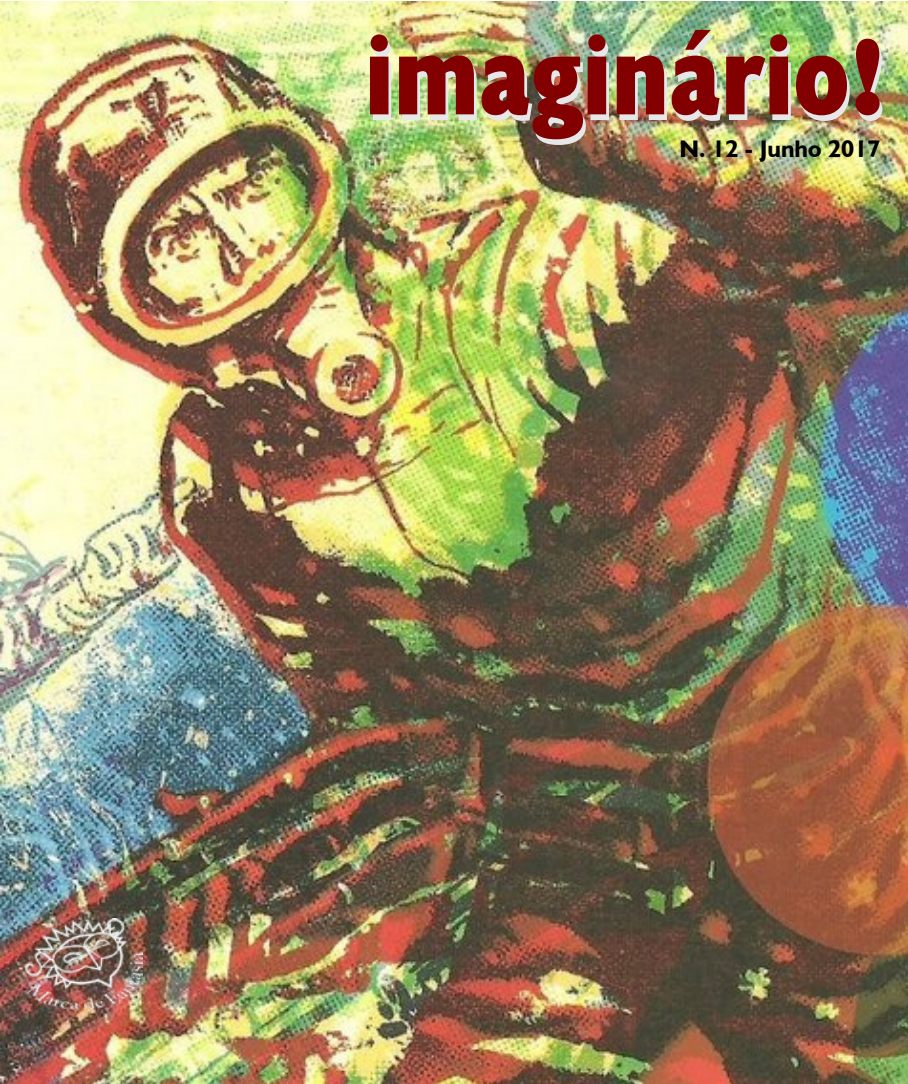


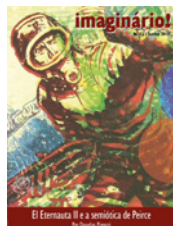
imaginário!

N. 12 - Junho 2017



El Eternauta II e a semiótica de Peirce

Por Douglas Pigozzi



Imaginário!

N. 12. Paraíba, junho de 2017

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. Brasil. 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:

Dickson de Oliveira Tavares, Douglas Pigozzi,
Ednelson João Ramos e Silva Júnior, Gian Danton,
Marcelo Bolshaw Gomes, Marcelo Engster,
Omar Alejandro Sánchez Rico, Paulo Ricardo de Oliveira,
Roberto Sarmiento Lima, Sabrina da Paixão

Editor/editoração - Henrique Magalhães

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,
Dandara Palankof, H. Magalhães, Marcelo Soares e Paloma Diniz
Capa - Detalhe da capa da edição vintage de El Eternauta, publicada na Argentina.

Revista exclusivamente de análise que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. O uso das imagens visa apenas o 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 El Eternauta e a semiótica de Peirce
Douglas Pigozzi
- 26 Quando o arrepio fala do calafrio:
a metaficção em filmes de horror do século XXI
Ednelson João Ramos e Silva Júnior
Roberto Sarmiento Lima
- 49 Trinity: o triângulo arquetípico da DC
Marcelo Bolshaw Gomes
Dickson de Oliveira Tavares
- 80 Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos
nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics
Paulo Ricardo de Oliveira
- 105 Atualização da concepção sobre aquilo chamado de Zine
Omar Alejandro Sánchez Rico
- 134 Gian Danton e o processo criativo nos quadrinhos
Entrevista por Marcelo Engster
- 142 Morrer, partir e retornar: um voo às memórias de infância
com “O jogo das andorinhas”
Resenha por Sabrina da Paixão
- 150 Normas de publicação

Quadrinhos, cinema e alternativos

A revista *Imaginário!*, produzida pelo Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, tem por objetivo estimular a produção acadêmica, bem como contribuir para a discussão sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e outras manifestações culturais correlatas. Contamos com a colaboração de pesquisadores de todo o país, que atestam a qualidade dos estudos nessas áreas, sobretudo sobre as HQ em suas várias manifestações linguísticas e editoriais.

Reafirmamos o propósito de dar visibilidade a pesquisas produzidas em vários níveis acadêmicos, desde a iniciação científica na Graduação, chanceladas por um Professor Orientador, até a Pós-Graduação. Apesar dessa amplitude – que nos parece salutar, mas que poderia gerar desequilíbrio na profundidade

Detalhe da HQ *El Eternauta*,
de Héctor Germán Oesterheld
y Francisco Solano López



dos artigos –, procuramos o rigor na seleção dos trabalhos, enquanto buscamos democratizar o acesso à revista e estimular os jovens a se dedicarem com afinco a suas pesquisas.

Nesta edição trazemos como matéria de capa o estudo de Douglas Pigozzi sobre um dos clássicos dos quadrinhos latino-americanos – El Eternauta – a partir da abordagem semiótica de Peirce. Já Ednelson Júnior e Roberto Lima analisam a metaficção em filmes de horror nos anos 2000. O universo dos super-heróis é tratado em dois artigos, um de Marcelo Bolshaw e Dickon Tavares, sobre Trinity, o triângulo arquetípico da DC; e outro de Paulo de Oliveira, sobre os arquétipos mitológicos nos quadrinhos da Liga da Justiça. As publicações independentes também são abordadas no estudo de Omar Sánches, em atualização da concepção sobre zine. Em entrevista a Marcelo Engster, Gian Danton desvenda seu processo criativo. Já Sabrina da Paixão traz a resenha de “O jogo das andorinhas: morrer, partir e retornar”, da libanesa Zeina Abirached.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

El Eternauta II e a semiótica de Peirce

El Eternauta II and the semiotics of Peirce

Douglas Pigozzi

Resumo: Trata das relações entre as histórias em quadrinhos e a semiótica de Charles Sanders Peirce. O objetivo é o de aplicar a semiótica de Peirce aos quadrinhos *El Eternauta II*, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López. Para tanto, se faz uso dos conceitos e terminologia da semiótica de Peirce, incluindo sua tríade da semiose (signo, objeto e interpretante). Verificou-se que a riqueza da linguagem das histórias em quadrinhos é um campo fértil para estudos da semiótica.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Comunicação; Peirce; Oesterheld; Sociologia Política.

Abstract: It deals with the relations between comics and the semiotics of Charles Sanders Peirce. The objective is to apply Peirce's semiotics to the comics *El Eternauta II*, by Héctor Germán Oesterheld and Francisco Solano López. To do so, one makes use of the concepts and terminology of Peirce's semiotics, including his triad of semiosis (sign, object and interpretant). It has been found that the richness of the language of comics is a fertile field for studies of semiotics.

Keywords: Comics; Communication; Peirce; Oesterheld; Political Sociology.

Douglas Pigozzi é Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Publicou pela Marca de Fantasia o livro *Quadrinhos e totalitarismo: V de Vingança, Watchmen e El Eternauta*. Email: dpigozzi@gmail.com.

I. As histórias em quadrinhos e a comunicação

É possível identificar os quadrinhos como sendo um sistema narrativo por meio das imagens fixas unidas às linguagens escritas. Ou seja, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas como uma forma artística que faz uso do movimento em uma versão fixa, como o cinema pode ser considerado uma arte do movimento em uma versão não fixa (com ação, ou seja, animada), lembrando que a leitura de uma história em quadrinhos é controlada, em sua velocidade, pelos leitores, o que não ocorre com os filmes produzidos pela indústria cinematográfica.

Essa identidade entre as imagens e as figuras que compõe as histórias em quadrinhos é, de alguma forma, o fio condutor das narrativas quadrinísticas. Com isso, é adequado e necessário manter a coerência das cores, dos desenhos (em suas formas e traços, por exemplo), além das identidades dos personagens ao longo de uma narrativa.

Desse modo, as histórias em quadrinhos possuem alguns aspectos artísticos em comum: os balões (balões-fala e balões-pensamento); as onomatopeias (uma figura de linguagem que trabalha com a reprodução de um fonema, palavra ou som); os retângulos das legendas (voz do narrador, que é um elemento exterior à ação) e os quadrinhos propriamente ditos (enquadramento de cada uma das cenas).

Além disso, nas histórias em quadrinhos, as expressões da face dos personagens podem definir o caráter e o tipo deste personagem, além de exteriorizarem, no decorrer da narrativa, suas emoções e sentimentos, como é bem lembrado por Cagnin (1975), na obra *Os Quadrinhos*.

Tal fato faz com que, em várias situações, os traços dos desenhistas das histórias em quadrinhos tornem-se inconfundíveis, permitindo, com isso, a identificação destes por meio, exclusivamente, de seus desenhos.

Diante deste leque significativo de recursos artísticos e de comunicação, os quadrinhos tornaram-se um suporte informacional que apresenta uma linguagem diferenciada em relação aos outros recursos informacionais, potencializando sua importância para o registro de informações, nas diversas áreas de estudo da Comunicação.

Tal fato colabora para a riqueza de gêneros das histórias em quadrinhos como, por exemplo: a ficção científica e a literatura fantástica, as histórias que retratam o cotidiano, a poesia, a reportagem jornalística, o romance, o suspense e o terror.

Portanto, as diversas linguagens existentes nas histórias em quadrinhos (e seus vários gêneros) trabalham com a leitura de imagens e de textos, constituindo um veículo privilegiado de comunicação que favorece o registro de visões particulares acerca dos acontecimentos (e, posteriormente, dos desenvolvimentos) nas mais diferentes áreas da vida cultural, econômica, social e política, ao longo do tempo, como ressaltam McCloud (2004) em

Desvendando os quadrinhos e também Barbieri (1998) em *Los Lenguajes del cómic*.

Diante de tal contexto, o estudo das narrativas gráfico-visuais impõe a necessidade do uso da semiótica, buscando compreender como se constrói o discurso quadrinístico que é baseado, sobretudo, na linguagem imagética – o que demonstra a importância da análise das imagens.

Para tanto, é fundamental a leitura dos elementos simbólicos de uma produção quadrinística, além de compreender as relações existentes no interior de uma narrativa gráfica (e mesmo fora dessa narrativa, levando em consideração, por exemplo, o cenário histórico e político no período da produção de uma história em quadrinhos). Isso faz com que os quadrinhos sejam uma linguagem interdisciplinar, em função da sua gramática, sua linguagem e seus recursos gráficos e, acima de tudo, da sua capacidade criativa de rearticular constantemente essas três formas de expressão no interior de uma história em quadrinhos, num trabalho constante na formação de uma maior sensibilidade acerca da leitura imagética.

Desse modo, os quadrinhos possuem significativa relevância na esfera da comunicação, atuando como um meio facilitador de transmissão das informações e de seus fluxos de mensagens, construindo sentido de modo singular (em relação aos outros suportes de informação), em função da sua rede peculiar de mecanismos discursivos.

E, diante de tal contexto, pesquisadores de diferentes áreas, como os artistas, os cientistas sociais, os físicos, os historiadores, os jornalistas e os psicólogos, cada vez mais, começam a estudar, por diferentes focos e temáticas, a produção de histórias em quadrinhos na atualidade.

Tal fato tem ocasionado o aumento significativo da divulgação do conhecimento científico acerca dos diferentes aspectos da narração quadrinística e também o aprofundamento da complexidade da indústria da produção de histórias em quadrinhos em todo o mundo.

E, com esse aumento da complexidade do mercado das histórias em quadrinhos, ocorre, de modo simultâneo, uma alteração do perfil dos leitores dos quadrinhos, estando esse, por vezes, mais próximo do público adulto, aumentando, nas últimas décadas, de modo marcante, o número de produção de histórias em quadrinhos mais adultas e politizadas, que trabalham com a conscientização política e social do público leitor. Tal fato foi estudado, por exemplo, por Pigozzi (2017) no livro *Quadrinhos e totalitarismo*.

Como exemplo dessa produção mais crítica e também dos possíveis recursos de uma história em quadrinhos, a figura 1 apresenta o retângulo da legenda com a voz do narrador (na parte superior da imagem) e o balão-fala. Nesse quadrinho, o roteirista Alan Moore, na *graphic novel V de Vingança*, faz uma associação entre “campo de readaptação” e campo de concentração, numa crítica anarquista às sociedades capitalistas no mundo contemporâneo.

OH, MEU DEUS!

CAMPO DE
READAPTAÇÃO DE
LARKHILL

Figura 1 – O personagem V de *V de Vingança* entrando em um campo de concentração. Fonte: MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vingança 1*. São Paulo: Via Lettera, 2002.

2. A Semiótica de Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (10/09/1839-19/04/1914) foi um filósofo estadunidense que possui uma obra inovadora nos campos de estudos da Filosofia da Ciência e da Lógica, tendo, ao longo de sua vida, também estudado diversos aspectos da Astronomia, Física, Matemática, Psicologia Experimental e da Química.

Em específico na área de estudos da semiótica, Peirce entende que o único pensamento de que é possível ter conhecimento é o pensamento no interior dos signos, sendo inexistente o ato (ou efeito) de pensar, do qual não seja possível conhecer. Desse

modo, portanto, esse pensamento deve, obrigatoriamente, existir em signos. Peirce define o signo (ou *representamen*) como

algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo melhor desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Coloca-se no lugar desse objeto, não sob todos os aspectos, mas como referência (...) (PEIRCE, 1975, p. 94).

De acordo com Romanini, em “A Contribuição de Peirce para a Teoria da Comunicação”, o signo é algo que “expresso em sua forma mais simples [...] é alguma coisa que professa representar outra coisa de maneira a determinar um efeito, que é o resultado da representação”.

Ou, nos termos de Valente e Brosso, o signo pode ser entendido como

um Primeiro que está em tal genuína relação com um Segundo, chamado seu Objeto, de forma a ser capaz de determinar que um Terceiro, chamado seu Interpretante, assuma a mesma relação triádica (com o Objeto) que ele, signo, mantém em relação ao mesmo objeto / uma coisa que representa outra coisa, seu objeto, para um intérprete (VALENTE; BROSSO, 1999, p. 184).

Desse modo, signo, para Peirce, pode ser uma ação, uma palavra, um pensamento ou qualquer outra coisa que aceite um “interpretante”, ou seja, que tenha a capacidade de originar outros signos e que representa toda a multiplicidade dos sentidos.

Outra característica marcante do signo é o fato de estar sempre em desenvolvimento (em processo de semiose – a “ação do signo”, ou dito em outros termos, a “ação interpretativa por meio dos signos”).

Com isso, o signo seria o meio pelo qual as informações se manifestariam na realidade, num sentido que emerge dos processos sociais.

E, neste artigo que trata das relações entre as histórias em quadrinhos e a semiótica de Peirce, a semiótica é entendida como a teoria geral dos signos e a semiose como um processo de geração sem fim de significações, estando, com isso, relacionado às subjetividades individuais e aos diversos sentidos que têm origens dos diversos processos societários.

Para Peirce, a ação do signo, ou seja, a semiose, é entendida de modo triádica (signo, objeto e interpretante), pois um signo só pode funcionar como tal porque representa, de uma certa forma e numa certa medida, algo, que é seu objeto, como um produto da atividade mental que surge na experiência, porém não o representa totalmente, pois aí seria o próprio objeto. Ou, dito nos termos de Nelson Valente e Rubens Brosso:

é uma ação ou influência que consiste em, ou envolve, a cooperação de três sujeitos, o signo, o objeto e o interpre-

tante e não ação dinâmica, ou ação de força bruta, física ou psíquica. É a semiose, pois, a ação de praticamente qualquer signo (VALENTE; BROSSO, 1999, p. 86).

Lembra-se também que os signos se produzem nas mentes dos atores sociais e têm a sua significação na comunidade de possíveis interpretantes destes signos.

O interpretante tem papel fundamental no processo de semiose, pois essa “ação do signo” tem início em um processo de percepção, com a criação de significações no juízo perceptivo, o qual é, na Teoria da Percepção de Peirce, o primeiro julgamento de um ator social.

Portanto, são os juízos perceptivos as premissas de todos os raciocínios, o que leva, por exemplo, ao fato de que uma imagem (algo de fundamental importância na análise de uma história em quadris) seja normalmente destinada a representar outra coisa.

Peirce vai mais além e elabora uma divisão dos signos, na qual estabelece um processo gradativo de abstração dos signos, que tem origem no ícone e caminha até o símbolo, passando pelo índice. Com isso, para Peirce:

Ícones: signo que envolve as noções de possibilidade e qualidade. Possui alguma forma de similaridade com o seu objeto (que podem ser revelados). Possibilidade. Primeiridade;

Índices: signo que envolve as noções de choque e reação, além da incompletude. Existente. Secundidade;

Símbolos: que envolve as noções de generalização, lei e norma. Portanto, é definido por alguma forma de convenção de uma comunidade. Lei ou Pensamento. Terceiridade.

E é deste modo que Peirce explica a realidade, fazendo uso de uma terminologia que lhe é própria, a qual pode ser um instrumento de trabalho que possibilitaria estudos consistentes sobre uma determinada realidade, que devem ser realizados por meio de uma investigação suficientemente aprofundada, fazendo uso do instrumental da semiótica peirceana.

3. *El Eternauta II* e a semiótica de Peirce

3.1 *El Eternauta II*

El Eternauta é uma história em quadrinhos do gênero ficção científica publicada pela primeira vez entre os anos de 1957 e 1959, pela revista *Hora Cero Suplemento Semanal*, na Argentina. Essa *graphic novel* tem como roteirista Héctor Germán Oesterheld e como desenhista Francisco Solano López.

A obra *El Eternauta* possui uma sequência, intitulada *El Eternauta II*, que foi publicada entre os anos 1976 e 1978, na revista *Skorpio*, também com roteiros de Héctor Germán Oesterheld e desenhos de Francisco Solano López.

A história em quadrinhos *El Eternauta* e o seu prolongamento *El Eternauta II* apresentam ciclos históricos diferentes do co-

tidiano argentino (e latino-americano). Afinal, entre 1959 e 1976 ocorreram diversos fatos de significativa importância na história da Argentina e da América Latina.

Na Argentina, podem ser citados, como exemplos: o golpe militar que destituiu o presidente Arturo Frondizi (1962); um outro golpe militar que retirou da presidência Arturo Francesco (1966); os protestos que ficaram conhecidos como Cordobazo (1969); ajustes econômicos realizados pelo ministro da Economia Celestino Rodrigo (1975); além da ditadura militar de Jorge Rafael Videla (1976-1981).

No plano mundial ocorreu a Revolução Cubana (1959); a Guerra do Vietnã (1961-1975); o golpe militar no Brasil, retirando João Goulart da presidência (1964); a morte de Ernesto “Che” Guevara (1967); a eleição de Salvador Allende no Chile (1970), sendo esse o primeiro presidente socialista em um país da América do Sul, e o posterior golpe militar liderado por Augusto Pinochet que destituiu Allende do poder (1973).

Em função do exposto acima, a sequência da *graphic novel El Eternauta* possui um roteiro mais politizado, escrita no contexto da ditadura militar argentina de Videla, com grupos que praticavam a resistência armada a essa ditadura.

Com isso, Héctor Germán Oesterheld, nas 208 páginas da história em quadrinhos *El Eternauta II* (de acordo com a edição que consta nas referências deste artigo), trata de modo alegórico dos problemas da Argentina e da América Latina. Nesta obra, Oesterheld apresenta aos leitores a resistência das sociedades ci-

vis em relação às ditaduras militares latino-americanas, comuns neste momento histórico, pois tal fato ocorria em vários países, como a Argentina, a Bolívia, o Brasil, o Chile e o Paraguai e chega a fazer alusões, inclusive, ao grupo Montoneros (guerrilha argentina), do qual Oesterheld fez parte.

Ou seja, a obra *El Eternauta II* pode ser lida como uma história em quadrinhos do gênero ficção científica que, na verdade, é uma metáfora do fato social da luta entre as classes sociais no interior das sociedades capitalistas latino-americanas da década de 1970.

Em específico, no caso argentino, a ditadura militar de Videla é conhecida pela existência da “guerra suja”, em função da prática do terrorismo de Estado contra os trabalhadores comunistas e pelos assassinatos políticos metodicamente planejados e executados. Essa ditadura fazia uso, inclusive, de campos de concentração e de extermínio de opositores, como ressalta Coggiola (2001), no livro *Governos militares na América Latina*. Grupos de direitos humanos locais estimam em cerca de 30.000 mortos durante a ditadura de Videla.

Portanto, Héctor Germán Oesterheld elaborou a história em quadrinhos *El Eternauta II* como uma obra de reflexão política e de conscientização social dos leitores, dando ênfase a importância da luta política da sociedade civil para a resolução dos conflitos existentes nesses países.

Héctor Germán Oesterheld desapareceu no ano de 1977, durante a ditadura militar de Jorge Rafael Videla e foi morto, pro-

vavelmente no início do ano de 1978. Lembra-se também que Oesterheld possuía quatro filhas e que elas também fazem parte dos 30.000 mortos durante a ditadura em questão: Beatriz Marta, Diana Irene Oesterheld Araldi, Estela Inés e Marina. O marido de Diana, Raul Carlos Araldi, e o marido de Marina, Oscar Alberto Seindlis também estão desaparecidos.

O desenhista de *El Eternauta II* também teve seu filho, Gabriel Solano López, detido durante a ditadura militar, em função de suas ligações com os Montoneros. Ambos tiveram que sair do país e conseguiram exílio na Espanha. Tal fato fez com que os quadrinhos da *graphic novel El Eternauta II* fossem concluídos neste último país.

3.2 A Semiótica de Peirce aplicada aos quadrinhos *El Eternauta II*

Para um estudo de semiótica, tendo como referência teórica a obra de Peirce, é de fundamental importância uma análise adequada acerca da tríade da semiose (signo, objeto e interpretante), buscando entender as ações interpretativas por meio dos signos.

Na história em quadrinhos *El Eternauta II*, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López, uma possível configuração da tríade da semiose de Peirce é:

Objeto: um conjunto de sociedades civis submetidas às ditaduras militares (argentina e latino-americanas, na década de 1970).

Afinal, embora seja uma história em quadrinhos argentina, esta história em quadrinhos está imersa e dialoga no interior de um contexto histórico em que ocorrem ditaduras militares em vários países sul-americanos.

Signo: Imagens e palavras, em conjunto, no interior dos quadrinhos da obra *El Eternauta II*.

Interpretante: relacionado a um conjunto de significações que teriam consequências e efeitos nos processos cognitivos da comunidade de leitores desta história em quadrinhos. Portanto, teria associação com os signos que são produzidos nas mentes dos membros de uma comunidade de leitores que estariam interessados em ter um melhor conhecimento acerca da realidade social das ditaduras militares na América Latina, durante a década de 1970, relacionando sempre com a experiência colateral dos grupos de leitores (o que envolve tanto seus hábitos como suas experiências).

Desse modo, é possível entender que a semiose (ação do signo) tem início em um processo de percepção (que é inferencial) e está relacionada a sensibilidade, uma vez que criamos significação no juízo perceptivo.

Esse juízo do sujeito é uma hipótese e possui uma significação na comunidade (neste caso, dos leitores desta produção quadrinística). Tal fato demonstra a importância dos processos que envolvem a comunicação no interior de um grupo societário.

Nesse contexto, como instrumento de análise da semiótica, é de fundamental importância uma análise acerca do argumento, ou seja, nos termos de Brosso e Valente, o “signo da razão”, “signo da lei”, “correspondente a um juízo”. Ou, utilizando os termos de Peirce:

Um *Argumento* é um Signo que, para seu Interpretante, é Signo de lei (...). Argumento é um Signo que é entendido como representando seu Objeto em seu caráter de Signo. Dado que estas definições abordam pontos atualmente muito debatidos, cabe dizer algo em defesa delas. Uma questão que sempre se coloca é: Qual é a essência de um Juízo? Um juízo mental pelo qual o julgador procura impor-se a verdade de uma proposição. Equivale em grande parte ao ato de afirmar a proposição, ou ao ato de comparecer diante de um notário e assumir a responsabilidade formal pela verdade dela, com a diferença de que estes atos são realizados para afetar terceiros, enquanto que o juízo só objetiva afetar aquele que o formula (PEIRCE, 1977, p. 53).

O Interpretante do Argumento representa-o como um caso de uma classe geral dos argumentos, classe esta que, no conjunto, sempre tenderá para a verdade. É esta lei que, de alguma forma, o argumento sublinha, e este “sublinhar” é o modo próprio de representação dos Argumentos (PEIRCE, 1977, p. 54).

No caso dos quadrinhos e, em específico, na obra *El Eternauta II*, o argumento está no roteirista da história – Héctor Germán

Oesterheld - e ele espera que suas ideias tenham repercussão e se reproduzam na comunidade de leitores desta história.

Neste caso, o argumento tem origem em uma pessoa que começou a militar na esquerda peronista ao redor do ano de 1968 (pela influência e também influenciando suas quatro filhas), utilizando a participação popular como uma ferramenta para as mudanças sociais. Oesterheld chegou a ter ligações com um grupo de resistência armada à ditadura de Videla, os Montoneros.

Oesterheld, na verdade, colocou esta história em quadrinhos – e, buscando ser mais preciso, a sua própria vida – a serviço de um ideal de luta e de um projeto revolucionário, num período histórico em que acompanhava, inclusive, a morte de diversos companheiros socialistas durante o período em que ocorreu a resistência armada à ditadura militar argentina em questão.

Desses assassinatos políticos foram vítimas, posteriormente, o próprio Oesterheld e suas quatro filhas (além dos três maridos dessas quatro mulheres). A presença de Oesterheld na história em quadrinhos *El Eternauta II* ocorre de modo explícito, como pode ser verificado na figura 2 deste artigo.

Com isso, Oesterheld busca, por meio do uso dos signos, criar (ou intensificar) um sentimento no leitor – o que acarretaria, do ponto de vista do roteirista desta história – uma comprovação de que ocorreu um processo de entendimento dos efeitos da utilização de um conjunto de signos, algo como um “interpretante emocional”.



Figura 2 – O personagem Germán (Héctor Germán Oesterheld) apresenta-se a outros protagonistas da obra *El Eternauta II*.

Fonte: OESTERHELD, H. G.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II*. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

Desse modo, pode-se considerar que, diante desses fatos, a leitura de uma história em quadrinhos, como uma forma de experiência estética, pode ser entendida como uma leitura metafórica para um interpretante.

Tal fato é reforçado pela figura 3, a qual apresenta o forte tomado pelos personagens zarpos. Esse forte é uma representação metafórica do poder do Estado, ou seja, o “mal”, dominado pelos militares que atuam em defesa dos interesses das classes sociais burguesas, em uma guerra contra os comunistas, colocando em ação diversos mecanismos para preservar seus interesses, o que conduziu, inclusive, a repressão violenta desses estratos sociais contra a sociedade civil subjugada politicamente.

Portanto, a tomada do forte pelas classes que vivem do trabalho significaria a tomada do poder pelo povo, o que, no contexto da década de 1970, retoma o ideário da Revolução Cubana e de alguns grupos armados na América Latina que buscavam destituir os governos ditatoriais.



Figura 3 – Membros da sociedade civil elaborando estratégias para invadir o Forte (metáfora da luta pelo poder político)

Fonte: OESTERHELD, H. G.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II*. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

Buscando ser mais preciso: a Revolução Cubana, liderada por Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara, Camilo Cienfuegos e Raul Castro, em 1959, obteve êxito ao destituir o presidente Fulgêncio Batista, buscando implantar uma nova forma de relações sociais no interior do país.

Outro exemplo que pode ser citado é o caso do Uruguai, com a tentativa, sem êxito, da tomada do poder pelo grupo Movimento de Liberação Nacional – Tupamaros (MLN-T). Essa organização de resistência civil armada existiu no período ditatorial (1973-1985) nesse país. Em 27 de junho de 1973, Juan María Bordaberry liderou um golpe de Estado, sendo substituído em 1976, por Alberto Demicheli, com o auxílio das Forças Armadas uruguaias.

E, na Argentina, a ditadura do general Jorge Rafael Videla Redondo esteve permanentemente em guerra com os Montoneros. Esse movimento urbano de resistência armada à ditadura militar, com uma influência muito significativa na província de Buenos Aires, tinha como objetivo tomar o poder político e realizar a *Revolución Argentina*, tendo como ideário uma mistura das ideias de Fidel Castro, Ernesto “Che” Guevara e do peronismo. Também não obteve êxito no que se refere a tomada do poder (ressaltando que teve papel decisivo nos processos de desestabilização dessa ditadura). Atualmente não está mais em atividade e teve um número significativo de integrantes mortos durante a ditadura militar.

Por fim, verifica-se que a leitura das histórias em quadrinhos envolve processos simbólicos que possuem patamares de liber-

dade interpretativa acentuados, no interior de uma comunidade de possíveis interpretantes, pois a experiência “cria” o objeto, em um processo de ação do signo.

Tal fato reforça ainda mais a importância da semiótica peirceana, como uma forma de mediação sónica para a construção do pensamento dos interpretantes no meio social.

4. Referências

- BARBIERI, D. *Los Lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1998.
- CAGNIN, A. L. *Os Quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.
- COGGIOLA, O. *Governos militares na América Latina*. São Paulo: Contexto, 2001.
- McCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2004.
- MOORE, A.; LLOYD, D. *V de Vingança 1*. São Paulo: Via Lettera, 2002.
- OESTERHELD, H.; SOLANO LÓPEZ, F. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- OESTERHELD, H.; SOLANO LÓPEZ, F. *El Eternauta II: 1976*. Buenos Aires. Doedytores, 2012.
- PEIRCE, C. S. *Divisão dos signos*. In: PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- PEIRCE, C. S. *Semiótica e filosofia*. São Paulo: Cultrix, 1975.
- PIGOZZI, D. *Quadrinhos e totalitarismo: V de Vingança, Watchmen e El Eternauta*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.
- ROMANINI, A. V. *A Contribuição de Peirce para a teoria da comunicação*. Disponível em: <<http://disciplinas.stoa.usp.br/mod/resource/view.php?id=165278>>. Acesso em: 4 jun. 2015.
- VALENTE, N.; BROSSO, R. *Elementos de semiótica: comunicação verbal e alfabeto visual*. São Paulo: Panorama, 1999.

Quando o arrepio fala do calafrio: a metaficção em filmes de horror do século XXI

Cuando el frío habla sobre el escalofrío: la metaficción en las películas de horror del siglo XXI

Ednelson João Ramos e Silva Júnior
Roberto Sarmento Lima

Resumo: No panorama do presente século, a autorreferencialidade – metaficção – parece ser um dos aspectos reforçados nas artes. Sendo assim, considerando o caráter acentuadamente visual da cultura hodierna, analisou-se o diálogo entre a metaficção e a estética da narrativa cinematográfica de horror. Como corpus, foram selecionados os seguintes filmes: *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon* (2006), de Scott Glosserman; *Diary of the dead* (2007), de George A. Romero; *The cabin in the woods* (2012), de Drew Goddard; *The last showing* (2014), de Phil Hawkins; *The final girls* (2015), de Todd Strauss-Schulson; *10 Cloverfield Lane* (2016), de Dan Trachtenberg. Por fim, concluiu-se que a metaficção pode representar uma forma ou um veículo de incentivo a uma vivência mais analítica da sétima arte.

Palavras-chave: Metaficção; Narrativa; Cinema; Horror.

Ednelson João Ramos e Silva Júnior é graduando em Letras, com habilitação em Espanhol, pela Universidade Federal de Alagoas. Email: cyberleitor@gmail.com.

Roberto Sarmento Lima é Doutor em Letras pela Universidade Federal de Alagoas e Professor Associado desta instituição. Email: sarmentorob@uol.com.br.

Resumen: En el panorama del presente siglo, la autorreferencialidad – metaficción – parece ser uno de los aspectos reforzados en las artes. Por lo tanto, teniendo en cuenta el carácter marcadamente visual de la cultura hodierna, se analizó el diálogo entre la metaficción y la estética de la narrativa cinematográfica de horror. Como *corpus*, fueron seleccionadas las siguientes películas: *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon* (2006), de Scott Glosserman; *Diary of the dead* (2007), de George A. Romero; *The cabin in the woods* (2012), de Drew Goddard; *The last showing* (2014), de Phil Hawkins; *The final girls* (2015), de Todd Strauss-Schulson; *10 Cloverfield Lane* (2016), de Dan Trachtenberg. Por fin, se concluyó que la metaficción puede representar una manera o un vehículo de incentivo a una experiencia más analítica de la séptima arte.

Palabras-clave: Metaficción; Narrativa; Cine; Horror.

Introdução

Neste trabalho, quando se fala do presente século, fala-se de um momento histórico que abarca do início do século XXI até o presente momento, ou seja, os últimos dezesseis anos – marcados indelevelmente pela expansão de uma rede de informações a distância e de fluxo contínuo, tendo como suporte a avançada tecnologia da informação que regula a vida econômica, política e social. Ademais, compreende-se que a metaficção não é um fenômeno exclusivo desse período, permeando as artes desde que o ser humano passou a analisar a produção do discurso artístico em suas múltiplas possibilidades. Ao cruzar o século XXI e a metaficção, portanto, pensa-se no moto ininterrupto de textos, sons

e imagens no ciberespaço e em como isso se atrela a discursos abertos, discursos que se dobram sobre si mesmos.

Dessa forma, considerando também o aspecto sobretudo visual da cultura hodierna (PELLEGRINI, 2003), elegeram-se as narrativas cinematográficas de horror como objeto de estudo a fim de analisar o modo como a metaficção é trabalhada em uma arte situada no domínio visual, indicando seus *topoi* narrativos e sinalizando uma proposta específica de vivência artística. Na seleção do corpus, adotou-se como critério a representatividade do gênero horror, isto é, buscou-se selecionar longas-metragens que cobrissem um espectro significativo – fornecendo uma percepção ampla ou que conseguisse demonstrar as potencialidades – do horror em filmes produzidos no século XXI, não levando em conta a nacionalidade dos filmes, mas sim os traços narrativos que podem ser detectados em filmes de distintas origens.

Na pesquisa, existe concomitantemente a aspiração de formular uma distinção entre terror e horror, aplicando e verificando as categorias como marca de uma filmografia que transcende o ordinário ato de contar uma história horripilante e – aproveitando as narrativas fílmicas de décadas anteriores, desde os anos de 1950 – reflete sobre os seus recursos técnico-expressivos e suas constantes temáticas. Tal como os estudos que se preocupam com a metaficção na literatura produzida atualmente, a relevância deste estudo está em discutir o papel contemporâneo da metaficção, cada vez mais abraçada por produções cinematográficas – conectando-se a uma obsessão artística de época.

Almejando atingir os objetivos estabelecidos, mais adiante serão apresentados breves resumos e análises dos filmes selecionados – *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon* (2006), de Scott Glosserman; *Diary of the dead* (2007), de George A. Romero; *The cabin in the woods* (2012), de Drew Goddard; *The last showing* (2014), de Phil Hawkins; *The final girls* (2015), de Todd Strauss-Schulson; *10 Cloverfield Lane* (2016), de Dan Trachtenberg¹ – e uma avaliação das intersecções entre metaficção e narrativas de horror. No aporte teórico principal, estão: Linda Hutcheon (1991), Noël Carroll (1999), Tânia Pellegrini (2003), Antonio Candido (2006), Fredric Jameson (2006), Júlio Jeha (2007), Jamie Russell (2010) e David Lodge (2011). Como culminância, espera-se contribuir para o aprofundamento de futuras pesquisas que versem acerca do entrelaçamento entre a metaficção e o cinema de horror, nicho dotado de manifestações que pululam na *cultura pop*.

1. No Brasil, os títulos dos filmes foram traduzidos como: *Por trás da máscara: o surgimento de Leslie Vernon*; *Diário dos mortos*; *O segredo da cabana*; *A última exibição*; *Terror nos bastidores*; *Rua Cloverfield, 10*, respectivamente.



Fig. 1 – Pôsteres de *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon* (2006), de Scott Glosserman; e *Diary of the dead* (2007), de George A. Romero

Na mesa de autópsia: seis narrativas cinematográficas horroríficas

Em *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon*, acompanha-se a produção de um documentário que fala sobre o passo-a-passo no planejamento de um assassino (Leslie Vernon) rumo ao massacre de jovens da cidade de Glen Echo. Inicialmente, tudo parecia uma galhofa, mas a guinada acontece quando a equipe de filmagem percebe que Vernon realmente pretende levar a cabo o seu plano. Enquadrando-se em uma subcategoria dos filmes de

horror (os filmes *slasher*²), o protagonista e assassino esmiúça cada um dos componentes e arquétipos de sua própria narrativa em um gesto metalinguístico.

Em *Diary of the dead*, uma turma de estudantes de cinema está filmando um filme de horror quando descobrem que ocorreu um apocalipse zumbi de proporção global. Ao invés de interromper as gravações, o grupo cinéfilo decide continuar, aproveitando o mundo pós-apocalíptico como pano de fundo. Nessa produção, o cerne crítico da narrativa é a desconstrução – a observação analítica – dos caminhos de edificação da “verdade” do filme, da verossimilhança, da montagem, da sonoplastia, dos jogos de câmera, da edição de cenas etc.³

Em *The cabin in the woods*, jovens viajam em direção a uma cabana localizada no interior de uma floresta em busca de diversão. Com uma configuração plural, o jovial grupo encaminha-se – inadvertidamente – a uma situação na qual é levado a desencadear uma série de “quebras de selos”. Nessa conjuntura, assiste-se a duas camadas da diegese fílmica: uma onde as personagens agem mediante manipulação; outra onde estão homens e mulheres que trabalham em uma central de comando que plane-

2. *Slasher* é um termo – reconhecido por fãs e críticos de cinema – utilizado para classificar a filmes onde sempre existe um assassino em série que usa alguma máscara ou fantasia e mata jovens que estão em busca de diversão, flertando amiúde com a delinquência.

3. Nas entrelinhas, também pode ser vista uma crítica à espetacularização da violência e a articulação disso com o ciberespaço e as novas tecnologias e redes sociais.



Fig. 2 – Pôsteres de *The Cabin in the Woods* (2012), de Drew Goddard; e *The Last Showing* (2014), de Phil Hawkins

ja e executa eventos semelhantes ao que está acontecendo com o grupo de amigos.

Em *The last showing*, mostra-se um velho projetorista, Stuart, sendo despedido depois de recusar-se a fazer um curso de atualização para manusear um aparato de projeção digital. Como ação contraventora e afirmativa de seu ideal estético de horror, o insatisfeito trabalhador decide escrever e executar um roteiro original. Para isso, prende um casal no prédio do cinema e utiliza-os como protagonistas. Trilhando uma senda que começou a

ser pavimentada por *Scream*⁴, de Wes Craven, nos anos 1990⁵, *The last showing* segue os passos da metaficção ao explorar uma relação desregulada entre um “diretor” sádico e os seus “atores” torturados e propor uma reflexão acerca das trajetórias do horror no cinema ao longo da última década (CANE, 2016).

Com uma afinidade formal, *The final girls* e *10 Cloverfield Lane* fazem uso do expediente do pastiche, sendo esteticamente mais datados do que os outros filmes do *corpus*. No domínio do senso comum, o pastiche é comumente confundido com a paródia, pois ambos consistem na emulação de um estilo – de narrar, de pintar um quadro, de agir etc. – peculiar e exclusivo, um disfarce linguístico (JAMESON, 2006). Todavia, o pastiche mantém uma balizagem neutral, sem a energia satírica, sem o riso, sem a confiança da paródia de que existe algo normal. Com isso, o pastiche procura atrair a atenção sobre si mesmo, remeter o espectador/leitor a ele mesmo e não a uma figura padrão. Em resumo: o pastiche é um discurso orbitante em si mesmo – como a metaficção – e a paródia é um discurso que orbita ao redor de um centro de normalidade.

4. *Pânico*, título no Brasil.

5. Apesar de *Scream*, de Wes Craven, ter traços metaficcionais, foi deixado de fora do recorte deste trabalho porque se preferiu utilizar como *corpus* produções cinematográficas realizadas completamente no século XXI. Como a franquia *Scream* teve filmes em 1996, 1997, 2000 e 2011, faz-se a devida referência, mas não se abordará com maior profundidade. Em um futuro trabalho, pode-se analisar o papel de *Scream* no direcionamento das narrativas de horror a uma nuance metalinguística.



Fig. 3 – Pôsteres de *The Final Girls* (2015), de Todd Strauss-Schulson e *10 Cloverfield Lane* (2016), de Dan Trachtenberg

Nas décadas de 1970 e 1980, um arquétipo formou-se na rede tecida por rebentos como *The Texas chain saw massacre*, *Friday the 13th*, *A nightmare on Elm Street* e *Halloween*⁶: a *final girl*⁷. Em *The final girls*, uma adolescente traumatizada pela morte de

6. No Brasil, os títulos foram traduzidos como *O massacre da serra-elétrica*, *Sexta-feira 13*, *A hora do pesadelo* e *Halloween: a noite do terror*.

7. A *final girl* é uma personagem feminina e virgem cuja função é desafiar o vilão em uma batalha crucial para determinar o término da história. Em português, não foi encontrada nenhuma tradução oficial, mas a expressão poderia ser traduzida como *garota final* ou *garota crucial*. No primeiro caso, a tradução estaria mais próxima do idioma original; no segundo caso, a tradução seria feita visando ao sentido/valor do arquétipo na narrativa.

sua genitora – uma atriz marcada por ter interpretado uma *final girl* em um filme de horror dos anos 1980 – vai com alguns amigos a uma exibição especial do filme mais famoso de sua mãe. Durante a sessão, porém, a garota e os seus amigos entram no filme, vivendo-o como se fosse uma realidade. No entanto, a ficção mostra-se como apenas isso mesmo, uma ficção, em momentos como uma cena inicial que se repete até que as personagens do filme⁸ decidem entrar em uma kombi amarela ou quando as personagens descobrem no epílogo que ninguém morreu de verdade.

Se *The final girls* é um pastiche dos filmes *slasher* das décadas de 1970 e 1980, *10 Cloverfield Lane* é um pastiche dos filmes norte-americanos da década de 1950 – época de alteração no cinema de horror, fruto da mescla de ingredientes da Guerra Fria (anticomunismo, perigo nuclear e temores de invasões extraterrestres) e do afastamento da estética de horror gótico, substituído por uma preocupação com o mundo moderno (RUSSELL, 2010). Nesse filme, uma jovem sofre um acidente de carro e desperta dentro de um *bunker* na companhia de dois homens, um dos quais a teria resgatado do acidente quando os E.U.A. começaram a sofrer ataques de um inimigo desconhecido. De certa forma, *10 Cloverfield Lane* revisita o passado das histórias de holocausto nuclear e seus correlatos, sinalizando como estruturas mentais e sociais podem ser reduzidas estruturalmente em narrativas (CANDIDO, 2006) e carrear os seus próprios esporos de monstruosidade, daquilo que é horrível na experiência humana (JEHA, 2007).

8. O primeiro filme; não o filme que está dentro do filme.

Quando o arrepio fala do calafrio

Visto como a metaficção está na pauta dos filmes do *corpus*, é cabível explicar um pouco mais no que tange à metaficção, perguntando: pode-se aprimorar a definição de metaficção? Inicialmente, foi dito que a metaficção acontece quando a ficção fala sobre si mesma, sobre a sua construção. Outras indagações são: como a metaficção se conecta com o espectador/leitor e quais seriam as propriedades dessa conexão? Em que instante a metaficção irrompe na ficção?

No livro *A arte da ficção*, de David Lodge, lê-se que a metaficção é a ficção que – autorreferente – atrai o olhar ao status ficcional e aos métodos de engendramento da escritura⁹ (LODGE, 2011). Cientes dessa definição aprimorada, é importante esclarecer que a metaficção se conecta com o espectador/leitor tratando-o como um intelecto suficientemente elevado, maduro a ponto de não se chocar com a confissão cabal de que o ficcional é um objeto produzido com recursos verbais, visuais e auditivos e não um fragmento da vida. Nos filmes debatidos, há continuamente a mirada desse horizonte técnico que molda as percepções e representações cinematográficas (PELLEGRINI, 2003), como exposto no tópico anterior deste artigo.

9. Como escritura, quer-se falar não apenas da escrita de textos verbais, mas – de modo amplo – da escrita enquanto produção de signos que podem ser lidos e interpretados.

Pensando na última das perguntas feitas dois parágrafos acima, admite-se que as seguintes objeções são passíveis de ser proferidas: se toda ficção é um objeto produzido e não uma imitação de dados da vida, como a metaficção germina? Toda ficção já não seria metaficcional? Novamente, busca-se apoio em Lodge para dar uma réplica às objeções. Lodge afirma que a condição imprescindível da metaficção **é o *breaking frame***, “[...] um movimento característico da metaficção [...]”, no qual a “[...] voz autoral faz uma intervenção abrupta [...]” (LODGE, op. cit., p.216). Portanto, a intensidade da intervenção da voz autoral – denunciando a sua presença – é o termômetro da metaficção e isso é recorrentemente feito na trama dos seis filmes que constituem o objeto de estudo deste artigo. Entretanto, por *voz autoral*, que fique claro, não se quer referir a quem efetivamente produziu o objeto artístico, mas à “voz” que estaria ligada a ele, viabilizando que o objeto fale por si mesmo na ausência do autor¹⁰.

Depois de complementar a reflexão sobre a metaficção, passa-se – agora – a dispô-la ao lado de uma teorização acerca das narrativas de horror. Como exige qualquer investigação científica, a categoria em foco será discriminada, minimizando eventuais embaraços terminológicos, isto é, haverá um cotejo entre o

10. Em todos os casos, são as próprias personagens que abrem a visão do espectador para os mecanismos da ficção, dispensando o recurso a uma voz em *off*, o que na literatura seria mais ou menos equivalente a um narrador heterodiegético e onisciente.

horror e o terror¹¹. No livro *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, Noël Carroll não usa a palavra terror, mas *dread*¹², e diferencia o terror e o horror dizendo:

1. histórias de terror são histórias onde um “[...] acontecimento misterioso que remata essas histórias causa uma sensação de incômodo e de assombro, talvez de momentânea angústia e de pressentimento” (CARROLL, 1999, 63). Nas histórias de terror, as personagens são igualmente levadas “[...] a ter a ideia de que forças não reconhecidas, desconhecidas e talvez ocultas e inexplicáveis governam o universo” (Ibid);

2. Enquanto isso, as histórias de horror são histórias que “[...] têm a repugnância como característica central, ao passo que o que poderíamos chamar de pavor [...] não tem” (Ibid).

Recorrendo a dicionários, é possível deslindar ainda mais a distinção de horror e terror¹³. Ao verbete *horror*, estão anexadas

11. Em comentários leigos, é corriqueiro confundir horror e terror, daí a importância de aperceber-se das diferenças entre os dois e deixar claro o que é o horror e o que é o terror no presente artigo.

12. Traduzida como pavor, mas que poderia ser traduzida como terror. Em uma citação que será feita adiante, foi preservada a tradução de Roberto Leal Ferreira dada à palavra *dread*.

13. Para a listagem de definições de horror e terror, foram consultados os dicionários *Silveira Bueno: minidicionário da língua portuguesa* (2000), *Novo Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa* (2009), *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa* (2001) e os dicionários online *Michaellis* e *Priberam*.

acepções como: ódio; aversão; pavor; nojo; repulsão; espetáculo horroroso; sensação de medo que faz arrepiar o cabelo e a pele; coisa ou pessoa extremamente feia; condição ou situação lamentável, de profunda tristeza e padecimento insuportável; qualidade e caráter do que causa medo intenso, susto, terror. Ao verbete *terror*, em contraponto, estão compreendidas acepções como: qualidade do que é terrível; perturbação grave, trazida por perigo imediato, real ou não; causa de ansiedade ou preocupação; dificuldade extrema; grande medo; pavor. Apesar da proximidade dos termos, em parte talvez causada pela permuta das palavras horror e terror na linguagem coloquial, é notável como no horror se fala em uma experiência com o monstruoso ou a monstruosidade que engloba alto nível de sensorialidade, mas também crivos cognitivos¹⁴ (espetáculo horroroso, qualidade e caráter¹⁵), conquanto, na outra margem, o terror englobe uma experiência trivial com o monstruoso ou a monstruosidade, sem uma apro-

14. Noções como espetáculo, qualidade e caráter estariam relacionadas a um juízo, uma instância cognitiva. Historicamente, por exemplo, isso pode ser percebido na transição entre o padrão estético clássico e o padrão estético romântico, sendo o primeiro regido pela ideia de que a beleza residia no ordenamento, em um bom uso da razão e na sujeição aos preceitos dos gênios artísticos, e o segundo regido pela sobrelevação da emoção em face da razão, interpretando-se a realidade como algo que excede o poder da razão. Em quadros como “Paisagem com sacrifício a Apolo” (1662), de Claude Lorrain (1600-1682, um clássico), e “Ovídio banido de Roma” (1838), de William Turner (1775-1851, um romântico), é visível o contraste entre o ideal da realidade como algo regido pela ordem e abarcável pela razão e o ideal da realidade como algo irrequieto e não domável pela razão.

15. Inclusive, é pertinente destacar a aparição do verbete “caráter” na definição de horror, pois ele indicaria um nível de aprofundamento cognitivo/epistemológico no objeto maior do que o verbete “qualidade” (presente nas duas definições).

ximação intelectual entre a matéria extraordinária e a personagem-vítima ou o espectador/leitor.

Dessa maneira, o terror envolveria a desconfiança e não a visualização de que algo que inspira medo espregueira; e o horror envolveria a visualização de algo que inspira asco, aversão, repulsão, saindo da esfera de um perigo pressuposto e passando à esfera de um perigo concreto, material. Se os dois pares – ficção e metaficção/terror e horror – tivessem de ser emparelhados, poderiam ser emparelhados assim: ficção e terror/metaficção e horror. Essa divisão levaria em conta que o terror é uma narrativa cuja fonte que desperta o medo tem uma silhueta indefinida e a ficção, com nível baixo de autorreferencialidade, tenta encobrir as suas engrenagens; e que – na outra face da moeda – o horror é uma narrativa de erupção do monstruoso, a qual (similar à metaficção) pode ser lida como uma dilaceração do fingimento/da pele que serve de invólucro a um paradigma de percepção estável.

Para um espectador que compreenda os artifícios da linguagem fílmica, o terror pode ser uma antessala que o habilita a assistir a esse tipo de filme e ver a apresentação de objetos que causem medo ou pavor sem ser absorvido completamente, já que ocorreria uma espécie de consciência da forma capaz de fazê-lo refletir sobre a experiência terrível que é apresentada e conectar o que vê com a percepção metaficcional. Com isso, o terror prepara a instância do horror, mostrando que ambas as categorias se relacionam, mas não se confundem. O terror é do campo da realidade fílmica, do enunciado, enquanto o horror é da área da

compreensão dos artifícios que tornam essa realidade possível na narrativa. O horror é uma narrativa de desvelamento (de visualidade direta do que é medonho), mais propícia à metalinguagem, enquanto o terror é uma narrativa paranoica (de visualidade indireta do que é medonho)¹⁶.

Volvendo ao dicionário *Houaiss*, esse alinhamento do terror com a ficção e do horror com a metaficção obtém um esteio mais firme. Com o objetivo de firmar inequivocamente esse tópico da discussão, apresenta-se novamente (abaixo) a definição de terror e horror:

1. Terror: elemento composicional do latim *terror*, espanto, horror, pavor, objeto para meter medo, espectro, pessoa ou coisa que amedronta, objeto de espanto.
2. Horror: forte impressão de repulsa ou desagrado acompanhada ou não de arrepio gerado pela percepção, intuição, lembrança de algo horrendo, sentimento de nojo, de aversão, ódio, fobia, receio, medo, aquilo que se mostra desagradável, estado ou situação lamentável, de muito sofrimento; aspectos aterrorizantes, conceitos ou palavras com intenção de desmerecer.

16. A ideia de visualidade direta e visualidade indireta também pode ser aplicada à metaficção e à ficção, pois na metaficção o olhar estaria direcionado – a princípio – diretamente para os elementos de urdidura do ficcional, enquanto na ficção (de baixo teor metalinguístico) o olhar para esses elementos seria indireto, enviesado.

No terror, trocando em miúdos, o medo é semeado no sujeito por um objeto externo, o germe amedrontador está neste e não naquele. No caso, o objeto seria o texto fílmico ou literário, a história relatada. Consequentemente, o espectador/leitor pode ficar atemorizado ainda que não alcance a compreensão dos artifícios estéticos do filme ou do livro¹⁷, pois, quando não se tem o conhecimento teórico das mídias (como ocorre com o espectador/leitor comum), tem-se apenas a vivência banal do medo, o qual duraria o tempo do filme ou da leitura do livro. Dessa forma, pode-se argumentar que o terror é o mundo da ficção que não se dispõe como ficção.

No horror, em comparação, parece haver uma nuance que inicia no intuitivo (uma impressão, não consciente) e chega ao campo da lembrança (ou por um esforço racional ou por um desabrochar espontâneo no espírito). Nisso, volta a saltar o elemento cognitivo do horror e não só emotivo ou intuitivo. Passando para o plano teórico, o horror residiria na consciência do espectador/leitor a respeito do que é o terror, o horror seria a explicação do terror (portanto, metafictional)¹⁸. O horror, diz ainda o *Houaiss*,

17. No cinema, campo específico deste artigo, isso seria correspondente a desconhecer os efeitos de sentido de ângulos de câmera, iluminação de ambientes, cores da fotografia, edição de cenas etc.

18. Nos filmes tomados como base para a discussão, mais do que gerar algum medo no espectador, explicam-se os movimentos de roteiro que tornam algo terrível: a relação entre as personagens, o olhar da câmera que age como um prestígitador (atraindo o olhar para um lado quando deveríamos olhar para o outro), os barulhos que se insinuam ao fundo da cena e sugerem a aproximação de algo, a iluminação que incide sobre determinados objetos e projeta formas suspeitas etc.

é “conceito” (o terror não é conceito, é somente “objeto”, “espectro”, “pessoa” ou “coisa” canalizadora do terrível); o horror é uma “palavra” dita com intenção de desmerecer – ou de explicar o que merece ser desmerecido: o feio, o terrível, o monstruoso.

A respeito do horror, sustentado por uma experiência de repugnância, Carroll inquire: como podemos nos horrorizar com ficções? Para solucionar a dúvida, Carroll parte de duas hipóteses do senso comum (a teoria da ilusão e a teoria da resposta ficcional como fingimento) e filtra-as, até chegar a uma hipótese que julga mais satisfatória (a teoria do pensamento como respostas emocionais às ficções). A teoria da ilusão defende que os mecanismos de verossimilhança conseguiriam enganar espectadores/leitores, levando-os a esquecer que estão diante de uma ficção. Contudo, se essa teoria estivesse correta, os espectadores/leitores sairiam correndo ao descobrir um monstro nas histórias¹⁹. A segunda teoria defende que o espectador/leitor seria enredado por uma emoção ilusória autoinduzida, não estando com medo realmente. Todavia, Carroll argumenta que essa hipótese também seria inadequada porque alguns espectadores/leitores teriam sustos verdadeiros e a total ciência de que o lido/visto é uma farsa já

19. Quando alguém abre um livro, assiste a um filme (em casa ou em um cinema) ou adentra um teatro, faz isso com a ciência de que o lido/visto/ouvido não é um fato real, como real é o corte causado por um bisturi em uma cirurgia. O leigo pode achar que os dados exibidos aconteceram outrora, sem consultar outras fontes de informação, principalmente se a ficção tiver personagens históricas, mas – excetuando anomalias psíquicas – não toma como real o que lê/assiste/ouve. Ocasional emoção sentida (medo, tristeza, raiva etc.) é expressão do potencial da ficção de instigar a imaginação, induzir a uma ilusão de referência.

interceptaria qualquer chance de o espectador/leitor passar por uma sensação de medo.

Acercando-se da teoria que alega ser a mais apropriada, Carroll diz que uma “[...] ficção não é uma mentira e não suscita a resposta emocional que uma mentira provocaria” (Ibid, p.115). Com essa assertiva, aduz-se que as respostas dadas a uma ficção são respostas a um objeto autônomo, um universo que produz os seus próprios critérios de “verdade” (ou verossimilhança, sendo mais fiel às teorias narrativas) e não se subordina a uma verdade externa que a regula. A teoria do pensamento, logo, defende que pensar no caráter horrendo da composição monstruosa é o que gera a repugnância e o medo, ou seja, o deleite proporcionado pela ficção vem do contato do espectador/leitor com a ficção como um observador externo – percebendo o ficcional por meio da urdidura dele (XAVIER. In: PELLEGRINI, op. cit.) – e não como alguém que vive a história.

Em todos os seis longas-metragens do *corpus*, nota-se como a organização das peças das histórias é o que dá expressividade ao monstruoso. Enfim, se o conteúdo de uma narrativa impressiona ao sujeito que a contempla é por causa da forma. Em *Behind the mask: the rise of Leslie Vernon*, o assassino Leslie Vernon coloca as cartas na mesa sem ludibriar. Em *Diary of the dead*, os estudantes de cinema são francos ao deixar os artifícios do cinema à mostra. Em *The cabin in the woods*, as personagens têm os seus cordões puxados para um e outro lado, abrindo as cortinas e revelando o autor do espetáculo e os seus jogos. Em *The last showing*,

o psicótico projecionista conduz explicitamente e friamente o seu roteiro de horror, sem afetações em um exercício doentio, mas intelectual. Em *The final girls*, a articulação de todo o esqueleto narrativo é o que fornece a razão de ser de uma personagem, a *final girl*. Em *10 Cloverfield Lane*, um tipo de história horrífica tem os seus elementos e condições de produção analisados.

Depois de assistir aos filmes analisados, comprovou-se que “[...] as histórias de horror parecem diferir mais em variações superficiais do que nas estruturas narrativas profundas” (CARROLL, op. cit., p.147). Desse modo, qual seria o valor da metaficção em filmes de horror do século XXI? Linda Hutcheon (1991), apoiando-se em Larry McCaffery, considera que a autoconsciência textual pode ser uma estratégia para incitar os leitores a examinar criticamente os códigos culturais e padrões de pensamento. Por fim, deduz-se que a emergência mais potente da metaficção no âmbito da cultura pop do século XXI pode ser mais bem compreendida à luz da aparente evidência de que se alastra na sociedade humana “[...] uma convicção de que nossas maneiras vigentes de moldar o mundo são, em certo sentido, arbitrárias. Podem ser desconstruídas. Não se referem realmente ao mundo” (CARROLL, op. cit., p.294).

Conclusão

Analisando-se o corpus deste estudo, constatou-se que: a metaficção, no âmbito da narrativa cinematográfica de horror, salienta os clichês do gênero e estabelece com eles uma relação de pastiche intencionalmente construída a fim de indicar os *topoi* narrativos do horror; o horror parece estar ligado a um princípio sensorial, mas que progride em direção a um campo intelectual, enquanto o terror estaria ligado a uma vivência do medo desprovida de índices cognitivos e mais direcionada ao exterior do sujeito; por meio da metaficção, as narrativas cinematográficas analisadas realizam uma discussão sobre os procedimentos da mimese cinematográfica, evidenciando-se que a experiência de medo resultante no espectador não consiste em apenas mostrar imagens que sejam chocantes, mas em uma série de ações conscientes que engendram o enredo e a atmosfera tétrica – retomando a teorização aristotélica, que já dizia que o prazer da *poiesis* não advém da imitação (pura e simplesmente), mas da forma como a “visão da coisa” é produzida; ademais, como consequência desse último resultado, o prazer do espectador tende a ser estimulado em uma perspectiva mais crítica, consciente dos artifícios da narração fílmica, da camada que faz o filme ser algo artístico. Diante desses resultados, conclui-se que a metaficção – aliada a uma mídia de massas – pode representar uma forma ou um veículo de incentivo a uma vivência mais analítica da sétima arte.

Referências

- BUENO, Silveira. *Silveira Bueno: minidicionário da língua portuguesa*. Ed. rev. e atual. São Paulo: FTD, 2000.
- CANDIDO, Antonio. *Literatura e Sociedade*. 9a ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.
- CANE, Sutter. *Crítica: The Last Showing*. Disponível em: < <http://www.terroracto.es/critica-the-last-showing/> > Acesso em 21 nov. 2016.
- CARROLL, Noël. *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Trad. Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1999.
- Dicionário Michaelis Online*. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>> Acesso em 17 dez. 2016.
- Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Disponível em: <<https://www.priberam.pt/dlpo/>> Acesso em 17 dez. 2016.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*. 4ª ed. Curitiba: Positivo, 2009.
- HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.
- JAMESON, Fredric. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*. Trad. Carolina Araújo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- JEHA, Julio (Org.) et al. *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.
- LODGE, David. *A arte da ficção*. Trad. Guilherme da Silva Braga. Porto Alegre: L&PM, 2011.

PELLEGRINI, Tânia, et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac/Instituto Itaú Cultural, 2003.

RUSSELL, Jamie. *Zumbis: o livro dos mortos*. Trad. Érico Assis e Marcelo Andreani de Almeida. São Paulo: Leya Cult, 2010.



Trinity: o triângulo arquetípico da DC

Trinity, the archetypal triangle of DC

Marcelo Bolshaw Gomes
Dickson de Oliveira Tavares

Resumo: O presente texto estuda o Batman, Mulher Maravilha e o Superman – personagens da DC Comics e matrizes das quais outros heróis foram elaborados. Analisa-se e resume-se dois artigos teóricos (GOMES, 2017a, 2017b) e duas dissertações de mestrado (TAVARES, 2017; PIER-

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: encantador_de_serpentes@yahoo.com.br

Dickson de Oliveira Tavares é Mestre em Estudos da Mídia pela UFRN. Email: dicksontavares@gmail.com.

RE, 2017) demonstrando a universalidade de histórias dos super-heróis com os dramas humanos e as narrativas míticas.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; super-herói; mito.

Abstract: This text studies the Batman, Wonder Woman and Superman characters of DC Comics and matrices of which other heroes were elaborated. Two theoretical articles (GOMES, 2017a, 2017b) and two master's dissertations (TAVARES, 2017; PIERRE, 2017) are summarized and summarized, demonstrating the universality of superhero stories with human dramas and mythical narratives.

Keywords: Comics; Super hero; myth.

I. Introdução

No texto *O herói de duas faces* (GOMES, 2017a), defende-se que a identidade secreta dos super-heróis corresponde ao Ego ou ao personagem-leitor. Em *Anjos e Demônios modernos* (GOMES, 2017b) analisa-se como os heróis ‘Surfista Prateado’ e ‘Demolidor’ (Daredevil) correspondem a estruturas míticas arcaicas de diferentes formas de representação da própria identidade. Segundo essa hipótese, há super-heróis (Demolidor, Homem-Aranha e Batman) que vivem sem esperanças presos no mundo imanente e representam a relação Ego-Id; e outros super-heróis (Surfista Prateado, Thor, Mulher Maravilha e Super-Homem) que ‘caíram’ de um universo transcendente e correspondem a relação Ego-Self.

A diferença fundamental a se revelar é a questão da identidade secreta.

No caso do Demolidor (e dos heróis vigilantes em geral), a identidade secreta é a identidade verdadeira; no caso dos heróis de outros mundos ou dimensões, a identidade cotidiana é que é falsa ou simplesmente não existe. O Batman é um milionário Bruce Wayne que se veste de morcego a noite; enquanto o Super-Homem é o alienígena Ka-El, que se disfarça de Clark Kent para conviver conosco (GOMES, 2017b, p. 12).

A Mulher Maravilha não é uma contrapartida feminina do Superman, mas uma identidade híbrida, que oscila entre as duas identidades, igualmente verdadeiras. E com o passar do tempo, ela passou a desempenhar um papel de mediação entre os aspectos míticos e reais do universo DC, se tornando uma representação da ‘Anima’ junguiana – não apenas o ‘lado feminino dos homens’, mas, sobretudo, uma conexão com a Mãe Natureza, com o Sagrado Feminino.

Trinity (Trindade em português) é o título de uma revista em quadrinhos atualmente protagonizada pelos três super-heróis que compõem o núcleo central do universo ficcional da editora DC Comics: Superman, Batman e Mulher-Maravilha. O trio de super-heróis, é apresentado nas histórias com igual destaque, demonstrando a importância que cada um tem no desenvolvimento do outro. O conceito de “trindade” surgiu depois de um longo período de desenvolvimento.

Nos anos 90, graças ao roteirista Mark Waid, os três personagens passam a se destacar na Liga da Justiça, principalmente na minissérie *O Reino do Amanhã*. A série influenciou inúmeros autores, e várias histórias publicadas a partir dela passaram a não mais se limitar à tendência que a editora até então apresentava de colocar Superman e Batman como opostos, mas a incluir a Mulher-Maravilha no enredo¹.

Em 2003, surge a série *Trinity* de Matt Wagner; e, em 2005, a história *Sacrifício*, escrita por Greg Rucka em conexão com outros projetos, utiliza o conceito de trindade.

Mas, a Mulher Maravilha morre e Batman e Superman brigam durante a série Guerras Infinitas. E com a minissérie *Os 52*, que reformulou todo universo narrativo da DC Comics, Superman e a Mulher Maravilha têm suas histórias de origem recontadas e passam a ter um relacionamento. Batman passou a usar uma armadura-robô e a interagir com novos parceiros. O conceito de Trindade como núcleo narrativo foi abandonado.

Porém, em 2006, Kurt Busiek retoma o conceito com a série *Trinity*; reformulada a partir de 2016 por Francis Manapul. O grande tema das histórias de Busiek e Manapul é justamente a importância da «trindade» de heróis, mostrando o impacto que sua ausência fez no universo ficcional da DC.

1. Seja como parte do confronto entre os dois, como na minissérie *Superman: Red Son*, seja como a oponente de Batman, como na graphic novel de Greg Rucka e J. G. Jones, *Wonder Woman: The Hiketeia*, ou no arco de história *Gods of Gotham*, escrito e desenhado por Phil Jimenez e publicado na revista *Wonder Woman*.

Tomando como base uma das melhores descrições sobre os três personagens da Trindade, destacamos um trecho da minissérie em quadrinhos *O Reino do Amanhã* de Mark Waid e Alex Ross (figura 1), onde os personagens Espectro e o pastor Norman McCay percorrem o plano etéreo e dialogam sobre as divergências entre o Batman e o Superman, desvelam o véu do tempo e em poucas palavras definem conceitualmente os dois heróis e refletem sobre a terceira ponta da tríade do Universo DC.

Sobre o Batman, Mark Waid dá voz ao personagem Espectro e define: “o zênite da *ambição* e da *coragem* humanas”. O Superman é descrito como o “ápice do *poder extraterrestre*. Um acidente de *nascimento*. Por quase toda a vida, ele caminhou *entre* os humanos e *acima* deles. Permaneceu preso às preocupações terrestres pelo amor de uma mulher... até que sua vida foi *roubada*”. A Mulher-Maravilha é apresentada como “Outro *paradoxo*: eterna princesa das *Amazonas*, é tanto uma embaixadora da *paz* quanto uma mestra da *guerra*” (WAID, 2013, 05-08).

Partindo dessas definições de Waid, podemos enxergar a “trindade” composta pelo Batman, Superman e Mulher-Maravilha como unidades que se complementam, sendo o Cavaleiro das Trevas e o Homem de Aço, polos opostos. Como a noite e o dia, a escuridão e a luz. Já a Princesa Amazona seria a intersecção desses opostos. A Mulher-Maravilha converge ao mesmo tempo a força e os valores nobres compartilhados com o Superman, juntamente com a carga árida e implacável do Batman.

Porém, antes de estudar efetivamente a trindade e a relação entre os três super-heróis, no entanto, é preciso descrever detalhadamente cada deles e sua trajetória individual.



Figura 1 – Página 81 de O Reino do Amanhã, de Mark Waid e Alex Ross
Fonte: O Reino do Amanhã (2013) – edição definitiva



Figura 2 – A transformação de Batman

2. Luz nas trevas

Além da participação do feminino, a relação entre os heróis da DC é anterior e serve como base para criação de outros super-heróis. Batman, por exemplo, inspirou o Demolidor e foi re-significado por ele. É por isso que são tão semelhantes.

Assim como Demolidor, Batman é uma representação do mal, representando tanto a sombra psíquica quanto a domesticação do desejo de vingança pela justiça (mesmo que fora da lei) em um mundo urbano e caótico extremamente cruel e violento.

Assim como Demolidor, Batman conta a estória de uma superação. Vítima de uma tragédia pessoal (o assassinato de seus pais), Bruce Wayne canaliza sua raiva e sua dor, dando um propósito a sua vida. O foco da anatomia subjetiva desses personagens

sombrios é o controle dos instintos, da violência e da vingança através da disciplina obsessiva. A capacidade de autocontrole é semelhante a um superpoder. Ambos personagens também trabalham com a inversão do medo: não temer a nada para torna-se temido por aqueles que vivem do crime.

Porém, em relação à dupla identidade, há uma evolução do homem-morcego em relação ao Demolidor. Embora o conflito de identidades faça parte do personagem, é possível dizer que os primeiros Batman's eram mais semelhantes ao Demolidor. Houve uma mudança de 'um super-herói sem superpoderes' para um ser humano socialmente desajustado que sai de noite para caçar bandidos igualmente desajustados.

Apesar de ter superado sua fobia por morcego e o ter tornado um símbolo de terror para os criminosos, Batman continua com um sério problema de confiança. Não confia em ninguém e é justamente isso que o torna uma pessoa tão confiável, apesar de extremamente solitário.

As questões são: Vou estar seguro de novo? Será que poderei confiar em alguém... e que elas não serão mortas? E Bruce Wayne é a pessoa que sempre irá perguntar: estarei seguro de novo? Então é melhor fazer segurança com as próprias mãos! [...] (*Batman Unmasked*, 2088, 06:31).

E também é preciso ressaltar ao mesmo tempo em que os Batman's mais recentes são mais humanos e desequilibrados, o aspecto mítico do morcego foi democratizado com outras pesso-

as usando seu capuz e outros personagens adotando sua marca. ‘Batman’ torna-se uma ‘franquia narrativa’ de luta contra o crime. Com o passar das décadas, com a amizade com o Super-Homem (um herói do tipo oposto) e com a participação como estrategista da Liga da Justiça, o homem-morcego se desterritorializa de Gotham City e da Batcaverna, visitando outros locais e universos. Torna-se um herói global e passou a ter um papel de destaque nas reorganizações dos multiversos narrativos da DC Comics.

Para explicar essa metamorfose, a dissertação de mestrado *Batman: uma luz sobre o Cavaleiro das Trevas – mediações, midiaticizações, transmidiaticizações* (TAVARES, 2017) descreve e analisa o personagem ao longo de sua história, através do método hermenêutico e das noções de mediação, midiaticização e transmidiaticização. O trabalho demonstra como o personagem é uma mediação entre a indústria cultural e diferentes públicos. Mediação com ‘e’, para frisar a adesão às ideias de Jesus-Barbero, é um agenciamento que transforma conflitos em diálogos simbólicos.

Já ‘midiaticização’ (com ‘i’) significa um regime em que as relações entre diferentes agentes são mediadas (com ‘e’) pelos meios de comunicação. Diz-se que algo foi ‘midiaticizado’ quando sua existência virtual se torna mais importante do que sua materialidade. Já o termo ‘transmidiaticização’ evoca a ideia de múltiplos suportes e de descentralização através de redes, de um produto simbólico plural e complexo, comercializado como franquia. É a midiaticização segmentada e interativa (TAVARES, 2017, 30).

O personagem ‘Batman’ é uma mediação entre um público leitor e a indústria cultural, uma negociação entre o interesse das pessoas e da sociedade. Batman é um ‘bem público’ cultural. E sua mediação exige um ‘pacto de leitura’ entre os produtores e a audiência, que passa por várias fases e mudanças no decorrer da vida do personagem.

Era de Ouro (1935-1956): A segunda grande guerra mundial marcou o surgimento dos super-heróis. Umberto Eco (1991, 2015) e Grant Morrison (2012) enfatizam o grande sentimento de impotência e frustração dos trabalhadores em relação à guerra como sendo um fator do sucesso dos super-heróis, que funcionavam como compensação e como uma válvula de escape.

Batman, nesse contexto, com sua imagem sinistra e misteriosa, “emulava as figuras do Drácula, do Fantasma da Ópera e os vigilantes mascarados dos *pulps*² do fim dos anos 1930” (TAVARES, 2017, 39). Nessa época, o homem-morcego carregava armas de fogo em seu cinto de utilidade e matava os criminosos ao invés de prendê-los. Batman não era exatamente um herói (era bandido que lutava com outros bandidos para se redimir) e não se encaixava na jornada de Campbell.

Era de Prata (1956-1970): A guerra fria entre EUA e URSS teve várias consequências para o universo narrativo dos quadrinhos, dentre as quais o Macarthismo (que em tudo via a ameaça

2. *Pulp fiction* é nome dado, de forma pejorativa, às revistas feitas com papel de baixa qualidade que traziam histórias eróticas, de terror e ficção científica. Os *Pulps* deram lugar aos *comics* de super-heróis.

comunista) e o patrulhamento moral da sociedade. O psicólogo Fredric Wertham escreveu um relatório alertando sobre a suposta relação entre os quadrinhos e a delinquência juvenil (inclusive insinuando uma relação homossexual entre Batman e Robin). O Senado norte-americano criou o *Comic Code Authority* proibindo quadrinhos contendo “sangue, insinuações sexuais, violência excessiva”, considerados inadequados para o público infanto-juvenil. Os vigilantes mascarados tornaram-se ultrapassados. Muitas publicações saíram de circulação, mas o Batman sobreviveu. Batman se torna um herói de ficção científica para as crianças, antecipando equipamentos tecnológicos muito antes de eles existirem (o bat-móvel tem GPS conectado ao bat-satélite, o bat-computador acessa arquivos e bancos de dados remotos através da linha telefônica, entre outros). Começa a parceria com o Superman e com a Liga da Justiça. Surge a Bat-família.

Era de Bronze (1970-1984): Os filmes seriados (1949, 1953) e principalmente a série de TV (1966) desencadeiam o processo de midiaticização do personagem. Batman se torna um ícone pop da contracultura. Enquanto, nos quadrinhos, Denny O’Neil reposiciona o Batman como investigador e detetive, nas mídias audiovisuais o homem-morcego protagoniza várias series em animação ao lado dos demais super-heróis da DC Comics focadas no público infantil com temáticas mais leves e lúdicas que a trilha mais séria, madura dos quadrinhos. Também nessa época começam a ser comercializadas as primeiras coleções de bonecos de brinquedo e de produtos licenciados (camisas, fantasias,

miniaturas do bat-móvel e de outros veículos). Batman torna-se uma ‘marca’.

Era das Trevas (1984-1998): A publicação da *Batman the Dark Knight Returns*, em 1986, escrita e desenhada por Frank Miller, marca o retorno de Batman a suas origens violentas. Muitos estudiosos consideram que o trabalho de Miller, definindo um padrão para as décadas seguintes, radicalizou uma tendência contra a infantilização do personagem, derivada das adaptações audiovisuais.

Os filmes de Tim Burton (1989; 1992) e Joel Schumacher (1997; 2005) mantiveram essa defasagem estética narrativa, se aproximando mais do Batman das eras passadas do que do estilo ultrarrealista de Miller. Burton faz um Batman gótico, sombrio, mas com inimigos extravagantes e coloridos, como na Era de Ouro; Schumacher, produz um Batman semelhante aos das Eras de Prata e Bronze. O contraste entre o Batman audiovisual e o Batman gráfico diminuiu em 1993, com *Batman: Mask of the Phantasm* o longa-metragem de animação produzido para TV por Paul Dini e Bruce Timm.

Porém foi apenas com a trilogia cinematográfica (2005; 2008; 2012) da dupla Christopher Nolan (diretor) e Christian Bale (ator) que o Cavaleiro das Trevas sai do papel e ganha os contornos hiper-realistas da estética de Miller. Também agora o personagem se adapta perfeitamente à Jornada do Herói – como demonstra Tavares (2017, 135). Também na Era das Trevas começa o processo de transmediatização do personagem. Além de presente em

múltiplas plataformas (histórias em quadrinhos, filmes, desenhos animados, séries de televisão, brinquedos); a participação dos fãs a criação narrativa do personagem se tornou evidente. O próprio conceito visual do Batman de Nolan deriva de um fã-filme: *Batman Dead End* (2003), do diretor Sandy Collora.

Era Moderna (1998-2013): *A Queda do Morcego* de 1993 é a história em quadrinhos que marca a transição da Era das Trevas para a Era Moderna, remodelando o Batman de Miller, retirando Bruce Wayne como o homem por detrás da máscara e introduzindo um visual de armadura meio robótico. No cinema, esse conceito do personagem está presente em *Batman vs Superman* (2016), de Zack Snyder.

Mas, o que realmente caracteriza a Era Moderna para o Batman é a extensão e capilaridade de sua condição de franquia. Batman é o personagem que tem mais videogames e séries de TV. Existem, pelo menos, 30 filmes de animação longa-metragem protagonizados pelo personagem. Há um Batman para cada público (infantil, infantil feminino, juvenil, nostalgia, adulto, nerd). A diversidade de adaptações e versões produzidos por fãs nas diversas plataformas de mídia é incalculável e novos produtos midiáticos surgem todos os dias.

Batman tornou-se um super-herói através de sua midiaticização, dele ter saído da condição de um herói-transgressor, vio-

lento e inovador (ante tradicional) de Levi Strauss³ passando a ser um herói espiritual dentro da jornada de autoconhecimento e ressurreição de Campbell⁴. E o trabalho de Tavares – através das categorias descritivas de mediação, midiaticização e transmediatização – narra as diferentes etapas dessa transformação de demônio em busca de redenção ao herói que conquista a vitória através da perfeição.

E há ainda um outro fator decisivo para essa transformação do Batman que é preciso levar em conta, que não foi tomado em consideração até o momento: sua relação com Superman e Mulher Maravilha. Enquanto o Batman foi pouco a pouco se mitificando até se enquadrar na jornada do herói; seus opostos, o Superman e a Mulher Maravilha tornaram-se cada vez mais humanos e menos arquetípicos.

3. Para Lévi-Strauss (2004; 2005; 2006; 2011) a estrutura do mito compreende e explica, com suas variações, todas as narrativas em quatro etapas: a transgressão do tabu, o castigo, a conquista do fogo e a vingança da exclusão através da destruição generalizada. O mito tanto prescreve o tabu como sua transgressão heroica e destrutiva. Esses transgressores dos limites entre natureza e cultura estão destinados a se tornarem senhores do fogo e da guerra. Ou, no caso dos vigilantes encapuzados, senhores da justiça fora da lei.

4. Joseph Campbell (1990, 1995) comparando diferentes mitologias, elaborou um modelo chamado de Jornada do Herói, em que o herói abandona a vida ordinária, mergulha no desconhecido e retorna à dimensão cotidiana, composto de 3 fases e 17 momentos. Campbell defende a ideia de universalidade psicológica das narrativas (o 'Monomito'), ou seja, de que todas as histórias são na verdade a repetição de uma única estrutura narrativa, de um único aprendizado espiritual.



Figura 3 – Evolução do Superman

3. Os superamigos

A ideia de um super-homem mítico, representando o *self*, no lugar antes ocupado pelos deuses solares, pela união arcaica entre Apolo (a forma) e Dionísio (a transmutação) substituída pelo símbolo do Cristo (a renúncia); surge com o filósofo alemão Friedrich Nietzsche. No livro *Assim falou Zaratustra*, ele descreve como se tornar um ‘Além-Homem’ (Übermensch) através vontade de potência manifesta criativamente em superar o niilismo, em reavaliar valores velhos e criar novos em um processo contínuo de superação (GOMES & TAVARES, 2012).

Hitler utilizou o conceito de Nietzsche para criar um ideal utópico para a raça ariana, mas foram dois garotos judeus americanos (Jerry Siegel e Joe Shuster), fãs de ficção científica e dos fanzines *pulp* que deram vida a um dos maiores mitos do século XX. Gomes & Tavares sugerem a reconfiguração do mito do messias através de um personagem salvador alienígena e seu enquadramento na jornada do herói.

A estória do Superman também foi sendo expandida e alterada gradativamente ao longo dos anos para acompanhar a evolução do público. No sentido contrário da mitificação do Batman e de sua transformação em um herói e sem as oscilações da Mulher Maravilha entre o mitológico e o cotidiano, o Superman foi se tornando cada vez mais humano e emocionalmente vulnerável.

Ele foi o primeiro super-herói a ter uma revista própria com grande sucesso, fato que marca o início da Era de Ouro (1938-1955). Em pouco tempo, as revistas tornaram-se um divertimento barato, quase descartável, bastante popular entre a população, particularmente com as tropas durante a Segunda Guerra Mundial. A partir da repaginação dos personagens da DC na Era de Prata (1956-1970), o Superman da Era de Ouro passa a pertencer a um universo paralelo denominado Terra 2. Durante a Era de Bronze (1970-1988) várias narrativas aproximaram os super-heróis em aventuras coletivas em ‘várias terras’, por outro lado, o “multiverso” estabelecido na Era de Prata acabou gerando confusões.

Na Era Moderna, a reformulação dos personagens do Universo DC foi encaminhada para modernizar os seus super-heróis. A reformulação da Mulher-Maravilha ficou nas mãos de George Pérez, o Batman com Frank Miller, e coube ao escritor e desenhista John Byrne a reformulação do Superman. Com Byrne, escrevendo e ilustrando quase uma centena de histórias, o Superman torna-se menos poderoso e onipotente, passa a ser mais humano. Sua mitologia é reformulada e sua trajetória segue uma trilha de evolução, onde ele reafirma seu amor por Lois Lane, en-

contra a morte nas mãos da besta alienígena denominada Apocalipse. Como um Jesus Cristo moderno ele ressuscita e finalmente se casa com a terráquea que ele escolheu para viver – Lois Lane. Nas décadas seguintes, o Homem de Aço torna-se cada vez mais próximo de sua versão das Eras de Prata e de Bronze.

Em 2011, a DC reformula novamente sua história do Superman. Nessa versão (os Novos 52), os pais dele são mortos por um motorista bêbado, ele não é casado com Lois Lane e tem um romance com a Mulher-Maravilha (Diana Prince). As bases conceituais e narrativas dessa reformulação editorial acabam por influenciar as novas versões da trindade nos cinemas e nas novas animações baseadas no Universo DC.

No ano de 2013, temos o filme do Superman – O Homem de Aço que tem a missão de inaugurar nos cinemas a mitologia da DC Comics. As influências estéticas e conceituais dos Novos 52 se fundem com outras adaptações para o cinema e para a televisão, bem como nas bases narrativas das histórias em quadrinhos das Eras das Trevas e Moderna. No filme *Batman vs Superman – Dawn of Justice* (2016), de Zack Snyder, temos a trindade imersa nessa profusão de influências estéticas dos Novos 52 e narrativas dos quadrinhos e outras adaptações audiovisuais pré-Novos 52 do Universo DC.

No universo dos quadrinhos, em 2016, a *DC Comics* faz outro reboot em seu universo narrativo. Nessa nova fase, a versão antiga do Superman morre e o Superman da Era do Ouro acaba assumindo seu lugar. Nessa nova fase da editora (conhecida como

DC Rebirth), o Superman é casado com Lois Lane e eles possuem um filho, que herdou os poderes kryptonianos do pai.

Embora, o filme *Batman vs Superman: dawn of Justice* (2016) seja inspirado na obra em quadrinhos *O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller, uma história do Batman onde a relação amistosa desde os anos 1940, entre o Homem Morcego e o Homem de Aço é redefinida e ambos são colocados ideologicamente em lados opostos quanto aos métodos de combate ao crime. É claro que essa pode ser considerada ‘uma interpretação de fã do Batman’ por alguém que seja ‘fã do Superman’. Batman é alguém que luta para ser uma pessoa melhor e por um mundo melhor; mas, é radicalmente contra o sistema dominante, que considera injusto e violento. O Superman é hegemônico, um ‘bom moço’ que, para ser aceito, trabalha para o governo dos EUA.

Diferente da abordagem de Miller, Snyder inverte os papéis e o Batman é induzido a deter o Superman, que é visto como uma ameaça ao planeta por seus superpoderes e interferência nas questões diplomáticas e de soberania nacional. Snyder coloca o Superman como um sujeito contra hegemônico que ameaça a ordem preestabelecida pelo governo norte-americano no mundo. O Batman entra em cena numa postura quase que fascista e usa todos os seus recursos para acabar com o Homem de Aço. O papel da Mulher-Maravilha é meramente superficial, até o terceiro e último ato do filme, onde ela traz um pouco de racionalidade diante da ameaça final.

No longa-metragem *Batman vs Superman: Dawn of Justice* (2016), apesar de ser uma sequência de *Man of Steel* (2013), também dirigido por Zack Snyder, a produção se apresenta como um ‘filme do Superman’ em que Batman e a Mulher Maravilha (entre outros) funcionam como coadjuvantes da narrativa principal e com a promessa de ser o filme que dá início a formação da Liga da Justiça no cinema. Tais divergências ideológicas entre os personagens sempre se espelharam em fãs diferentes. E a proposta do filme *Batman vs Superman* é justamente agregar e contrapor os fãs dos dois maiores super-heróis da DC em um mesmo universo.

Esta tendência é confirmada pela dissertação de mestrado de Acácia Pierre (2017), que faz um estudo bastante completo dos fãs através do filme, investigando o marketing do lançamento dos filmes e sua repercussão (através de sites e fóruns). A dicotomia entre fãs de Batman e fãs de Superman é superficial. Todos são fãs de super-heróis. E o Batman e Superman atuais também não são mais os mesmos. No filme de Snyder, os papéis se invertem e temos um Superman rebelde e um Batman enquadrado. Pierre destaca ainda a narrativa do filme em relação a outras narrativas (de quadrinhos e desenhos animados) que envolvem conflitos entre os dois personagens.

Entretanto, mais do que um conflito entre dois tipos de heróis, o que se pode perceber é que o desenvolvimento de ambos depende de um terceiro elemento, o aspecto feminino. Que no filme temos as figuras das personagens Martha Wayne, mãe de

Bruce Wayne/Batman; Martha Kent, mãe terrena de Kal-El/Clark Kent/Superman; Lois Lane, namorada do Kal-El/Clark Kent/Superman e a Mulher-Maravilha a princesa guerreira.

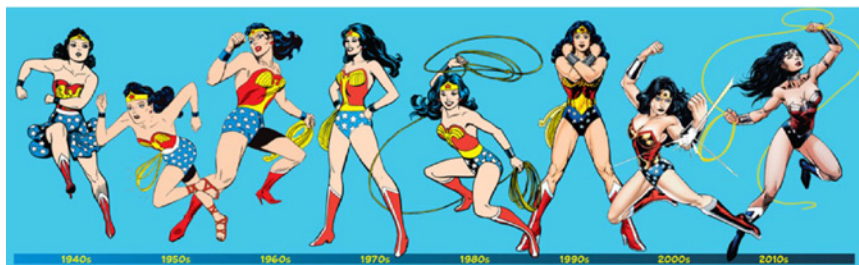


Figura 4 – Transformação da Mulher Maravilha

4. Uma heroína na contramão da jornada

Mulher Maravilha (em inglês, Wonder Woman) é a primeira super-heroína das histórias em quadrinhos, a mais antiga protagonista feminina deste tipo de aventura e está diretamente ligada às lutas feministas. O psicólogo William Moulton Marston escreveu, ao justificar sua criação que “a Mulher Maravilha é a propaganda psicológica para o novo tipo de mulher que, creio eu, deve governar o mundo”. Moulton era abertamente feminista e elaborou a personagem baseado em sua primeira esposa Elizabeth Marston. A Sra. Marston tinha três diplomas de nível superior, era mãe e trabalhadora. William Moulton era ainda casado com Olive Byrne, igualmente culta e independente, sobrinha de

Margaret Sanger. O trio vivia sob o mesmo teto em uma relação consensual e criaram quatro filhos.

Psicólogo de renome mundial e celebridade polêmica de seu tempo, Moulton foi o primeiro a entender o importante papel cultural e pedagógico dos quadrinhos. Também foi bastante criticado pelos setores conservadores da sociedade americana. Moulton foi ainda inventor do ‘taquígrafo’ (detector de mentiras), depois simbolizado pelo laço mágico da heroína e pela capacidade de fazer os inimigos confessarem seus crimes sem o uso da violência. A contrário dos super-heróis masculinos, a Mulher Maravilha gosta de estabelecer ‘punições corretivas’ aos seus inimigos. Moulton considerava a personagem como ‘um tipo de cavalo de Troia’ para se infiltrar nos lares norte-americanos e ensinar às crianças que a ‘superioridade masculina e o preconceito contra as mulheres eram prejudiciais’ e que a justiça e o amor devem se sobrepor à violência e à vingança. *Pode-se dizer que essa é a primeira e mais importante influência da Mulher Maravilha sobre o comportamento de seus amigos, Batman e Superman.*

As histórias eram desenhadas por Harry George Peter e retratavam situações cotidianas nas fábricas e salas de aula contra as injustiças de gênero, voto feminino etc. Muitas vezes, as histórias desenhadas eram publicadas junto com textos políticos feministas, como em um fanzine.

Segundo a escritora Jill Lepore (2016), a heroína foi concebida...

{...} para criar um padrão entre as crianças e jovens de uma feminilidade forte, livre e corajosa; para combater

a ideia de que as mulheres são inferiores aos homens, e para inspirar as meninas a terem autoconfiança e a se realizarem no esporte e nas ocupações e profissões monopolizadas por homens', porque 'a única esperança para a civilização é a maior liberdade, desenvolvimento e igualdade das mulheres em todos campos da atividade humana.

As amazonas, mulheres guerreiras, vivem sem homens em uma sociedade matriarcal na ilha de Themyscira, escondida do mundo pelos deuses do Olimpo. Um dia, o piloto americano Steve Trevor chega à ilha depois de seu avião ser abatido por um caça nazista. As amazonas cuidam de seus ferimentos e decidem ajudá-lo a retornar para sua casa. A rainha Hippolyta decide que aquela que se provar a mais brava das amazonas ficará incumbida da tarefa de levar o soldado de volta. Diana se apaixona pelo piloto e conquista o direito de levá-lo ao mundo patriarcal. No mundo dos homens, começa a trabalhar como enfermeira da força aérea americana e adota o nome de Diana Prince.

As primeiras histórias da Mulher Maravilha⁵ acontecem na Segunda Guerra Mundial. Enquanto a Mulher Maravilha batalha contra os alemães ou japoneses, Diana, sua identidade secreta se preocupa com sua paixão, Steve Trevor, que se encontra hospi-

5. Sua primeira aventura foi na revista All Star Comics #8 de dezembro de 1941. A história continua em Sensation Comics #1 de janeiro de 1942. Com o sucesso, a Mulher Maravilha ganha sua própria revista em quadrinhos em maio de 1942, Wonder Woman #1, transferida exclusivamente para a DC Comics em 1944. A mitologia da Mulher Maravilha de Charles Moulton é apresentada na história *Introducing Wonder Woman* da revista All Star Comics #8 de 1941, e aprofundada em *The Origin of Wonder Woman* do primeiro volume de Wonder Woman de 1942.

talizado. Ao contrário do Superman ou Batman, a Mulher Maravilha realmente participou da Segunda Grande Guerra dentro e fora de suas histórias.

Porém, com a morte de Marston Moulton em 1947, na metade da Era de Ouro, o personagem se modificou bastante com o roteirista Robert Kanigher, que adotou uma abordagem mais mitológica. Os inimigos passam a ser Ares, o deus da guerra e Hércules, seu herói. Ares luta contra Afrodite, deusa do amor e protetora das Amazonas, pela hegemonia espiritual do mundo. Também durante toda a Era de Prata (1956-1970), a Mulher Maravilha foi sendo fragilizada, colocada como vítima para ser salva por outros heróis; teve seu visual sexualizado, foi colocada como secretária da Liga da Justiça. Em 1968, seus superpoderes são confiscados pelos novos roteiristas⁶. As Amazonas alcançaram seu 10.000º ano na Terra, precisando ir para outra dimensão, a fim de renovar seus poderes. A Mulher Maravilha recusa-se a acompanhá-las, pois seu amado Steve Trevor está sendo injustamente acusado de alta traição pelos Estados Unidos. Diana então quer ajudar a limpar seu nome, mas acaba Diana perdendo seus superpoderes de heroína e pedindo afastamento da Liga da Justiça.

A ausência de poderes durou até 1972 nos EUA e até 1983 no Brasil. Também durante esse período, a personagem foi fortemente sexualizada tanto nos quadrinhos quanto pela sua adaptação

6. *The New Wonder Woman* escrito por Denny O'Neil e desenhado por Mike Sekowsky. Revista *Wonder Woman* n.1069. Fonte: Wikipédia; verbete: Mulher Maravilha.

para a série de TV (1975-1979) protagonizada pela ex-miss Lynda Carter. A ‘verdadeira’ Mulher Maravilha, nos anos 70, só podia ser vista pelas crianças nos desenhos animados dos ‘Superamigos’⁷.

E não bastasse ser mitificada no final da Era do Ouro; perder seus poderes e ser vitimizada na Era de Prata; ser simultaneamente sexualizada e infantilizada pela televisão na Era de Bronze; no começo da Era das Trevas (ou Era Moderna) a Mulher-Maravilha morre⁸ – na história em quadrinhos: *Crise nas Infinitas Terras*⁹.

Nos anos 90, no entanto, a princesa amazona já havia se tornado importante para o público feminino de diferentes faixas

7. *Superamigos* é um conjunto de séries de desenho animado produzido para TV pela Hannah-Barbera Productions, baseado nos super-heróis da DC Comics. Teve diversas fases com início em 1973 e foi até 1986, ano que a produção desta coligação de super-heróis termina; a primeira fase chamada simplesmente de *Super Friends* foi apresentada originalmente nos Estados Unidos entre 1973 e 1975. Depois vieram *The all-New Superfriends hour* (1977-1978); *Challenge of the Superfriends* (1978-1979); *The World's Greatest Superfriend* (1979-1980); *The Superfriends Hour Shorts* (1980-1982); *Superfriends: the legendary Super Powers* (1984-1985) e finalmente *The Super Powers Team: Galactic Guardians*, que ocorreu entre 1985 a 1986.

8. Mas foi ressuscitada por Afrodite e pelo roteirista George Pérez. Veja a seleção de melhores histórias da Mulher Maravilha dos anos 80 até o presente no apêndice no final do artigo.

9. A história *Flash of two worlds* marca a repaginação dos personagens da DC Comics na Era de Prata (1956-1970). A partir dela, todos os heróis da editora na Era de Ouro e suas histórias passam a pertencer a um universo paralelo denominado Terra 2, distinto daquele em que ocorriam as histórias publicadas pela editora durante a década de 1960. Em 1985, a DC Comics decidiu unificar todas as suas publicações sob um único universo narrativo coeso e compartilhado, através da história *Crise nas Infinitas Terras*, destruindo todas as ‘terras paralelas’ e encerrando a continuidade e estabelecendo uma nova, repaginando todo o universo de personagens da DC Comics.

etárias. Em 1993, ela ganha uma nova série *Wonder Woman and the Star-Riders* numa união da DC com a Mattel para vender brinquedos para garotas em universo mágico do tipo conto de fadas. O projeto rendeu uma série em quadrinhos, alguns brinquedos, mas não chegou a se tornar uma série de animação para TV. E a Mulher Maravilha continuou participando de outras séries produzidas por Bruce Timm e Paul Dini¹⁰.

A Mulher Maravilha também é pioneira em videogames, aparecendo em diversos jogos eletrônicos desde os anos 80 e se tornando uma opção preferencial por várias gerações de meninas que gostam de jogar. Está presente nos jogos *Justice League task force* e *Mortal Kombat vs DC Universe*. Neste século, a Mulher Maravilha já participou de pelo menos 10 filmes de animação longa metragem oficiais da DC Comics¹¹.

Atualmente, uma versão adolescente da Mulher Maravilha participa do projeto focado no público infantil feminino: *DC Super Hero Girls* (formado por brinquedos, animações curtas para TV e de uma revista de quadrinhos própria) – junto com Hera Venenosa, Supergirl, Batgirl, Arlequina, Katana e Abelha.

10. *Liga da Justiça* (2001-2004), *Liga da Justiça sem limites* (2004-2006), *Justiça Jovem* (2010) e *Batman: os bravos e destemidos* (2008-2011).

11. *Liga da Justiça: a nova fronteira* (2008); *Mulher Maravilha* (2009); *Superman/Batman: apocalypse* (2010); *Liga da Justiça: a legião do mal* (2012); *Batman Lego – o filme – Super heróis se unem* (2013); *Liga da Justiça: ponto de ignição* (2013); *As aventuras da Liga da Justiça – Armadilha do tempo* (2014); *Liga da Justiça: guerra* (2014); *Liga da Justiça: o trono de Atlantis* (2015); e *Liga da Justiça: deuses e monstros* (2015).

Os Novos 52 (2011) e *O Renascimento* (2016) são duas novas repaginações do universo DC, a matriz atual para construção do mundo de seus super-heróis através de narrativas seriadas. Em 2011, a DC fez uma reformulação de 52 de seus maiores personagens, inclusive da Mulher Maravilha. Nessa versão Diana de Themyscira é filha de Zeus e de Hipólita, a Rainha das amazonas sendo assim uma Semideusa, além de herdeira do trono amazona. Com as histórias escritas por Brian Azzarello, a Mulher Maravilha torna-se novamente mais mitológica, tendo uma maior interação com seus meio-irmãos, como Apolo, Hermes, Artemis e entre outros. Outra mudança relevante na vida da heroína está em seu relacionamento amoroso com o Superman.

Em 2016, a DC Comics decidiu relançar toda sua linha novamente, o que incluía a Mulher Maravilha. Nessa nova fase, suas histórias voltaram a ser escritas pelo Greg Rucka e o seu ex-namorado, o Superman dos Novos 52, acaba morrendo, o que faz com que a personagem volte a se relacionar com Steve Trevor. Ela se torna mais humana e menos mitológica. É mais jovem e tornou-se integrante da Liga da Justiça recentemente e não mais sua sócia fundadora, como nas versões anteriores.

Falando ao site Comicosity, o roteirista Greg Rucka especulou sobre a sexualidade da personagem, “lembrando” que a heroína cresceu num lugar onde não havia homens e que parte importante de sua mensagem contra o patriarcalismo se refere ao amor incondicional entre mulheres.

Enquanto nos quadrinhos atuais os super-heróis vivem um renascimento humanizado (o Superman está casado com Lois Lane e tem um filho, Batman montou uma equipe para se aposentar etc.); no cinema, os super-heróis ainda estão no paradigma dos Novos 52. Com o lançamento de *Homem de Aço* (2013), Warner Bros decidiu criar um ambicioso projeto de filmes interconectados entre si, com os mesmos atores, roteiristas e diretores: DC Cinematic Universe. O projeto inclui ainda *Batman vs Superman: a origem da justiça* (2016); *Mulher Maravilha* (2017); *Liga da Justiça: parte um* (2018); e *Liga da Justiça: parte dois* (2019).

Há uma grande defasagem ideológica entre o universo DC nos quadrinhos (The Rebirth) e no cinema (que ainda está no paradigma dos Novos 52). Os fãs das Mulher Maravilha nos quadrinhos não aceitam a representação audiovisual da personagem no cinema, que consideram sexista e inadequada¹².

12. Protagonista de gênero ou representação masculina do feminino? Comemorando o aniversário de 75 anos da Mulher Maravilha, no dia 21 de outubro de 2016, a Organização das Nações Unidas (ONU) declarou a personagem da DC Comics, Wonder Woman/Diana Price como embaixatriz Honorária da entidade, com a missão de dar visibilidade ao 5º objetivo global de desenvolvimento sustentável, que busca alcançar a igualdade de gênero até 2030. Embaixadores Honorários são personagens ficcionais representantes de campanhas publicitárias. E a ideia era que, para atingir as gerações mais jovens, a Mulher Maravilha seria utilizada para promover a igualdade de gênero e a total participação feminina na vida pública, através de uma campanha institucional internacional, formada por materiais gráficos e audiovisuais para as mídias sociais e de um livro em quadrinhos sobre o empoderamento feminino publicado em seis línguas. Mas, no mundo real, no dia 13 de dezembro do mesmo ano, a heroína foi destituída de sua embaixada honorária na ONU. “Embora os criadores da Mulher-Maravilha possam ter buscado representar uma ‘guerreira’ forte e independente <segue>

A Mulher Maravilha é a embaixadora das Amazonas, enviada ao ‘mundo dos homens’ para propagar a paz, sendo a defensora da verdade e da vida na luta entre os homens e os deuses. Ela teve diferentes tipos de inimigos, incluindo alguns de seus roteiristas. Houve inimigos históricos (como Hitler e vários personagens derivados do nazismo); houve inimigos ideológicos (assediadores de mulheres, autoridades misóginas, rivais invejosas); houve inimigos mitológicos (Ares, Hercules, Circe); e também vilões comuns às histórias em quadrinhos da *DC Comics*. Suas habilidades e equipamentos também sofreram alterações com o passar do tempo. Inicialmente, a Mulher Maravilha tinha mais superpoderes e contava apenas com a o laço da verdade, seus braceletes inquebráveis e com a tiara, que utilizava como bumerangue. O jato invisível e outros equipamentos vieram depois. Depois da guerra civil em que sua mãe foi deposta do trono das Amazonas, a Mulher Maravilha deixou de usar a tiara de princesa.

A história de origem sofreu alterações algumas vezes, mas apesar das diferentes origens e dos diferentes uniformes, é pos-

<continuação> com uma mensagem feminista, a realidade é que a representação atual da personagem é de uma mulher branca, de seios grandes, com proporções impossíveis”, afirma uma petição online assinada por quase 45 mil pessoas. Os críticos da nomeação dizem ser preocupante o fato da ONU ter escolhido uma personagem “explicitamente sexualizada” para representar uma campanha pela prevenção da violência de gênero. A ONU não explicou os motivos que levaram à desistência da escolha da super-heroína. A verdade é que ainda estamos por ver adaptação (dos quadrinhos para o cinema) de melhor qualidade. Os produtores (diretores, roteiristas e atores) de filmes da cultura pop ainda se orientam por paradigmas antigos, centrados no sexo e na violência, e não na beleza estética e na inteligência narrativa dos quadrinhos atuais.

sível dizer que a essência da personagem permaneceu a mesma desde sua criação. Basicamente, a Mulher Maravilha é uma mulher caucasiana de cabelos pretos (que já foram curtos, longos, encaracolados e lisos), usando uma tiara dourada com uma estrela, um traje que combina bustiê vermelho com uma águia dourada como símbolo (sendo substituída por um duplo “W” nos anos 1980 até então), short azul com estrelas brancas e botas de cano longo vermelhas. A combinação lembra a bandeira dos Estados Unidos da América, que considera como sua segunda casa.

E o mais importante (pelo menos, para esse artigo): ela é o elemento central da Trindade da *DC Comics* e que funciona como o equilíbrio afetivo e político entre os extremos representados pelo Superman e Batman; é a mediação de um conflito de várias dimensões narrativas. Como destacamos nesse artigo, nas palavras de Mark Waid em *Reino do Amanhã* (2013), a Mulher Maravilha é uma princesa amazona, embaixadora da paz e ao mesmo que uma mestra da guerra – o que há de melhor e de mais ameaçador do Batman e do Superman.

Referências bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

ECO, Umberto. *O Super-Homem de Massa* – retórica e ideologia no romance popular. (Debates: 238). São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. (Debates: 19). São Paulo: Perspectiva, 2015.

GOMES, Marcelo. *O herói das duas faces – A dupla identidade dos super-heróis*. Revista Nona Arte n. 6. **São Paulo: USP**, 2017.

GOMES, Marcelo. *Anjos e demônios modernos – o surfista prateado e o demolidor*.

GOMES, Anderson & TAVARES, Dickson. *Superman: o ícone e o mito. Imaginário!* N. 2. Paraíba: julho de 2012. ISSN 2237-6933.

LEPORE, Jill. *The Secret History of Wonder Woman*. Read Books Online 2012

LEVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Ed. Nacional, 1976.

LEVI-STRAUSS, Claude. *O cru e o cozido: Mitológicas I*. **São Paulo: Cosac Naify, 2004;**

LEVI-STRAUSS, Claude. *Do mel às cinzas: Mitológicas II*. São Paulo: Cosac Naify, 2005;

LEVI-STRAUSS, Claude. *A origem dos modos à mesa: Mitológicas III*. **São Paulo: Cosac Naify, 2006;** LEVI-STRAUSS, Claude. *O Homem nu: Mitológica IV*. **São Paulo: Cosac Naify, 2011.**

MORRISON, Grant. *Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis*. São Paulo: Seoman, 2012.

PIERRE, Acácia. *Batman vs Superman – um estudo de fãs*. Dissertação de mestrado em Estudos da Mídia. PPGEM/UFRN, 2017.

TAVARES, Dickson. *Batman: uma luz sobre o Cavaleiro das Trevas – mediações, midiatisações, transmidiatisações*. Dissertação de mestrado em Estudos da Mídia, PPGEM/UFRN, 2017.

Referências gráfico-visuais

BYRNE, John. *Superman – O Homem de Aço*. São Paulo: Mythos Editora Ltda., 2008. Encadernado.

MILLER, Frank. *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Editora Abril S.A., 1988. Encadernado.

PÉREZ, George. *Mulher-Maravilha – Deuses e Mortais*. Barueri: Panini Comics, 2008. Biblioteca DC – Encadernado.

ROSS, Alex; WAID, Mark. *Reino do Amanhã*. Barueri: Panini Comics, 2013. Encadernado.

WAGNER, Matt. *Trindade*. Barueri: Panini Comics, 2004. Minissérie em 3 volumes.

Referências audiovisuais

SNYDER, Zack. *Batman vs Superman: Dawn of Justice (Batman vs Superman: A Origem da Justiça)* [Filme-video]. Produção de Charles Roven; Deborah Snyder; Produção executiva: Christopher Nolan; Emma Thomas; Geoff Johns, direção por Zack Snyder. Warner Bros./DC Comics, 2016, Cor 151 min.

Do Olimpo à Liga da Justiça: arquétipos mitológicos nos quadrinhos de super-heróis da DC Comics

From Olympus to the Justice League:
mythological archetypes in DC Comics superhero comics

Paulo Ricardo de Oliveira

Resumo: O presente artigo visa tratar da relação existente entre os Super-heróis da DC Comics e os arquétipos mitológicos. O objetivo deste trabalho é apontar as possíveis inspirações em mitos ancestrais na criação e representação de alguns dos mais lendários heróis das narrativas contemporâneas. Utilizando o método da pesquisa bibliográfica em revistas em quadrinhos e livros teóricos sobre os temas histórias em quadrinhos, super-heróis, arquétipos e mitologia, o artigo conclui que as HQ de Super-heróis representam uma mitologia que traz em sua essência inspirações em arquétipos mitológicos.

Palavras-chave: Arquétipos, Mitologia, Super-heróis.

Abstract: This article treats the relationship between the superheroes of DC Comics and the mythological archetypes. The objective of this study to point as possible inspirations in ancient myths in the creation and representation of some of the more legendary heroes of contemporary

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

narratives. Using the bibliographical research method in comics and theoretical books about subjects: comics, superheroes, archetypes and mythology; The following article concludes that the superhero comics are a mythology that brings in its essence, the inspiration in mythological archetypes.

Keywords: Archetypes Mythology Superheroes.

Introdução

Desde os tempos antigos existem histórias, sobre homens e mulheres capazes de ações extraordinárias, que eram registradas na memória coletiva por suas grandes façanhas. Esses indivíduos habitualmente são chamados de heróis.

O herói é um arquétipo, ou seja, uma imagem primordial que faz parte do inconsciente coletivo humano. Jung (2000, p. 17) explica arquétipo como “um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta”.

Em certas culturas, os heróis são humanos comuns, para outras, são deuses e semideuses capazes de feitos grandiosos ou messias escolhidos por uma força superior para salvar a humanidade ou guiá-la a um futuro melhor. Heróis, assim como deuses, são figuras comuns em diversas mitologias.

O termo mitologia se refere a um conjunto de lendas, histórias, figuras e narrativas de origem histórica, religiosa ou alegó-

rica que fazem parte de nosso imaginário. A mitologia pode se originar de diferentes perspectivas: pode se basear em fatos históricos que com o tempo se tornaram parte do imaginário coletivo ou pode surgir como uma forma ingênua e criativa de tentar explicar fenômenos e os elementos da natureza como a origem da vida, o dia e a noite, o fogo etc.

Todos os acontecimentos mitologizados da natureza, tais como o verão e o inverno, as fases da lua, as estações chuvosas etc., não são, de modo algum, alegorias destas experiências objetivas, mas sim, expressões simbólicas do drama interno e inconsciente da alma, que a consciência humana consegue apreender através de projeção - isto é, espelhadas nos fenômenos da natureza (JUNG, 2000, p. 18.).

Várias das mais conhecidas e antigas mitologias possuem certos arquétipos de deuses e heróis que se repetem, em muitos casos, possuindo as mesmas características, comportamento e atribuições. Um iluminado protetor dos céus, o guardião sombrio do submundo, uma divindade que representa a força e a fertilidade feminina, o rei dos mares, o mensageiro dos deuses, o arqueiro divino, o ferreiro forjador de poderosas armas, o senhor da guerra etc. são alguns dos tipos mais comuns. Esses continuam inspirando, e sendo projetados, em narrativas surgidas na cultura contemporânea.

Nos dias atuais, os personagens ficcionais que mais se aproximam desses arquétipos mitológicos são os super-heróis, perso-

nagens que surgiram nas histórias em quadrinhos do século XX, se apropriando e ressignificando elementos relacionados a figuras mitológicas clássicas; alguns de modo bastante literal, outros de forma mais subjetiva e alegórica. Os super-heróis, assim como os deuses e heróis clássicos, são projeções do potencial e da grandeza humana e personificam ideais e valores a serem buscados pela humanidade.

Os antigos gregos e os romanos adoravam aproximadamente o mesmo panteão que os egípcios, embora sob diferentes nomes. (...) Cada deus foi atribuído o domínio sobre uma arte específica ou ciência, ou faceta da natureza. Seus ícones e imagens persistem até hoje, especialmente em nossos modernos Super-heróis (KNOWLES, 2007, p. 26).

Os Super-heróis e mitologia

No universo das histórias em quadrinhos, por sua vez, não existe um panteão de super-heróis com figuras tão icônicas quanto os personagens da *DC Comics*. Não só por reunir em sua galeria alguns dos mais antigos e tradicionais do gênero, mas principalmente, pela forma como esses heróis se encaixam muito bem em determinados arquétipos e funcionam, quase que perfeitamente, como releituras contemporâneas de diversos mitos da antiguidade.

Superman, Batman, Mulher Maravilha, Aquaman, Flash, Lanterna Verde, Caçador de Marte etc., heróis que juntos formam a Liga da Justiça, a maior reunião de super-heróis das his-



Fig. 1. A Liga da Justiça reúne os super-heróis mais icônicos das HQ

tórias em quadrinhos. A Liga é como um Olimpo dos super-heróis e, assim, é muitas vezes representada.

A marcante minissérie *O Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross vai nessa direção, em uma trama repleta de conotações mitológicas e religiosas, como fica explícito no seguinte trecho: “Os deuses do passado não mais caminham entre os humanos. Levados pela rendição do Superman, eles partiram... divorciaram-se dos homens comuns aos quais serviram com prazer um dia” (WAID e ROSS, 2004, p. 46).

O arco da Liga da Justiça escrito por Grant Morrison (publicado originalmente de 1997 a 2000) é outro exemplo. O roteirista escocês reuniu os principais heróis da *DC Comics* que há anos não trabalhavam como equipe e acrescentou novos membros, dando ao grupo uma formação análoga às divindades Olímpicas, onde cada herói lembrava um dos deuses. Como explicado no livro *Supergods What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us about Being Human*



Fig. 2. Em *O Reino do Amanhã*, os heróis da DC Comics são retratados como deuses que se distanciaram da humanidade

(2011): “Zeus era Superman; Mulher Maravilha, Hera; Batman, Hades; Flash, Hermes; Lanterna Verde, Apolo; Aquaman, Netuno; Homem-Borracha, Dionísio; e assim por diante” (MORRISON, 2011, p. 195).

Entre as características comuns aos mitos gregos mais evidentes nos super-heróis da DC estão: heróis possuidores de qua-

lidades sobre-humanas e que incorporam o modelo de virtude moral associada à beleza e perfeição física e estética, passando por suas origens dramáticas, com passados nebulosos e envoltas em tragédias e mistérios.

Outra semelhança entre os deuses gregos e os heróis da Liga da Justiça é o fato de que os membros do dodecateão Olímpico destinavam certos territórios como suas moradas e se reuniam no Monte Olimpo, quando necessário; da mesma forma, cada membro da elite dos super-heróis também destina um território como moradia e alvo de sua proteção e se reúnem em uma sede do grupo, quando necessário.

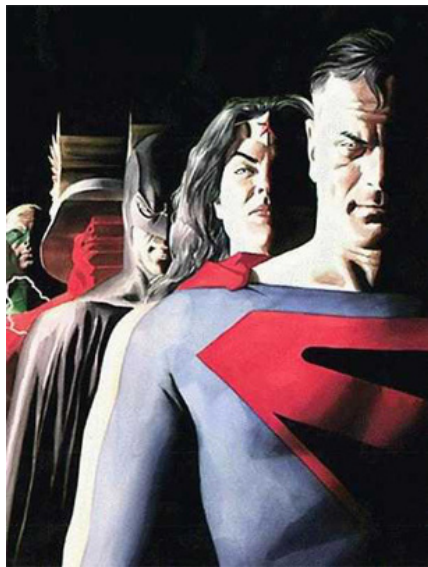


Fig. 3. Grant Morrison reuniu a formação clássica da Liga da Justiça e incluiu novos heróis, a fim de tornar a equipe uma versão moderna do Olimpo

A morada dos deuses era o cume do Monte Olimpo, na Tessália. (...) Os deuses tinham moradas distintas; todos, porém, quando convocados, compareciam ao palácio de Júpiter, do mesmo modo que faziam as divindades cuja morada habitual ficava na Terra, nas águas, ou embaixo do mundo (BULFINCH, 2002, p. 9).

A Liga já possuiu várias sedes, desde uma caverna até um satélite espacial, sendo a mais notável a Torre de Vigilância, uma estrutura construída na Lua que servia como quartel-general, pela qual os componentes da equipe tinham acesso por meio de tubos de teletransporte. “Nós demos à equipe um Monte Olimpo moderno na forma de uma nova torre de vigilância na Lua, a primeira linha de defesa contra invasões do além” (MORRISON, 2011, p. 195).

O soberano do céu

O Superman é o maior dos heróis das histórias em quadrinhos e ícone máximo não só da categoria dos super-heróis, mas do conceito de heroísmo como um todo desde a primeira metade do século XX, e assim permanece nos dias atuais. Os paralelos entre o pioneiro dos super-heróis e figuras divinas messiânicas são constantes nos quase oitenta anos de existência do personagem.

Os poderes do super-herói são originados da interação da radiação solar em seu organismo alienígena, como visto em *Homem de Aço* “O planeta chamado Terra orbita um sol amarelo.

Exposto à radiação dessa estrela, suas células kryptonianas atuam como baterias solares, tornando-o cada vez mais poderoso. Com o tempo a de se tornar o ser supremo desse planeta, quase um deus” (BYRNE, 1986, p. 8).

O Sol é a maior fonte de luz e calor da terra e é o centro do nosso sistema planetário, desse fato se origina, desde os tempos antigos, uma associação natural entre o astro e deuses, além de heróis que representam luz, criação e salvação. Isso acontece nas crenças egípcia, grega, persa, hindu, cristã e budista, entre outras. Por essa razão, o filho de Jor-El pode ser associado às divindades relacionadas ao Sol.

“A fonte de seu poder é o Sol, que o liga aos deuses solares como Hórus e Mitra, bem como personagens bíblicos como Sansão e Elias. Estes aspectos divinos do Superman só aumentaram ao longo dos anos”, explica Knowles (2007. p. 123).

Para o primitivo não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder - para ele - a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem (JUNG, 2000, p. 18).

Uma das figuras com a qual o herói é relacionado com mais frequência é Jesus, divindade solar do cristianismo. É possível, inclusive, encontrar muitos elementos em comum na trajetória de ambos: Kal-El, nome Kryptoniano do Superman, é uma adaptação da palavra hebraica Kalel, que significa “amigo de Deus”.



Fig. 4. Em algumas de suas histórias mais memoráveis, o herói é tratado como o messias que vem do céu trazendo a salvação

Tanto Superman quanto Jesus possuem uma origem em um reino distante ‘superior’ e foram enviados por seus pais à Terra. Superman, de Krypton, e Cristo, do Reino dos Céus. Ambos chegam anunciados por uma ‘estrela cadente’ e crescem no anonimato para, quando adultos, assumirem sua missão como líderes, salvadores e exemplos para a humanidade, atuando como pontes entre seu lugar de origem e o mundo dos mortais.

Se compararmos o papel exercido pelo personagem em relação aos outros super-heróis no universo dos quadrinhos da *DC Comics*, a divindade grega que mais se aproxima do Superman é Zeus. Segundo a crença dos gregos antigos, Zeus era o soberano dos deuses e sob seu comando estava todo o panteão de divindades Olímpianas. Zeus se autodesignou senhor dos céus, enquanto os outros deuses dividiram entre si outras atribuições menos imponentes. Entre suas características estavam rapidez, força, energia, comando e o domínio do raio.

O Superman, por sua vez, é o líder da Liga da Justiça, grupo do qual ele é o membro mais poderoso, servindo de inspiração e referência para todos os super-heróis, voando pelo céu, sempre vigilante. Outra semelhança entre o protetor de Metrópolis e o senhor do raio, é que ambos se disfarçam de pessoas comuns e indefesas para andar entre os homens sem serem notados; já o antagonismo entre o herói da capa vermelha e Lex Luthor, pode ser vista como uma versão contemporânea e invertida das hostilidades entre Zeus e o titã Prometeus.

O guardião do submundo

Deuses sombrios relacionados à morte e ao submundo são personagens comuns em várias mitologias. No Egito havia Anúbis; os Etruscos tinham Aita; para os Astecas, Mictlantecuhli; Meng Po, na China; Na Grécia, havia Hades; na Liga da Justiça o equivalente a esses deuses é Batman.

Hades é um guardião do submundo, o reino inferior habitado pelas almas dos mortos, citado como um deus introspectivo e recluso, sombrio, implacável e conhecido por utilizar da intimidação como forma de poder. Para se locomover por longas distâncias, o irmão de Zeus se deslocava com sua carruagem puxada por cavalos negros e possuía um elmo que lhe concedia o poder da invisibilidade. Uma das alcunhas do guardião dos mortos era “o rico” por ser também o deus das riquezas provenientes da terra.

Batman é um herói solitário e distante. É assustador para os criminosos, porém consegue intimidar mesmo seus companheiros de ofício e não permite maiores aproximações. Assim como Hades, o Homem Morcego também é um guardião do submundo, ele vigia incansavelmente Gotham, cidade violenta e dominada pelo crime, corrupção e insanidade; o Cavaleiro das Trevas ainda possui seu submundo particular, a caverna subterrânea que usa como centro de operações. O vigilante de Gotham se desloca pelas ruas de sua cidade com um carro negro e é capaz de se camuflar na escuridão, o que cria um efeito de invisibilidade. Seu alter ego Bruce Wayne é o rico herdeiro de uma fortuna que, entre outras coisas, viabiliza sua cruzada como vigilante.

A depressão, os distúrbios do sono, a necessidade da criação de uma persona para se adaptar e o comportamento possessivo em relação a seu território, apresentados por Batman, são características do arquétipo psicológico de Hades, sendo o mundo inferior uma representação do inconsciente onde ficam guardados os pensamentos e os sentimentos reprimidos.

A amazona

A Mulher-Maravilha surgiu como a primeira super-heroína dos quadrinhos e trouxe em sua origem elementos da mitologia grega. A heroína é filha de Hipólita, rainha de Themyscira, a Ilha habitada pelas amazonas, uma sociedade de mulheres guerreiras

que se isolaram do restante do mundo patriarcal que negava direitos às mulheres.

As amazonas cultuavam Ártemis, a deusa virgem da caça e da lua, com quem a Mulher Maravilha possui características em comum, incluindo o nome Diana, como a deusa era conhecida pelos romanos. O arquétipo de Ártemis representa a mulher que valoriza a independência, que busca os próprios objetivos e dedica-se à proteção do meio ambiente, e das mulheres como um todo.

A Amazona vem a nós da mitologia grega. A própria palavra é de origem incerta, alguns alegando que vem da raiz ariana *ha-mazan*, que significa “guerreiro” enquanto alguns acreditam que ele vem do radical *amastos*, que significa “aquelas sem um peito”, uma referência ao fato de que as Amazonas teriam removido o seu seio direito para facilitar o tiro com arco. Homero referiu-se às amazonas como o *Antianeirai*, que significa “a que odeia os homens” (KNOWLES, 2007, p.160).

A origem clássica da Mulher-Maravilha conta que ela veio ao mundo como uma estátua de barro esculpida por Hipólita, posteriormente, animada e abençoada pelos deuses com o sopro da vida e com vários dons excepcionais: a sabedoria de Atena; a velocidade de Hermes; a força de Deméter; de Hefesto, ganhou a imunidade ao fogo, seus braceletes e seu laço mágico; e de Zeus, ela recebeu a herança de semideusa e a capacidade de voo.

Já na origem recontada da heroína, Brian Azzarello (2016) estabeleceu que Diana era filha de uma relação extraconjugal de

Zeus com a rainha das amazonas. No início desse arco, a heroína é incumbida de proteger uma humana que espera um herdeiro de Zeus e se encontra como alvo de perseguições de diversos deuses, o que remete a uma das atribuições da deusa Ártemis, a de protetora dos partos.



Fig. 5. Desde sua estreia, as HQ da Mulher Maravilha retratam personagens e aspectos da mitologia grega

○ senhor dos mares

A história do Aquaman tem uma jornada semelhante à de vários semideuses. Arthur Curry foi gerado pela união de um humano, o faroleiro Tom Curry, e Atlanna, uma princesa exilada da cidade submarina perdida. Mais tarde, o herói com poderes aquáticos, descobriu sua herança submarina e após alguns reveses, foi reconhecido como herdeiro legítimo e rei de Atlântida.

Aquaman como ‘divindade’ aquática da *DC Comics* se identifica com Poseidon, irmão de Zeus e Hades, designado como senhor dos mares, capaz de controlar as ondas, as marés e terremotos, conhecido por ser imprevisível (como o mar), emocionalmente instável e vingativo. Entre os símbolos associados a ele estão o tridente e o golfinho; elementos comuns à mitologia do Aquaman, que usa o tridente como arma e, em sua origem recontada no final dos anos 1980, foi ‘adotado’ por um golfinho-fêmea chamado Porm.

Além disso, o herói aquático da Liga da Justiça também tem um comportamento possessivo em relação a seu reino e é bastante temperamental e orgulhoso. Porém ao contrário do deus que controlava os mares, o poder que Aquaman possui é sobre as criaturas marinhas e não sobre o elemento água.

O mensageiro dos deuses

Flash é o super-herói dos quadrinhos que possui o poder da supervelocidade. O velocista já teve várias “encarnações” que coexistem entre si. O primeiro Flash foi Jay Garrick, que estrou na revista *Flash Comics* 1, de 1940.

A inspiração para a criação do personagem não é nenhum segredo para quem conhece o visual do Flash original. Garrick usa um chapéu prateado com duas asinhas, assim como o deus Hermes, que era conhecido pela personalidade extrovertida, impulsiva e pela capacidade de se deslocar em alta velocidade.

Mercúrio (Hermes), filho de Júpiter e de Maia, era o deus do comércio, da luta e de outros exercícios ginásticos e até mesmo da ladroeira; em suma, de tudo quanto requeresse destreza e habilidade. Era o mensageiro de Júpiter e trazia asas no chapéu e nas sandálias. Na mão, levava uma haste com duas serpentes, chamada caduceu (BULFINCH. 2002, p. 15).

O Flash mais conhecido é o cientista forense Barry Allen, que integra a formação clássica da Liga da Justiça e que apesar das alterações do design do uniforme, ainda possui as tradicionais asinhas nas laterais de sua máscara. Já seu sucessor Wally West é o que melhor encarna a personalidade brincalhona e imatura de Hermes.

Por sua capacidade de se locomover em velocidade quase ilimitada, o corredor escarlate tem uma função, assim como Her-

mes, de mensageiro, inclusive, de cataclismos futuros, devido a sua habilidade de viajar através do tempo.

O mestre da forja

O Lanterna Verde “moderno” lançado nos quadrinhos da década de 1960 é Hal Jordan, membro de uma corporação de patrulheiros intergalácticos, que possui um anel energético capaz de criar todo tipo de objeto com o poder da imaginação e da



Fig. 6. O Flash original atualizou o mito de Hermes para o século XX

vontade de seu usuário e uma bateria com a forma de Lanterna como fonte de energia.

Lanterna Verde (assim como os super-heróis *Cyborg* e *Aço*) se enquadra no arquétipo do deus ferreiro, que tem como características a criatividade, engenhosidade, habilidade manual, capacidade para ver e criar o belo, além do domínio do metal, criação de armas e da tecnologia. Para os antigos gregos, Hefesto era o deus artífice da forja, e metalurgia, criador das mais poderosas armas dos deuses Olímpicos e tinha como símbolos o martelo, a bigorna e a tenaz.

Outro fator que aproxima o Lanterna Verde do deus da forja é sua relação com Carol Ferris, a Safira Estrela, antigo interesse amoroso de Hal Jordan, mas que se tornou parte de uma tropa de guerreiras que usam um anel energizado pelo espectro emocional violeta do amor; o que reflete a relação de Hefesto e sua esposa Afrodite, a deusa do Amor, da beleza e fertilidade.

O arqueiro divino

A figura do arqueiro esteve sempre presente em diversos mitos na antiguidade, especialmente pela simbologia do arco e flecha, uma das armas mais antigas confeccionadas pelo homem e associada à caça e à guerra, ao conhecimento e os raios de luz solar. O mito do arqueiro persistiu através dos séculos: desde o persa Arash, os hindus Arjuna e Rama, o africano Oxóssi, além dos gregos: Cupido, Ártemis e Apolo; o medieval Robin Hood e, o contemporâneo Arqueiro Verde.

O Arqueiro Verde é Oliver Queen, um bilionário playboy que um dia foi vítima de um naufrágio no qual foi o único sobrevivente. Após chegar a uma ilha deserta, Queen fabrica suas próprias ferramentas de caça (o arco e a flecha) e aperfeiçoa suas habilidades. De volta a Star City, Oliver assume a identidade do arqueiro vigilante, combatendo o crime e a injustiça social.

Dos deuses da Grécia, o Arqueiro Verde pode ser associado a Apolo, deus da luz física e espiritual, artes e beleza, divindade fisicamente descrita como um homem belo, de pele branca e cabelos louros. Apolo era tido como extrovertido, intuitivo, hábil em atingir metas, porém arrogante e vingativo; características comuns ao vigilante de Star City. O deus arqueiro era irmão gêmeo da deusa da caça Ártemis e ambos eram descritos como exímios arqueiros.

O cão de guerra

Guerra é um conflito armado entre grupos humanos resultante da discordância, de um rompimento de relações cordiais e disputa por interesses políticos ou ideológicos e que, por consequência, geralmente resulta em múltiplas mortes e destruição. Como explicar tamanha capacidade humana para destruição? Nada mais simples do que atribuir essa capacidade à influência de uma entidade superior, o deus da guerra.

O deus da guerra dos gregos era Ares, um deus impulsivo e um guerreiro violento que aprecia a brutalidade das guerras e do

derramamento de sangue. Os símbolos de Ares são a cor vermelha, a lança e o elmo, além do cão e o abutre.

Nos quadrinhos da DC, o deus da guerra é encarnado por Órion. Órion é um dos Novos Deuses, núcleo de personagens criados pelo artista Jack Kirby que vivem aventuras que misturam fantasia e ficção científica. Sua caracterização de batalha inclui um elmo prateado e um traje vermelho, já sua personalidade é marcada por um temperamento agressivo que lhe rendeu o apelido “Cão de Guerra”; elementos que ressaltam sua semelhança com o deus da guerra Ares.

Outro aspecto em que ambos se assemelham é que seus pais ocupam posições semelhantes. Ares é o filho rejeitado do pai celestial (Zeus) que o detestava por seu temperamento agressivo. Órion é o filho adotivo do Pai Celestial (Izaya), o líder espiritual do planeta Nova Gênese e o pai dos Novos Deuses. A história conta que o Pai Celestial selou uma aliança de paz com o líder de Apokolips, Darkseid, trocando seu filho Scott Free por Órion. Ainda segundo uma antiga profecia, Órion estaria destinado a matar Darkseid.

A criança abandonada

Uma criança com dons especiais e ligada a outro mundo é encontrada por um casal humilde, que a cria como filho, e a ensina a lidar com suas habilidades. Predestinada à grandeza, essa criança crescerá para realizar grandes façanhas.

A história acima é comum à origem de vários personagens mitológicos, especialmente nos mitos que envolvem os heróis solares. Inúmeras narrativas começam com crianças abandonadas que crescem para se tornar heróis, salvadores ou mártires de uma causa. Assim são as origens de Buda, Jesus, Krishna, Hércules, Moisés, Perseu e tantos outros, incluindo o Superman. Essas figuras possuem em comum um nascimento misterioso, enfrentam adversidades e perigos na infância e passam pela situação do abandono.

O arquétipo da criança abandonada é muito comum no imaginário coletivo, estando presente em diversas narrativas, como nos contos de fadas, na literatura e cinema; de Branca de Neve a João e Maria, de Oliver Twist a Tarzan, Luke Skywalker e Harry Potter. Nas HQ, além de Superman e Batman, Arqueiro Verde, Flash, Aquaman, Lanterna Verde, Shazam e Mulher Maravilha são órfãos ou já foram retratados como tal em algum momento. O mesmo ocorre com os heróis Homem-Aranha, Homem de Ferro, Demolidor e Hulk, da Marvel.

Nesse sentido, é emblemático que Bruce Wayne e Clark Kent, as identidades civis dos dois super-heróis mais icônicos, tenham mães que possuem o mesmo nome: Martha. A palavra Martha tem origem aramaica e significa senhora, dona de casa ou protetora do lar; significados que estão associados ao conceito de mãe, que é geralmente, a figura mais influente na infância de qualquer criança.

Entre outras coisas o arquétipo da mãe representa a bondade, cuidado e proteção. Por outro lado, o arquétipo da mãe também possui aspectos negativos, que podem causar traumas ou prejudi-



Figura 7. A origem do último filho de Krypton introduziu o tema da criança abandonada nos quadrinhos de super-heróis

car o desenvolvimento da personalidade da criança, caso o filho não consiga se desligar dos laços que o unem (ou o prendem) à mãe, assim como os pais como um todo.

Nesse contexto, a criança órfã ou nascida em circunstância misteriosa simboliza a necessidade de desligamento do indivíduo em relação à sua origem, rumo à autonomia e independência, algo como um rito de passagem da infância para o mundo adulto. “Criança’ significa algo que se desenvolve rumo à autonomia. Ela não pode tornar-se sem desligar-se da origem: o abandono é,

pois, uma condição necessária, não apenas um fenômeno secundário”, aponta Jung (2000, p.169).

Muitas vezes é a busca da ‘criança’ órfã por seus pais ou por se autodescobrir que dá início à Jornada do Herói. A Jornada do Herói é a trajetória presente em aventuras desde os tempos mais antigos, como observado por Joseph Campbell. De acordo com Campbell (1995), o percurso padrão da aventura mitológica segue a mesma fórmula dos rituais de passagem que têm como base as três etapas: separação-iniciação-retorno. Portanto, mais do que sobre heroísmo, a Jornada do Herói é uma metáfora sobre crescimento pessoal e as etapas da vida.

A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos. Todos têm a ver com o novo papel que você passa a desempenhar, com o processo de atirar fora o que é velho para voltar com o novo, assumindo uma função responsável (CAMPELL, 1990, p. 24).

Considerações finais

Uma das principais características dos mitos é que eles são capazes de se adaptar à época e à sociedade da qual fazem parte. Nesse sentido, não há dúvidas de que os super-heróis se tornaram uma das mitologias dos dias atuais e representam o arquétipo do herói e dos deuses adaptados para os anseios e conflitos da sociedade

contemporânea. Não por acaso, eles se tornaram grandes atrações do entretenimento voltado para as massas, mexendo com a imaginação de jovens, crianças e adultos e mobilizando multidões em eventos voltados a cultuar esses personagens.

Desde a antiguidade, o ser humano tem buscado imagens que possa admirar, fato que o passar do tempo não mudou; por isso, os heróis não saem de moda. Outra possível razão para o sucesso dos super-heróis é o fato de que eles nos ensinam o caminho na jornada do herói pessoal de cada um, e assim como os mitos antigos, falam sobre experiências que remetem a nós mesmos: aprender, crescer, assumir responsabilidades, superar dificuldades e passar um legado adiante. Além disso, eles encarnam características que fazem parte do nosso imaginário e de nossas personalidades e personificam os deuses e heróis que moram dentro de cada um.

Referências

AZZARELLO, Brian e CHIANG, Cliff. *Mulher Maravilha – Sangue*. São Paulo: Panini Comics, 2016.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: (A idade da fábula): Histórias de deuses e heróis*. 26ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

BYRNE, John. *CLÁSSICOS DC: Homem de Aço*. São Paulo: Abril Jovem, 1986.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph e MOYERS, Bill. *O poder do mito*. org. por Betty Sue Flowers; tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KNOWLES, Christopher. *Our gods wear spandex*. The secret history of comic book heroes. San Francisco, CA/ Newburyport, MA: Weiser-Books, 2007.

MORRISON, Grant. *Supergods*: what masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human. Nova York: Spiegel & Grau, 2011.

WAID, Mark e ROSS, Alex. *O Reino do Amanhã*. São Paulo: Panini Comics, 2004.

Atualização da concepção sobre aquilo chamado de Zine

Actualización de la concepción sobre aquello llamado de *Zine*

Omar Alejandro Sánchez Rico

Resumo: Nesse artigo será exposta uma pesquisa documental que ofereça pistas sobre as características comumente atribuídas ao objeto aqui chamado *Zine*. A partir da leitura documental será feita uma análise que procurará atualizar o significado da palavra *Zine*, no marco das transformações sociais e técnicas dos últimos anos. A discussão se aproximará de três tópicos: uma revisão da noção de juventude e do alternativo, a incidência das mutações tecnológicas no entendimento das práticas de convívio agenciada pelo movimento dos *Zines*.

Palavras-chave: *Zine*, Comunicação, Alternativo, Juventude.

Resumen: En este artículo será expuesta una investigación documental que ofrece pistas sobre las características comúnmente atribuidas al objeto aquí llamado de *Zine*. A partir de la lectura documental será hecho un análisis que procurará actualizar el significado de la palabra *Zine*, en el marco de las transformaciones sociales y técnicas de los últimos años. La discusión se aproximará de tres tópicos: una revisión de la noción de juventud e de lo alternativo, la incidencia de las mutaciones tecnológicas en el entendimiento de las prácticas de convívio agenciadas por el movimiento de los *Zines*.

Palabras-clave: *Zine*, Comunicación, Alternativo, Juventud.

Omar Alejandro Sánchez Rico, Designer Gráfico pela Universidade do Cauca (Popayán - Colômbia), mestre em Comunicação e Práticas de consumo pela Escola Superior de Propaganda e Marketing ESPM-SP.

Introdução

A proposta do seguinte texto é colocar dentro de um ambiente de discussão acadêmica a natureza do objeto comumente chamado de *zine*. Para conseguir tal diálogo, serão trazidos alguns escritos que problematizam as características estéticas, sociais e comunicativas desse tipo de publicação. Os convidados ao debate são as vozes daqueles sujeitos que têm trabalhado recentemente este tema, junto com teóricos satelitais à questão das publicações independentes. Para encontrá-los, foi revisado o conteúdo disponível on-line (GoogleScholar, Dedalus, Scielo), igualmente dissertações e artigos relacionados diretamente com a palavra *zine*, *fanzine*, *perzine* e DIY (Do It Yourself). Posteriormente foi feito um cruzamento com a observação teórica de autores provenientes das diversas áreas que compõem o estudo interdisciplinar da comunicação, como antropologia, sociologia e filosofia. O resultado desse processo de sobreposição foi um tecido polifônico, que formou uma rede mista de conhecimentos empíricos e teóricos suficientes para descrever parcialmente o objeto aqui tratado.

No intuito de estabelecer uma base de conhecimentos comuns a todos os leitores, serão procuradas características atribuídas genericamente aos *zine*. Uma delas é a noção de juventude, que aparece como constante nos produtores e consumidores de *zines*. A seguinte forma de problematizar o tema deste artigo foi através das mutações tecnológicas na comunicação e na informação

das últimas décadas, que modificaram as estratégias de interação humana nas cidades. Posteriormente foi aproveitada a revisão bibliográfica para indagar a validade do conceito do alternativo, pois este é um atributo essencial desta forma de expressão impressa. Finalmente, se apresenta uma observação descritiva de uma feira de *zines*: um espaço de sociabilidade que possui uma lógica de valores particulares.

O que é um *zine*?

Certas características são dadas comumente aos *zines*. Por exemplo, para o pesquisador não acadêmico brasileiro Marcio Sno (2015) um *zine* é “um veículo de divulgação alternativo e independente, geralmente produzido em pequenas tiragens e distribuído a um público segmentado”. O que Márcio Sno chama de veículo, pode ser entendido como uma publicação editada geralmente por uma pessoa ou coletivo de amigos, que não levam muito em consideração os direitos autorais (SNO, p. 21). As pequenas tiragens podem ser aquelas entre 10 e 500 exemplares. O processo de impressão e encadernação é feito geralmente de um modo não industrializado, ou seja, a maior parte da confecção acontece na casa dos próprios autores, com técnicas artesanais e de baixo custo: amplo uso de fotocopadora, impressora laser, serigrafia e costura manual ou com grampeador.

Complementando essa definição pode ser dito que os *zines* “surgem da necessidade de expressão de grupos específicos e tor-

naram-se campos férteis para experimentação gráfica e textuais graças a sua total e irrestrita liberdade” (SNO, 2015, p. 19).

São tipicamente menos formais e muito menos comerciais que a maior parte das revistas. Eles têm a vantagem de que, pela ausência do medo a perder patrocinadores ou ofender aos seus leitores, pode abordar assuntos que a grande mídia ignora, podendo conter algumas das mais únicas e subversivas formas de escrita e pensamento disponíveis em qualquer formato (BIEL; BRENT, 2008, tradução nossa).

Nesse ponto é prudente esclarecer que existe uma diferença terminológica entre *zine* e *fanzine*. A palavra *fanzine* é um neologismo formado pela contração dos termos *fanatic* e *magazine*, sendo usada pela primeira vez em *The Comet*: uma publicação criada por Raymond Palmer em 1940 (MAGALHÃES, 1993). Palmer, um aficionado por histórias de ficção científica, formou em 1929 o *Science Correspondence Club*¹: um grupo de correspondência integrado por entusiastas que trocavam cartas abordando assuntos relacionados à ficção, ficção científica e a ciência, com o desejo de agrupar a crescente comunidade de leitores daquele gênero nos Estados Unidos. Um ano depois Palmer resolveu, em vez de enviar cartas padronizadas, criar um boletim que continha contos próprios, resenhas e novidades do gênero, junto às mensagens que os subscritores lhe enviavam. Outros *fanzines* impor-

1. Disponível em: <http://zinewiki.com/The_Comet>. Acesso em julho de 2015.

tantes daquele momento foram *Time traveler* e *Science Fiction*, editados por Jerome Siegel e Joe Schuster, criadores do quadrinho do Super-Homem (BIEL; BRENT, 2008. p. 17). Nesse momento aparecem simultaneamente os termos *fanfiction* e *fandom*².

Por motivos de delimitação temática, usaremos o termo *zine* e não *fanzine*, para diferenciar a abordagem aqui trazida daquela que é especialmente dirigida à cultura do fã, que já tem sido estudada por autores como Henry Jenkins, e que possui uma forte ligação com as novidades das produções de ficção mass-midiáticas. Uma tese aqui defendida é a capacidade dos indivíduos de criar as suas próprias narrativas, de gerar conhecimento, tomando por fonte de inspiração o próprio cotidiano, subjetivando-se, sem uma influência direta da indústria do entretenimento midiático.

O formato do *zine* esteve presente na maioria dos movimentos culturais da segunda metade do século XX. A sua história não teria acontecido da forma em que aconteceu, se não tivessem sido desenvolvidas técnicas práticas e acessível de reprodução como o mimeógrafo e a máquina fotocopidora. Pela primeira vez, e com poucos recursos, escritores tiveram a oportunidade de se auto publicar, se tornando uma prática comum no movimento Beat, no interior do *provos* na Holanda, dos hippies nos Estados Unidos e no movimento anti-nuclear na Rússia. Do país dos czares destaca-se a autopublicação intitulada *Crônicas de eventos atuais*, cuja abordagem ao longo das suas 64 edições, dissidente

2. Disponível em: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/palmer_raymond_a>. Acesso em julho de 2015.

às políticas nacionais, levou à constante perseguição dos seus autores por parte do estado (BIEL; BRENT, 2008 p. 18).

Igualmente, o *zine* tem estado presente em outras formas de arte como a arte postal, o livro de artista e o quadrinho; está relacionado com técnicas como a serigrafia, a xilogravura e a encadernação, e foi usado como suporte de expressão nos movimentos dadaístas, *fluxus* e pelos poetas neoconcretistas.

Ele pode abarcar vários tipos de publicações que diferem entre si, dependendo dos objetivos que motivam seus editores. Encontramos até a década dos anos 1980 três linhas editoriais importantes: os que divulgavam conteúdo de música independente, notícias sobre bandas, eventos, lançamentos, principalmente da cena punk e rock³; os dedicados a divulgar tanto notícias sobre o mundo das HQs como à publicação de histórias em quadrinhos autorais; e aqueles que possuem uma bandeira militante, que promoviam o pensamento crítico das estruturas políticas dominantes, tendo uma ligação constante com movimentos anarquistas, ambientalista, de gênero⁴, ou que manifestam algum tipo de reivindicação social. Essas três grandes linhas, não são excluden-

3. Um dado curioso trazido por Márcio Sno é a existência do *zine* Doostraw, editado por Marcelo Camelo e Alex Werner, guitarrista e vocal da banda e produtor da banda Los Hermanos, antes de fazerem sucesso nacional (SNO, p. 53, 2015).

4. Uma leitura recomendada é o artigo: *Manifeste-se, faça um zine!*: Uma etnografia sobre “zines de papel” feminista produzidos por Minas do Rock. Michele Alcântara Camargo faz uma viagem temporal muito interessante pelos zines feministas entre 1996 e 2007 na cidade de São Paulo, vinculados à cena do punk feminino. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cpa/n36/n36a7.pdf>>. Acesso julho de 2015.

tes tematicamente, pois a contestação tem sido parte essencial da cena punk, anarquista e do quadrinho underground em geral.

Além dessas três vertentes, existem outras que na atualidade têm ganhado bastante força, que são a poesia, os relatos escritos-visuais eróticos, os diários fotográficos, de desenho, e os autobiográficos que também são chamados de *biograficzines* ou *perzine*;

ou *Personal Zine*, no qual serão seus realizadores quem protagonizarão, são eles colocados no primeiro plano quem aparecem nestas publicações, é a representação dos seus corpos, fazem-se visíveis e desde aí contam as suas histórias na primeira pessoa. Nesse texto querem fazer ênfase naquelas características estéticas que dotam de especificidade ao *fanzine* e apresentar a forma em que se conecta a representação do corpo com propostas estéticas particulares nesse tipo de publicações (ANALCO, 2007, p. 73. Tradução nossa).

Prosseguindo, os *zines* costumam ser publicações periódicas de curto prazo produzida mais pela paixão que pela intenção de ganhar dinheiro (BIEL; BRENT, 2008). Por não ter um objetivo de lucro, eles não têm a responsabilidade de responder às exigências comerciais. Trata-se com outro tipo de valor que é paralelo ao incentivo do dinheiro. O valor está na experiência de ter conseguido realizá-lo. Assim, para os pesquisadores em *fanzinato*⁵ brasileiro, Elydio dos Santos Neto e Gazy Andraus, o *zine*, e especialmente o acima citado *perzine*, tem aparecido nos últimos anos dentro dos

5. Ação de produzir zines.

programas do ensino escolar como uma atividade que explora o autoconhecimento como premissa fundamental da estruturação de um professor e um aluno no “processo de humanização”. Os pesquisadores partem dos ensinamentos de Paulo Freire, quando lembram a necessidade de retomar permanentemente as experiências e histórias de vida. “Só somos porque estamos sendo. Estar sendo é condição, entre nós, para ser” (Paulo Freire, p. 33, 2003, *apud* ANDRAUS; SANTOS, 2010, p. 39).

Esteticamente, um dos recursos mais usados dentro dos *zines* é a elaboração de colagens. Neles, a colagem aparece como possibilidade de gerar novos discursos e que no seu interior guarda novas regras como o amontoamento, a união de contrários, dando potência à união entre a palavra e a imagem, entre outros elementos que apontam não somente a uma estética particular, mas para a forma e estilo de vida dos realizadores desse tipo de publicação. A colagem tem a ver com o constante bombardeio de imagens ao qual estamos submetidos nas grandes cidades, em um tempo na qual o visual tem a predominância sobre os outros sentidos. Nesse sentido se vê a colagem como:

“fonte de significados inesgotáveis que quebra com a sintaxe das publicações comerciais, da vida cotidiana, que acha lógicas distintas de articulação de imagens que vem de distintos âmbitos com palavras que se complementam e enriquecem mutuamente” (MARTÍNEZ, 2008, p. 74).

A colagem é uma linguagem que contrapõe o sentido das imagens para elaborar novos significados, sendo imprescindível percorrer o mundo do sensível e coletar curiosidades que serão transformadas em algo novo, algo híbrido e fragmentado. É por esse motivo que consideramos ao *zine* o produto de um trabalho similar ao cartográfico, pois tanto no mapa quanto no *zine* são procuradas a posição do sujeito dentro de um território de experiências subjetivas. *Zine* passa a ser uma forma de pesquisa intuitiva sobre as travessias ao longo da vida. Barbero (2002) faz uma advertência sobre os perigos de sermos guiados por mapas alheios, que:

“filtram e censuram, que não só reduz o tamanho do representado, mas deforma as figuras da representação trucando, simplificando, mentindo mesmo sendo por omissão. (...) Mas, quem disse que a cartografia somente pode representar fronteiras e não construir imagens das relações e dos entrelaçamentos, das sendas em fuga e dos labirintos? (...) É o que condensa para Serres a imagem de Penélope tecendo e destecendo o mapa das viagens do seu marido, mapa de mar sonhado e do real entre-tecidos no canto de Homero” (BARBERO, 2002, p. 11, tradução nossa).

○ Alternativo

Os circuitos nos quais circulam os *zines* têm sido caracterizados por vários autores com o adjetivo de alternativo: *Alter*⁶, o outro, o segundo, o que muda; e *Native*⁷, o natural, hereditário, originário. A etimologia nos fornece uma imagem do alternativo como algo que tem uma origem distante ao local, como se fossem nascidos no estrangeiro, e por isso, de certa forma está condição forânea permite escapar ao controle das normas estéticas locais. O termo alternativo evidencia uma separação entre uma normativa institucionalizada e alguma coisa que age por fora da norma a partir de um sistema de valores, próprios. Assim, a ação instrumental hegemônica orienta as pessoas a consumir um tipo determinado de bem e não outros. Cabe agora perguntar: é possível demarcar cartesianamente os bens que pertencem a uma cultura mass-midiática daqueles que são catalogados como alternativos, independentes ou da cena *underground*?

Ao longo do levantamento de arquivos diretamente relacionado ao tema dos *zines*, foram aparecendo certas reiteraões temporais na hora de abordar o objeto. A década entre 1980 e 1990 foi o período de alta produção e documentação sobre *zines* nos países latino-americanos. Uma das causas foi a globalização de estéticas

6. Disponível em: <<http://www.etymonline.com/index.php?term=alter>>. Acesso em julho de 2015.

7. Disponível em: <<http://www.etymonline.com/index.php?term=native>>. Acesso em julho de 2015.

orientadas ao público juvenil. No afã de se modernizarem, os jovens se apropriaram daquilo que aparecia como alternativo, não tradicional. O principal veículo usado pelos jovens para se diferenciar do popular e tradicional foi a música, em especial os gêneros rock, rap e punk (BARBERO; OCHOA, 2005, p. 192).

Tendo um ponto de vista diferente, Massimo Canevacci, afirma que a contracultura nasceu nos anos 1960 e morreu nos anos 1980, já que não há mais um *contra* com o qual lutar dentro de um ambiente capitalista que soube aproveitar qualquer tipo de contestação aos seus propósitos de mercantilização. A juventude era o tempo de transição entre o domínio familiar e o domínio laboral. Nesse breve lapso, era possível contrariar as estruturas da cultura tradicional dominante. Com a dissolução das ações contra-hegemônicas se apagaram as ideologias. “Inclusive o conceito de subcultura foi progressivamente se esaurindo” (CANEVACCI, 2005. p. 16). O prefixo *sub*, que já foi atribuído em algum momento a culturas inferiores, foi substituído pela noção de *identidades*, categoria que na modernidade homogeneiza a diferença, selecionando o uniforme antes do que o heterogêneo. Qualquer sintoma de mudança é estereotipado como uma tendência de consumo. Alternativo virou em uma etiqueta para despertar o desejo pelo consumo diferenciado.

Uma pista para continuar chamando algo de alternativo é seguir uma corrente que pressupõe um outro tipo de desejo, nadar contracorrente, quer dizer, se declarar alternativo ao sistema de

valores neoliberais. Uma forma de contestação está expressada aqui no próprio modelo de financiamento dos projetos editoriais:

Para que um *fanzine* possa se considerar como tal, tem de ser totalmente independente das instituições, autoproduzido e autofinanciado no 100%. O autofinanciamento ou inclusive a petição de ajuda aos próprios leitores é a forma mais comum de levar à frente a publicação. O preço de saída é sempre baixo, para cobrir os gastos, e em alguns casos, é gratuito pois o objetivo que leva a uma pessoa a editar um *zine* nunca é o econômico (MARTÍNEZ, 2008, p. 163. Tradução nossa).

Um outro ponto que coloca ao *zine* como um ator atípico em relação ao mercado editorial é que, enquanto a grande mídia estimula as pessoas a consumirem, os *zines* encorajam as pessoas a fazerem parte e produzirem algo por eles mesmos (SNO, 2015, p. 41). O convite que faz o *zine* a se manifestar ante o mundo por meio das palavras, imagens e a materialidade escultórica do papel é o atributo mais revolucionário que ele possui:

Dizer algo em nome próprio é muito curioso, pois não é um absoluto quando nos tomamos por um eu, por uma pessoa ou um sujeito que falamos em nosso nome. Ao contrário, um indivíduo adquire um verdadeiro nome próprio ao cabo do mais severo exercício de despersonalização, quando se abre às multiplicidades que o atravessam de ponta a ponta (DELEUZE, 1992, p. 15).

Dizemos que a construção da subjetividade é possível no exercício de colocar objetos no mundo que falem por nós. O *zine* é a transmutação do enunciador em um objeto. Não importa se o resultado da publicação não é similar aos livros ou revistas profissionais. No *zine* não existem limites de qualidade a quem responder, pois a filosofia do DIY - *Do it Yourself – Faça Você Mesmo*, remete à potência criadora de cada indivíduo.

O meio mercantilizado e estereotipado da cultura de massa se constitui de representações e figuras de um grande drama mítico com o qual as audiências se identificam, é mais uma experiência de fantasia do que de auto-reconhecimento (DELEUZE, 1992, p. 12).

O mercado dos objetos industrializados acostumou os consumidores a certo tipo de resolução, de acabamento, de experiência, de sentir, limitando as possibilidades de existência das coisas que habitam o mundo às gaiolas das vitrines. Nas palavras da *fanzineira* Andrea Díaz Cabezas “a precariedade técnica dos *zines*, é mais uma virtude do que um *handicap*. E é que fazer algo *lo-fi* ou com poucos meios, não significa nem deixar de fazer alguma coisa ou que seja má-feita”⁸. Logo a *fanzineira*, conclui que o *zine* é o meio de expressão “mais urgente, autêntico e poderoso do qual fomos dotados pelas sub-culturas”. *Lo-fi*, contração das palavras *low fidelity* – baixa fidelidade, é o correspondente

8. Entrevista no podcast *Tirando Bombitas*. Disponível em: <<http://bombasparadesayunar.blogspot.com.es>>. Acesso em julho de 2015.

musical ao *zine*, quer dizer, realizar algo com poucos recursos financeiros e técnicos. Resumindo, o alternativo é aquilo que luta contra a exploração capitalista das expressões do conhecimento.

A juventude e o *zine*

Tradicionalmente tem se imaginado os leitores e produtores de *zines* como pessoas jovens, que moram em grandes cidades e, segundo Martínez (2008) com um alto sentido reivindicativo. De fato, a pessoa que está envolvida no universo dos *zines* é uma minoria que trabalha colaborativamente, (comprando, distribuindo, vendendo, participando, assistindo, promovendo) as publicações e se sentindo “solidário com a mensagem”. Inclusive participa enviando notícias e mensagens para que apareçam nos seguintes números das revistas (MARTINEZ, 2008, p. 163).

Nos remetendo a Canevacci (2005, p. 29), a noção de juventude é uma categoria que “tenta homogeneizar ritual e estatisticamente aquele processo fluido de passagem da geração de adolescente para adulto”, lhe conferindo uma identidade fixa que permite ser circunscrita como algo apreensível, dominável. Em uma época de identidades transitórias, a ideia de juventude se desmancha porque “cada indivíduo pode perceber sua própria condição de jovem como não-determinada e inclusive como não terminável. (...) A juventude se dilata, morrem as faixas etárias, morre o corpo natural, desmorona-se a demografia, multiplicam-se as identidades móveis e nômades” (CANEVACCI, 2005, p. 29).

A juventude estendida passa a ser um imperativo social, prorrogando os ritos de passagem. O espírito aventureiro da juventude, que goza de certas liberdades confunde as suas vantagens de desapego com as incertezas de uma sociedade que não garante mais nenhum tipo de estabilidade. O eterno jovem investe no seu próprio entretenimento, se declara consumidor de bons momentos, de tempos felizes e duradouros. O lúdico, algo que décadas antes estava destinado principalmente as crianças, passou a ser um valor a ser experimentado ao longo da vida e obrigatório aos olhos da sociedade que demanda imperativamente a felicidade do outro.

Podemos fazer uma ponte entre o pensamento de Canevacci e o nosso objeto quando o autor formula que “a mutação antropológica da libertação do trabalho repetitivo e alienado – fundador do capitalismo primário –, pode permitir a difusão descentralizada e diferenciada de um trabalho outro: criativo, individual, temporário” (2005, p. 30). Quer dizer, esses três elementos (criativo, individual e temporário) são os mesmos que estão sendo colocados como principais atributos das publicações independentes.

O lúdico no *fanzine* é uma categoria que permeia o processo todo: a concepção, escrita ou desenho, diagramação, impressão, montagem e distribuição. “O lúdico aparece como um jeito de dizer as coisas, uma forma de perceber a vida como um jogo interminável” (ANALCO, 2007, p. 78). Nesse sentido, a “posição de exceção que corresponde ao jogo põe-se bem manifesto na facilidade com que se rodeia de mistério. Na esfera do jogo as leis e usos da vida ordinária não têm validade nenhuma. Nós somos

outra coisa e fazemos outras coisas” (HUIZINGA, 2000, p. 13). Nós nos desencaixamos dos nossos papéis cotidianos e brincamos a elaborar algo que poderíamos chegar a ser: um escritor, quadrinista, um jornalista. O ato de criação serve para emular um possível projeto de vida.

O jogo, no seu aspecto formal, é uma ação livre executada “como si” e sentida como situada fora da vida corriqueira, mas que, apesar de tudo, pode absorver completamente o jogador, sem que tenha nele nenhum interesse material nem se obtenha dele algum aproveitamento, que se executa dentro de determinado tempo e num determinado espaço, que se desenvolve na ordem submetida às regras e que dá origem a associações que propendem a se disfarçar para se destacar do mundo habitual (HUIZINGA, 2000, p. 27).

O espaço que delimita o jogo carrega um conjunto de regras próprias, transformando o recinto ocupado num lugar temporário de culto. Desde um ponto de vista formal, não existe diferença entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e a para fins de jogo (HUIZINGA, 2000, p. 18). A questão do espaço será desenvolvida quando formos problematizar a feira de *zines*.

Para pensar o sentido do jovem latino-americano como ator social, para Rosanna Reguillo (2012), é preciso discutir o embate com que o mundo adulto os assume: por uma parte, uma juventude inadequada, violenta, escassa de valores; por outro lado, uma juventude que é a reserva do futuro, a promessa das novas gerações. Sob essa contradição que “sataniza e exalta” o universo

do jovem, desde a invisibilidade macropolítica, eles geram estratégias micropolíticas de inserção e ordem num mundo incerto. E sobre a pergunta, qual a situação dos jovens hoje? A autora sugere que:

Entre los jóvenes, las utopías revolucionarias de los años setenta, el enojo y la frustración de los ochenta, el hedonismo y la estridencia de los noventa han mutado, en la primera década del siglo XXI, hacia formas de presencia, coexistencia y manifestación que parecen fundamentarse en un principio ético-político generoso: el reconocimiento explícito de no ser portadores de ninguna verdad absoluta en nombre de la cual podrían ejercer un poder excluyente (REGUILLO, 2012. p. 14).

O zine de hoje

Quando a internet se integrou ao cotidiano de consumo imagético das sociedades, principalmente nas grandes cidades no meio da década de 1990, emergiu um novo paradigma comunicativo a partir do qual teria que ser analisado o estado das mídias e as formas como elas são gerenciadas e apropriadas. Os circuitos globais do *zine* não foram imunes à digitalização da cultura. A nascente cibercultura transformou certos valores que constituíam as publicações independentes. O autor André Lemos nos informa que:

Essa nova configuração de comunicação instantânea e descentralizada é uma mudança estrutural inédita no processo de comunicação, chamada de estrutura “pós-

-massiva”. Pela primeira vez na história “qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (‘massiva’)” (LEMOS, 2007, p. 36).

Os *zines* impressos tiveram um tempo de crise transformadora quando as ferramentas de publicação online passaram a concorrer com o resto de expressões impressas, uma transformação com a qual ainda se lida no mercado editorial. Houve igualmente um movimento migratório do papel à tela tanto para a leitura quanto para a elaboração dos *zines*. Na elaboração do impresso, foram deslocadas as técnicas físicas pela diagramação digital. De certa forma, se globalizaram as ferramentas plásticas (BORGES, 2009, p. 5).

Para a pesquisadora e autora de *zines* da argentina Laura Caraballo, existem duas noções fundamentais a serem entendidas sobre os *weblogs* no campo tanto dos *fanzines* quanto dos quadrinhos:

A vinculação entre os sites a través do hiperlink numa grande rede que une os grupos e os autores individuais ao diálogo constante com o público posiciona o quadrinho contemporâneo no mundo das redes sociais. Também permite, por sua vez, observar uma ampla gama de propostas e estilos com uma forte tendência à experimentação, um olhar pessoal, a marca do autor (CARABALLO, 2010. p. 6. Tradução nossa).

As novas formas de sociabilidade trazidas pelas redes sociais digitais passaram a estar entre os principais marcos de referência

que compõe o repertório visual do artista. No nível das interações humanas, os produtores de *zines* construíram *weblogs*, *e-zines* e *photoblogs*, que permitiram o intercâmbio de conhecimento com uma rede global de *fanzineiros*. Trocou-se o encontro físico pelo encontro virtual, o sistema de correspondência via correio virou lista de e-mail. Essas mudanças ampliaram as possibilidades de interação numa escala global, enquanto tirava-se a atenção do local⁹.

Maria Margarida Cavalcanti, socióloga brasileira, discorre sobre as formas de “sociabilidades múltiplas” da contemporaneidade, descrevendo um jogo no qual, nas metrópoles se contrapõe a intensa privatização dos territórios urbanos e deterioro dos espaços públicos. Nesse panorama de fragmentação da cidade -e em certa medida da própria ideia de cidadania-, criam-se novas formas de “estar junto”, de estabelecer laços de sociabilidade baseados, não exclusivamente em categorias modernas como o trabalho ou a vizinhança ou o lugar de origem; mas na empatia das identidades das comunidades virtuais (CAVALCANTI, 2009, p. 69).

A autora aponta, conforme à referência de Zigmunt Bauman (2003 In: CAVALCANTI, 2009, p. 73), que as comunidades trazem a possibilidade de construção de referências inditadas ligadas à segurança, como uma denominação nova para a busca do paraíso perdido em tempos de incerteza. Nessa perspectiva, para redefinir o significado de pertencimento precisa ser realizado “um salto imaginário a um mundo próprio, seguro e completo,

9. Aclaramos que nenhum dos efeitos aqui descritos pela inserção do digital pode ser assumido de forma totalizante e permanente.

apenas para os iniciados” (2009, p. 73), habitado por seres com visões de mundo confluentes.

O papel das tecnologias de informação e da comunicação em uma era de redes e hipertexto, de uma forma similar ao acontecido na década de 1970 e 80 com o auge do audiovisual, tem sido o de ajudar a recriar a geografia das culturas a partir dos interesses específicos de consumo de cada indivíduo.

A grande mutação tecnológica é dada com a emergência das técnicas da informação, as quais — ao contrário das técnicas das máquinas — são constitucionalmente divisíveis, flexíveis e dóceis, adaptáveis a todos os meios e culturas, ainda que seu uso perverso atual seja subordinado aos interesses dos grandes capitais. Mas, quando sua utilização for democratizada, essas técnicas doces estarão ao serviço do homem (SANTOS, 2000, p. 85).

A anterior citação tomada do documento de espírito emancipatório *Por uma outra globalização* de Milton Santos, é certa quando argumenta que estamos prestes a alcançar um nível de desenvolvimento tecnológico o suficiente para resolver a acelerada destruição do mundo natural e humano, enquanto os poderes capitais o permitam. Diferente da revolução industrial que transformava as matérias primas, a mutação tecnológica do mundo contemporâneo age essencialmente na dimensão do conhecimento. O parágrafo de Santos continua se perguntando sobre a hora em que a mudança não será somente a um nível técnico e

informação, mas filosófico, que atribua um novo sentido existencial à vida, a “um novo mundo possível” (SANTOS, 2000. p. 85).

A reflexão do filósofo baiano é um convite a pensar sobre as tecnologias da informação e comunicação sendo parte ativa da construção de novas formas de ser humano. É por isso que achamos inquietante o *zine*, porque nele se enxergam diversas vias de compreensão do mundo (lembrando os *perzines*). Ele é um resguardo para o consumo consciente da intimidade do outro, contestando ao consumo imagético – iconofágico – das telas em prol do papel. Há no mundo mais de 2,6 bilhões de aparelhos que possuem câmeras, Facebook faz o upload de seis bilhões de fotos cada mês. Em dois minutos são obturadas mais fotos que todas as fotos feitas no século XIX¹⁰. O excesso dessas imagens não pertence mais ao plano da comunicação interpessoal, então faz-se urgente se perguntar o sentido desse excesso.

A produção facilitada não apenas inflaciona o suporte no mundo atual, gerando grande quantidade de detritos [...] como inflaciona igualmente as próprias imagens que ocupam indiscriminadamente e irrestritamente todos os espaços da vida. Elas passam assim a fazer parte decisiva da vida, a serem habitantes do mundo, a dividir com os homens os espaços do mundo (Baitello, *apud* ANDRADE, 2010, p. 8).

10. Disponível em: <<http://www.theglobeandmail.com/life/humanity-takes-millions-of-photos-every-day-why-are-most-so-forgettable/article12754086/?page=all>>. Acesso em julho de 2015.

A pesquisadora em comunicação e consumo Rose de Melo Rocha (2009) também parte da concepção de Baitello para tentar enxergar, além do pessimismo da sobressaturação imagética, “novas politicidades e potencialidades expressivas”, no marco de uma sociedade na qual, a visualidade e a visibilidade, se tornaram um direito e uma exigência política.

Descrição de uma feira de zines

A reportagem do Jornal Brasiliense intitulada *Primeira feira de publicações independentes* elabora um rápido estado da arte do setor editorial mencionando que:

Um terço da receita das editoras brasileiras depende de compras governamentais, segundo dados da Câmara Brasileira do Livro (CBL). Nos dois terços restantes, grande parte do mercado editorial prefere investir em fórmulas que garantem rentabilidade e em apostas seguras que permitem a sobrevivência em tempos de recessão econômica. Alheios à essa lógica de mercado, publicações autônomas independentes endossam a máxima de que, quando se é responsável pela própria obra, o lucro é apenas consequência, não um ideal a ser perseguido¹¹.

11. Postado no dia 6 de junho de 2015. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/06/06/interna_diversao_arte,485667/primeira-edicao-de-feira-independente-de-publicacoes-comeca-neste-sabado.shtml>. Acesso em julho de 2015.

Partindo dessa situação, observamos que os eventos relacionados à cultura do *zine* nos últimos cinco anos na cidade de São Paulo apresentam uma crescente onda de feiras nas quais são expostos projetos editoriais independentes em diversos espaços culturais da cidade, tanto públicos quanto privados. As principais três feiras da cidade, e que em certa medida são também as mais representativas do Brasil são: a feira Tijuana, que vai cumprir a sua oitava edição, tendo sido a primeira em 2009¹²; a *Feira Plana*, que acontecerá pela quinta vez no Museu da Imagem e do Som – MIS no mês de fevereiro de 2016¹³; e a feira *Ugra Zine Press* que comemorará a quarta edição em 2015¹⁴. Adicionalmente, outras feiras menores estão acontecendo com frequência ao longo da cidade, representando uma manifestação coletiva que articula espontaneamente artistas produtores e compradores.

A feira é um catalizador de interações sociais no qual existem comumente três atores principais: os expositores, os visitantes e os objetos de consumo aqui chamados de *zines*. O formato das feiras costuma ser desenhado a partir de linhas criadas pela disposição das mesas em que o material é exposto. De um lado da linha das mesas estão sentados os expositores e do outro vão caminhando os visitantes-compradores. Estes últimos vão percorrendo uma por uma as mesas, folhando os *zines*, sopesando a decisão de compra.

12. Disponível em: <<http://cargocollective.com/tijuana>>. Acesso em julho de 2015.

13. Disponível em: <<http://www.feiraplana.org/ABOUT-SOBRE>>. Acesso em julho de 2015.

14. Disponível em: <<http://ugrapress.com.br/uzf2014/index.php/sobre/>>. Acesso em julho de 2015.

Um fator determinante para a aquisição de um *zine* é a história de vida do criador que tem por trás do impresso. Essa história é expressada no contato direto com o artista, quem constantemente dialoga com os possíveis leitores, estabelecendo um vínculo afetivo passageiro, que está além da relação vendedor-cliente.

Porque uma obra autoral não está feita na esteira industrial editorial. Cada livro é uma experiência diferente, cada um é um texto a ser compreendido por separado. Deleuze (1992) examina a natureza do livro e chega a tipificar duas possíveis vias para aprendê-lo:

É que há duas maneiras de ler um livro. Podemos considerá-lo como uma caixa que remete a um dentro, e então vamos buscar seu significado, e aí, se formos ainda mais perversos ou corrompidos, partimos em busca do significante. E trataremos o livro seguinte como uma caixa contida na precedente, ou contendo-os por sua vez. E comentaremos, interpretaremos, pediremos explicações, escreveremos o livro do livro, ao infinito. Ou a outra maneira: consideramos um livro como uma pequena máquina a-significante; o único problema é: “isso não funciona, e como é que funciona?” Como isso funciona para você? Se não funciona, se nada se passa, pegue outro livro. Essa outra leitura é uma leitura em intensidade: algo passa ou não passa. Não há nada a explicar, nada a compreender, nada a interpretar” (DELEUZE, 1992, p. 16).

Dessa concepção que Deleuze faz sobre a leitura tomamos a segunda maneira que ele propõe para descrever algo próximo ao que acontece quando nos deparamos com um *zine*; cujas dobras,

cujos formato, conteúdo ou ordem de leitura, não estão codificados para serem evidentes, precisando de uma indução verbal por parte do artista para que vire significativa. Esse é um dos motivos pelos quais na feira se vivencia um comportamento anômalo dentre os lugares dedicados à compra de bens. O convite da feira é à troca de experiências, ao crescimento coletivo. Nesse sentido, lembrando as palavras de Huizinga, podemos considerar a feira como um grande jogo colaborativo:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o “lugar sagrado” não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2000, p. 11).

À maneira de conclusão parcial, assumimos a feira como um lugar de diálogo e consumo lúdico que promove a formação de comunidades, dentro do que Maffesoli (2006) descreveu como “o paradoxo constante que se estabelece entre a massificação crescente e o desenvolvimento dos microgrupos chamados de tribos”. Na tribo urbana, os indivíduos em intenção de comunhão se epifanizam em um “nós muito fortemente presente” sendo a base de tudo isso a situação de face a face. Além disso, “quer seja

pelo contato, pela percepção, ou pelo olhar, existe sempre algo de sensível na relação de sintonia. É esse sensível que é o substrato do reconhecimento e da experiência do outro” (MAFFESOLI, 2006, p. 129).

Considerações finais

No percurso da construção desse artigo foram aparecendo qualidades inesperadas do nosso objeto de estudo. Seu caráter alternativo, comunitário, subjetivista, o tornam um lugar fértil para a reflexão, que inclui também aquelas expressões culturais que dialogam diretamente com a filosofia do *DIY*. Nesse sentido concordamos com as palavras do pensador Néstor García Canclini, durante uma entrevista dada ao jornal *O Globo* intitulada *O precário é condição predominante na criação*, quando observa em quatro pontos principais, as características de todo processo criativo, sendo a primeira delas:

A inovação, que se refere a um processo de repetição que gera algo novo, que não existia. Uma segunda característica é a incerteza, porque a atividade criadora não transita por caminhos programados, de um início até um resultado previsível. Ela se desenvolve através de uma constante experimentação. Um terceiro aspecto é a precariedade, que designa a condição social de fragilidade e desproteção em que se desenvolvem, hoje, os processos criativos. E o último ponto (...) é pensar o processo criativo neste mundo globalizado e de interculturalidade, a relação entre o trabalho criador e a sociedade, mas a criação que não se

limita apenas a responder às condições de uma cidade ou de um país, mas a um horizonte muito mais amplo (CANCLINI, 2015).

Ao nosso ver, aquilo que Canclini chama de “um horizonte mais amplo”, é uma consciência global sobre o potencial criativo inato de cada um de nós. Estamos num mundo no qual a precariedade é a base econômica do cotidiano, e principalmente no mundo artístico cuja instabilidade exprime-se numa vida baseada nos projetos de curto prazo. Porém, é da fragilidade social que tem surgido práticas comunicativas mais humanas, mais horizontais, mais fraternais, vistas nos movimentos de protesto ao redor do mundo.

Assim, finalizamos esse breve percurso ao redor das práticas de produção e circulação que compõem o universo dos *zines* com as potentes palavras de Hardt e Negri (2014), que pedem ao leitor para parar de ser um ser midiaticado e assim quebrar com o feitiço hipnótico da sobre-exposição à informação. Através do diálogo direto é possível criar redes e trabalhar pelo “estar junto”, não somente “com o objetivo de descobrir uma verdade, mas, talvez assim, na convivência, construí-la” (HARDT; NEGRI, 2014, p.56). Às vezes parece que ficamos encantados com as telas e não conseguimos tirar os nossos olhos delas, acreditamos em tudo que lemos nos jornais, precisamos desprender nossa atenção da mídia. A chamada reivindicadora é a de produzir a verdade, ser criador da história, não um mero espectador.

Referências

ANALCO, A. Cuerpos en papel : la representación del cuerpo juvenil en el fanzine. *Revista Fuentes humanísticas*: imágenes corporales y cultura de masas. Dossier. Año 19, número 34. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Humanidades. 2007 p. 73–87.

ANDRADE, D. Stickers: inserção e visibilidade no espaço urbano. *Revista Cordis*, São Paulo, v. 4, n. 3, 2009-2010. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/cordis/issue/view/668>>. Acesso em julho de 2015

ANDRAUS. G; SANTOS NETO, E. Dos zines aos biograficzines: Compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. In: RODRIGUEZ, C. (Org.), *Fanzines*: Autoria, subjetividade e invenção de Si. Fortaleza: Edições UFC, 2010, 139 p.

BARBERO, J. *Oficio de Cartógrafo*. Travesías latino-americanas de la comunicación en la cultura. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica. 2002, 484 p.

BARBERO, J; OCHOA, A. Políticas de multiculturalidad y desubicaciones de lo popular. In: MATO, D (Org.). *Cultura, política y sociedad Perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005, p. 181–197.

BIEL. J; BRENT. B. *Make a Zine!*, When words and graphics collide! 2a edição. Bloomington: Microcosm Publishing, 2008, 160 p.

BORGES. H. *Fanzines e as novas tecnologias*: Possíveis contribuições da internet para as publicações alternativas da década de 1980. 2009. Dissertação (Mestrado em Design da Imagem). Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto. Porto. 2009.

CANCLINI, N. O precário é condição predominante na criação: Entrevista (14 de abril de 2015). Rio de Janeiro: *Jornal O Globo*. Entrevista concedida a Luiz Felipe Reis. Disponível em <<http://extra.globo.com/tv-e-lazer/o-precario-condicao-predominante-na-criacao-diz-nestor-canclini-15862029.html>>. Acesso em: julho de 2015.

CANEVACCI, M. *Culturas eXtremas: Mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005, 200 p.

CARABALLO, L. Historieta argentina: Del fanzine al weblog. II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual y V Jornada de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales. La Plata, 2010.

CAVALCANTI, M. Cidades globais, cidades virtuais: a construção da identidade-lugar em tempos de incerteza. In: BORELLI, S; FREITA, R. (Org). *Comunicação, narrativas e culturas urbanas*. São Paulo: Educ, 2009, p. 63–78.

DELEUZE, G. *Conversações: 1972–1990*, São Paulo: Ed. 34, 1992, 232 p.

HARDT, M; NEGRI, A. *Declaração Isto não é um manifesto*. São Paulo: N-1 edições, 2014, p.144.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2000, 256 p.

LE MOS, A. Cibercultura como território recombinante. In: MARTINS, C. (Org.). *Territórios recombinantes*. São Paulo: Fundação Sérgio Mota, 2007.

MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos*. 4ª edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006, 297 p.

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

MARTÍNEZ, C. Fanzines, prensa alternativa y otras publicaciones underground de la Fundacion Sancho el Sabio. In: Sancho el Sabio: Revista de cultura e investigación vasca = euskal kultura eta ikerketa aldizkaria. No. 9, Vitoria-Gasteiz, 2008.

REGUILLO, R. *Culturas Juveniles: Formas políticas del desencanto*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2012, 192 p.

ROCHA, R. É a partir de imagens que falamos de consumo. In: BACCEGA, M; CASTRO, G. (orgs.). *Comunicação e consumo nas culturas locais e global*. São Paulo: ESPM, 2009. p. 761. Disponível em <http://ppgcom.espm.br/images/docs/_ebook_cults_loc_glob.pdf> Acesso em julho de 2015.

SANTOS, M. *Por uma outra globalização*. 9ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2000, 176 p.

SNO, M. *O universo paralelo dos zines*, São Paulo: Timozin, 2015, 120 p.

Gian Danton e o processo criativo nos quadrinhos

Gian Danton and the creative process in comics

Entrevista por/interview by Marcelo Engster

Gian Danton é um dos roteiristas mais importantes e ativos dos quadrinhos brasileiros. Sua extensa produção começou em 1989, com a história *Floresta Negra*, para a revista *Calafrio*, com arte de Joe Bennett. Além do terror, passou pelos gêneros ficção científica, infantil, heróis entre vários outros. Recebeu prêmios como Angelo Agostini e HQ Mix. Hoje é professor na



Gian Danton

Marcelo Engster é formado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM-RS) e em Direção Cinematográfica pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro (Rio de Janeiro). Trabalha como freelancer em direção, roteiro e edição de vídeos, roteiros para quadrinhos e como editor do site Quadrinhólatra (<http://www.quadrinholatrat.com.br/>). Email: <marcelo_engster@yahoo.com.br>

Entrevista originalmente publicada no blog Quadrinhólatra (<http://www.quadrinholatrat.com.br/2016/11/gian-danton-processos-criativos-nos.html>), em 2016.

Universidade Federal do Amapá e é autor de manuais e livros sobre a escrita de roteiro para quadrinhos. Escreve para o blog Roteiro de Quadrinhos.



Livro sobre roteiro,
pela Marca de Fantasia

Gian trabalhou com diversos desenhistas, passou por gerações dos nossos quadrinhos e publicou em várias editoras, incluindo norte-americanas e britânicas. É importante referência para a área, seus livros teóricos orientam muitos autores. Portanto, convidei Danton para uma conversa sobre seus processos criativos nos quadrinhos.

Quais temas gosta de abordar?

Não tenho tema preferido. Acredito que todo roteirista de quadrinhos deva ser eclético, lendo tudo, escrevendo sobre tudo. Sou famoso pelas minhas histórias de terror, mas já escrevi humor (para a revista *MAD*) e infantil (*Turma da Tribo*).

Quais suas principais referências? O que te inspira?

Eu lei de tudo e sou influenciado por muitos autores, mas o mais importante deles é, sem dúvida, Alan Moore. *Watchmen* foi uma revolução para mim na forma de estruturar a narrativa. O meu

compadre, o desenhista Joe Bennett, me emprestou, e li tudo em dois dias. Não conseguia parar de ler. Depois disso, fui atrás de outros trabalhos, como *Monstro do Pântano*. Acredito que hoje em dia eu tenha tudo o que já foi publicado dele no Brasil e mais algumas coisas inéditas. Mas também gosto de autores, europeus, argentinos etc.



Série de tiras com texto de
Gian Danton

Como é seu dia a dia de criador?

Eu estou fazendo Doutorado (Nota do editor: concluiu em maio de 2017 o Doutorado em Arte e Cultura Visual na Universidade Federal de Goiás), então a maior parte do tempo é dedicada à tese e a artigos. Mas procuro sempre escrever algo de ficção. Tenho que escrever algo todos os dias, mesmo que seja um artigo. Um dia sem escrever é um dia perdido. Mas não há uma rotina. Se me convidam para um projeto, me dedico a ele. Em alguns dias pego apenas para escrever tiras da série do *Xuxulu* e assim vai...

Você faz alguma pesquisa para suas histórias?

Sempre. Pesquisa é fundamental. Não existe história que não demande pesquisa. E quanto mais você pesquisa sobre o assunto mais preparado estará para escrever uma boa história. E quando

falo em pesquisa, falo não somente em ler sobre o assunto, mas também ler o que já foi feito naquela linha. Se você vai escrever uma história policial, leia os mais variados autores policiais. Se vai escrever ficção científica, leia ficção científica. Quando fui escrever para a *MAD*, fui na minha coleção e li e reli diversas vezes as revistas para pegar o estilo do humor da revista. Fiz uma pesquisa tão extensa que cheguei a escrever um texto sobre o assunto que era enviado pelo editor para novos roteiristas que iriam trabalhar na *MAD*. Pesquisa é fundamental.

O que faz quando tem o famoso branco?

Eu só começo a escrever quando já tenho uma boa noção do que será escrito, a estrutura básica da história. Assim, dificilmente tenho o famoso branco. Mas há momentos em que a história para, como se fosse um pequeno bloqueio. Aí não adianta bater a cabeça. É ir fazer outra coisa. Quando volto, a situação se desenvolve naturalmente. Hoje em dia escrevo bem menos, mas quando escrevia profissionalmente, no início da carreira, eu adotava uma estratégia: escrevia duas, três histórias ao mesmo tempo. Quando uma bloqueava, eu partia para a outra. Assim conseguia manter o ritmo.

Qual a importância das personagens para as histórias? Qual seu trabalho de desenvolvimento de personagens?

Eu trabalho com roteiro e já vi muita coisa com personagem. Agora está na moda fazer uma ficha de personagem que só falta

perguntar qual o time que ele torce rsrs (alguns colocam). Acho que isso engessa a criação do personagem. Prefiro imaginar sua história de vida, os principais fatos que o marcaram (se o time que ele torce é importante, coloco, caso não...). E deixo também o personagem se desenvolver durante a escrita. O Lobato dizia isso, que a *Emília* se escrevia sozinha, que ela ganhava vida própria durante a escrita. No meu segundo romance, *O Uivo da Górgona*, teve uma personagem, a *Zu*, que praticamente se escreveu sozinha. No meu planejamento inicial ela deveria ser uma velha chata e cheia de manias, mas ela foi ficando mais e mais simpática e as manias delas iam humanizando. No final, tive que voltar e reescrever vários trechos (em especial os que eu a chamava pelo nome completo, *Zulmira*, pois a personagem não encaixava mais nesse nome).

Como você trabalha o texto de suas histórias? O que deve ir para os balões e o que pode transparecer nos desenhos? Como é possível escrever visualmente o texto?

Muito difícil. Eu comecei escrevendo quadrinhos, então para mim é natural, mas a maioria das pessoas tem a tendência de escrever literariamente. Eu uso uma regrinha básica: nunca diga com o texto o que pode ser mostrado com imagens. Se a imagem já está mostrando, não diga aquilo no texto. Use o texto para contar aquilo que não pode ser contado com imagens, ou não está sendo contado com imagens naquele quadro específico.

Qual a importância do quadro nas histórias em quadrinhos?

Nos quadrinhos, cada quadro tem a sua importância dentro da narrativa. Quadros maiores são mais relevantes, de maior impacto, quadros menores são apenas narrativos. Com o tempo o roteirista vai aprendendo e identificar ambos (ler quadrinhos com esse olhar ajuda muito) e colocando essas identificações no roteiro.

Como chegar até o público? Como estabelecer uma relação com o leitor?



O uivo da Górgona,
experiência de interação
com o público

Uma boa forma de fazer isso é aproveitar as redes sociais, ir construindo a obra e, ao mesmo, tempo, perceber o feedback do leitor. O meu livro *O uivo da Górgona* foi escrito em um grupo de fãs de terror no Facebook. Eu publicava um capítulo por dia. Ajudou muito a perceber o que funcionava e o que não funcionava na história.

Você trabalhou com diversos desenhista, como é a sua relação com eles? Como se dá o trabalho entre esses dois profissionais?

Cada desenhista com o qual trabalhei eu estabeleci uma relação diferente, inclusive no tipo de roteiro. Com o Joe Bennett, por exemplo, só fazíamos o *marvel way*

(método em que roteirista e desenhista discutem a história, o desenhista faz um esboço da história e o roteirista coloca texto em cima desse esboço). Com o Jean Okada, com o qual fiz *Exploradores do Desconhecido*, usava o *full script*, em que tudo na história é detalhado no roteiro. Com o Antonio Eder, com o qual fiz muitos trabalhos, uso um método misto, uma mistura do *full script* com o *marvel way* – com ele é o que melhor funciona. Com o tempo o bom roteirista vai aprendendo a identificar a melhor forma de trabalhar com cada desenhista.



Com Joe Bennett, utilização do método *marvel way*

Você consegue viver de quadrinhos?

Nunca vivi de quadrinhos. O melhor que já ganhei foi quando participei do *MSP+50*. Ganhei por cinco páginas de roteiro mais do que já tinha ganhado por histórias inteiras, de 30 páginas. Eu sou professor universitário. É de onde tiro o meu sustento.

Existe diferenças de mercado de trabalho para roteiristas e desenhistas?

A diferença é enorme. No Brasil a maioria dos desenhistas consegue viver de desenho. Quanto aos roteiristas, apenas os que

trabalham para o Maurício de Sousa conseguem viver de roteiro. E, claro, há o mercado americano. Muitos desenhistas trabalham para as editoras americanas, mas até agora nenhum roteirista conseguiu esse feito (alguns desenhistas de maior destaque conseguiram emplacar seus próprios roteiros, o que é um caso à parte).

Você passou por diversas fases dos quadrinhos brasileiros, como enxerga a atual geração?

O mercado mudou completamente. Quando comecei, havia um editor, que comprava o roteiro e geralmente o repassava para o desenhista. Hoje isso praticamente não existe. A grande maioria das editoras pega projetos prontos. E o barateamento dos custos gráficos e facilidade de divulgação fez com que surgissem muitas publicações independentes. Isso por um lado permitiu que surgissem muitas publicações, mas por outro lado, a maioria dos autores independentes só recebe o suficiente para cobrir os custos e bancar as próximas publicações, o que é problemático.

O que aconselharia para quem está começando ou quer trabalhar com quadrinhos?

Nossa, poderia dar tantos conselhos... rrsr! Mas acho que o mais importante é: não leia só quadrinhos. E, principalmente, não leia só um tipo de quadrinho. Quanto mais ecléticas forem suas leituras, melhor será seu trabalho.

Morrer, partir e retornar: um voo às memórias de infância com “O jogo das andorinhas”

Dying, departing and returning: a flight to childhood memories
with “The game of swallows”

Resenha por/review by Sabrina da Paixão

O que de mau pode acontecer enquanto você espera seus pais chegarem em casa? Eles demorarão apenas uma hora, estão a apenas algumas quadras visitando sua avó, e você sabe que em caso de emergência poderá chamar por um vizinho. No entanto, e quando esta espera se dá em um apartamento situado em meio à divisão da zona de conflito em Beirute, em plena guerra civil, e as poucas quadras entre sua casa e a de sua avó é vigiada por franco-atiradores?

Zeina Abirached é uma quadrinista, ilustradora e artista gráfica nascida em Beirute em 1981, e passou os dez anos de sua infância durante a Guerra Civil Libanesa (1975-1990). Formada em artes gráficas pela Academia Libanesa de Belas Artes, parte

Sabrina da Paixão é Mestre em Educação pela Universidade de São Paulo com a pesquisa: Nas trilhas do herói. Histórias em quadrinhos & itinerários de formação (2016). Monitora do Núcleo de Experimentações em HQ do lab_arte da Faculdade de Educação da USP, pesquisadora do GEIFEC (Grupo de Estudos sobre Itinerários de Formação em Educação e Cultura), membro da ASPAS (Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial), roteirista colaboradora no Gibi Quântico vol. 2 (2016). Email: sapaixao.hq@gmail.com.

O jogo das andorinhas:
morrer, partir, retornar,
da libanesa Zeina
Abirached. Reprodução
de páginas do álbum a
seguir



para Paris em 2004 para estudar na École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs. Em 2002, ainda em Beirute, ganha um prêmio no Festival Internacional de Histórias em Quadrinhos, com sua primeira *graphic novel* *Beyrouth-Catharsis*. E seus quadinhos trazem esta catarse de memórias, unindo relatos do passado, bom humor e requinte gráfico, como podemos verificar em *O jogo das andorinhas – Morrer, partir, retornar* publicado pela editora Zarabatana Books em 2015 <<http://zarabatana.com.br/produto/o-jogo-das-andorinhas>>.

Nesta obra acompanhamos Zeina e seu irmão que estão esperando os pais voltarem de uma visita à avó, quando se inicia uma série de bombardeios. Aos poucos os vizinhos dos apartamentos superiores começam a surgir, para verificar como estão as crianças, mas também para se abrigarem no cômodo mais seguro do prédio antigo. Ao cabo de algum tempo, conhecemos as personagens que em breve compartilharão fragmentos de suas histórias, todos amon-



toados no pequeno hall da entrada do apartamento. Enquanto não houver notícias dos pais de Zeina, nenhum deles sairá dali. O leitor é apresentado a cada pessoa ali presente, e desvela em cada página a rede de solidariedade e compaixão que os envolve e conta a história dos que sobrevivem juntos em meio à guerra.

O trabalho gráfico de Zeina é em preto e branco, e a forma como utiliza a composição dos quadros para definir as chaves de tempo e espaço da história são essenciais para expor o contexto no qual viveu sua infância. Através da linguagem dos quadros ela consegue transmitir a geografia da região, trabalhando em movimento de zoom desde o mapa do Líbano até a cidade de Beirute, a *green line*, linha demarcatória entre a Beirute do Norte (com maioria de muçulmanos) e a Beirute do Sul (com população maior de cristãos). Chegando ao muro divisório da cidade, a autora mostra com delicadeza detalhes, como as barricadas, as lojas fechadas, as fachadas esburacadas, até chegar no prédio onde vive. O apartamento é o mesmo onde seu pai nasceu e cresceu, um amplo espaço com quartos e salas, que estão completamente inacessíveis. A família vive no hall de entrada da casa, único cômodo considerado relativamente seguro em caso de bombardeio. Ali comem, dormem, conversam, contam histórias. E é neste cômodo que nós, leitores, acompanhamos junto das crianças a espera de notícias pela próxima hora.

Pouco a pouco surgem na porta os companheiros deste lugar: Anhala, uma senhora, moradora do prédio com Farrah e seu esposo Ramzi, que buscam por exílio no Canadá; Chucri, zelador



do prédio, que dirige o taxi de seu pai, desaparecido na fronteira entre as duas cidades; Ernest, ex-professor de francês, que vive em isolamento em seu apartamento após o assassinato de seu irmão por um franco-atirador, exceto quando desce para ler para as crianças; Khaled e Linda, um casal bem sucedido antes da

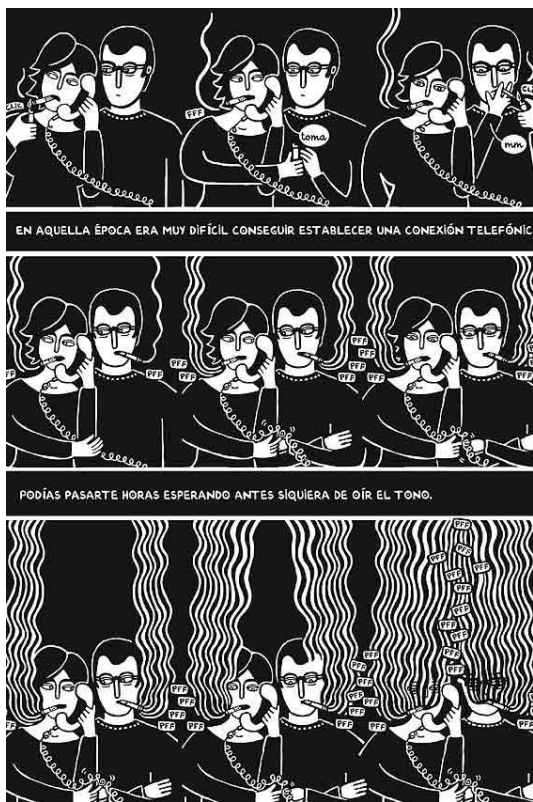
guerra, que se refugia no prédio após abandonarem a cobertura em que viviam, por ser alvo fácil para bombas. Cada um compartilha fragmentos da história de suas vidas, quem eram antes do conflito, o que esperam para depois do conflito, suas esperanças e aflições, perdas e recordações.

Um personagem fundamental na narrativa desta história é a tapeçaria presa na parede da entrada, que narra uma passagem da fuga dos hebreus do Egito, liderados por Moisés. Esta tapeçaria pertencia ao avô de Zeina e participa ativamente na história. A forma como a autora a utiliza em seus enquadramentos cria a impressão de que os personagens bordados na tapeçaria também participam e escutam as histórias contadas naquele espaço. A tapeçaria atua como uma profunda metáfora na obra: ela é também um registro de perseguição religiosa que motiva guerras, fugas e perdas. É como o eterno retorno previsto no título: a história da humanidade é uma história de guerra, de conflitos e morte, e, por conta disso, também é uma história da compaixão, do afeto e da amizade, como meios de diluir o sofrimento e sobreviver a ele.

Em uma linha gráfica que a aproxima de David Beauchard e Marjane Satrapi, Zeina Abirached emprega os recursos dos quadrinhos (onomatopeias, balões, enquadramentos) excepcionalmente, tornando sua narrativa dinâmica e integrada. O modo com ela compõe visualmente as páginas transmite a gama de sentimentos que surgem ao longo da espera: a cidade partida e como os espaços físicos tão próximos tornaram-se perigosamente distantes, a beleza dos pequenos detalhes como o verde que

nasce nas trincheiras de barris e tijolos, como a aflição das crianças transforma o pequeno espaço em gigante na falta dos pais, e novamente pequeno quando ocupado pelo carinho e acolhimento dos vizinhos e suas histórias que os distraem.

As publicações de quadrinhos direcionados ao público jovem adulto tem desde o início dos anos 1980 alguns autores que de-



envolveram os temas da autobiografia em quadrinhos, como Will Eisner e sua obra *Ao Coração da Tempestade* (1991), Art Spiegelman com *Maus* (1986), Marjane Satrapi com *Persépolis* (2000) e Alison Bechdel com *Fun home* (2006), bem como relatos de regiões em guerra, com Joe Sacco e Guy Delisle, adquirindo grande destaque. Zeina Abirached encontra-se nesta corrente atual de ampliação do meio de *graphic novels*, utilizando os quadrinhos como meio de divulgação e perpetuação de fatos, memórias e histórias. Trina Robbins, importante quadrinista underground norte-americana deixa clara a relevância de obras nesta linha em seu prefácio, ao ressaltar as guerras contemporâneas e a importância do registro das vozes dos vitimados, em sua maioria mulheres e crianças, bem como a incongruência mesma da guerra, seja ela qual for.

A despeito do contexto, tenso e doloroso, o roteiro de Zeina é leve e divertido, com momentos de humor e descontração, o que desperta empatia e curiosidade pelas vidas destas pessoas, não apenas personagens, mas pessoas como nós que viveram e ainda vivem por aí. Enquanto lemos esta obra, somos mais um neste apartamento, também nós leitores velamos pelo bem-estar destas crianças, participamos desta longa espera. E ao final da leitura, depois de comungar do café, do tradicional doce sfouf e o whisky 16 anos amorosamente oferecidos pelas personagens naquele cômodo, compreendemos a importância de narrar as histórias dos que morreram, dos que partiram, e dos que, por ventura, retornaram.

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 seis 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.
- g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).
- h) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Atenção

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.

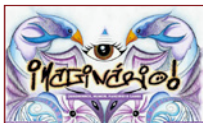
Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadefantasia@gmail.com>.

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

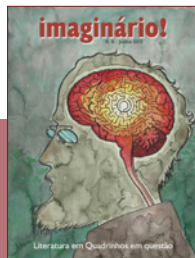
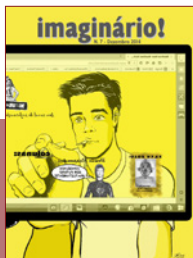


N. 5 - dezembro 2013

N. 6 - junho 2014

N. 7 - dezembro 2014

N. 8 - junho 2015



N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016

www.marcadefantasia.com