uma válvula de escape para o cinema, que encontrou nele sua mina de ouro. Hoje, as maiores bilheterias do cinema têm suas bases no universo dos quadrinhos. Essa ligação entre cinema e quadrinhos está longe de acabar. O que se espera é que uma não se sobreponha à outra mitigando a importância de sua “arte irmã”.

Para compor este artigo buscamos articulações com outras formas de expressão humanas como o cinema, a literatura, a pintura e a fotografia, uma vez que os quadrinhos não possuem uma literatura acadêmica abrangente como as demais artes citadas. Entretanto, de todas as expressões humanas aqui elencadas são os quadrinhos os que demandam mais participação do público fruidor justificado por todos os pressupostos descritos neste artigo, mas principalmente pelo mecanismo de fechamento que a justaposição de imagens e palavras dos quadrinhos provoca no leitor, emulando uma sensação de tempo onde só havia espaço.

Referências

- AMIEL, Vincent. *Estética da Montagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2007.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- CORNELLÀ, Joan. *Zonzo*. São Paulo: Mino, 2016.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. *A milésima segunda noite: da narrativa mítica à telenovela: análise estética e sociológica*. São Paulo: Anablume, 2000.
- CURRAH, Andrew. *Hollywood versus the Internet: the media and entertainment industries in a digital and networked economy*. Journal of Economic Geography, v. 6, n. 4, p. 439-468, 2006.
- DRIEST, Joris. *Subjective narration on comics*. Utrecht: Utrecht University, 2006.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro, Zahar, 2002
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Devir Editora, 2005.
- FISH, Stanley. *Is there a text in this class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge: Harvard University Press, 1980.
- GROENSTEEN, Thierry. *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- JAMES, Henry. *A arte da ficção*. São Paulo: Novo Século, 2011.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006.
- PARKIN, Lance. *Pocket essentials Alan Moore*. London: Pocket Essentials, 2001.
- WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge: DaCapo Press, 2007.

Cena con amigos

Ana Paula Rodrigues Ferro

1. Referência da obra em análise

SANTULLO, Rodolfo e VERGARA, Marcos. *Cena con Amigos*. Montevideo: Belerofonte y Loco Rabia, 2009.

2. Perspectiva teórica da obra

Rodolfo Santullo, Mexico D.F., 1979, é jornalista, escritor, roteirista e editor de Histórias em Quadrinhos do Grupo Belerofonte, desde 1999. Santullo já ganhou vários prêmios por seus trabalhos, como o do Fundos Concursais para a Cultura, ofertado pelo Ministério da Educação e Cultura do Uruguai. Já Marcos Vergara, San Nicolás, Argentina, 1973, é desenhista formado pela *Escuela Superior de Diseño Gráfico* e Bibliotecário graduado pelo Instituto Fray Luis Beltrán. Desde 2008 faz parte do grupo de “*Historietistas Latinoamericanos - Historietas Reales*”.

Ana Paula Rodrigo Ferro é mestranda em Comunicação e Inovação na Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Graduada em Letras Língua Portuguesa e Espanhola. Professora do Ensino fundamental e Médio do Colégio Cristo Rei e na Pós-Graduação da Faculdade de Conchas – FACON.

Em se tratando da obra gráfica *Cena con Amigos* Santullo (roteirista) e Vergara (desenhista) receberam o prêmio de “Melhor Roteirista” no evento “Solano López” outorgado pela Feira do Livro de Buenos Aires, 2010. Rodolfo e Marcos se apoiaram nos relacionamentos e experiências vividas no cotidiano, para compor esta narrativa gráfica.

3. Breve síntese da obra

A presente resenha tratará da narrativa gráfica *Cena con Amigos*, dos autores Rodrigo Santullo e Marcos Vergara. A obra é a primeira versão de HQs do Uruguai apresentada em *Webcómic* e posteriormente impressa. Nesta narrativa, Santullo e Vergara iniciam o diálogo retratando o cotidiano de um grupo de amigos composto por Cristian, Marcela, Bernardo, Silvia, Jorge, Cinthia e Germán, que partilham diversas situações que permeiam os mais diferentes grupos e esferas sociais.

Em meio a traições, morte, violações, festas, piadas, jantares, companheirismo e questionamento de caracteres, Santullo e Vergara nos embarcam na viagem deste grupo, rumo a muitas descobertas e mistérios.



Figura 1. Foto capa da História em Quadrinhos *Cena Con Amigos*
Fonte: *Historietasreales* - <https://historietasreales.wordpress.com/category/cena-con-amigos/> (2015)

4. A provocação filosófica por trás do enredo

Além de o tema envolver uma intriga policial, a obra apresenta uma identidade crítico-reflexiva no que tange ao comportamento social, uma vez que aborda os traços mais sórdidos da personalidade humana. Desde o início, o caráter duvidoso de Bernardo, fica exposto ao leitor, entretanto, através dos diálogos, observa-se que nenhum dos integrantes da turma tem seu caráter ilibado ou, ao menos, um histórico limpo. Nota-se, portanto, a tentativa do autor em despir toda a sociedade, no concernente ao “politicamente correto”. O teor da obra nos remete a Nelson Rodrigues, quando afirma: “Tarado é toda pessoa normal pega em flagrante”, ou seja, não há ser humano livre de desvios de caráter.

O autor deixa claro que existe um período etário de amadurecimento, no qual todo ser humano deve optar por se adequar às regras impostas pela sociedade, ou manter-se livre delas, sendo que, qualquer das opções resultará em uma potencialização do comportamento escolhido.



Figura 2. Foto Primeira Festa na nova casa de Bernardo. *Cena Con Amigos*, p. 4
Fonte: Historietasreales - <https://cenaconamigos.wordpress.com/> (2015)

Há uma dicotomia entre as perspectivas para a mesma situação: De um lado, considerando os valores morais, pode-se encarar Bernardo como uma pessoa de má índole, porém, partindo de uma perspectiva diferente, este personagem é o único que assume sua natureza humana.

O direcionamento à reflexão mais interessante desta HQ é a afirmação implícita de que toda falsidade e ironia são recursos utilizados para a manutenção de um grupo social, que necessita da aceitação mútua de seus integrantes.

Fica bastante clara a potência desta *** para transmitir uma quantidade significativa de informações. Um livro puramente descritivo necessitaria de muitas páginas caso quisesse transmitir todo o conteúdo desta historieta. As imagens, aliadas aos diálogos escritos, conseguem condensar um notável volume de informações, facilitando e agilizando o entendimento da mensagem do autor.

A presente resenha não objetiva trazer à tona, a discussão sobre a terceirização do imaginário do leitor. A proposta da ilustração, neste caso, é justamente promover a clareza, para o entendimento adequado e, nota-se nitidamente, que este propósito é alcançado.

Quanto à linguagem utilizada nesta obra, os autores optaram pelo nível informal, já que tratam de temas do cotidiano de um grupo jovem.

No que tange a ilustração dos cenários e os traços dos personagens, estes são nítidos e caracterizam com realismo, cada integrante e local, bem como complementam a entonação e emoção sentida por cada indivíduo da narrativa.

As pinceladas em preto e branco, também contribuem para a sintonia entre os espaços da narrativa e as experiências partilhadas.

5. Conhecendo o enredo

Tudo começa quando os colegas se reúnem na nova casa de Bernardo, para dar as boas vindas ao rapaz. À mesa, Cristian conta uma história de humor negro e todos dão muitas gargalhadas.

Logo após colocarem o papo me dia, Bernardo, o mais destemido e atrevido do grupo, comete mais um de seus gracejos desagradáveis, propiciando desconforto e desavenças entre os colegas, que não tardam em ir embora.

No dia seguinte, descobre-se que Bernardo está morto, e que este não estava sozinho no momento em que faleceu, por haver duas taças de vinho ao seu lado.

Com o passar do tempo, descobrimos que todos de certa forma, ocultam alguma informação para manterem-se bem diante do grupo, e que a relação entre eles se dá por meio de ponderação e aparência, a fim de manter o grupo conectado.

Para esquecer todos esses desgostos e reforçar os laços, os amigos resolvem fazer uma viagem ao Glacial, a Perito Moreno, local que Bernardo tinha planejado levá-los.

Na viagem os conflitos começam a surgir e as máscaras caem. Questões como indiferenças, sexo, caráter, fidelidade, amizade e mentiras, são colocadas em cheque, para testar os limites do ser humano, frente aos laços básicos que unem os seres humanos. Por fim, Rodolfo e Marcos, parecem usar o personagem principal

da história, Bernardo, um cara solitário, frio e destemido, que sem pudor, comete os mais grosseiros e vulgares atos, como uma armadilha para criar no leitor a curiosidade sobre os limites e disposição para mantermos um relacionamento “sadio”, ante a sociedade.

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 e Culturas Midiáticas 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. Os textos podem ser de graduados e pós-graduados, bem como de mestrandos, doutorandos e graduandos, neste caso acompanhados de professor orientador.

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 pelo conselho. 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 e Culturas Midiáticas da UFPB



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



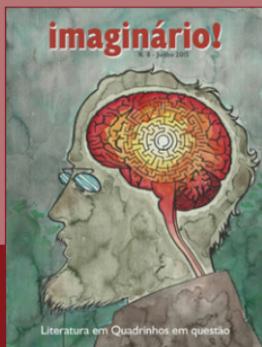
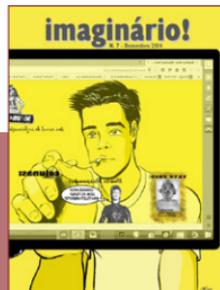
N. 4 - junho 2013



N. 5 - dezembro 2013

N. 6 - junho 2014

N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016