



imaginário!

N. 13 - dezembro 2017





Imaginário!

N. 13. Paraíba, dezembro de 2017, 176p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

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

Editor/edição

Henrique Magalhães

Conselho Editorial

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

Colaboram nesta edição

Andréa Maria Carneiro Lobo, Anna Raquel Lemos, Dóres Délia Marks,
Guilherme Ieger Dobrychtop, Henrique Magalhães, Ivan Carlo Andrade de
Oliveira, Júnior Pinheiro, Marcelo Bolshaw Gomes, Marcelo Ávila Franco,
Marcelo Henrique Barbosa de Almeida, Minna Miná,
Regina Maria Rodrigues Behar

Capa

Ilustração de Minna Miná para o álbum
“Onde as gaivotas fazem seus ninhos”, de sua autoria.

Revista de análise que visa contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. O uso das imagens serve apenas ao 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 **Onde as gaivotas fazem seus ninhos:
a construção de uma narrativa gráfica experimental**
Minna Miná
Henrique Magalhães
- 22 **O estatuto artístico das HQs e a adaptação: um dilema (ir)real?**
Regina Maria Rodrigues Behar
- 47 **Por um mundo por vir: os livros cartoneros
e a nova face da literatura marginal na América Latina**
Andréa Maria Carneiro Lobo
Marcelo Henrique Barbosa de Almeida
- 62 **Shibari: a arte japonesa das cordas nos quadrinhos de Cláudio Seto**
Ivan Carlo Andrade de Oliveira
- 88 **Anjos e demônios em quadrinhos**
Marcelo Bolshaw Gomes
- 110 **Grandes poderes trazem grandes identificações:
o Espetacular Homem-Aranha e processos de identificação pessoal**
Júnior Pinheiro
Anna Raquel Lemos
- 134 **Os problemas e a metodologia na análise de Sandman, de Neil Gaiman**
Guilherme Ieger Dobrychtóp
- 155 **Rompendo a barreira entre a realidade e a fantasia:
Coringa – o Príncipe Palhaço do Crime.**
Marcelo Ávila Franco
Dóres Délia Marks
- 174 **Normas de publicação**

Produção experimental e alternativa

A *Imaginário!* sai sob nova orientação. Com a aposentadoria do editor, Aquebram-se alguns vínculos institucionais, outros são mantidos. A revista continua vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, e conta com a chancela da editora Marca de Fantasia, o que garante o respaldo acadêmico e o firme propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

Em parceria com o orientador, Minna Miná, apresenta uma síntese de seu trabalho de conclusão de curso com o artigo sobre a construção de uma narrativa gráfica experimental. O texto, ilustrado com aquarelas da autora, é a matéria de capa da revista, mostrando as possibilidades criativas proporcionadas pelo Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB.

Com ênfase na especificidade dos quadrinhos, Regina Behar aborda as adaptações literárias, contrariando posições críticas que as consideram como versões inferiores ao texto original. A autora discute a relação literatura x adaptação para além da hierarquia que estabelece a superioridade do texto literário sobre outros discursos artísticos.

Em tempo de “massificação” cultural, a produção alternativa e artesanal encontra ainda seu espaço de criação. Andréa Lobo e Marcelo Barbosa trazem os aspectos históricos acerca dos livros cartoneros na América Latina e no Brasil, focando a prática cartonera no contexto mais amplo das produções alternativas e marginais como forma de resistência ao mercado editorial comercial.

Ivan Carlo investiga a obra de Cláudio Seto, introdutor da linguagem dos mangás nos quadrinhos nacionais. Ele analisa como o autor usou o shibari – a arte da amarração erótica – em suas HQs e como, ao situá-las no Brasil, realizou uma mistura entre duas culturas que caracterizaria toda a sua obra. Já Marcelo Bolshaw analisa o Surfista Prateado e Demolidor para descrevê-los e compará-los com entes das mitologias tradicionais, demonstrando a universalidade de algumas das características dos super-heróis com os dramas humanos e as narrativas míticas.

Júnior Pinheiro e Anna Raquel Lemos, enfocando o personagem Homem-Aranha, propõem uma reflexão acerca dos entendimentos sobre identidade e os processos de identificação contemporâneos, nos quais a mídia exerce importante papel ao criar e oferecer modelos de imagens, histórias e comportamentos.

Guilherme Ieger Dobrychtop apresenta as relações entre preço e valor e as possibilidades de leitura de Sandman, de Neil Gaiman. Ele discorre acerca de uma metodologia necessária para se analisar a obra com uma visão crítica e dentro de um contexto histórico.

Fechando a edição, Marcelo Ávila Franco e Dóres Délia Marks abordam “O Príncipe Palhaço do Crime” ou simplesmente, como é conhecido, o “Coringa”. Os autores fazem um paralelo entre ficção e realidade, demonstrando que o comportamento do vilão nas histórias em quadrinhos não fica tão distante da vida real, apresentando os três objetivos básicos de um psicopata: poder, status e prazer.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

Onde as gaivotas fazem seus ninhos: A construção de uma narrativa gráfica experimental

Minna Miná
Henrique Magalhães

Resumo: A narrativa gráfica autoral e experimental foi executada em técnica mista sobre papel e posteriormente tratada e editorada digitalmente em formato de livro impresso. Trata-se de um modelo híbrido entre livros ilustrados e quadrinho, resultado da experimentação dos conceitos de narrativas gráficas, técnicas de ilustração e diagramação. O artigo apresenta a reflexão sobre a construção da narrativa gráfica segundo os conceitos propostos por Eisner, Linden, Truby e Nikolajeva e Scott. O trabalho ganha significância no contexto atual não só por reforçar e resgatar o caráter do livro como peça artística, mas pela temática contemporânea da narrativa e por ainda representar e fortalecer a possibilidade de produção de conteúdo editorial autoral independente em âmbito acadêmico. **Palavras-chave:** narrativas gráficas; livro ilustrado; quadrinhos.

**Where the seagulls make their nests:
The construction of an experimental graphic narrative**

Abstract: The authorial and experimental graphic narrative was executed in mixed technique on paper and later treated and digitally edited in printed book format. It is a hybrid model between picture books and comic, resulting from the experimentation of the concepts of graphic narratives, illustration and diagramming techniques. The article presents the reflection on the construction of the graphic narrative according to the concepts proposed by Eisner, Linden, Truby

Minna Miná é graduada em Comunicação em Mídias Digitais pela UFPB.
Henrique Magalhães é Professor Dr. do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB.

and Nikolajeva and Scott. The work gains significance in the current context not only for reinforcing and recovering the character of the book as an artistic piece, but for the contemporary theme of the narrative and for still representing and strengthening the possibility of producing independent editorial editorial content in academic scope.

Keywords: graphic narratives; illustrated book; comics.

I. Introdução

Nos livros ilustrados, texto e imagem, segundo Nikolajeva e Scott (2011), são duas maneiras distintas de comunicação que atuam para criar uma forma diferente das demais. Em uma linguagem semiológica, os livros ilustrados comunicam através de dois tipos distintos de signos: o icônico (as figuras) e o convencional (as palavras).

Através dos anos, a evolução tecnológica transformou a arte da narrativa. Independentemente do meio, o conceito de história é o mesmo: “a narração de uma sequência de eventos deliberadamente arranjados para serem contados” (EISNER, 2005, p. 13). Sendo que o estilo e a forma de narrar é influenciada pelo meio no qual a história é transmitida. As narrativas gráficas, segundo Eisner (2005), são qualquer tipo de narração que utiliza imagens em sequência para contar histórias. São uma aplicação direta da ilustração e forma de potencializá-la.

As ilustrações contam histórias por si só. As cores e as formas utilizadas informam sem a necessidade de palavras. São usadas com, ou sem texto, seja o contradizendo, ou o complementando. Ainda, conforme o efeito Kuleshov, duas ou mais imagens seguidas são capazes de gerar significado. Segundo Linden (2011), o crescimento da ilustração coincide com a popularização do livro. Por muito tempo, ilustrador e

autor eram profissionais diferentes e havia pouca liberdade para expressão da identidade própria do ilustrador. Hoje é comum encontrar ilustradores que são autores de suas próprias histórias.

Dessa forma, a leitura de uma narrativa gráfica exige a percepção conjunta do que está escrito e exposto. Mas não só isso. O livro ilustrado “não é apenas um objeto cujas mensagens contribuem para a produção de sentido, mas um conjunto coerente de interações entre textos, imagens e suporte” (LINDEN, 2011, p. 9). Assim, antes de produzir uma narrativa gráfica, tornou-se indispensável o estudo não só das técnicas e estilos de narrativa e ilustração, mas, principalmente, das características inerentes à materialidade do livro.

2. Sobre o objeto

O presente trabalho objetivou a criação de uma narrativa gráfica experimental autoral e original, executada em técnica mista sobre papel e posteriormente tratada e editorada digitalmente em formato de livro impresso, com base na interação texto-imagem e recepção do leitor, desde a construção da narrativa, até a produção das ilustrações e editoração final. Visou ainda fomentar a produção artística e acadêmica da Paraíba; instigar discussões sobre a construção de narrativas gráficas experimentais; desenvolver um formato próprio para a narrativa gráfica impressa.

A obra se constitui no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do Curso de Comunicação em Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba de Minna Miná, orientado pelo professor Henrique Magalhães. Visando, principalmente, a produção de uma narrativa gráfica experimental autoral a partir de uma estrutura híbrida das histórias

em quadrinhos e dos livros ilustrados, o trabalho possibilita a compreensão da relação texto-imagem e como a composição das páginas contribui para o ritmo e compreensão da narrativa. Já a realização do narrativa em formato de livro impresso se torna relevante no contexto atual uma vez que não só reafirma e fortalece a possibilidade de publicações autorais independentes, como resgata e reforça o caráter do livro como uma peça artística.

A produção da narrativa gráfica foi impulsionada pela vontade de criar conteúdo original com base nas próprias vivências, explorar e aprimorar técnicas de ilustração e narrativa com o objetivo de causar empatia nos leitores e ainda contribuir com a produção de conteúdo acadêmico para a área. A concepção do trabalho priorizou os aspectos mais importantes da produção da narrativa gráfica de 188 páginas e dimensões de 23,4x37,6cm, destacando a construção da narrativa, ilustrações e editoração em meio digital.

3. Construção da narrativa e personagens

As histórias contadas através de narração gráfica, segundo Eisner (2005), precisam lidar com a forma de transmissão, isso influencia na história e na forma como ela é contada. Se a forma de transmissão influencia o conteúdo, o suporte influencia a recepção do público. Dessa forma, antes de produzir a narrativa, foi estabelecido qual seria o meio, formato e a forma como seria entregue o produto final.

Em seguida, a narrativa e personagens foram desenvolvidos seguindo e adaptando as orientações de Truby (2011) da construção de roteiro de cinema para narrativas gráficas. Primeiro, foi definida a premissa, depois, o *design principle*, perfil dos personagens e, por fim, foi

construído o roteiro. O roteiro foi dividido em 5 capítulos, organizados conforme Truby (2011), (Tabela 1).

Tabela 1. Estrutura utilizada para construção do roteiro

Capítulo 1	Apresentação dos personagens e cenário onde se inserem
Capítulo 2	Apresentação dos problemas que precisam ser superados pelos personagens
Capítulo 3	Complicação dos problemas dos personagens
Capítulo 4	Pior cenário dos problemas dos personagens
Capítulo 5	Resolução dos problemas dos personagens

Com poucos diálogos, os conflitos do roteiro não estão presentes nas interações dos personagens, mas em seus mundos próprios que são expostos por seus pensamentos. Para isso, monólogo e diálogo foram alinhados com a representação visual para narrar. O que, segundo Nikolajeva e Scott (2011), provoca a interpretação do leitor e o torna participante ativo na leitura.

3.1. Design

Após a elaboração do roteiro, foram produzidos paralelamente os *thumbnails* e design dos personagens e cenários, e foram definidos a paleta de cores e estilo da ilustração. Os *thumbnails* constituem a etapa inicial na produção e são importantes para planejar a disposição dos textos e imagens no espaço da página dupla de forma a guiar o olhar do leitor e melhor contar a história.

O livro tal como o conhecemos hoje se apresenta como um conjunto de folhas semimóveis. Sua abertura se efetua sobre uma página dupla. Pela relativa brevidade dos textos e tamanho das imagens, as-

Outros aspectos importantes na composição gráfica são o sentido da leitura e os elementos viradores de página. “Em um livro ilustrado, um virador de página é um detalhe, verbal ou visual, que encoraja o espectador a virar a página e descobrir o que acontece a seguir” (NIKOLAJEVA E SCOTT, 2011, p. 211). Obedecendo o padrão de leitura ocidental, os elementos foram organizados da esquerda para a direita em sentido linear, diagonal e circular; e os elementos viradores de página foram adicionados nos cantos direitos para reforçar esse sentido. Formas parcialmente cortadas pela borda da página, personagens se dirigindo para a direita ou olhando para um ponto no extracampo foram usados como elementos viradores de página (Figura 1 e 2).

Segundo Nikolajeva e Scott (2011), o livro é um suporte descontínuo, não há como retratar diretamente o fluxo de movimento. Portanto, foram utilizados códigos gráficos para isso, são eles: representação da ação em desenvolvimento e sucessão simultânea. A representação da ação em desenvolvimento (Figura 2, imagem 1 e 2) baseia-se na imagem de uma ação não concluída. A sucessão simultânea (Figura 2, imagem 3 e 4) consiste na representação repetida para sugerir uma sucessão de momentos no tempo, permitindo a representação de movimentos menos bruscos.

As roupas dos personagens e objetos foram pensados como mensagens e definidos conforme o perfil dos personagens. “Quando são empregados (os objetos) como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa econômico para o contador de histórias” (EISNER, 2005, p. 25). Já as vestimentas de um personagem, conforme Linden (2011), traduzem seu caráter, vontades e ocupação. São, portanto, simbólicas, narrando e ampliando a reação emocional do leitor.



Figura 2. Elementos viradores de página, representação da ação e sucessão simultânea. Fonte: a autora

A ambientação de uma história, segundo Nikolajeva e Scott (2011), além de estabelecer tempo e lugar, também contribui na criação do personagem. “O cenário pode comentar os personagens ou nos esclarecer sobre eles” (NIKOLAJEVA e SCOTT, 2011, p.140). Os cenários produzidos se enquadram, segundo as autoras, em ambientação mínima e cenário essencial. A ambientação mínima foi usada quando a emoção e conflito interno do personagem eram mais importantes para o enredo que a localização no espaço. Já o cenário essencial “é um componente indispensável na narrativa; a história não pode acontecer em nenhum outro lugar” e foi usado quando era necessário ambientar a história em espaços específicos.

A cor contribui com a experiência do leitor em níveis subliminares e subjetivos. Segundo Albers (2009), uma cor é definida por sua matiz e luminosidade, e qualquer cor é composta de todas as outras cores, sendo possível combinar todas e quaisquer cores entre si, se as quantidades forem apropriadas. A paleta de cores foi definida levando em consideração a quantidade, intensidade, peso das cores, transparência, espaço e interseções. Há predomínio das harmonias análogas, seguido pelas complementares. Por não utilizar contorno nas formas, as regiões justapostas foram diferenciadas por diferentes valores de matiz e luminosidade.

O estilo da arte é fundamental para a construção da narrativa gráfica. “Em um meio gráfico, o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem” (EISNER, 2005). Assim, foi definido que as ilustrações seriam feitas em técnica mista tradicional sobre papel, valorizando as características inerentes ao processo manual. Em seguida, seriam digitalizadas e tratadas e editoradas digitalmente.

Após definir a paleta de cores e estilo, iniciou-se a produção das ilustrações. Por predomínio das páginas duplas, as ilustrações foram feitas em papel A3 horizontalmente, e para aproveitar ao máximo o espaço do papel, as páginas e quadros foram feitos sem espaços entre eles. As molduras das páginas e textos foram adicionados digitalmente pela facilidade de inserção e adaptação desses elementos.

3.2. Descrição do processo ou produto

O tema central da narrativa é a busca por um abrigo da vida cotidiana urbana sob o ponto de vista de 4 personagens: o Viajante, a Imigrante, a Executiva e o Neto. Sozinhos, eles se cruzam várias vezes pelas ruas, porém não se conhecem. O evento inicial da história é a chegada do Viajante na cidade, que desperta sua curiosidade pelas gai-votas. Essas permeiam toda a história e funcionam como a metáfora para o aprendizado dos personagens sobre o viver.

Conforme o *design principle* definido, foi utilizado uma estrutura de histórias paralelas que se cruzam e se sobrepõem, provocando a descoberta simultânea e intercalada sobre os personagens. Ainda, foi definido que haveriam poucos textos, a ilustração deveria narrar por si só; e os personagens não teriam nomes próprios, seriam como pessoas anônimas em uma multidão.

O enredo pode ser classificado, segundo Truby (2011), como explosivo linear, *multihero story*, uma vez que apresenta vários personagens se desenvolvendo simultaneamente, em oposição a um único herói que se desenvolve sozinho do começo ao fim. Conforme Eisner (2005), ela pode ainda ser classificada como história sem trama e história ilustrada: o enredo é muito simples e baseia-se na resolução de um único problema, focando no efeito gráfico. “A arte torna-se a história, como uma tapeçaria” (EISNER, 2005).

Os personagens foram construídos como parte de uma rede e diferenciados pela forma como lidam com o tema da história. Em seguida, foram desenvolvidas características que os individualizassem. Também foram definidos símbolos para cada um para expor seus ideais,

dilemas pessoais e a forma como eles superam seus conflitos internos. O estudo resumido da construção do Viajante está exemplificado abaixo, os demais personagens seguem a mesma estrutura.

Viajante: Aventureiro, desapegado e observador, não possui endereço fixo, uma relação estável, nem algo que o prenda. Ao chegar na cidade, fica encantado com as gaiotas e se pergunta se não está na hora de aterrizar e fazer seu ninho.

Como lida com o tema: Por escolha própria, não possui ninho.

Arco do personagem: Não valoriza o ninho. Depois, percebe que há um ninho nas pessoas.

Símbolo: As gaiotas que sobrevoam livremente a cidade e não se sabe onde ficam seus ninhos.

Características físicas: Cabeça em formato triangular, cabelos ruivos ondulados e bagunçados, nariz empinado. Sobrancelhas arqueadas e sempre sorridente devido sua constante alegria e entusiasmo.

Roupas e acessórios: Como um aventureiro, carrega sempre sua mochila nas costas e o mapa nas mãos. Usa camisas básicas e calças cargo ou *skinny*. O chapéu e cachecol indicam sua preocupação com o estilo.

Cenários: Para expressar sua liberdade e desprendimento, e por não possuir endereço, ele é sempre representado nas ruas, praça, e ribeira. Predominam planos abertos que possibilitam não só uma melhor ambientação e descrição visual do ambiente, como traz uma sensação de amplitude e liberdade.

Apesar de não mencionar o nome da cidade onde a história se passa, pode-se perceber que trata-se do Porto, em Portugal, através das ilustrações de lugares específicos da cidade. A escolha se deu devido ao fato da autora ter vivido na cidade durante o intercâmbio e decidir

retratar não só esse aspecto, mas vários outros (presentes no desenvolvimento dos personagens) de forma autobiográfica.

Por conta do tema e *design principle* da história, as ilustrações possuem um grande peso na narrativa. O formato do livro foi escolhido segundo Nikolajeva e Scott (2011) de forma a privilegiar e valorizar o espaço horizontal da página dupla. Quando aberto, o livro tem formato retangular e exibe as ilustrações de página dupla como uma imagem panorâmica, fazendo com que o leitor tenha mais tempo de leitura.

A técnica de pintura desenvolvida é resultado de vários estudos de técnica mista. As ilustrações foram executadas em várias etapas. Primeiro, o esboço em grafite; depois uma camada aguada monocromática de acrílica sobre toda a página; em seguida, a colorização dos espaços em acrílica; após secagem da tinta, aplicação de pastel seco e grafite em pó para uniformizar e sombrear; por fim, lápis grafite e lápis de cor para os detalhes e acabamento. As colagens foram feitas usando papéis de revistas antigas e embalagens de papel e mapas da cidade do Porto, Portugal. As ilustrações feitas sobre as colagens seguiram as mesmas etapas de produção que as demais.

Foi utilizada a tinta acrílica de forma aguada para sobrepor várias camadas e alcançar uma textura diferenciada. Por utilizar apenas as tintas acrílicas em cores primárias, e sendo a mistura de cores um processo subtrativo, conforme Albers (2009), foi preciso cautela na mistura de cores. Para clarear as cores, foi utilizado amarelo no lugar do branco, pois “O branco nas misturas tende a amortecer as cores, especialmente quando a mistura já contém dois ou mais pigmentos”¹ (EDWARDS, 2004, p. 68). Já para escurecer, foram utilizados azul e

1. Tradução nossa de “white in mixtures tends to deaden colors, especially when the mixture already contains two or more pigments” (EDWARDS, 2004, p. 68).

roxo, pois assim como o branco, o preto “abafa” a mistura de cores.

Após produzir todas as 96 ilustrações, as páginas foram digitalizadas, tratadas e editoradas no Photoshop CC (Figura 3). Para uniformizar as cores das ilustrações e torná-las mais semelhantes às das ilustrações originais, foram utilizados três *smart filters* do Photoshop: *color lookup*, *levels* e *color selection*. Em seguida, as imagens foram editoradas, adicionando molduras e imagens sangradas por meio de máscaras, e inseridos os textos. É importante destacar que o livro foi editorado em páginas duplas para facilitar a visualização em monitores, não é, portanto, o formato de impressão.

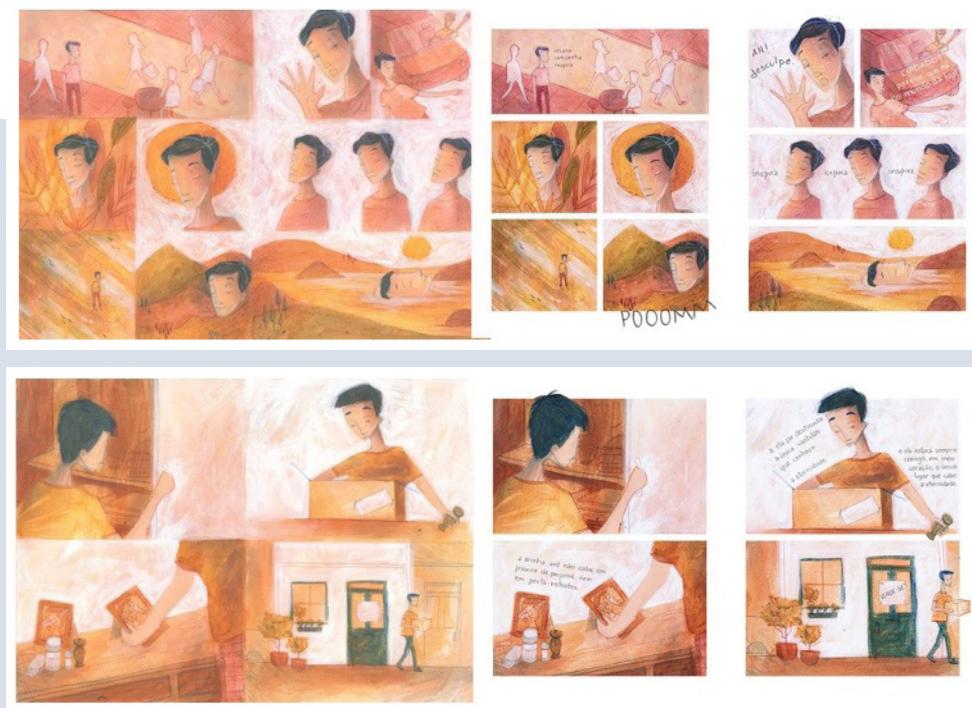


Figura 3. Antes e depois do tratamento, editoração e inserção dos textos.

Fonte: a autora

Conforme Linden (2011), o ângulo de visão e perspectiva são condicionados pela forma e dimensão da moldura, que se trata do espaço branco de formato variado que limita a imagem no espaço da página. Ainda, “a moldura pode estar presente apenas para ser transgredida” (LINDEN, 2011, p. 74). Quando personagens ou elementos ultrapassam os limites da moldura, é criado um efeito cinético. Esse recurso foi utilizado para representar o movimento dos personagens, ou para causar mais impacto. Por outro lado, a não utilização de molduras e, portanto, o emprego de imagens sangradas na página, também influenciam na leitura. “Bem diferente das emolduradas, que têm uma relação dinâmica com o suporte, as imagens vazadas resultam afinal de uma expressão singular, investem e reapropriam o suporte, o qual se coloca por inteiro ao seu serviço” (LINDEN, 2011, p. 74). As páginas duplas com imagens sangradas foram reservadas para momentos de mais comoção na história. A multiplicidade e distribuição de molduras de tamanhos e formas diferentes foi utilizada como forma de criar ritmos variáveis na narrativa.

Para alcançar a plasticidade das mensagens linguísticas, os textos foram feitos manualmente em uma mesa digitalizadora no Photoshop, com um *brush* que simulava lápis grafite, o mesmo material usado nas ilustrações. “O texto pode assim se integrar à imagem a ponto de ser produzido com as mesmas ferramentas e as mesmas técnicas” (LINDEN, 2011, p. 95). Como forma de melhor integrar os textos às imagens, não foram usados balões de fala como nos quadrinhos, os textos foram dispostos em várias orientações e a narração foi diferenciada das falas e pensamentos dos personagens pelo uso do texto em caixa alta e baixa. Os textos e molduras foram posicionados respeitando a dobra e as margens internas de proteção para impressão do livro.

Por fim, as imagens foram exportadas para o Indesign CC, onde foram organizadas e numeradas. As páginas duplas sangradas não foram numeradas para que as ilustrações não fossem comprometidas. O arquivo foi exportado em formato pdf.

Considerações

Apesar de ter conseguido cumprir o prazo de entrega do projeto, a rotina de produção das ilustrações foi pesada e exigente. Foram 8 horas de produção diária, 5 dias por semana, por 4 meses. Houve dificuldade em manter o traço e a paleta constante para todas as ilustrações. Porém, a correção digital foi essencial para uniformizar a paleta, já que era necessário misturar novas cores para cada página.

A estrutura do roteiro foi adaptada do modelo para cinema. Já a diagramação é resultado da combinação entre quadrinhos e livro ilustrado. O trabalho propõe, portanto, uma estrutura híbrida experimental para as narrativas gráficas.

Todas as decisões estéticas, desde a escolha dos enquadramentos, às roupas e paleta de cores foram essenciais para melhor expor as características dos personagens e narrar a história com o mínimo de palavras possível. Pode-se ainda perceber a consistência na diagramação ao comparar os *thumbnails* com o produto final, o que evidencia a importância da etapa inicial.

O trabalho tem importância não só acadêmica ao fomentar, discutir e propor uma estrutura experimental de narrativas gráficas, mas artística ao reafirmar e fortalecer a possibilidade de publicações autorais independentes, e resgatar e reforçar o caráter do livro como uma peça artística. Ainda, vem a contribuir no questionamento e reflexão de jo-

vens e adultos sobre a maneira como eles se abrigam na vida cotidiana urbana. Trata-se, portanto, de um tema contemporâneo e significativo para a sociedade de hoje.

Referências

ALBERS, J. *A interação da cor*. São Paulo, Martins Fontes, 2009.

EDWARDS, B. *Color: a course in mastering the art of mixing color*. Penguin, 2004.

EISNER, W. *Narrativas gráficas*. São Paulo, Devir Livraria, 2005.

LINDEN, S. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo, Cosac Naif, 2011.

NIKOLAJEVA E SCOTT. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo, Cosac Naif, 2011.

TRUBY, J. *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. Faber & Faber: 2011.

O estatuto artístico das HQs e a adaptação: um dilema (ir)real?

Regina Maria Rodrigues Behar

Resumo: Esta reflexão tem como objetivo discutir questões recorrentes no debate sobre as adaptações literárias. Partimos do pressuposto de um estatuto artístico que nivela as produções culturais contemporâneas como leituras legítimas, e contraria posições críticas que consideram as adaptações como versões inferiores ao original literário. Os conceitos de dialogismo e polifonia propostos por Mikhail Bakhtin e o de hipertextualidade de Gerard Genette, possibilitam a defesa do intercâmbio dos discursos a partir de códigos específicos. Nesse sentido, as adaptações literárias em HQs constituem outras obras. Considerando a especificidade dos quadrinhos, buscamos discutir a relação literatura x adaptação para além de pressupostos hierárquicos que estabelecem a superioridade do texto literário sobre outros discursos artísticos.

Palavras-chave: Literatura; HQs; Dialogismo.

The artistic character of comics and literary adaptation: a real question (?)

Abstract: The current reflection aims to discuss recurring issues about the debate on literary adaptations. It is started from the presupposition of an artistic statute that levels contemporary cultural productions as legitimate readings, and challenges criticisms that consider those adaptations as inferior versions against its literary original. The concepts about dialogism and polyphony proposed by Mikhail Bakhtin and that of hypertextuality by Gerard Genette make possible the discourse exchange's defense from specific codes. Therefore, literary

Regina Maria Rodrigues Behar é Professora da Universidade Federal da Paraíba-UFPB e tem Pós-doutoramento na Escola de Comunicações e Artes-ECA, Universidade de São Paulo-USP.

adaptations in comics are considered other works. Considering the specificity of comics, it is aimed to discuss the relation between literature x adaptation from beyond hierarchic presuppositions that establish any superiority of the literary text over other artistic discourses.

Keywords: Literature; Comics; Dialogism.

A discussão aqui proposta parte de alguns pressupostos. O primeiro deles vincula-se aos Estudos Culturais e à ampliação nos campos teórico e metodológico que introduziram no enfrentamento da diversidade, fragmentação e intercâmbio dos discursos numa realidade global e multifacetada. Ao conceito de cultura se incorporam as artes reprodutíveis, as populares, as vanguardistas, as que rompem com os cânones da própria arte, as que parodiam, bricolam, deslocam e re-colocam de ponta-cabeça os conceitos de arte erudita, superior, em suas vinculações com os binômios classes altas x baixas, alta cultura x folclore, erudito x popular.

Os Estudos Culturais abriram espaço para pesquisas e reflexões no âmbito das mídias, e na contramão da radicalização negativista dos frankfurteanos, instigaram a discussão de potencialidades das chamadas artes reprodutíveis¹, afirmando possibilidades que ultrapassam aquelas da indústria e a produção com intenções meramente mercadológicas. Seus receptores, como agentes sociais capazes de reflexão poderiam criticar e atribuir novos significados às mesmas, a partir de

1. Os teóricos da Escola de Frankfurt procederam uma fundamentada crítica à indústria cultural e à produção de bens culturais em série, estandardizados. Além de se constituírem em produtos de um mercado lucrativo, boa parte dessa produção é útil à ideologia dominante, veiculando seus valores. Uma reflexão lúcida e pertinente, mas afirmativa e uma posição absoluta. Um dos textos emblemáticos nessa direção é *A Indústria Cultural*, na obra *A dialética do Esclarecimento* (ADORNO & HORKHEIMER, 1985).

saberes que se constituem antes delas e prosseguem para além delas. A Teoria da recepção orienta essas reflexões².

Em relação à contribuição dos estudos culturais para pensar a diversidade no mundo contemporâneo, destacamos dois conceitos presentes no trabalho de pesquisadores tanto das ciências da comunicação como da linguagem e nas ciências humanas. Originalmente foram “adaptados” do pensamento de filósofos cuja obra tem existência independente dos estudos culturais. O primeiro é o conceito de dialogismo, formulado por Mikhail Bakhtin em suas reflexões sobre a linguagem e o discurso. O autor afirma que os enunciados estão sempre inundados de outros que os antecederam, compondo uma trama de alteridades, e seus agentes são conscientes dessa dialógica. A proposição é base de sua análise da obra romanesca de Dostoievski:

Em cada obra de Dostoievski verificamos em diferentes graus e em diferentes sentidos ideológicos casos em que a voz do outro cochicha ao ouvido do herói as próprias palavras deste com acento deslocado e uma resultante combinação singularmente original de palavras e vozes orientadas para diferentes fins numa mesma fala; num mesmo discurso, verificamos a confluência de duas consciências numa consciência. Essa combinação contrapontística de vozes orientadas para fins diversos nos limites de uma consciência é aplicada pelo autor, como base, como terreno no qual ele introduz outras vozes reais (BAKHTIN, 2010, p. 256).

2. A teoria da recepção que parte de referenciais gramscianos é em grande medida adotada no âmbito dos Estudos Culturais. Uma obra de referência é a de Martim Jesus Barbero, *De los médios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonia* (1991); outro trabalho que merece citação é o de Douglas Kellner, *A cultura da Mídia. Estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno* (2001).

O conceito de polifonia trata de outra dimensão nos estudos de Bakhtin aplicados à obra de Dostoiévski, indicando a multiplicidade de vozes e discursos de vários sistemas referenciais do presente e do passado que podem ser encontrados na obra dostoiévskiana, compondo uma unidade na pluralidade:

Onde outros viam apenas uma ideia ele conseguia sondar e encontrar duas ideias, um desdobramento; onde outros viam uma qualidade, ele descobria a existência de outra qualidade, oposta. Tudo o que parecia simples em seu mundo se tornava complexo e multicomposto. [...] Esse dom especial de ouvir e entender todas as vozes de uma vez e simultaneamente, que só pode encontrar paralelo em Dante, foi o que permitiu a Dostoiévski criar o romance polifônico. A complexidade objetiva, a condição de *raznotchinets* e peregrino social, a participação biográfica sumamente profunda e interna da multiplanaridade objetiva da vida e por último, o dom de ver o mundo em interação e coexistência foram fatores que criaram o terreno no qual medrou o romance polifônico de Dostoiévski (BAKHTIN, 2010, p. 34).

Dostoiévski, imerso na história do seu tempo, sua biografia e seu lugar social, com a aguçada percepção da multiplicidade objetiva e polifônica no mundo no qual vivia, pode traduzir isso em arte de uma escuta simultaneamente interna e externa, atravessada pelas vozes da realidade social e do arsenal de sua própria formação intelectual, religiosa, filosófica e literária. Como autor, produziu a partir dessa polifonia sua própria versão original, na concepção de Bakhtin, da arte de transformar palavras em narrativa, um novo tipo de romance nascia. Nascia dialógico e polifônico.

Os conceitos de dialogismo e polifonia se articulam com as dimensões da transtextualidade, proposta por Gerad Genette, extremamente

operacional no debate sobre a adaptação. Em *Palimpsestos: la literatura em segundo grado*, Genette indica a existência de cinco modos pelos quais um texto pode estar presente no outro: 1 - intertextualidade (citação, plágio, alusão, por exemplo); 2 - paratextualidade (prefácio, posfácio, notas, ilustrações, epígrafes, entre outros); 3 - metatextualidade (referência a um texto, sem que seja explicitamente nomeado); 4 - arquitekstualidade (referência à genética textual, sua linhagem de pertencimento); 5 - hipertextualidade (relação entre dois textos na qual o hipertexto depende da existência de um texto anterior, o hipotexto, sem o qual ele não existiria). Na obra aqui indicada, Genette discute profundamente a categoria hipertexto (GENETTE, 2012, p.15).

No caso da adaptação da literatura para quadrinhos, outro aporte para a reflexão é o de tradução intersemiótica, em cuja base se encontram os estudos de Roman Jakobson. O autor propõe três tipos de tradução: a que se refere à reescrita de um texto na mesma língua, a tradução de um texto para outra língua e a transposição de um texto verbal para um sistema não verbal (JAKOBSON, 2007).

Recorrendo a esses conceitos, que ajudam a pensar as adaptações literárias para outros sistemas de linguagem, entremos na discussão específica sobre a questão dos quadrinhos. Como toda “arte nova” na era da reprodutibilidade técnica benjaminiana (BENJAMIN, 2012) os quadrinhos, como a fotografia e o cinema, em algum momento do percurso histórico passaram a defender seu estatuto artístico frente às artes já consolidadas, como a literatura e a pintura. Buscavam, no universo capitalista, uma legitimação que lhes garantisse espaço para além do lugar que ocuparam/ocupam como mercadorias no âmbito de uma cultura de massas. Nada a espantar que tenha partido dos artistas do próprio campo a reivindicação por espaço e legitimação de

uma arte que nasceu com a marca do atrativo vinculado ao humor e seus derivados, ao lúdico e à infância. A expansão do consumo, por seu turno se associa à indústria da informação, pois, a princípio, os quadrinhos eram complemento vinculado ao entretenimento, para a venda de jornais:

No início os quadrinhos não eram para ser um entretenimento refinado. Eles apareceram no final do século XIX, início do XX, como tiras, charges e cartuns nos jornais e, ao longo das três décadas seguintes entretiveram leitores enquanto empresários conspiravam para aumentar sua rentabilidade. A própria revista em quadrinhos foi um acidente fortuito, surgido por pura causalidade. Em *Homens de amanhã: geeks, gângsters e o nascimento dos gibis*, Gerard Jones descreveu o ambiente em que nasceu a revista em quadrinhos como ‘contracultural, inculto, idealista, lascivo, pretensioso, mercenário, avançado e efêmero, tudo ao mesmo tempo’ (SCHUMACHER, 2013, p. 38).

Will Eisner, o biografado de Shumacher, foi um importante agente histórico, envolvido no processo de legitimação dos quadrinhos como arte nos Estados Unidos da América e no mundo, sem deixar de ser, na outra ponta, um pioneiro bem-sucedido do negócio dos quadrinhos. A produção de Eisner sobre a arte dos quadrinhos pode ser encontrada em pelo menos duas obras: *Narrativas Gráficas* (2005) e *Quadrinhos e Arte Sequencial* (2010). Schumacher recupera, na biografia, tanto a trajetória do artista gráfico como a do empresário.

A qualificação dessa, já reconhecida como 9ª arte, no debate sobre o estatuto artístico dos quadrinhos, ocorreria ao longo de todo o século XX. No Brasil, entre os pioneiros dos estudos que buscaram qualificar os qua-

drinhos no campo da arte e defenderam a relevância da produção sobre os mesmos encontram-se MOYA (1977) e CIRNE (1970; 1971; 1975).

Demarcada como um campo específico, como linguagem híbrida, a arte sequencial não prescinde da imagem, embora possa dispensar o uso da palavra e, nesse ponto, se aproxima da narrativa cinematográfica. A relação dialógica entre os quadrinhos e o cinema pode ser constatada nas *story boards*, roteiros imagéticos prévios, elaborados em formato de quadrinhos a partir dos roteiros escritos. Eles orientam o posicionamento de personagens em cena, os enquadramentos de câmera e ângulos de filmagem. A arte dos quadrinhos, por seu turno dialoga com o cinema em pelo menos uma dimensão: o quadro na arte sequencial é um correlato do fotograma.

A base da linguagem dos quadrinhos é o desenho com objetivo de narrar uma história com ou sem palavras, ocorra ela em um quadro, três quadros, cinco quadros ou páginas e páginas de quadros. O quadro aqui é metafórico, uma vez que a linguagem, em sua evolução, já subverteu as margens e explodiu os limites³. Essa maturidade na subversão de limites lhe permite legitimidade, como qualquer outra arte narrativa, para a apropriação qualificada de textos literários ou históricos e antropofagicamente, como defendia Oswald de Andrade, poder transformá-los em coisa sua (TELES, 1987).

Pensamos essa questão a partir das bases do dialogismo e da polifonia de Bakhtin, para quem todo texto dialoga necessariamente com seus contemporâneos e seus antecedentes, todo texto é produto da palavra de outrem, como toda memória pessoal encontra-se entrela-

3. A Linguagem dos quadrinhos baseia-se em um código e procedimentos narrativos específicos: o desenho em quadro, a sarjeta, o balão, a onomatopeia, entre outros. Diversas obras desvendam os elementos constitutivos com profundidade, a exemplo de CIRNE, 1975; MCCLOUD, 2008; RAMOS, 2009.

çada com a memória coletiva, conforme defende Halbwachs (1990). Alguém inventou a roda. Depois disso, todas as rodas são cópias. Reinventamos cotidianamente a roda. Ela é metálica, é plástica, oca, sólida, larga, estreita, grande, pequena.

Se todo texto original tem outros originais atrás de si, o que o torna menos original do que há de se supor, se todas as histórias imaginadas beberam de outras lidas, vividas ou ouvidas e, sabidamente, todo nosso arsenal narrativo está enredado aos mitos, por que apenas às artes reprodutíveis, quando assumem seu caráter dialógico por se confessarem adaptações, pesam os termos da culpa? As artes reprodutíveis, e aqui nos referimos ao cinema e aos quadrinhos, são culpadas por não conseguirem, dizem os seus críticos, traduzir fielmente as ideias do autor, por reduzirem e simplificarem as obras literárias, por eliminarem dimensões reflexivas que só a palavra em suas nuances filosóficas provoca no leitor. E quando o “adaptador” é um literato?

Em alguns casos, somos capazes de aceitar esse fato, como quando é Shakespeare que adapta a versificação de Arthur Brooke da adaptação de Matteo Bandello da versão de Luigi da Porto da história de Masuccio Salernitano sobre dois jovens amantes italianos fadados à infelicidade (que mudaram de nome e local de nascimento durante o percurso). Essa longa e confusa linhagem indica não apenas a instabilidade da identidade narrativa, mas também o simples, porém importante, fato de que há poucas histórias preciosas por aí que não foram ‘amavelmente arrancadas’ de outras. Nas operações da imaginação humana, a adaptação é a norma, não a exceção (HUTCHEON, 2013, p. 235).

Na obra *Uma teoria da adaptação*, Linda Hutcheon discute o tema a partir de duas perspectivas: o produto e o processo. O estudo de Hutcheon é uma abordagem teórica sobre a adaptação que pode ser uti-

lizada na tradução intersemiótica de qualquer obra adaptada, seja ela da literatura para o cinema ou os quadrinhos, da poesia para a música, do quadrinho para o cinema, ou para os jogos. Ela defende uma percepção ampla do processo, considerando a adaptação em sua vinculação de ‘segundo grau’, conforme a metáfora do palimpsesto usada por Genette, com a obra adaptada. Ao mesmo tempo, não deve ser “julgada” meramente a partir do critério da “fidelidade” ao texto adaptado (HUTCHEON, 2013, p. 27-28). Para a autora “a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva”, pode envolver uma mudança de códigos de linguagem ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta (HUTCHEON, 2013, p. 29).

A autora já introduz a dimensão original do aspecto processual da adaptação, pois, “como processo de criação a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação” (HUTCHEON, 2013, p. 29).

Linda Hutcheon problematiza aspectos diversos dessa transposição entre linguagens, na qual o adaptador pode trabalhar em diversos níveis de busca de equivalência quanto a aspectos da história adaptada e, assim, referir-se “temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolos, imagens e assim por diante” (HUTCHEON, 2013, p. 32). Em sua proposta, Hutcheon define a adaptação como um tipo de tradução em bases complexas:

Em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições inter-semioticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo). Isso é tradução, mas num sentido

bem específico: como transmutação ou transcodificação, ou seja, como necessariamente uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos (HUTCHEON, 2013, p. 40).

O dilema da adaptação também é objeto de discussão nos debates sobre a transposição da literatura e da história para o cinema, e ocorre muitas vezes a partir do mesmo viés, vinculado a infidelidades, simplificação e reducionismos. Um bom exemplo da crítica cinematográfica das adaptações a partir de fatos ou personagens históricos pode ser encontrado na obra de Mark C. Carnes, na qual, são analisados anacronismos, inadequação de elementos de narrativa de época, supressões ou inclusões de tramas e/ou personagens, nos chamados filmes históricos (CARNES, 1997). Robert Stam é um dos autores que mais produtivamente discutiram a questão no caso do cinema e suas reflexões são pertinentes à discussão das adaptações para quadrinhos. O autor toma como base o dialogismo bakhtiniano e a intertextualidade de Genette e amplia seu escopo teórico ao incorporar o impacto do estruturalismo e do pós-estruturalismo, as contribuições de Julia Kristeva, Michel Foucault, da narratologia, da teoria da recepção, e de pensadores como Derrida e Deleuze para “defender” as obras adaptadas, indicando os elementos que desconstroem o padrão comparativo desqualificador (STAM, 2006 p. 21-27). Em sua defesa do estatuto de legitimidade das adaptações conclui:

A teoria da adaptação tem à sua disposição, até aqui, um amplo arquivo de termos e conceitos para dar conta da mutação de formas entre mídias – adaptação enquanto leitura, re-escrita, crítica, tradução, transmutação, metamorfose, recriação, transmodalização, significação, performance, dialogização, canibalização, re-imaginação, encarnação, ou ressurreição. [...] Cada termo joga luz sobre uma

faceta diferente da adaptação. *O termo para adaptação enquanto “leitura” da fonte do romance, sugere que assim como qualquer texto pode gerar uma infinidade de leituras para adaptação, que serão inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, com interesses específicos. A metáfora da tradução, similarmente, sugere um esforço íntegro de transposição intersemiótica, com as inevitáveis perdas e ganhos típicos de qualquer tradução* (STAM, 2006, p. 27) (grifos nossos).

A adaptação da literatura para quadrinhos (ou para cinema) dispõe, pois, dessas bases teóricas para se considerar enquanto traduções que engendram a produção de outras obras como narrativas que necessariamente se obrigam a uma transposição de código, nesse caso, da escrita para uma linguagem visual, e é a partir dessas bases que podem ser consideradas, analisadas e criticadas.

Uma das questões-chave para entender, no caso brasileiro, a crítica às adaptações literárias em quadrinhos está em sua crescente presença no mercado editorial em decorrência da incorporação ao acervo bibliográfico escolar. No âmbito das preocupações acadêmicas em torno da relação quadrinhos/educação, a abertura à presença de sua leitura como estratégia pedagógica fomentou novas questões para o debate. Isso se revela, por exemplo, em obras coletivas organizadas por Waldomiro Vergueiro, Ângela Rama, Elydio dos Santos Neto, Marta Regina Silva e Paulo Ramos (RAMA E VERGUEIRO, 2006; VERGUEIRO E RAMOS, 2009; SANTOS NETO E SILVA, 2011). Revela-se também como importante campo de pesquisas acadêmicas, incorporado como eixo temático nos eventos da área de estudos de HQs como o demonstram as *1as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, realizadas em 2011, que contabilizaram dezenove trabalhos inscritos

no eixo temático HQ e Educação (CHINEN, Nobu; RAMOS, Paulo e VERGUEIRO, Waldomiro, 2013, p. 17).

A inclusão dos quadrinhos no âmbito das práticas pedagógicas, indicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e sua inclusão no Programa Nacional de Biblioteca Escolar (PNBE), a partir de 2006, se constituíram num avanço no sentido de quebrar a resistência da leitura de quadrinhos na educação formal no Brasil. Nesse sentido, só há o que comemorar pelo viés das editoras e do mercado, da arte e dos quadrinistas, dos estudantes e leitores de quadrinhos. A nova conjuntura abriu caminho para as adaptações na esteira de uma visão empresarial baseada na existência de verbas públicas, desde então, conforme revelam Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos:

A preocupação com ‘obras clássicas da literatura universal’ feitas em quadrinhos pautou parte da produção editorial daquele ano e dos seguintes. Editoras, inclusive as que nunca investiram no setor, passaram a lançar álbuns do gênero literatura em quadrinhos (VERGUEIRO E RAMOS, 2009, p. 18).

A corrida das Editoras, a que se referem os autores, a partir de um contexto favorável à sua inclusão como leitura “educativa”, também passou a instigar, nos estudiosos da educação, da literatura e dos quadrinhos, algumas questões: 1 - A leitura dos quadrinhos é vista como facilitador da leitura do clássico? Essa ideia empobrece tanto a cultura literária como a dos quadrinhos; 2 - A leitura do quadrinho tende a provocar nos jovens estudantes a leitura da obra literária ou a dispensá-la? (as adaptações cinematográficas tendem a estimular a leitura das obras adaptadas, os quadrinhos teriam o mesmo potencial?); 3 - A leitura da adaptação quadrinizada ajuda a formar leitores de quadri-

nhos mais qualificados? Considerar essas questões como temas para estudos de recepção poderia oferecer respostas num médio prazo.

A maior parte das críticas às obras que resultam de processos de adaptação está influenciada por noções de hierarquia, mesmo que não se coloquem explicitamente, mesmo que sejam “inconscientes”, produtos do senso comum na defesa dos discursos já legitimados por seu lugar consagrado culturalmente.

Essa crítica, por vezes, toma como base uma visão de que a linguagem em si mesma não ofereceria recursos para discursos complexos e é possível encontrar afirmações como essa em autores do próprio campo da semiótica, como é o caso de Umberto Eco na conhecida obra, *Apocalípticos e Integrados*. No capítulo intitulado “Leitura de Steve Canyon” personagem criado por Milton Caniff, Eco reproduz e discute os 11 enquadramentos da primeira página que introduziu o personagem ao mundo dos HQs, em 1947. O autor discorre sobre cada um deles para, na sequência, explorar os elementos da semântica dos quadrinhos, do balão às onomatopeias, expondo as articulações entre palavra e imagem e sua relação com a narrativa cinematográfica. Eco considera que os quadrinhos “parasitam o cinema” no que se refere ao enquadramento, ao mesmo tempo em que indica a fragilidade dos quadrinhos como ferramenta narrativa:

Nesse sentido, a linguagem da estória em quadrinhos só estaria apta a contar estórias altamente simplificadas, onde as gradações psicológicas se reduzem ao mínimo, e a personagem não vale pela sua capacidade de individuação, mas quando muito, por sua utilização esquemática, alegórica; ou então como puro quadro de referência para uma série de identificações e projeções livremente realizadas pelo leitor. [...] Isso equivaleria a dizer que a estória em quadrinhos é ideologicamente determinada por sua natureza de linguagem ele-

mentar baseada num código bastante simples, fundamentalmente rígido, obrigado a narrar mediante personagens-padrão, em grande parte forçada a servir-se de modos estilísticos já introduzidos por outras artes e adquiridos pela sensibilidade do grande público só depois de um considerável espaço de tempo (isto é, quando, historicamente, não mais revestem funções provocatórias), isolados do contexto original, reduzidos a puros artificios convencionalizados (ECO, 1976: p. 154-155).

O autor, na mesma obra, produz uma análise do mundo dos Peanuts (Charlie Brown, Lucy, Violet, Frida, Linus, Schoeder, Pig Pen e Snoopy), demonstrando os elementos ideológicos veiculados pelas histórias em HQs, e considera positivamente as possibilidades narrativas da arte e confirma, numa direção contrária que seu código permite a criação de histórias sofisticadas e de visões de mundo e de sociedade, veiculação de dimensões filosóficas e existências:

Só essa estrutura formal bastaria para estabelecer a força dessas estórias. Mas há mais: a poesia dessas crianças nasce do fato de que nelas encontramos todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão atrás dos bastidores. Nesse sentido Schulz é um Herriman, mas mais próximo do filão crítico e social de um Feiffer (ECO, 1976, p. 286).

Considerando as questões aqui levantadas, nos parece legítimo e necessário tratar qualitativamente uma adaptação literária quadrinizada, assim como as cinematográficas, mas em seus próprios termos. No caso dos quadrinhos (ou do cinema) o impacto estético e as inovações da releitura produzida, considerando questões inclusive contex-

tuais, uma vez que muitas das adaptações estabelecem diálogos entre culturas e temporalidades diferentes daquelas do texto adaptado.

Nesse sentido, indicamos a análise de alguns quadros da HQ de Caco Galhardo, o *D. Quixote em Quadrinhos*, adaptada do Romance de Miguel de Cervantes⁴. Trata-se o “original”, de um romance espanhol do século XVI; seu autor viveu aventuras militares (participou do combate aos turcos na península ibérica e lutou na Batalha de Lepanto em 1571), e percorreu diversas cidades espanholas como cobrador de impostos. Considerado uma novidade como formato romanesco, composto de narrativa dentro de narrativa, sonetos e reflexões filosóficas entre outras estratégias (SAAVEDRA, 1993). Cervantes bebeu em fontes literárias contemporâneas e antecedentes e realizou todo tipo de relação transtextual no sentido indicado por Genette. Para ficar somente na dimensão hipertextual, o *D. Quixote* de Cervantes é construído como uma “literatura de segunda-mão”, incorporando o romance popular na península ibérica que, por sua vez, deriva da tradição oral medieval. Cervantes, ao mesmo tempo em que parodia num sentido crítico, se apropria da tradição narrativa dialogicamente nas aventuras do “Cavaleiro da Triste Figura”. O sucesso editorial do livro levou o autor a compor a segunda parte das aventuras de D. Quixote anos depois, quando encerra a saga do “último cavaleiro andante” (título da adaptação de W. Eisner), simbolizando o fim de uma era de narrativas fantasiosas de aventuras extravagantes e impossíveis. O que há de novo no hipertexto de Galhardo? A releitura que procede traduz e inova, vincula-se ao texto “original” e produz um novo discurso do universo de D. Alonso, o aloprado senhor de La Mancha. Como exemplo desse novo instaurado no *D. Quixote em quadrinhos*, vejamos os quadros:

4. Vale indicar que a HQ de Galhardo (volume I) foi selecionada no edital do PNBE em 2006.

1 - No início da HQ, quando Galhardo traduz os “miolos secos” de D Quixote:



Fonte: GALHARDO, 2007, p. 5

Um sol nordestino e um cérebro de cactos para traduzir a imagem do personagem com o cérebro em pane. Imagem muitíssimo nacional em nosso imaginário, os cactos, o sol incandescente e as caveiras de boi remetem para o drama das longas estiagens, fenômeno ocasional no sertão do Nordeste brasileiro. Detalhe sobre a imagem é que apesar de referir-se aos miolos secos de D. Alonso, o cacto, um exemplar da vegetação da caatinga é verde; símbolo da sobrevivência e da adaptação da natureza, da preservação da vida, os cactos concentram água. Teria Caco Galhardo raciocinado em tal perspectiva? Provavelmente só repetiu uma imagem canônica, disseminada pela própria literatura social brasileira da década de 1930, reiterada pelo Cinema Novo nos anos 1960, na qual o sol inclemente e vegetação de cactos (aqui não

havia lugar para um esqueleto de boi) simbolizam seca e morte. Por outro lado, é possível que Galhardo tenha usado o paradoxo e, nesse caso, o verde pode falar sobre a fértil imaginação de D. Quixote.

2 - Quando D. Quixote chega à estalagem e duas “damas” estão à porta:

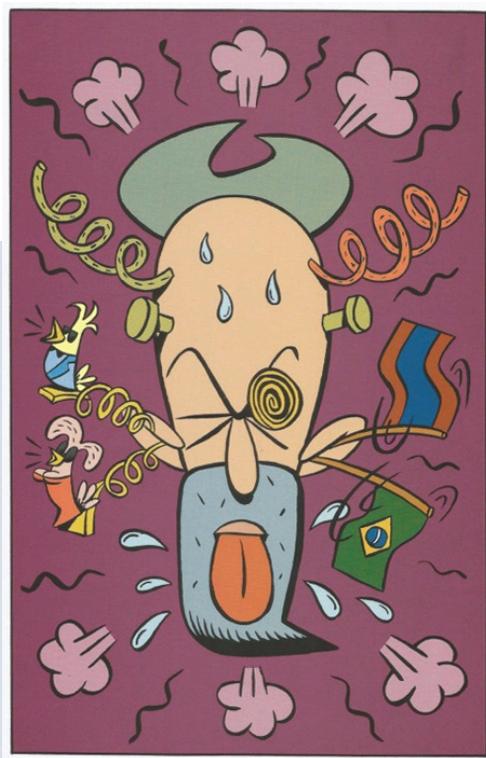


Fonte: GALHARDO, 2007, p. 8

Percebemos aqui a ocorrência de uma atualização temporal que transporta a narrativa, polifonicamente, para a contemporaneidade. No original de Cervantes as duas mulheres não são exatamente duas “damas” a não ser na viagem fantasiosa do personagem. É possível indicar, no desenho de Galhardo, um tipo de diálogo do passado com o presente que se materializa no vestuário das mesmas. As saias encurtadas e a *performance* evocam uma cena que não tem referência na Espanha rural do século XVI. As duas poderiam ter sido tiradas de qualquer tirinha crítica e humorística associada à prostituição no

mundo contemporâneo. A tirinha e o humor crítico, político e social, são uma marca autoral de Caco Galhardo. Articular dialogicamente sua autoria em quadrinhos, manter sua marca irônica no diálogo com o clássico, faz dessa cena um exemplo das dimensões de uma tradução intersemiótica.

3 - A cena seguinte é retirada da longa sequência, na qual Caco Galhardo traduz o episódio da batalha de D. Quixote contra os moinhos de vento. Em sua fantasia, o personagem via gigantes inimigos (GALHARDO, 2007, p. 21-32) No quadro, ele revela o rosto de D. Quixote em concentração para o ataque:

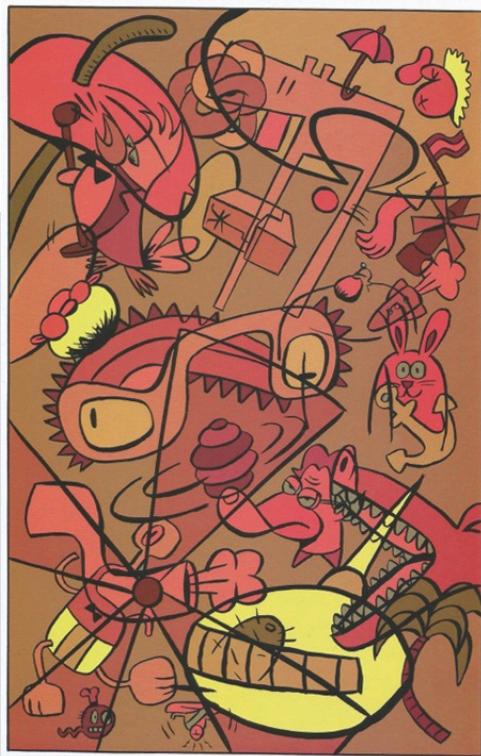


Fonte: GALHARDO, 2007, p. 27

Aqui percebemos que Galhardo busca uma imagem que represente a saída da realidade para o sonho na página 21, quando primeiro aparecem os moinhos de vento. Sem palavras, o quadro insere elementos que sugerem uma espécie de pane da razão: 1 - a espiral no olho esquerdo se assemelha a cenas de hipnose no cinema, quando os círculos indicam o início da viagem hipnótica e ela se repete como dois chifres saindo da cabeça do personagem. A espiral é também uma simbolização do infinito, em algumas vertentes esotéricas, mas pode ser também para a loucura. 2 - um casal de pássaros saídos de um relógio cuco tem uma referência também cinematográfica: quando um personagem sofre pancadas na cabeça, típico de desenhos animados como *Tom e Jerry*, por exemplo. 3 - dois parafusos folgados são uma referência ao ditado popular sobre a loucura; 4 - fumaça e traços que indiciam o fogo ou a explosão somados aqui completam o quadro de referência. A imagem que Galhardo traduz da fantasia/loucura do cavaleiro de Cervantes inclui o detalhe das duas bandeiras nacionais (Espanha/Brasil) e sinalização da dupla autoria dessa cena sem palavras (Miguel de Cervantes e Caco Galhardo), ainda que esta seja a tradução em imagem da imagem mental que pode ser evocada a partir da descrição em palavras, feita por Cervantes. As cores da bandeira espanhola não estão bem nos conformes da realidade, e aqui imaginamos alguma confusão gráfica⁵.

5. A bandeira da Espanha é composta de três listras horizontais, vermelha nas pontas e amarela no centro. A bandeira de Alcalá de Henares, cidade natal de Cervantes é totalmente vermelha com a insígnia de armas gravada no centro.

4 - A tradução da loucura se completa no quadro, imediatamente anterior ao ataque de D. Quixote ao gigante/moinho de vento:



Fonte: GALHARDO, 2007, p. 28

Nesse quadro Galhardo busca traduzir o esforço mental de D. Quixote juntando todo seu potencial agressivo para atacar o gigante de vento. O quadro remeta àquilo que, em cinema, se chama tecnicamente de “câmera subjetiva”. Ela mostra ao espectador aquilo que o personagem vê e, nesse caso, D. Quixote vê em distorção. Ele mistura imagens das pás do moinho atravessadas por esse rol confuso de elementos, os olhos do gigante, elementos saídos de histórias da infância como o coelho e uma minhoca de rosto bravo, a boca aberta de um per-

sonagem mitológico, o dragão atravessado por sua espada flamejante. Seriam memórias de outras batalhas lunáticas, de suas leituras? O impacto visual dessa mistura em cores quentes resulta, se for possível um comparativo, num quadro do expressionismo figurativo. E o efeito é o riso? Os leitores do século XVI riam ao ler a obra? Ela provoca o riso hoje? Esse quadrinho convoca ao riso.

Quanto ao texto, no posfácio ao primeiro volume, Galhardo afirma: “O texto do Cervantes é tão perfeito e a tradução de Sérgio Molina tão certa, que cuidei de transpô-lo do jeitinho que estão no livro” (Galhardo, 2005, p.47). O texto escrito no século XVI é transposto para o século XXI, sem atualizações, e sendo o tema atravessado pelo humor e a loucura de um cavaleiro andante do século XVI, dialoga com a própria marca autoral de Galhardo. O riso aqui, para além do próprio tema, pode ser provocado pelo deslocamento da linguagem de época, servindo perfeitamente aos propósitos do autor, uma vez que, sendo a linguagem histórica, o modo de falar de um tempo pode ser, em si mesmo, risível num outro tempo histórico.

Um quadrinista do humor brasileiro do século XX/XXI confessa sua paixão pelo romance e depois de devorá-lo, oswaldianamente, produz um hipertexto que dialoga com o humor nacional brasileiro. O resultado é outra obra, no código híbrido da HQ elaborada com originalidade, pois, a imaginação de Galhardo da imaginação da loucura em D. Quixote provoca os desenhos originais do quadrinista. Por outro lado, a adaptação é extremamente referenciada no original, na medida em que preserva o texto na íntegra e mantém, efetivamente, duas autorias (ou três, se considerarmos o tradutor). Por essas considerações a obra em HQ pode ser interpretada a partir do conceito de tradução intersemiótica na qual o hipertexto revela seus níveis de dialogismo e polifo-

nia. Nesse caso específico, é possível perceber Cervantes e Galhardo, Brasil e Espanha, século XVI e século XXI, textos antigos em novos contextos, novas imagens traduzindo o passado do outro, e mantendo a presença do nosso, o europeu em visão latina, o medieval em visão contemporânea, o histórico no ficcional.

Nessa leitura é possível encontrar as dimensões do diálogo como exemplo de tradução intersemiótica bem sucedida como “tradução”, “releitura”, “recriação”, como sugere Robert Stam, no caso do cinema. O sucesso da HQ levou o autor à elaboração do segundo volume das aventuras do cavaleiro, seguindo o padrão de Cervantes, e incorporando outro traço, mais clássico, inspirado nas gravuras de Gustavo Doré, conforme indica no posfácio (GALHARDO, 2013). Nesse caso, ele estabelece mais um dialogismo, desta feita na elaboração das imagens, resultando na constituição de uma obra de tom mais dramático o segundo volume.

Quem lê o quadrinho de Galhardo e não leu *D. Quixote* poderá vir a ler o romance de Cervantes? Há uma possibilidade maior de isso vir a acontecer que se não tiver lido a adaptação quadrinizada. De qualquer forma, tendo lido ou não o original, sendo provocado ou não a ler a partir da versão em quadrinhos, e aqui vale lembrar que a leitura da HQ não substitui a leitura do clássico literário e que não deve ser pensada numa dimensão substitutiva em termos educacionais, quem lê o *D. Quixote* de Galhardo lê uma excelente obra em HQ, outra leitura, outra arte.

Referências

- ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. *A Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Guido Antonio de Almeida. 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. 5ed. revisada. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- BARBERO, Martim Jesus. *De los médios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonia*. 2ed. Mexico: Editorial Gustavo Gili, 1991.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica. Arte e política*. Obras escolhidas. Vol. I. 8ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CARNES, Mark C. *Passado imperfeito. A História no Cinema*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- CHINEN, Nobu; RAMOS, Paulo e VERGUEIRO, Waldomiro. *Intersecções acadêmicas*. Panorama das 1as. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970
- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*: Petrópolis: Vozes, 1971.
- CIRNE, M. *Para ler os quadrinhos – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. 2ed. Petrópolis: Vozes, 1975.
- EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. 3ed. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 4ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EISNER, Will. *O último cavaleiro andante: uma adaptação de Dom Quixote de Miguel de Cervante*”. Trad. Carlos Sussekind. Cia das Letras, 1999.
- GALHARDO, Caco. *Dom Quixote em quadrinhos*. Trad. de Sérgio Molina. São Paulo: Peirópolis, 2005.

- GALHARDO, Caco. *Dom Quixote em quadrinhos volume 2*. Trad. de Sérgio Molina. São Paulo: Peirópolis, 2013.
- GENETTE, G. *Palimpsestos. La literatura em segundo grado*. Trad. Celia Fernandez Prieto. Madrid: Taurus, 1989.
- HALBWACHS, M. *A memória coletiva*. Trad. Laurent Leon Schaffter. São Paulo: Vértice, 1990.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. 2ed. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. 24ed. Trad. Isidoro Blikstein e José Paulo Neto. São Paulo: Cultrix, 2007.
- KELLNER, Douglas *A cultura da Mídia. Estudos culturais, identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando os quadrinhos*. Trad. Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- SAAVEDRA, Miguel de Cervantes. *Dom Quixote de La Mancha*. Trad. Viscondes de Castilho e Azevedo. São Paulo: Nova Cultural, 1993.
- SANTOS NETO, Elydio dos e SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.). *Histórias em quadrinhos & Educação. Formação e prática docente*. São Bernardo do Campo: UESP, 2011.
- SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. São Paulo: Globo, 2013.
- STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. In: Ilha do Desterro. Revista de Língua Inglesa, Literatura Inglesa e Estudos Culturais. Universidade Federal de Santa Catarina. N. 51, p.19-53, jul./dez. 2006. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>
- TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguardas Europeias e Modernismo Brasileiro*. 10ed. Rio de Janeiro: Record, 1987.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. e RAMOS, Paulo Eduardo (Orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. e RAMA, Ângela (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3ed. São Paulo: Contexto, 2006.

Por um mundo por vir: os livros cartoneros e a nova face da literatura marginal na América Latina

Andréa Maria Carneiro Lobo

Marcelo Henrique Barbosa de Almeida

Resumo: O artigo aborda aspectos históricos acerca dos livros cartoneros na América Latina e no Brasil, focando a prática cartonera no contexto mais amplo das produções alternativas e marginais como forma de resistência ao mercado editorial comercial. Parte de conceitos vindos da teoria literária, acerca da perspectiva adamítica do ato de significar o real através das palavras. Vale-se também do conceito de leitura e de texto de Roger Chartier bem como do conceito de mundo por vir, de Gilles Deleuze, destacando que os livros cartoneros representam novas possibilidades de leitura de mundo e de realidade, na medida em que, vindos das margens, suscitam um real por vir.

Palavras-chave: livros cartoneros; história; literatura marginal; mundo por vir.

For a world to come: the “cartoneros” books and the new face of marginal literature in Latin America

Abstract: It is discussed historical aspects about “cartoneros” books in Latin America and Brazil, focusing on “cartonera” technique in a broader context in the alternative and marginalized productions as a means of resistance to the commercial publishing market. It is based on concepts from literary theory, re-

Andréa Maria Carneiro Lobo. Doutora em História pela UFPR. Professora de História do Direito do Unibrasil Centro Universitário. Editora da Voz Cartonera, de São José dos Pinhais/PR.

Marcelo Henrique Barbosa de Almeida. Bacharel em Design pela UFPE. Graduando do Curso de Licenciatura em História da UNINTER. Editor e Designer editorial da Candeeiro Cartonera, de Caruaru/PE.

garding the Adamites perspective about the act of signify the real through words. It is also taken the concept of reading and text from Roger Chartier as well as the concept of world to come, from Gilles Deleuze, highlighting that “cartoneros” books represent new possibilities of reading the world and reality, in the extent that, coming from the margins, elicit a real to come.

Keywords: “cartoneros” books – History – marginal literature – world to come

Introdução

Não existe estabilidade neste mundo. Existirá alguém capaz de descobrir o significado de todas as coisas? Quem será capaz de prever o vôo de uma palavra? Trata-se de um balão que voa por sobre as copas das árvores. É inútil falar sobre o conhecimento. Nada mais existe para além de experiências e aventuras. Estamos permanentemente a misturarmo-nos com quantidades desconhecidas. O que virá a seguir? Não sei...

WOOLF, [ca1980], p. 74

Um determinado mundo passa a existir quando sua possibilidade é compartilhada por mais de uma pessoa. Um real, se atualiza, na medida em que sua potencialidade é percebida, lida como tal. O ato de ler, aqui, é entendido a partir dos estudos do historiador Roger Chartier (1987), segundo os quais, ler é atribuir sentido, é conferir significado, ou ainda, nos valendo dos conceitos de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997), é transpor um real virtual, do ambiente caótico de sua virtualidade, para um real atual, um real existente uma vez que é compartilhado.

Mas se ler pode ser entendido como uma ação de atribuição de significado a um dado real virtual, que, ao ser lido (significado) se torna

um real possível, esse real passa a ser, todo ele, entendido a partir da perspectiva de um texto a ser lido. O ato de atribuição de sentido passa a ser assim entendido como uma forma de leitura, e o mundo, como uma representação, uma atribuição de significado, para nos utilizarmos dos termos de Roger Chartier.

O fato de essa significação ser conferida a partir de determinados signos comuns, uma leitura compartilhada, portanto, realizada a partir de formas comuns de atribuição de sentido, faz do ato da leitura uma prática cultural. Assim, a cultura seria a forma a partir da qual uma dada realidade não só é construída, mas significada, dada a ler¹.

Nesta constatação, nos valem das brechas abertas por Roger Chartier, que parte de uma concepção de História Cultural em ressonância com estudos de Teoria Literária e Antropologia, para afirmar que leitura é atribuição de sentido.

A partir dessa concepção, buscamos investigar de que formas certas estratégias de produção textual suscitam, mais do que um tipo de leitura específico, um devir de produção de sentido. Se é através da leitura que atribuímos sentido – e criamos, assim, *um* mundo – outras possibilidades de leitura, suscitadas por outras possibilidades de textos e de suportes textuais, podem suscitar, outros mundo possíveis e passíveis de serem realizados: mundos por vir, como diriam os filósofo Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997).

O real como significação partilhada, a significação como leitura, a leitura como cultura, e o mundo, como representação. Esta é a associação da qual partimos para conceber um fenômeno sociocultural recente: os livros cartoneros, nascidos de uma tentativa de compartilha-

1. A respeito da concepção de cultura como leitura, como atribuição de sentido, ver a obra de GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

mento de uma determinada visão de mundo, de texto e de leitura, na América Latina dos anos 2000, mais especificamente, na Argentina no ano de 2003.

O que diferencia os livros cartoneros, nascidos na Argentina, de outros livros? O por que eles se tornam passíveis de um estudo sobre leituras, práticas culturais e mundos por vir? Porque ao propor um aspecto alternativo, sustentável e artesanal para a produção e publicação de livros, os editores cartoneros passaram a tornar possível (atualizaram) determinados tipos de textos que, num formato editorial tradicional, mercadológico, não teriam espaço.

Ao tornar esses textos possíveis, os livros cartoneros, com suas capas de papelão reaproveitado, seu encadernamento artesanal, sua circulação independente e seu conteúdo muitas vezes paralelo ao conceito convencional de literatura, evocam possibilidades de leituras, de significações e de mundos que viviam nas beiradas do universo cultural hegemônico. E ao evocar as margens, a partir daqueles que vivem à margem, dando-lhes voz, permitindo que sua significação de mundo seja dada a ler, seja compartilhada por mais pessoas, evocam também outras possibilidades de mundo.

À margem dos sistemas hegemônicos de significação

É sempre mais difícil ancorar um navio no espaço.

Ana Cristina César

Segundo o filósofo e teórico literário alemão Walter Benjamin (1984) há na linguagem uma função nomeadora/significadora do real, de modo que esse “real” só assim se manifesta como tal, para nós, a partir

dessa perspectiva adamítica da linguagem². Nomear é atribuir significado, e atribuir significado é tornar algo real. Algo só passa a existir como tal na medida em que o significamos através da linguagem, seja ela pictórica, fonética ou alfabética; falada ou escrita. E, como vimos, o compartilhamento social dessa significação faz dela algo hegemônico, constituindo-se aí as bases sociais da cultura.

As formas dessa linguagem se relacionar com a necessidade de os grupos humanos significarem a si mesmos e ao seu redor foram variando ao longo dos séculos: dos grunhidos à fala e aos desenhos nas cavernas, passando pela linguagem falada, figurada e escrita. Os suportes também foram variando: das cunhas gravadas em tábuas de argila na antiga Mesopotâmia, passando pelos rolos de papiro e de pergaminho da Antiguidade Egípcia e Hebraica, chegando aos códices medievais e aos livros impressos da Era Moderna, até os tablets e smartphones atuais.

Assim, diferentes dispositivos marcaram, em diferentes épocas, as formas de os grupos sociais lerem o mundo e de torná-lo visível, atribuindo-lhe significado, significado esse oriundo do seio de relações sociais nem sempre harmoniosas, mas quase sempre tensas, decorrentes de disputas de poder: o poder de dizer o que as coisas são. Afinal, segundo Foucault (2002), ainda e em que pese o fato de a linguagem não ser as coisas, algo só passa a ser visto socialmente na medida em que é nomeado. Então, linguagem é, também, poder.

Se no bojo de constituição das significações - fenômeno social - a linguagem se desenvolve não apenas como tentativa de nomear, mas também, e sobretudo, de controlar o real - e se essa é uma relação de tensão - pressupomos que isso se dá porque ao eleger uma signi-

2. Adão, no Paraíso, assim que se deparou com tudo que o cercava, passou a nomear.

ficação hegemônica, os grupos que detêm o controle sobre as coisas e sobre o que se deve dizer sobre elas, deixam à margem uma série de outras possibilidades de significação, nomeação. Deixam à margem outros reais possíveis.

A natureza dessa tristeza se tomará mais clara se nos perguntarmos com quem o investigador historicista estabelece uma relação de empatia. A resposta é inequívoca: com o vencedor. Ora, os que num momento dado dominam são os herdeiros de todos os que venceram antes. A empatia com o vencedor beneficia sempre, portanto, esses dominadores. Isso diz tudo para o materialista histórico. Todos os que até hoje venceram participam do cortejo triunfal, em que os dominadores de hoje espezinham os corpos dos que estão prostrados no chão. Os despojos são carregados no cortejo, como de praxe. Esses despojos são o que chamamos bens culturais. O materialista histórico os contempla com distanciamento. Pois todos os bens culturais que ele vê têm uma origem sobre a qual ele não pode refletir sem horror. Devem sua existência não somente ao esforço dos grandes gênios que os criaram, como à corvéia anônima dos seus contemporâneos. Nunca houve um monumento da cultura que não fosse também um monumento da barbárie. E, assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo (BENJAMIN, 1987, p. 222-232, T. 7).

E é desses grupos – e de suas significações à margem – que podem se desenvolver estratégias de resistência a uma cultura hegemônica.

As relações de contrariedade que se instalam entre esses grupos e o campo social em que figuram pode ser considerada a motivação que lhes permite ler de outra forma e dar outro sentido ao contexto à sua volta, e é a partir desse sentido *outro* que tais grupos reelaboram o

vivido, reconstruindo-o mediante representações que se traduzem em novas práticas culturais que são, também, sociais.

Por advir de uma relação de contrariedade, tais atribuições de sentido *marginais*, acabam por gerar *desvios culturais* frente às regularidades culturais nas quais esses mesmo grupos encontram-se confinados. Nestes *desvios* estariam as apropriações, as leituras diferenciadas produzidas pelos diferentes grupos a partir de relações entre si e com um substrato comum, ou de elementos culturais que compõem a base de cada campo social. Tais elementos, mais estáveis, constituir-se-iam como *regularidades* enquanto que os *desvios* podem ser interpretados, à luz de Chartier enquanto *singularidades, excepcionalidades culturais*.

No âmbito da linguagem literária, o texto literário por si só, é um espaço de subversão. Uma vez que representa só a si mesmo, sua realidade constituída de possibilidades, o texto literário evoca seu próprio *fora*, tornando possível, toda vez que é aberto e que sua leitura é iniciada, *um* mundo diferente a cada leitor.

Dessa forma, a literatura torna-se o espaço de subversão da língua, na medida em que subverte o seu sentido adamítico, seu sentido de significação e subordinação do real, criando sua própria realidade, feita da irrealidade da ficção, tal qual destaca Tatiana Levy ao comentar o conceito de *fora* da língua presente no pensamento do teórico literário Maurice Blanchot³:

... Em sua versão corriqueira, a linguagem não passa de um instrumento: ela se encontra subordinada a fins práticos da ação, da comunicação e da compreensão (...) subordinada ao mundo. (...) Na versão literária (...) a linguagem não parte de um mundo, mas

3. Nos referimos aqui à obra: BLANCHOT, Maurice. *O Espaço literário*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

constitui seu próprio universo, sua própria realidade (...) em seu uso literário (...) a linguagem revela sua essência, o poder de criar um mundo (...) as palavras passam a ter uma finalidade em si mesmas (...) a palavra literária apresenta o que Blanchot denomina ‘o outro de todos os mundos’ (...) a linguagem literária cria um mundo próprio de coisas concretas (LEVY, 2003, p. 19-20).

E em se tratando de uma literatura marginal, que perambula pelas beiradas da literatura tida como consagrada, a potência subversiva é ainda mais presente. No caso do fenômeno aqui por nós estudado, os livros cartoneros, os consideramos uma excepcionalidade cultural, uma singularidade, um desvio frente a uma apropriação hegemônica da linguagem e de uma concepção regular da cultura livresca. Representam ainda uma ruptura técnica em relação a um suporte específico: os livros impressos, desafiando o mercado e as possibilidades de a linguagem nomear e significar o real.

Trazendo das margens das apropriações culturais hegemônicas outras formas de percepção, significação e manifestação da linguagem e de suporte; e outros conteúdos, os livros cartoneros desafiam as relações de poder instituídas e evocam outros reais possíveis, atualizando esses “reais” a cada nova oficina, a cada novo mutirão.

Uma (breve) história dos livros cartoneros

Iniciativas criativas vindas das margens nascem não somente de grupos à margem, mas também como possíveis respostas desses grupos às diversidades e enfrentamentos oriundos de períodos de crise e momentos de ressignificação de paradigmas. Assim surgem os livros

cartoneros, uma cria latina, livre das amarras mercadológicas castratórias, em resposta ao mercado editorial comercial, seletivo e elitizado.

Pautados em princípios de sustentabilidade, economia colaborativa e preço justo, com suas capas muitas vezes sendo elaboradas em mutirões (ver Anexo 2) os livros cartoneros privilegiam questões sociais e culturais, valorizando as produções locais e marginalizadas, dando-lhes acesso e visibilidade.



Figura 1. Mutirão para confecção de capas do livro “Às Alturas”, do músico curitibano Plá.
Foto: Andréa Maria Carneiro Lobo/Voz Cartonera – Setembro de 2017.

Estando dentro do universo de publicações independentes – espaço fértil e aberto para transgressões e experimentações nos âmbitos estéticos, de uso de materiais e de linguagem – os livros cartoneros caracterizam-se como uma forte ferramenta de resistência e reação de cunho artístico-literário, em oposição ao modelo hegemônico de produção e distribuição editorial globalizado. Este, em sua perspectiva comercial lucrativa, tende a selecionar e decidir o que será publicado, bem como as estratégias de veiculação. Escolhas que geram exclusões, com preceitos e critérios nem sempre tão claros ou bem definidos. Mas que definem qual a forma de conceber, ler e interpretar o mundo, definindo, assim, também, o que é o mundo, deixando mundos possíveis em suspenso.

No início dos anos 2000, a Argentina vivia a maior crise política e econômica de sua história, após o término da ditadura civil-militar que governou o país entre 1976 e 1983. Com a economia destruída, o fechamento de diversas empresas e o crescente número de desempregados, a coleta de materiais recicláveis tornou-se para a população um dos meios imediatos de se obter algum tipo de renda. Dentre esses materiais coletados nas ruas para reciclagem está o *cartón* (papelão).

No bairro de la Boca, em Buenos Aires, no ano de 2003, Washington Cucurto e Javier Barilaro, em resposta ao restrito e seletivo acesso a publicação editorial (ênfático sobremaneira decorrente do colapso econômico em que vivia a Argentina), desenvolveram um novo modo de produção de livros independentes. Uma alternativa editorial que une o papelão coletado pelos cartoneros – pessoas que têm como atividade financeira a coleta de *cartón* – com o propósito de tornar acessíveis, obras literárias de autores latino-americanos e a divulgação de sua cultura. Assim, nascia o primeiro selo cartonero, a editora Eloí-

sa Cartonera, com o slogan “mucho más que libros”, tal qual destaca “Gaudêncio Gaudério” (Fernando Villarraga-Eslava) da editora Vento Norte Cartonero:

Naquele momento se queria produzir livros sob outra lógica para potenciais leitores com poucos recursos econômicos, para fazer chegar a outros públicos obras literárias de autores consagrados e de escritores inéditos. Assim, de lá pra cá a proposta foi se alastrando por toda América Latina até chegar a certos pontos da Europa. Hoje se calcula que devem existir umas 300 editoras cartoneras, quase todas tendo alguns princípios comuns de gestão, pois trabalham na base da autogestão, da autonomia e da autossustentabilidade, e respondendo às expectativas dos pequenos grupos ou individualidades que as coordenam e às demandas específicas de cada contexto social e cultural (GAUDÉRIO, 2017, p. 29).

Da Argentina esse tipo de produção atingiu outros países da América Latina, tais como o Chile, a Bolívia, o México e o Brasil, onde, desde 2007, se manifesta com diferentes matizes em editoras cartoneras espalhadas por diversas cidades e regiões. Após expandir-se pela América Latina, a proposta dos livros cartoneros ultrapassou os mares, chegando a outros continentes: hoje existem editoras cartoneras em Portugal e Itália, por exemplo.

Desta forma surge o então chamado “Movimento Cartonero”. Cada editora ou selo cartonero assim nomeados possuem características específicas e particulares ao meio social, cultural e econômico em que estão inseridos (a respeito das especificidades das editoras cartoneras, ver livros cartoneros de três editoras diferentes na figura 2). Essa especificidade se manifesta também nas produções dessas editoras, tal qual se destaca a seguir:

Daí então a variedade de histórias e experiências que se registram no universo cartonero, seja em virtude das maneiras de aliar a tecnologia e o artesanal para a elaboração do livro, seja no que diz respeito às formas como o livro se promove e coloca em circulação. Sem olvidar que para arripio de espíritos elevados o fazer cartonero implica também desmistificar o livro como objeto distante para quem escreve e busca publicar, pois as regras do jogo que estabelece são muito diferentes das que regem o mercado editorial, como que se abre espaço para a projeção das mais diversificadas vozes e linguagens (GAUDÉRIO, 2017, p. 29-30).



Figura 2. Livros cartoneros das editoras Candeeiro Cartonera, Vento Norte Cartonero e Voz Cartonera. Foto: Marcelo Henrique Barbosa de Almeida/Candeeiro Cartonera – Outubro de 2017.

Apesar de suas especificidades, todas as editoras cartoneras, no Brasil, América Latina e Europa, têm algo em comum: o emprego do papelão reutilizado usado na confecção das capas dos livros. Esse é o elo principal que as liga a um movimento artístico-literário, social e político.

Conclusão

Gostaríamos de chamar atenção para o que Marc Bloch aponta, quando nos diz em “Apologia da História” que: “Somos os vencidos provisórios de um injusto destino” (BLOCH, 2002, p. 39). Quando calamus grupos ou pessoas, colocando à margem seus autores e atores, não estamos excluindo apenas seus textos e feitos, estamos excluindo todo um contexto, vivências, memórias e sua cultura. Estamos inviabilizando outros mundos possíveis. Mas quando resgatamos das margens mundo possíveis, significações outras advindas de outras formas de se relacionar com o real, por meio de uma literatura que vive nas bordas do real oficial, tornamos essa exclusão – essa derrota – provisória. Viabilizamos que os vencidos, provisórios, sejam vencedores.

Em seu texto “Teses sobre a História” Walter Benjamin (1940) nos diz que é tarefa do historiador ouvir as vozes que foram silenciadas, para que os oprimidos no passado não continuem a serem vencidos no presente.

Acreditamos que a prática cartonera evoca as minorias, desde a coleta do papelão, passando pelo processo de criação/produção dos livros, seu conteúdo e sua forma de circulação. O papelão utilizado na confecção das capas dos livros cartoneros foi coletado/resgatado nas ruas pelos catadores antes de virar lixo e entulho, e cumpriu com sua função coadjuvante de conter, proteger e transportar produtos, na cadeia industrial que alimenta a poderosa máquina do capitalismo.

Metaforicamente, esse papelão – muitas vezes descartado – evoca as minorias marginalizadas, caladas e invisibilizadas que historicamente são exploradas e desprezadas. Este mesmo papelão, agora resignificado pela prática cartonera, é transformado em livro, e se acomodará lado a lado com outros livros (publicados por editoras comerciais) e seu conteúdo, ficará lado a lado com textos de outros autores numa mesma estante, levando consigo a voz das minorias. O que nos faz lembrar de que a escrita eterniza, e que os livros cartoneros guardam pessoas e histórias de resistência entre suas capas de papelão. Ao serem abertos, não só contam histórias, evocam e atualizam, tornam reais, mundos até então invisíveis.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Teses sobre a História*. In: _____. *Obras escolhidas. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 222-232. Vol 1. Tese número 7.

BENJAMIN, Walter. *A origem do drama barroco alemão*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Companhia das Letras, 1984.

BLOCH, Marc. *Apologia da História ou o ofício do historiador*. Tradução: André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Trad. Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1987.

DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. *O que é filosofia?* Trad. Bento Prado Jr e Alberto Alonso Muñoz. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

FOUCAULT, M. *As Palavras e as coisas*. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GAUDÉRIO, Gaudêncio. *(Fernando Villarraga-Eslava) Nova “voz” cartonera no pedaço*. In: PLÁ. *Às alturas*. São José dos Pinhais: Voz Cartonera, 2017.

GEERTZ, Cliford. *A Interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

LEVY, Tatiana Salem. *A Experiência do fora: Blanchot, Foucault e Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

WOOLF, Virgínia. *As Ondas*. Tradução de Lucília Rodrigues. Mem Martins: Europa América, [ca.1980].

Shibari: a arte japonesa das cordas nos quadrinhos de Cláudio Seto

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Resumo: Cláudio Seto foi o introdutor da linguagem dos mangás nos quadrinhos nacionais. Além da linguagem dos quadrinhos japoneses ele trouxe diversos elementos da cultura nipônica para suas histórias, entre eles o shibari, a arte da amarração erótica. O objetivo deste artigo é analisar como Seto usou o shibari em suas HQs e como, ao situá-las no Brasil, realizou uma mistura entre duas culturas que caracterizaria toda a sua obra.

Palavras-chave: Cláudio Seto, mangá, shibari.

Shibari: the Japanese art of the strings in the comics of Claudio Seto

Abstract: Claudio Seto was the introducer of the language of the manga in the national comics in addition to the language of Japanese comics, he brought various elements of Japanese culture to his stories among them the shibari, the art of erotic mooring. The objective of this article is to analyze how Seto used the shibari in his comic books and how when situating them in Brazil he realized a mixture between two cultures that would characterize all his work.

Keywords: Cláudio Seto, manga, shibari.

1. Introdução

Cláudio Seto foi um dos mais importantes nomes dos quadrinhos brasileiros. Além da sua vasta produção, soma-se seu trabalho de coordenador do núcleo de quadrinhos da editora Grafipar, no final

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é Professor Doutor da Universidade Federal do Amapá.

dos anos 1970 e início dos anos 1980, período em que a publicação de material nacional se tornou tão grande que muitos quadrinistas se mudaram para a capital paranaense, sede da editora, formando a vila de quadrinistas.

Além de todos esses méritos, Seto é também o pioneiro, junto com Minami Keisi, da linguagem dos mangás no Brasil. Foi na revista *Samurai*, publicada no início da década de 1970, assinada por Seto que se viu, pela primeira vez, um mangá nas bancas brasileiras.

O trabalho de Seto sempre se caracterizou por misturar elementos diversos, criando algo novo a partir dessa mixagem. Na *Grafipar*, uniu vários gêneros, como terror e ficção científica, com erotismo, criando o tipo de quadrinho que caracterizou a editora.

Na sua produção pessoal, ele uniu as influências nipônicas com a experiência nos quadrinhos nacionais, fazendo não uma simples cópia dos mangás, mas algo original. Além da linguagem dos quadrinhos japoneses, ele trouxe também elementos da cultura oriental. O mais óbvio deles foram os samurais, títulos de sua primeira revista, ainda na época da editora *Edrel*.

Quando começou a fazer quadrinhos eróticos para a editora *Grafipar*, ele trouxe mais um elemento nipônico: o *shibari*, a arte japonesa da amarração erótica. O objetivo deste artigo é mostrar como essa arte das cordas permeia sua obra, revelando a forma como o desenhista mixava influências orientais com temas nacionais.

2. Cláudio Seto

Cláudio Seto começou sua carreira de quadrinistas no final da década de 1960, na editora Edrel. A Edrel tinha como principais artistas descendentes de japoneses, e foi nela que muitos deles introduziram a linguagem de mangá na HQB. Além dos dois irmãos Seto, havia Paulo Fukue, Fernando Ikoma e Wilson Hisamoto. Seto era responsável por duas revistas decadentes: *Ídolo juvenil* e *Humor Negro*. Quando o desenhista reclamou que com Minami Keizi (sócio da editora) estavam tão decadentes que não havia santo que conseguisse ressuscitá-las, Minami sugeriu que lhe fossem apresentadas propostas de novos títulos.

O desenhista lembrou-se dos mangás que lia e propôs uma revista de Ninja e outra de Samurai. O dono da editora gostou e marcou o lançamento para dali a 30 dias. (...)

Minami gostou do Ninja assim que pôs os olhos no trabalho. Era o tipo de HQ infantil que ele queria. O mesmo não pode ser dito de O Samurai, cujos desenhos não eram tão bons e tinha como tema o incesto, um tema indigesto para uma época de censura e ditadura militar. “Creio que só saiu porque a editora precisava de um xis número de revistas para o capital de giro da empresa”, arrisca Seto (DANTON, 2012, p. 20).

Eram legítimos mangás brasileiros, lançados três décadas antes dos mangás se tornarem febre entre os jovens ocidentais.

Para surpresa do dono da editora, a revista que acabou agradando foi justamente *Samurai*, destinada ao público adulto. *Ninja* durou apenas quatro números e foi cancelada por baixas vendas.

Com o tempo, Seto transformou-se em um faz tudo da editora. Desenhava e escrevia histórias em quadrinhos, selecionava elenco e diri-

gia a produção de fotonovelas eróticas da cidade Guaiçara, no interior paulista, onde morava. A produção de seu estúdio chegava a 150 páginas por mês.

Foi para a Edrel que criou Maria Erótica. A personagem surgiu como coadjuvante da série Zero-Zero Pinga, uma sátira de James Bond. Era uma repórter do jornal Time is Money, de uma Guaiçara megalópole. Fazia parceria com Beto Sonhador, um detetive particular atrapalhado e mulhereço. Por ironia, Maria Erótica era virgem:

Paulo Fukue, editor da personagem, analisa que “Maria Erótica é uma garota cercada pela extrema moral beata. Por outro lado, pelos instintos naturais de seus hormônios. Nessa luta entre a castidade e o prazer, ora dando vazão traumática aos seus recalques, ora atuando em sua moral conservadora, faz nascer as mais mirabolantes situações. Maria Erótica é pura, ingênua e fria e, ao mesmo tempo, sexy, maliciosa e quente” (apud Danton, 2012, p. 21).

Vários fatores, como a briga entre os sócios da editora e a censura da ditadura militar fizeram com a que a editora fechasse. Cláudio Seto acabou indo para Curitiba.

Mais ou menos à época em que Seto chegava em Curitiba, um editor local, Faruk El Khatib, fundava a editora Grafipar para aproveitar o sucesso das revistas eróticas, no rastro do lançamento da *Playboy*. A revista *Peteca*, em formatinho e preço bem inferior ao das concorrentes mais caras, como *Playboy* e *Ele & Ela*, fez muito sucesso, levando o jornal *O Pasquim* a chamar Faruk de o “Hug Helfner dos pobres”.

Em 1978 começaram a ser feitas as primeiras experiências com quadrinhos, dentro da revista humorística *Personal*, da mesma editora. O sucesso foi tão grande que surgiu a proposta de criar um núcleo edi-

torial apenas para a produção de gibis. A ideia se consolidou quando descobriram que Seto estava morando em Curitiba.

O primeiro gibi da Grafipar chamava-se *Eros*, mas teve que mudar de nome porque uma editora de São Paulo já havia registrado a marca. Com o título mais explícito de *Quadrinhos Eróticos* as vendas estouraram, chegando a 30 mil exemplares quinzenais em 1979.

No rastro desse sucesso surgiu uma enorme variedade de gibis, alguns com poucas edições, outros longevos, nos mais variados gêneros: terror, fantasia, ficção científica, faroeste, super-heróis... sempre com toques de erotismo.

A Grafipar iria durar até 1983, quando a crise econômica e fatores políticos levaram ao seu fechamento. Durante esse período, Seto foi o grande mentor dos quadrinistas brasileiros que colaboravam com a Grafipar, muitos dos quais se mudaram para a capital paranaense, formando o que ficaria conhecido como a vila dos quadrinistas.

Mesmo depois do fim da editora, Seto continuaria sendo uma grande referência dos quadrinhos paranaenses, seja ministrando cursos na Gibiteca de Curitiba, seja recebendo em sua casa novos talentos, que sempre saíam com alguns gibis da Grafipar que lotavam um quarto de sua casa.

Seto morreu no dia 15 de novembro de 2008. Além de diversas homenagens na área de quadrinhos, foi tema de dois eventos da comunidade japonesa de Curitiba. Ele seria sempre lembrado como um agitador cultural e o homem que introduziu a linguagem dos mangás nos quadrinhos brasileiros.

3. Shibari ou Kinbaku

Segundo Rigger_MorTis (2017), originalmente o kinbaku/shibari surgiu como forma de aprisionamento no Japão do período Edo, entre 1400 e 1700.

A técnica, chamada Hojojutsu, surgiu em decorrência de uma limitação local: havia escassez de mineral e o pouco que havia era usado principalmente na produção de espadas. “Assim, para prender prisioneiros, era necessário usar cordas. Essas amarrações foram se aperfeiçoando a ponto de se tornarem inclusive um tipo de tortura, já que descobriu-se que apertar determinados pontos poderia provocar dor” (SHIBARI..., 2017).

Franco de Rosa et al. (2015) detalha o processo de tortura com cordas. Com os braços presos às costas, o prisioneiro era obrigado a se ajoelhar, apoiando o quadril nas coxas, sobre uma superfície de tábuas sinuosas, que machucavam as canelas. Eram então açoitados com bambus. Se não confessassem, iniciava-se o ishi dashi: sobre as coxas iam colocando placas de pedra pesando 49 quilos com 90 centímetros de espessura. A dor era tamanha que muitos presos desmaiavam.

As mulheres também eram torturadas até que fosse baixada sua proibição. Torturas de mulheres embaraçavam as autoridades. Elas não resistiam por muito tempo e desmaiavam, expondo as pernas. “Não era muito elegante uma mulher mostrar as pernas a um homem que não fosse seu marido. Para evitar que isso acontecesse, elas tinham as pernas amarradas. Todavia, as pinturas e desenhos de mulheres torturadas eram objeto de desejo dos homens, e consumidas avidamente” (FRANCO et al., 2005, p. 8).

Importante destacar que já havia uma ênfase artística nessa fase: muitos samurais, ao entregarem prisioneiros a outros samurais, os desamarravam, para que o outro não aprendesse o segredo de sua amarração.

Aos poucos, o Hojojutsu foi se aproximando do erotismo, em especial quando se percebeu que as cordas poderiam provocar prazer na pessoa que era amarrada.

Uma figura fundamental nessa virada foi o pintor, gravurista e fotógrafo Ito Seiyu, nascido em 1882. Ito era um mestre na xilogravura (gravura sobre madeira), uma arte que já tinha uma longa tradição erótica.

Alguns gravadores já haviam se aventurado no uso da corda como elemento estético, em especial Tsukioka Yoshitoshi. Sua gravura “A casa solitária do pântano de Adachi” não era explicitamente erótica, mas mostrava uma mulher grávida suspensa por cordas e um velho afiando uma faca. Embora o clima fosse de ameaça, havia ali elementos que seriam usados por outros artistas, em especial Seiyu.

Também era famoso na época o teatro kabuki. Nesses, as princesas não eram aprisionadas em castelos, como nas histórias ocidentais, mas amarradas.



Figura 1. “A casa solitária do pântano de Adachi”, de Sukioka Yoshitoshi influenciou Ito Seiyu. Fonte: SHIBARI..., 2017.

A cena de uma princesa atada em meio a uma tormenta de neve impressionou Ito para o resto da vida, influenciando-o na elaboração do Kinbaku.

Ito combinou essas referências para seus próprios objetivos, mudando o foco da tortura e do aprisionamento para o erotismo, a dominação e a submissão. A segunda esposa de Ito, chamada Kiseko, era masoquista e sentia enorme prazer em ser amarrada e retratada pelo marido. Para satisfazê-la, Ito adaptou gradualmente as técnicas de amarração buscando substituir a brutalidade e dor pelo prazer. Dessa forma, as cordas que antes pressionavam nervos, provocando grande dor, passaram a buscar zonas erógenas e seguras (SHIBARI..., 2017).

Outra novidade trazida por Ito foi a consensualidade: suas imagens não eram mais de mulheres prisioneiras, amarradas contra sua própria vontade: sua esposa participava das sessões por escolha própria e obtinha prazer com elas.

Ito seguia três princípios: segurança, prazer e beleza. Em outras palavras, suas amarrações deveriam ser seguras, não provocar danos à dorei¹. Deveriam, ao contrário, gerar prazer na mesma. E eram tão belas que Ito começou a produzir fotografias, desenhos e gravuras com elas. Inicialmente essas imagens eram produzidas de forma clandestina, mas a partir do final da II Guerra Mundial, a técnica da amarração se tornou popular a ponto de começarem a surgir apresentações de espetáculos de shibari (ou kinbaku). Surgiram mestres e discípulos.

1. Dorei significa escrava ou serviçal. No shibari designa a pessoa que está sendo amarrada.



Figura 2. Esboço de Ito Seiyu.
Fonte: ARTE SHIBARI BRASIL,
2017.

Com a popularização dos mangás e de seu equivalente erótico, os hentais, a técnica de amarração ganhou ainda mais amplitude. Segundo Franco de Rosa:

O “shibari”, técnica de amarração tradicional conhecida no Ocidente como bondage, e que segue um esquema metódico, é usado para amarrar a mulher firmemente em posturas que servem para humilhá-la e mostrar sua real condição em frente ao macho. Essa atração da ausência de movimentos, enquanto se abusa da pessoa amarrada, que vem da época da infância e rigidez das escolas, que impõe uma série de restrições (não-físicas), é figurinha fácil nos hentai mangá onde é praticada contra professoras e professores” (FRANCO et al., 2005, p. 102).

Possivelmente a explicação do autor é simplista, já que nem sempre a pessoa amarrada é um professor ou diretor de escola e nem sempre é forçada a isso. Entretanto, o próprio livro organizado por Franco de Rosa é um exemplo da popularidade do shibari/kinbaku nos hentais. Grande parte das imagens presentes no livro são de mulheres aprisionadas.

A questão da nomenclatura merece esclarecimento. Numa tradução literal, shibari é um verbo que designa o ato de atar alguém.

Segundo Hedwig (2017), não existe um acordo a respeito da definição do que seria o shibari. Osada Steve (um mestre shibarista profissional e artista) define simplesmente como um estilo japonês de bondage. Kinoko Hajime (artista shibarista profissional e promotor de eventos) define shibari como a prática de amarrar outra pessoa. Kinbaku, por outro lado, seria não só sobre amarrar, mas sobre as pessoas engajadas na amarração (ou seja, a ligação que se estabelece entre elas). (...) Kinbaku é a experiência relacional, como um diálogo (muitas vezes sem palavras) entre aqueles que amarraram e aqueles que estão atados. Dessa forma, o Shibari poderia ser comparado à técnica e domínio estético da dança, como o Tango.

Como demonstrado pelas citações acima, o kinbaku não é apenas o ato de amarrar, mas a amarração que surge a partir de uma interação, a relação entre duas pessoas com objetivos estéticos, como em uma dança. Não por acaso, as apresentações de kinbaku, que podem ser vistas em vídeos no Youtube, aproximam-se de espetáculos de dança, com música ao fundo e uma coreografia entre o mestre e sua dorei. A beleza se revela não apenas na amarração, também no processo em si.

Osada Steve, em 2012, o único ocidental reconhecido como Sensei pelos próprios japoneses, assim expressou as diferenças entre Shibari e Kinbaku:

Em minha linha de trabalho procuro realizar uma clara distinção entre Shibari e Kinbaku. Posso dizer que levei muitos anos para poder ter um entendimento sobre Shibari, e vou ao meu terceiro ano para tentar decifrar os mistérios do Kinbaku. Shibari para mim é simplesmente amarrar em um estilo japonês e com uma estética japonesa, envolvendo aí todas as atividades como os shows ao vivo e quase todo o trabalho com vídeos. Para que uma sessão de cordas possa qualificar-se como Kinbaku, é necessária uma simbiose com a mulher, desenvolvendo uma conexão a fim de conseguir uma troca emocional que transcenda os meros aspectos técnicos das amarrações; é necessário tocar sua alma (ARTE SHIBARI BRASIL, 2017).

Por outro lado, Akeshi Denki, responsável por difundir a arte japonesa de amarração na Europa define kinbaku como “a comunicação entre duas pessoas utilizando as cordas como um meio. É uma conexão estabelecida com uma corda entre os corações de duas pessoas. A corda deve abraçar com amor, como os braços de uma mãe abraçando seu filho” (ARTE SHIBARI BRASIL, 2017).

No ocidente, entretanto, a palavra kinbaku não se popularizou, de forma que qualquer tipo de amarração no estilo japonês passou a ser denominado shibari (razão pela qual usaremos neste trabalho a expressão shibari, abrangendo tanto o shibari em si quanto o kinbaku).

Hedwig (2017) destaca a diferença entre a técnica de amarração ocidental (denominada simplesmente bondage) e o shibari. Assim, o bondage ocidental seria mais utilitarista, pragmático. O objetivo é imobilizar a outra pessoa para, a partir dessa imobilização, realizar

outra ação. A intenção é apenas de contenção, deixar a outra pessoa indefesa, imóvel. No shibari, o foco é o próprio processo de amarração, um processo que coloca foco contínuo no tátil, na experiência física e emocional e na interação entre as partes. Dois aspectos servem para demonstrar essa diferença: no shibari nem sempre a amarração leva à restrição física (há amarrações que têm como único objetivo o estímulo erótico de partes sensíveis da pessoa atada) e no shibari a amarração sempre alcançará um resultado estético, algo que não ocorre com o bondage ocidental.

Algo a se destacar é que no shibari, seguindo a tradição iniciada por Ito Seiyu, há uma relação consensual, negociada.

Segundo Lee Harrington (2014), algumas pessoas buscam serem atadas pelas intensas sensações provocadas e pela dor. Outras estão interessadas na beleza e na sensualidade. Ambas precisam encontrar pessoas que correspondam a essas expectativas e precisam negociar seus interesses. Para o autor, a negociação é essencial.

Segundo alguns, o shibari é um tipo de arte contemporânea:

O Shibari cria padrões geométricos e formas com corda que contrastam lindamente com curvas naturais do corpo humano. As cordas e sua textura proporcionam contraste para suavizar a pele e curvas. Em Shibari, o modelo é a tela, a corda é a pintura e o pincel, e o shibarista é o artista da corda. O arranjo estético de cordas e nós sobre o corpo do modelo em Shibari enfatiza características como sensualidade, vulnerabilidade, e também força. O posicionamento dos nós em locais apropriados estimula pontos de pressão sobre o corpo, de

forma muito semelhante às técnicas de acupuntura e Shiatsu, uma forma de massagem japonesa² (WHAT IS SHIBARI?, 2017).

Existem vários tipos de amarrações dentro do shibari. Conhecê-las será importante para analisar como essas técnicas aparecem no trabalho de Cláudio Seto.

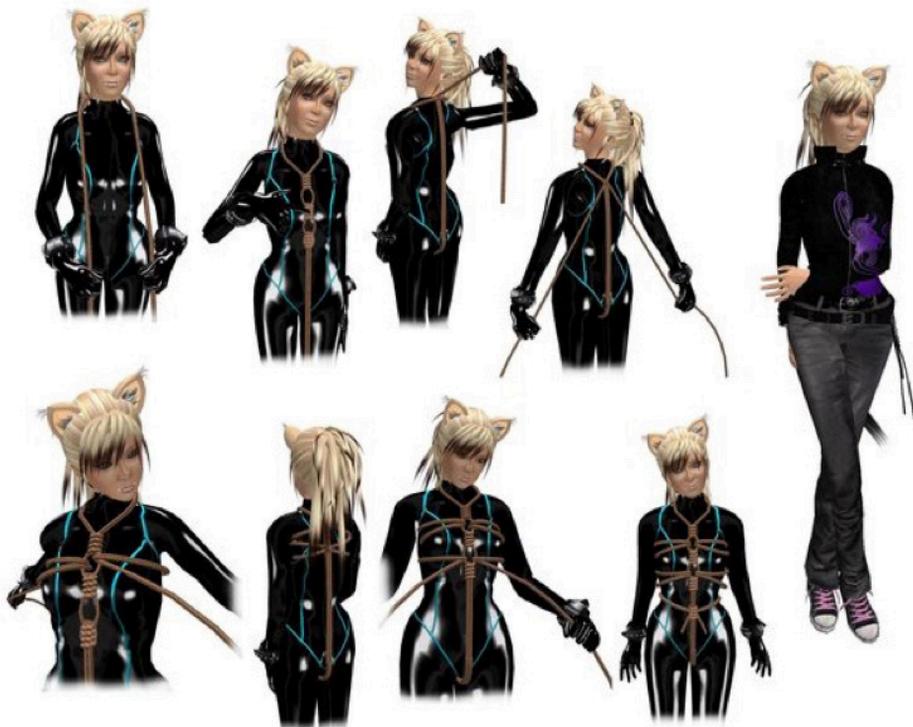


Figura 3. Amarração karada. Fonte: Shibari Wiki, 2017.

2. Shibari style rigging creates geometric patterns and shapes with rope that contrast beautifully with the human body's natural curves. The ropes and their texture provide contrast to smooth skin and curves. In Shibari, the model is the canvas, the rope is the paint and brush, and the rigger is the rope artist.

The aesthetic arrangement of ropes and knots on the model's body in Shibari rigging emphasizes characteristics like sensuality, vulnerability, and also strength. The positioning of knots in appropriate places stimulates pressure points on the body, very similarly to acupuncture techniques and Shiatsu, a form of Japanese massage.

A primeira delas é a karada, corpo, em japonês. É uma amarração que envolve todo o tronco, podendo abarcar ou não imobilização (quando não há imobilização, essa amarração pode ser escondida sob a roupa de forma que a dorei pode passear amarrada – nesse caso, o objetivo principal é o estímulo erótico).

Shinju (pérolas, em japonês) é uma amarração que envolve a região dos seios. Na sua versão mais tradicional, inclui a imobilização dos braços atrás das costas, mas também pode ser feita exclusivamente nos seios, como forma de estímulo erótico, sem restrição.

Futomomo (coxas, em japonês) é uma amarração que imobiliza as pernas, normalmente unindo as duas coxas.

Sakuranbo (cereja, em japonês) é uma amarração que envolve a região genital. O nome deve-se, provavelmente, em decorrência das cordas estimularem o clitóris.

Merece destaque a nomenclatura usada. Enquanto, por exemplo, no ocidente, as amarrações e posições geralmente remetem à caça (hogtied, por exemplo, significa cervo amarrado), no Japão, os nomes revelam o aspecto poético do shibari, com cerejas e pérolas sendo usadas como metáforas sexuais.



Figura 4. Amarrações shinju (seio) e futomomo (coxa). Fonte: SHIBARI HENTAI, 2017.

4. Shibari nos quadrinhos de Cláudio Seto

O próprio Cláudio Seto admitiu que foi, provavelmente, o pioneiro na representação do shibari nos quadrinhos brasileiros. Em entrevista ao blog *Baú da Grafipar*, ele afirmou que:

(...)quando houve aniversário da Gibiteca de Curitiba e deram uma sala especial para Maria Erótica, adoradores da arte japonesa do shibari, me descobriram como morador em Curitiba e fizeram uma festa em minha homenagem. Qual não foi minha surpresa chegando naquele porão e descobrir que além de correntes e engenhoca de tortura, existiam pelas paredes várias ampliações de meus desenhos, muitos da Maira Erótica amarrada, e com datas de quando foram publicadas e com denominação dos estilos das amarras. Dizem que antes de mim ninguém no Brasil desenhou o shibari nas histórias em quadrinhos. Recebi um diploma de “Mestre e Pioneiro do Shibari no Brasil” (SETO, 2017).

Não foi possível encontrar nenhuma referência a respeito dessa exposição, de modo que é impossível afirmar se ela existiu ou não. Entretanto, a fala revela que Seto tinha consciência de que seu trabalho reproduzia amarrações shibari.

Perguntado se era de fato um shibarista, ele respondeu:

Atualmente as únicas coisas que amarro agora são galhos de bonsai para entortar. Antes eu amarrava mulheres, mas só nas histórias em quadrinhos. Na verdade tenho conhecimento da arte do shibari porque eu tinha um livro antigo, que mostrava todos os tipos de nós e amarras, que os samurais aplicavam para imobilizar os prisioneiros de guerra. Então eu aplicava essas técnicas nos quadrinhos eróticos (SETO, 2017).

Ao visualizar o trabalho de Seto para a Grafipar, seja em imagens soltas, capas ou até mesmo quadrinhos, percebe-se que ele colocava sutilmente elementos de shibari. Ao contrário de outros desenhistas, em que as amarrações eram puramente pragmáticas (tendo como objetivo apenas a imobilização do personagem), Seto demonstrava uma preocupação estética e erótica, típica da arte da amarração japonesa. Analisaremos a seguir alguns desses exemplos.



Figura 5. Nas histórias de outros desenhistas da Grafipar, as amarrações tinham como único objetivo a restrição de movimentos dos personagens. Fonte: *Volúpia* 7 e 10.

O primeiro deles é a capa da revista *Neuros* 4, de 1979. A história a que a capa se refere mostra uma jornalista visitando um hospício e descobrindo que seu diretor é um maníaco. A HQ, repleta de reviravoltas, lembra o enredo do filme expressionista *Caligari*, em que o diretor do hospício se revela, também ele, desequilibrado.

Embora não haja nenhuma situação de amarração na história, Seto aproveitou o enredo para incluir uma cena de shibari na capa. Nela, a jornalista está em primeiro plano, amarrada, em desespero, enquanto

um homem estende ameaçadoramente a mão em sua direção. Seus braços estão atados às costas, enquanto cordas passam por cima e por baixo dos seios, pressionando-os e destacando-os na imagem. Completa o figurino uma coleira, símbolo de submissão.

A amarração é, nitidamente, *shinju*, a amarração de seios do shibari. Seria possível fazer a mesma imagem sem que os seios estivessem amarrados. No entanto, as cordas são aqui um elemento estético e erótico: elas pressionam os seios, destacando-os e enrijecendo-os. Seto sabia que efeito ampliaria o erotismo da imagem.

Outro exemplo é a história “Como esmagar morangos”, com Verônica Toledo e desenhos de Cláudio Seto sob pseudônimo de Selene Tobias.

A história se passa durante a ditadura militar e tem como foco uma greve de gráficos e professores. Talvez por conta da censura, há uma mistura entre sonho e realidade a ponto do leitor não identificar exatamente quando começa um e termina outro (o início e o final parecem ser o sonho ou imaginação dos personagens, fuga dos mesmos da realidade).



Figura 6. Seto utiliza a amarração para ampliar o erotismo da cena.

Em determinado ponto, o casal de protagonistas é preso pelos agentes da repressão. Ambos são amarrados, o que parece incongruente, já que os presos políticos brasileiros eram normalmente algemados (nesse sentido, Seto, embora situe sua história no Brasil, parece referir-se ao contexto japonês, já que as cordas eram a forma de aprisionar no Japão medieval). O moço tem apenas as mãos atadas às costas, mas a moça, além disso, tem seus seios e braços amarrados, num estilo que lembra muito o *shinju*.

Aliás, essa é a amarração que mais aparece nos desenhos de Cláudio Seto, talvez por permitir, ao mesmo tempo, restrição de movimentos e erotismo. Outro aspecto a destacar é que, nas histórias analisadas, as amarrações no estilo shibari são usadas apenas em mulheres. Quando



Figura 7. Na história “Como esmagar morangos” a amarração destaca os seios da personagem.

homens aparecem atados, são amarrações simples, sem nenhum apelo erótico ou estético (provavelmente porque o público-alvo das revistas da Grafipar eram homens).

A amarração será o tema principal da história do personagem Zeux, o sádico, publicada na revista *Herói Erótico 2*. Nela o shibari já aparece como elemento de estímulo erótico não só para quem amarra, mas também para a mulher que é amarrada.

A história é assinada por Cabral e Seto, o que significa, provavelmente, que vários outros artistas contribuíram com a HQ, já que não há registro de um quadrinista da Grafipar denominado Cabral³. Isso explica, inclusive, a mudança de traço em alguns momentos da história.

Na HQ denominada “O sonho da casa própria”, uma esposa espera ansiosa e excitada pelo marido. Quando este chega descobre que o jantar é composto apenas de arroz, feijão e banana frita: o casal não tem dinheiro porque o marido gasta 70% do que ganha em prestações da casa do BNH⁴.

Os planos sexuais da mulher, entretanto, são frustrados: o marido está tão cansado depois da hora-extra que acaba dormindo. É quando a casa é invadida por Zeus e seu capanga, Canga, em busca de dinheiro e diversão.

O marido é amarrado com as mãos no teto e chicoteado, mas para a esposa a dupla reserva uma amarração muito mais elaborada. De novo temos um shinju, mas agora Seto detalha a amarração, mostrando-a de diversos planos, destacando a beleza dos nós.

3. O procedimento de inventar um pseudônimo para trabalhos coletivos é comum nos quadri-nhos. Antonio Eder, por exemplo, assina Biribinha quando suas HQs têm a contribuição de vários outros artistas.

4. Banco Nacional de Habitação, órgão do regime militar responsável pelo financiamento de empreendimentos imobiliários.

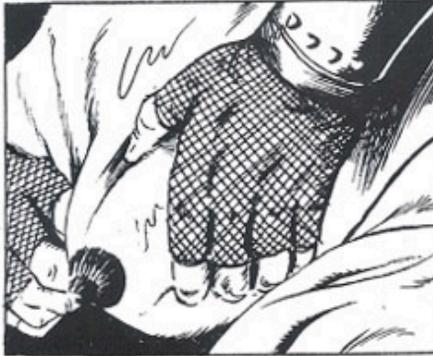


Figura 8. Ao contrário do marido, a mulher é atada de forma erótica.

Em certo ponto, Canga pede para transar com o marido, porém o chefe resolve que o marido deve escolher quem será poupado. O marido prefere sacrificar a esposa.

Inicialmente a mulher resiste às investidas, mas logo acaba gostando e chegando ao orgasmo. Os quadros que mostram a relação sexual destacam a amarração, em especial seu efeito sobre os seios.

Ao final, após a experiência, o casal se separa. A página final é irônica, repetindo diálogos anteriores, agora na forma de texto, em que o marido diz que os colegas de trabalho irão babar de inveja com a casa e a esposa reclama que ele não lhe dá atenção e seu corpo está pegando fogo. O quadro final mostra uma casa com placa de vende-se e a legenda: “Oh!... minha casa própria!”.

A função erótica das cordas fica ainda mais evidente em outra história, intitulada “Sadomasoquismo” e publicada na revista *Eros – sexo em quadrinhos* 2. Nela o Espreitador, personagem antigo de Seto, encontra-se em São Paulo com um conhecido, o professor Alfonso, da cidade de Guaiçara. Alfonso informa que largou o ensino e agora faz apresentações em uma casa noturna e convida que o outro o acompanhe.

O professor é mostrado apresentando e explicando o que é o sadomasoquismo enquanto uma garota domina outra para deleite da plateia.

O Espreitador descobre que além do show público, o professor faz uma apresentação privada, em sua casa, reservada apenas a algumas pessoas escolhidas.

O show particular mostra uma mulher acordando, ainda de camisola e sendo chicoteada. Em seguida ela é amarrada e torturada com uma pena, que lhe provoca cócegas.

A narrativa de Seto é inovadora. A imagem do relógio, que acompanha toda a sequência, se distorce no ápice da apresentação, representando tanto o tempo que se estende quanto a excitação dos personagens.

Ao final do espetáculo, os outros expectadores saem e o professor conta ao espreitador sua história. Ele sofria de impotência, problema que foi resolvido quando uma aluna o procurou em sua casa pedindo

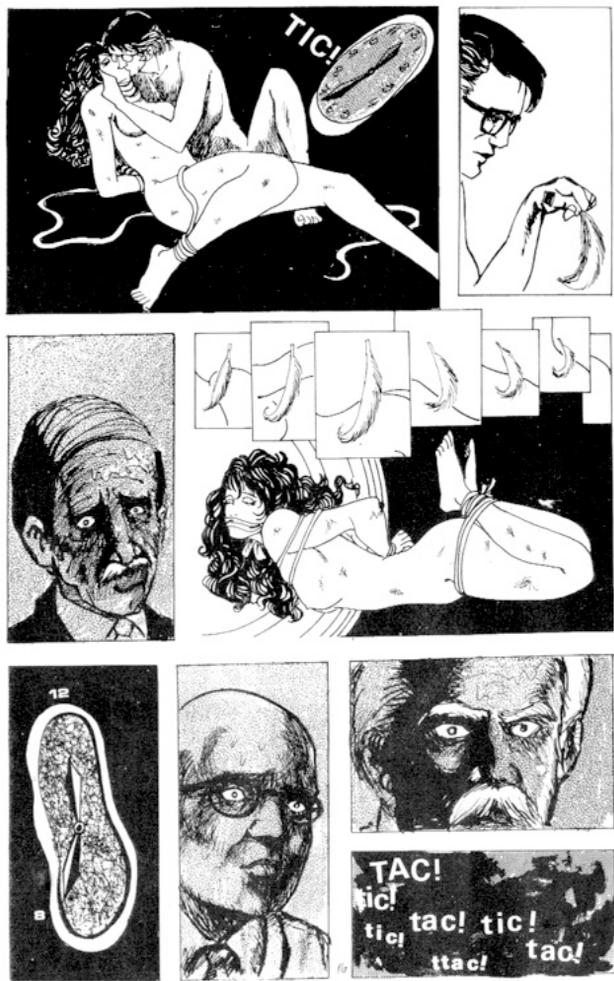


Figura 9. A história mostra a interação dos personagens envolvidos no ato da amarração.

nota para passar: “Aquilo mexeu com meus nervos que estavam à flor da pele. Explodi! Incontrolado, agredi a colegial, chorando. Ela continuava pedindo nota... bati mais... e mais... foi quando percebi que estava excitado, ereto”.

Nesse momento assoma à sala a esposa do professor, segurando um bule de café e oferecendo-o para a visita.

O espreitador espanta-se: “Esposa?! Mas foi ela que participou da apresentação a pouco!”. Ao que o professor responde: “Sim. Dolores não é uma atriz. É uma legítima masoquista. Aliás, ela é a aluna que um dia veio pedir nota para passar”.

Essa história se difere das outras por uma série de fatores. O primeiro deles: trata-se de uma relação consensual e não imposta – nas outras histórias a mulher é sempre atada à força. Aqui, ao contrário, ela nitidamente não é obrigada a isso, sua expressão é serena durante toda a sequência. Uma segunda grande diferença: em determinado momento, entre a cena de chicoteamento e a sessão de amarração, o esposo a beija, demonstrando carinho, o que destaca a consensualidade da cena.

Nessa história vemos também, mais nitidamente, a preocupação estética. Em um dos quadros a moça é mostrada de costas e as cordas formam uma espécie de teia, sem a menor função pragmática. A função é apenas deixar mais bonito o conjunto.

Também há aqui uma variedade maior de amarrações. Na página 24, por exemplo, vemos o que parece ser um shinju (amarração de seios e braços) e futomomo (coxas). Na página seguinte vemos uma amarração (aquela que simula uma teia de aranha) que inicia no pescoço e passa pela região genital, podendo se caracterizar como aquilo que no shibari é conhecido como karada.

Há outro aspecto que merece destaque: o fato dessas amarrações ocorrerem para uma plateia. É possível que Seto tivesse conhecimento que espetáculos de shibari/kinbaku eram comuns no Japão e os imagina acontecendo em plena capital paulista.

Essa história, portanto, agrega o maior número de elementos do shibari/kinbaku, desde a variedade de amarrações até a relação que estabelece entre quem amarra e quem é amarrado.

5. Considerações finais

Como demonstrado pelos exemplos anteriores, Seto usava seu conhecimento a respeito das técnicas japonesas de amarração em suas histórias. Embora ele afirmasse que seu domínio sobre o assunto viesse de um livro sobre amarrações efetuadas por samurais, é óbvio que ele conhecia os efeitos eróticos das cordas, tanto que usa esses efeitos com maestria em suas histórias.

Se atualmente o shibari mal é um tema novo, na época dessas histórias era totalmente desconhecido na sociedade brasileira. Imagina-se como teria sido a reação do público ao se deparar com as imagens de amarras que se diferenciavam completamente de tudo que era feito inclusive por outros desenhistas da Grafipar.

Ao incluir essa arte erótica japonesa em suas histórias, Seto fez aquilo que mais caracterizou suas HQs: trouxe a influência nipônica, acrescentando-a à estética e realidade brasileira, criando o que poderia ser considerado de fato um tipo de mangá nacional.

Referências

ARTE SHIBARI BRASIL. Shibari: sentimentos e impressões. Disponível em: <http://www.arteshibaribrasil.com.br/historia/historia-shibari/>. Acesso em: 23 jun. 2017.

DANTON, Gian. *Grafipar, a editora que saiu do eixo*. São Paulo: Kalaco, 2012.

HARRINGTON, Lee. *Shibari you can use: Japanese rope bondage and erotic macramé*. (s.l): Mystic Productions Press, 2014.

Hedwig. Sense & Shibari: *A Sociological Re-evaluation of the Knowledge of Rope bondage*. Disponível em: <http://senseshibari.com/wp-content/uploads/2015/03/SensesShibari1.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2017.

KENT, Douglas. *Complete Shibari*. Ottawa: Mental Gears, 2010.

LUYTEN, Sônia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

Rigger_MorTis. *Shibari Daigaku*. PDF. Disponível em: http://www.bdsm-chicago.com/cram/files/Snowbound_updated_v1021.pdf. Acesso em: 08 jun. 2017.

ROSA, Franco et al. *Hentai, a sedução do mangá*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

SETO, Cláudio (Entrevista). *Baú da Grafipar*. Disponível em: <http://baugrafipar.blogspot.com.br/2017/06/entrevista-com-claudio-seto.html>. Acesso em: 24 jun. 2017.

SHIBARI – *radionica drevne japanske tehnike vezivanja konopcem!*. Disponível em: <http://www.upogoni.org/wp/2015/shibari-radionica-drevne-japanske-tehnike-vezivanja-konopcem/>. Acesso em: 15 jun. 2017.

SHIBARI HENTAI. Disponível em: <http://shibarixhentai.tumblr.com/post/149130770435>. Acesso em: 28 jun. 2017.

SHIBARI WIKI. Disponível em: http://shibari.wikia.com/wiki/File:Rope_Harness_Karada_Manuel_by_Xye_Dylel.jpg

SHIBARI: arte japonesa do prazer. Crônicas do Mestre Sade. Disponível em:

<http://sadeconomicas.blogspot.com.br/2016/11/shibari-arte-japonesa-do-prazer.html>. Acesso em: 25 jun. 2017.

TWO KNOTTY BOYS. *Showing you the ropes*. (sl.): Green Candy Press, 2007.

WHAT is Shibari? Art of Contemporary Shibari. Disponível em: http://www.artofcontemporaryshibari.com/?page_id=29. Acesso em: 27 jun. 2017.

Revistas analisadas

EROS: Quadrinhos eróticos, n. 2. Curitiba: Grafipar, (s.d.).

HERÓI ERÓTICO, n. 2. Curitiba: Grafipar, (s.d.).

NEUROS, n. 4. Curitiba: Grafipar, 1979.

QUADRINHOS ERÓTICOS, n. 14. Curitiba: Grafipar, 1979.

VOLÚPIA, n. 7. Curitiba: Grafipar, (s.d.).

VOLÚPIA, n. 10. Curitiba: Grafipar, (s.d.).



Anjos e demônios em quadrinhos

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: Esse texto estuda dois conhecidos super-heróis de histórias em quadrinhos: o Surfista Prateado e o Demolidor da Marvel Comics. Utiliza-se da análise narrativa dos personagens para descrevê-los e compará-los com entes das mitologias tradicionais. O objetivo é demonstrar a universalidade de algumas das características dos super-heróis com os dramas humanos e as narrativas míticas.

Palavras-chave: Comunicação midiática; história em quadrinhos; teoria narrativa.

Angels and demons in comics

Abstract: This text studies two well-known comic book superheroes: the Silver Surfer and the Daredevil, of Marvel Comics. It uses the narrative analysis of the characters to describe them and compare them with entities of traditional mythologies. The goal is to demonstrate the universality of some of the characteris-

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.

tics of superheroes with human dramas and mythical narratives.

Keywords: Media communication; Comics; Narrative Theory.

I. Definições

O primeiro passo da análise narrativa de um determinado personagem é compreender sua função dramática na estória. Não apenas se ele é protagonista, antagonista ou coadjuvante; mas também o gênero da narrativa, se é heroica, romântica, religiosa, ou de outro tipo. Nem todo protagonismo é heroico.

Após investigar durante 20 anos diferentes culturas ameríndias, realizando uma ampla análise estrutural de 813 mitos nativos das duas Américas com algumas variantes, *Lévi-Strauss publicou o maior e mais completo estudo sobre o mito do herói (2004; 2005; 2006; 2011)*. O mito de referência é o ‘desaninhador de pássaros’, que serve como fio condutor de todas as análises que se seguem. A narrativa foi colhida pelo próprio Lévi-Strauss quando esteve no Brasil, estudando os índios Bororo do Mato Grosso e conta a história de um incesto cometido por um índio com sua mãe.

Ao descobrir a transgressão, o pai expulsa o filho. O herói vai para dimensões desconhecidas e rouba o fogo de seres mágicos. Em algumas dessas lendas, o fogo é dado em troca de uma aliança e de um casamento do herói nativo com a filha de seres encantados. Então, dono de grande poder, volta à sua terra e mata o pai, a mãe e todos que o humilharam no passado. O mito assim 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. A estrutura do mito do desaninhador de pássaros 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 fogo, nessa perspectiva, representa a tecnologia que transforma a Natureza (o cru) em Cultura (o cozido). Enquanto alguns suspeitam que o fogo, a aliança e o casamento representam a entrada do homem branco na vida indígena ou a sua previsão mítica; outros consideram que os ‘homens do céu’ são seres alienígenas. O fato que a descoberta do fogo desencadeou um desequilíbrio no universo humano. Os homens praticamente não caçavam nem comiam carne antes do advento do fogo controlado e até hoje não têm a anatomia e fisiologia adequadas para serem carnívoros. O advento do fogo nos transformou, não apenas em animais carnívoros, mas, sobretudo, em uma nova espécie predadora desequilibrando a cadeia alimentar e o meio ambiente.

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. Vogler (2015) faz uma adaptação dessa estrutura, mantendo as três fases narrativas e reduzindo as 17 etapas para apenas 12. Hoje esse modelo narrativo é referência para vários filmes, romances, histórias em quadrinhos e narrativas heroicas.

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.

Para Campbell (1990, p. 138), “a façanha convencional do herói começa com alguém a quem foi usurpada alguma coisa”. Esse ato de he-



roísmo, para Campbell (1990, p. 141), é “o objetivo moral é o de salvar um povo, ou uma pessoa, ou defender uma ideia. O herói se sacrifica por algo”. Todos os heróis precisam passar por um ciclo de “morte” e renascimento por meio do sacrifício, físico ou espiritual, a fim de alcançar um objetivo. Os heróis em suas origens “morrem” como seres comuns em determinada passagem de sua história para retornar como super-humanos.

Um herói é um protagonista que “faz coisas erradas pelos motivos certos”. É uma definição de comportamento muito boa - abrange outras definições como a do mito do herói-transgressor, violento e inovador (ante tradicional) de Levi Strauss ou a do mito do herói espiritual da ressurreição de Campbell - e implica também em personagens-coadjuvantes que “façam a coisa certa (aparentemente) pelos motivos certos” (a autoridade moral, os outros personagens da narrativa, a sociedade do herói); também em personagens-antagonistas (os vilões) que “façam as coisas erradas pelos motivos errados”. Este é modelo



artwork © Giorgio Corbelli

hermenêutico-narrativo, baseado em regras e em sua interpretação, simples e mais abrangente que os modelos de Strauss e Campbell.

Outra característica marcante em boa parte das histórias heroicas são narrativas de conversão, em que vilões que passam a tentar ‘fazer o bem’. Geralmente esse comportamento caracteriza ‘os falsos heróis’, aqueles que “fazem o certo pelos motivos errados” – ou seja: o contrário simétrico ao verdadeiro herói que faz coisas erradas pelos motivos certos. Nas estórias atuais há viradas e transformações, todos heróis são falsos, ou melhor: todos somos personagens contraditórios e complexos. O ‘motivo certo’ é algo ainda que procuramos entender.

2. Na onda do surfista prateado

O Surfista Prateado é uma criação de Stan Lee e Jack Kirby. Surgiu pela primeira vez no arco de histórias em quadrinhos do Quarteto Fantástico conhecido como ‘A Trilogia de Galactus’ (*Fantastic Four* #48 de 1966). Em pouco tempo, o personagem tornou-se um dos heróis mais importantes do Universo Marvel, sendo repaginado do ponto de vista editorial em diferentes momentos por vários artistas.

A Marvel lançou a revista do herói em 1968, com arte de John Buscema (desenhista do bárbaro Conan). Em 1971, o Surfista Prateado participa do grupo de super-heróis - ao lado de Namor, Hulk e Doutor Estranho. Há também participação do surfista em outras histórias, como com o Homem-Aranha. Em 1989, surge a minissérie *Parábola*, texto de Stan Lee e arte de Jean Girard (Moebius). Em 1998, o surfista ganha uma série de 13 episódios de desenhos animados de curta duração.

Outro momento marcante na história editorial do herói prateado é a minissérie *Réquiem* (2007) escrita por J. Michael Straczynski (criador de *He-man* e *Babylon 5*, entre outros) e desenhada por Esad Ribic, em que o Surfista se desintegra e desaparece para sempre. Também em 2007, o Surfista Prateado protagoniza o filme “*Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*” - baseado na *Trilogia de Galactus*. Está presente em vários videogames da Marvel como personagem jogável para todos os consoles.

A estória do surfista prateado nos remete a Galactus, o devorador de mundos, um ser semelhante a um buraco negro que se alimenta impessoalmente da energia do universo. Norrin Radd, um nobre do planeta Zenn-La, se oferece para servi-lo como arauto, para que Galactus poupe seu planeta. A barganha funciona e Galactus poupa Zenn-La;

porém, apaga a memória de Norrin Radd, transformando-o no Surfista Prateado, um ser com poderes extraordinários, condenado a buscar planetas para satisfazer a sua fome.

E assim o Surfista foi aliado do vilão destruidor, encontrando vários personagens que o acusam pela sua colaboração no passado. Além disso, ele tem uma jornada invertida: ele veio de uma realidade extraordinária e está preso em nosso cotidiano, desejando ardentemente voltar. Ele busca sempre fazer o que é certo, inclusive ajudando seus inimigos (o próprio Galactus), quando isso lhe parece justo. Ele não é movido pela vingança, buscando sempre soluções pacíficas para os conflitos. Em nenhum momento, o surfista pensa em vencer seus adversários, mas sim torná-los aliados em função de seu único objetivo: voltar ao planeta Zenn-La e aos braços de sua amada Shalla-Bal.

Assim foi sua vida até chegar à Terra, planeta em que ele conhece o Quarteto Fantástico, recupera a memória e, comovido pela nobreza dos humanos, impede que seu chefe se alimente. Como punição por sua traição, o devorador de mundos, nas primeiras versões, o aprisiona na terra. Nas versões mais recentes, Galactus amaldiçoa o surfista como um viajante perpétuo dos universos. Desde então, ele vaga sem destino pelo espaço sem esperança de um lar, de uma família ou de encontrar quem o aceite.

Há duas diferenças fundamentais entre o antigo herói mitológico e o super-herói contemporâneo: a dupla identidade e o tempo - antigamente os heróis mitológicos existiram em um passado distante; hoje, os super-heróis vivem uma aventura aberta, com eventos que estão acontecendo e que vão ainda acontecer.

Em *O herói de duas faces - a dupla identidade dos super-heróis* (GOMES, 2017), argumentou-se que o super-herói tem duas caracte-

rísticas: a identidade secreta (o personagem-leitor) e ser uma repaginação ideológica de um mito, através de um determinado ‘contrato de leitura’, de um determinado contexto sócio histórico de imaginação do personagem. No passado, o Super-Homem e o Capitão América eram heróis hegemônicos (se vestiam com a bandeira dos EUA), enquanto o Batman e o Homem de Ferro eram milionários rebeldes, sem superpoderes mas com acesso à tecnologia avançada. As narrativas mais recentes (no cinema), alteram bastante esse esquema ideológico do pacto de leitura da guerra fria.

O Surfista Prateado não tem identidade secreta. Ele perdeu sua ‘humanidade’ (deixou de ser Norrin Radd) e deseja voltar a tê-la. E, do ponto de vista ideológico, o surfista tenta ser neutro em relação aos conflitos, mas acaba se envolvendo. No planeta do Dr. Moreau, ele toma o partido de uma raça escravizada por outra, é escravizado também, consegue libertar-se e tenta, sem sucesso, libertar o planeta oprimido.



Em outras situações, as tentativas de ajuda do surfista acabam gerando problemas maiores ou são mal interpretadas. Ele acaba sempre se sacrificando por pessoas que não o reconhecem. Ele parece meio autista, tem falta de habilidades sociais e de comunicação.

Pode-se associar o símbolo do surfista ao arquétipo do louco, o número zero do Tarô, que representa o eterno passageiro, o ‘moto-perpétuo’, a consciência do universo sempre impermanente. O surfista está sempre em trânsito, sempre procurando voltar para o lugar do qual saiu. E o único ‘Destino’ possível é a tentativa sem esperança de retorno a sua ‘Origem’. Ele é privado de seu passado e de seu futuro, é um prisioneiro do eterno presente. Além dessa ‘espiritualidade laica’ embutida no panteão cósmico do universo; e de sua ‘neutralidade política’ impossível em relação às injustiças sociais dos planetas que visita, o Surfista Prateado como personagem tem ainda características pessoais e estilísticas bem específicas. Em nossa sociedade, os surfistas têm um comportamento singular em relação a outros desportistas. Em contato direto com a natureza, literalmente à margem da sociedade (ou à beira-mar), eles desenvolvem um individualismo não competitivo, semelhante ao comportamento felino - uma série de características subjetivas dos praticantes desse esporte que são incorporadas às suas personalidades: a honra, a paciência, o gosto pelo equilíbrio, o respeito à natureza, o prazer lúdico da criatividade, a solidão do viajante ...

Acrescente-se a essas qualidades comuns aos surfistas, o temperamento frio e introspectivo (pouco afeito a piadas ou a exageros afetivos), os pensamentos sempre filosóficos e líricos, a atitude pacífica e nobre. E, principalmente, o visual todo branco-prata da energia cósmica das estrelas. A prata, segundo Andraus, se referindo especifica-

mente ao Surfista Prateado, é “símbolo de pureza e de purificação da alma” (ANDRAUS, 2008, p .4).

Ele não come nem se alimenta. É incapaz de mentir. Não tem necessidades nem desejos. Sua prancha é feita da mesma energia cósmica de seu corpo e se comunica telepaticamente com o surfista.

As narrativas contemporâneas da mídia são uma nova forma de mitologia, voltada para o futuro (e não apenas para o passado – como a mitologia clássica). Estudar essas narrativas midiáticas é investigar a organização dos símbolos no imaginário coletivo atual. Há universos narrativos mais centrados na dicotomia entre o bem e o mal, como as estórias dos contos de fada, muitas vezes afirmando crenças do simbolismo dominante – tanto em relação à política como à religião.

As narrativas de super-heróis e de ficção científica, por outro lado, são socialmente críticas, laicas e até antirreligiosas: os deuses são alienígenas e a magia foi substituída pela tecnologia. O personagem Galactus, por exemplo, que personifica a destruição e escraviza o surfista como um batedor dos mundos que deseja devorar, não é eticamente ‘mau’. Ele age assim porque é sua natureza ser o devorador de mundos. Ele foi o único sobrevivente da última contração do universo e luta para sobreviver até o fim da expansão cósmica iniciada pelo Big-Bang.

Aliás, Galactus é das entidades cósmicas dentro do universo Marvel que se comportam como deuses. Há também Uatu ou O Observador. Ele faz parte da raça alienígena dos Vigilantes. Eles se dedicam a observar os acontecimentos do Universo e são terminantemente proibidos de interferir no curso da história. Uatu é o vigia responsável pela Terra e já interferiu mais de uma vez para salvá-la, o que o levou a ser julgado (revista Captain Marvel #39) e marginalizado por outros vigias.

Existem ainda Thanos (vilão recorrente no universo Marvel); Adam Warlock (que vive preso em uma anomalia em que o tempo se repete sempre); os irmãos gêmeos Infinito e Eternidade (dualidade masculino-feminina formada através das projeções da consciência de todos os seres vivos); entre outros personagens.

Assim, o surfista interage com outros super-heróis Marvel, com humanos e com seres de outros planetas em seu círculo de existência transitória, mas sua origem está nessa dimensão ampliada do universo, em uma coexistência cósmica com seres com vidas de longa duração – principalmente nas narrativas da série de desenhos animados.

Gazy Andraus estuda o Surfista Prateado como símbolo do self, como um herói crístico – ao lado de Thor e do Superman. Os três foram banidos de seus lugares de origem para viver na terra uma existência heroica. No caso do surfista em particular, Andraus enfatiza ainda sua relação simbólica com o Quarteto Fantástico, em que o herói funciona como um quinto elemento (o Coisa seria a terra; Sr. Fantástico (o homem-elástico) representaria a água; Moça-Invisível, o ar; e Tocha-Humana, o fogo).

A tese principal de Andraus - de que o Surfista Prateado é um protagonista cuja narrativa descreve um processo do tipo espiritual - certamente é verdadeira. Porém, é preciso admitir que o personagem não se encaixa bem na Jornada do Herói de Campbell (ele não sai do cotidiano para a realidade extraordinária; ao contrário: sai de um universo cósmico para o mundo ordinário), nem no conceito transgressor e violento de herói de Lévi-Strauss. O surfista não tem o desejo de vingança ou de reparação das injustiças que sofreu. O Surfista Prateado não é apenas um símbolo de transcendência espiritual, mas também está associado ao arquétipo do eterno estrangeiro, ao destino trágico de va-



gar permanentemente através de universos passageiros. Como função narrativa, seu personagem é um protagonista que tenta compreender e modificar sua relação com o antagonista, tornando-o um aliado. Seu único desejo e motivação é o retorno ao seu planeta natal – escondido por Galactus após sua libertação/traição.

Geralmente, a história do surfista se divide entre antes, durante e depois de ficar preso na Terra. Antes de encontrar o Quarteto Fantástico o surfista era apenas um sub vilão. Na terra, se converteu em um super-herói. E depois tornou-se um viajante das estrelas, dando um conteúdo poético a seu destino trágico.

Enquanto o Surfista Prateado é um personagem simbolicamente semelhante a um anjo decaído, que deseja voltar à sua origem; alguns super-heróis aproximam-se da mitologia dos demônios e de suas narrativas de auto superação: como é o caso de Batman e do Demolidor.

3. O homem sem medo

O jovem Matthew Murdock fica cego quando salva um idoso de ser atropelado por um caminhão devido a sua carga radioativa. Além de tirar a visão de ‘Matt’, a exposição à matéria radioativa teve com efeito colateral o desenvolvimento dos seus outros sentidos para bem além da capacidade humana, como o sentido sonar (biolocalização e reconhecimento através de batimentos cardíacos), que atua como a sua visão. Depois do acidente, Murdock é treinado secre-



tamente por um sensei que também é deficiente visual: Stick, líder do clã ninja *The Chaste*. Stick – que também é mentor de Elektra, sua futura parceira - lhe ensina artes marciais e a forma de controlar os seus novos sentidos ampliados.

O pai de Matt, Jack Murdock, um pugilista fracassado de nome Daredevil, é morto pela máfia depois de se recusar a perder uma luta. Matt procura vingança contra os assassinos do seu pai e adota seu nome de lutas como super-herói. Paralelamente, Matt também se tornar advogado e abre um escritório no bairro com seu melhor amigo, Franklin “Foggy” Nelson.

Demolidor foi criado em 1964 por Stan Lee e pelo artista Bill Everett. É um herói cego de um bairro de periferia de Nova Iorque, *Hell's Kitchen*. Mas foi na década de oitenta, com Frank Miller que o personagem se tornou relevante. Miller assumiu o posto de desenhista regular no n. 158. Passou a também assinar o roteiro a partir do n. 168, quando introduz a personagem Elektra. Com histórias de estilo cinematográfico, ambientadas no submundo (com prostitutas, assassinos de aluguel, mafiosos, psicopatas, mendigos etc.) de Nova York, Miller transformou-o no primeiro personagem dos quadrinhos de grande tiragem voltado para um público mais adulto.

Frank Miller mergulhou o Demolidor num universo realista e assustador. Mais tarde, ele viria a repetir essa mesma fórmula na DC Comics, nas séries *Batman: Ano Um* e *Batman: Cavaleiro das Trevas*. Assim, embora o Batman tenha inspirado a criação do Demolidor, foi o novo padrão estético e narrativo do 'homem sem medo' que 'abriu as portas' para a atualização do 'homem-morcego'.



A obra prima de Miller com o Demolidor é a série “*Born Again*” (“A queda de Murdock” no Brasil), publicada dos números 227 a 233, de 1986, em que o protagonista tem sua identidade entregue ao rei do crime Wilson Fisk por Karen Page, uma ex-namorada, que trabalha de secretária no escritório da Murdock & Nelson e termina como atriz pornô viciada em heroína.

O Demolidor é um vigilante de bairro (de um bairro específico de uma cidade real), um ‘herói-local’ que enfrenta um universo de gângsteres, traficantes, policiais e políticos corruptos. Também é relevante destacar o lado religioso de Matt Murdock, que é católico romano e se confessa com padre regularmente na igreja:

Pelo menos no enredo bem conhecido de Miller e Smith, Matt vem de um lar religioso e torna-se um adulto imbuído de uma distinta sensibilidade religiosa [...] Demolidor ressent-se do mal do mundo, do mesmo modo que uma pessoa devota e espiritualizada ficaria - vendo o mal não apenas como um fato inevitável e desagradável da vida, mas sim como um desvio de como as coisas deveriam ser. Ele sofre quando os inocentes sofrem e sente grande satisfação - pelo menos com uma sensação temporária de justiça e conclusão - quando a justiça é feita (MORRIS, 2005, p.58).

O Demolidor é um justiceiro redentor. Ele se encaixa no conceito de herói-transgressor de Lévi-Strauss, mas não na jornada do herói de Campbell. Ele vive em um cotidiano imanente, sujo e violento, sem transcendências. Ele parece um demônio, com chifres, vermelho e preto. Seu nome inglês é Daredevil, que significa ‘*danado*’, no sentido de ‘intrépido’ e ‘diabólico’ (embora em Portugal seja traduzido como ‘Temerário’). Ele está associado, pela psicologia analítica de C. G. Jung,

ao arquétipo da sombra, uma área da psique em que se escondem os sentimentos violentos.

O trabalho de Daniel Oliveira, *O Demolidor e a auto superação*¹, é uma interessante descrição subjetiva do processo de resiliência (adaptação criativa que reinterpreta as limitações com vantagens diferenciais) do protagonista, que é deficiente visual e, em compensação, desenvolve um desempenho incomum de outros sentidos. Para ler *A queda de Murdock*, Oliveira (2008, p. 35) aplica o modelo das cinco fases do luto sobre a morte (elaborado por Elisabeth Kubler-Ross) que caracterizam o comportamento psicológico diante de perdas em geral: raiva, negação, negociação, tristeza e aceitação.



Mas, além da tristeza, as situações dolorosas podem fazer com que descubramos em nós mesmos forças antes desconhecidas, faz com que repensemos nossas vidas e nossos valores, passando a perceber o que realmente é importante e o que é supérfluo, e podem nos transformar em pessoas mais ricas espiritual e emocionalmente. [...] A figura do Demolidor é um ícone emblemático dessa luta em superar tais problemas.

1. Publicado pela revista Imaginário! n. 2, p. 55-81. Julho de 2012. O artigo resume sua monografia no curso de pedagogia pela UFRN (2008), orientada pela professora Maria da Conceição de Almeida, coordenadora do Grupo de Estudos da Complexidade (GRECOM).

A resiliência ou a auto superação é o superpoder do Demolidor. Como lutador, ele se adapta ao seu oponente, descobre seus pontos fracos para derrotá-lo. Seu desejo e sua motivação básica é a justiça feita à margem da lei. De dia, Murdock é um advogado, que age segundo a lei; à noite, o Demolidor é um justiceiro, que resolve seus casos fazendo justiça com as próprias mãos.

4. Os anjos e demônios somos nós mesmos

Tanto o Surfista Prateado como Demolidor não se encaixam no modelo de morte e renascimento de Campbell, eles não fazem uma jornada de tarefas heroicas, nem aspiram a imortalidade. O Surfista faz uma parte incompleta da jornada ao inverso, ele foi do extraordinário ao ordinário e deseja retornar ao lar e não consegue.

O Demolidor, por outro lado, não se encaixa no modelo narrativo do violento herói-transgressor de Lévi-Strauss, embora a transgressão tenha sido substituído pela deficiência visual e a vingança destruidora do retorno à tribo também tenha sido trocada pela justiça feita às margens da lei.



Ambos merecem ser chamados de heróis porque, segundo a definição hermenêutica, são protagonistas que ‘fazem coisas erradas pelos motivos certos’, que se sacrificam pela transgressão de regras – mas de modos diametralmente diferentes.

Se comparamos o tipo de herói do Surfista Prateado (que ‘caiu’ de um universo transcendente, como Thor, Mulher Maravilha ou Super-Homem) com tipo de herói do Demolidor (que vive, sem esperanças, preso no mundo imanente, como o Homem-Aranha ou o Batman), a diferença fundamental a se revelar é a questão da identidade secreta. Enquanto 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 o 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.

Tabela 1: Estrutura ternária de psiquê

XAMANISMO HAVAIANO	FREUD	PATCHWORK
Unihipili (criança/ subconsciente)	ID	Eu Inferior (corpo instintivo ou criança ferida).
Uhane (mãe/ consciente)	EGO	Ego, Máscara ou Auto-imagem idealizada
Aumakua (pai/ superconsciente).	SUPERGO	Eu Superior (Centelha Divina)

O xamanismo havaiano costuma dividir o homem em três entidades com relativa autonomia: o filho, a mãe e o pai. O eu-filho seria o agir involuntário, instintivo, um corpo de desejos, muitas vezes frustrados e inibidos. O eu-mãe é a ação consciente, um corpo de atenção e cuidado, uma mediação entre animalidade e espiritualidade, uma identidade

que criamos para educar e esconder o eu-filho. E, finalmente, o eu-pai corresponde à identidade simbólica ancestral (aos ‘animais de poder’, ao orixá de cabeça, aos signos astrológicos, entre outras possibilidades).

Essa forma de entender o ego² é semelhante à toponímia freudiana da psique, que estabelece o ‘Id’, núcleo de emergência às pulsões de vida e de morte; o ‘Ego’, que faz a mediação entre o desejo e a culpa; e o ‘Superego’, que faz a supervisão e controle mental estabelecendo regras e limites. A diferença é que Freud entende o Superego como uma instância castradora, resultando do complexo de Édipo e da socialização. A neurose seria produto de seus excessos; a psicose, de sua ausência funcional.

Por outro lado, tanto o xamanismo havaiano quanto outras linhas de trabalho psicológico e espiritualista - como a metodologia de autoconhecimento *Pathwork* (PIERRAKOS, 1993) - entendem a noção de Superego como sendo um ‘eu superior’ ou anjo da guarda.

“Ocultando o Eu Inferior existe uma máscara, uma autoimagem idealizada, uma representação glorificada de quem achamos que deveríamos ser e que tentamos fingir que somos” (...) “são essas duas camadas da personalidade que escondem o Eu Superior” (1993, 20).

Este modelo ternário descende da crença de que temos um demônio pessoal e um anjo da guarda; e sua grande vantagem consiste em colo-

2. O Ego é a identificação/negação da consciência com as formas estruturais da psique. Mas, há duas formas distintas de o compreender: a oriental (que o polariza com a consciência) e a ocidental (ou ternária). A oriental deseja que ele seja transcendido pela consciência. Um belo exemplo atual dessa forma é a de Eckahart Tolle: “O ego é um conglomerado de formas de pensamento recorrentes e de padrões emocionais e mentais condicionados que estão investidos de uma percepção do Eu” (2007, 52-53). Para Tolle, o Ego é a ilusão do tempo, uma sucessão de momentos – mas o passado só existe quando nos lembramos e o futuro só existe quando nós o imaginamos; a consciência é a presença, a sensação pessoal imediata.

car o ego como observador tanto em relação aos impulsos instintivos como às demandas espirituais.

No texto *O herói de duas faces* (GOMES, 2017), defendeu-se que o Ego, ou personagem-leitor, correspondia a identidade secreta dos super-heróis. A hipótese agora é que, há super-heróis que representam a relação Ego-Id (como o Demolidor) e outros super-heróis que correspondem a relação Ego-Self (como o Surfista Prateado).

Referências bibliográficas

ANDRAUS, Gazy. *A questão espiritual nas histórias em quadrinhos de Thor, Surfista Prateado e Super-Homem*. XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: 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*. São Paulo: Perspectiva, 1991. (Debates: 238).

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

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

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.

MORRIS, Tom. *Deus, o diabo e Matt Murdock*. In.: IRWIN, William (Coord.). *Super-heróis e a filosofia*. Verdade, justice e o caminho socrático. São Paulo: Madras, 2005. p. 55-69.

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

PIERRAKOS, Eva. *Não temas o mal – o método Pathwork para transformação do Eu Inferior*. Tradução Sérgio Luiz dos Reis Lasserre. São Paulo: Cultrix, 1993.

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

TOLLE, Eckhart. *Um novo mundo: o despertar de uma nova consciência*. Tradução Henrique Monteiro. Rio de Janeiro: Ed. Sextante, 2007.

OLIVEIRA, Daniel. *O Demolidor e a auto superação*. Revista Imaginário n. 2, Paraíba, Marca de Fantasia, p. 55-81. Julho, 2012.

Referências gráfico-visuais

Surfista Prateado: Parábola. Roteiro: Stan Lee. Arte: Jean Giraud - 'Moebius'. Cores: Mark Chiarello, John Wellington. Letrista: Júlio Nogueira. Tradutor: Eduardo Tanaka, Bernardo Santana. Editor original: Joe Quesada, Margaret Clark. Publicada originalmente em *Silver Surfer, The* (1988) nº 1/1988 - Marvel Comics (Epic Comics), nº 2/1989 - Marvel Comics (Epic Comics). Editora: Panini. Publicado em: março de 2014.

Surfista Prateado: Réquiem. Roteiro: J. Michael Straczynski. Arte: Esad Ribic. Letrista: Júlio Nogueira. Tradutor: Fernando Lopes, Jotapê Martins. Editor original: Joe Quesada, Axel Alonso. Publicada originalmente em *Silver Surfer: Réquiem* (2007) nº 1/2007 - Marvel Comics. Editora: Panini. Publicado em: novembro de 2008.

Os últimos dias do Surfista Prateado. Série: Guerras Secretas. Roteiro de Dan

Slott e Arte de Michel Allred. História originalmente publica em Silver Sufer 11(junho de 2015). São Paulo: Marvel Comics /Panini Brasil, dezembro de 2016. *Demolidor - A Queda de Murdock*. Editora: Panini. Licenciador: Marvel Comics. Categoria: Álbum de Luxo. Gênero: Super-heróis. Colorido/Capa dura. Arte: David Mazzucchelli Cores: Richmond Lewis Editor: Fernando Lopes. Publicado em: julho de 2010.

Batman - Ano Um. Editora: Abril. Licenciador: DC Comics. Categoria: Edição Especial. Gênero: Super-heróis. Status: Colorido/Lombada quadrada. Arte: Frank Miller e David Mazzucchelli Editor: Sadika Osmann. Publicado em: dezembro de 1989.

Batman - O Cavaleiro das Trevas. Editora: Abril. Licenciador: DC Comics. Categoria: Edição Encadernada; Gênero: Super-heróis; Status: Colorido/Lombada quadrada. Arte: Frank Miller Cores: Lynn Varley Publicado em: 1988.

Referências audiovisuais

Silver Surfer – Minissérie de desenho animado de 13 episódios. Ano produção: 1998. Dirigido por Roy Allen Smith e Tony Pastor Jr. Outubro de 1998. Gênero: Ação, Animação, Ficção. Países de Origem: Estados Unidos da América. Roteiro: Jack Kirby e Larry Brody. (Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado). Estados Unidos. 2007 • cor • 91 min. Direção: Tim Story. Produção: Avi Arad, Bernd Eichinger, Ralph Winter. Roteiro: Don Payne, Mark Frost. Elenco: Ioan Gruffudd, Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis. Gênero: Aventura, Ação. Música: John Ottman. Cinematografia: Larry Blanford. Edição: William Hoy, Peter S. Elliot. Produção: Marvel Studios; Constantin Film; Ingenious Film Partners. Distribuição: 20th Century Fox. Lançamento: junho de 2007. Idioma: Inglês.

Grandes poderes trazem grandes identificações: o Espetacular Homem-Aranha e processos de identificação pessoal

Júnior Pinheiro

Anna Raquel Lemos

Resumo: Este artigo propõe uma reflexão introdutória acerca dos entendimentos sobre identidade e os processos de identificação contemporâneos, nos quais a mídia exerce importante papel ao criar e oferecer modelos de imagens, histórias e comportamentos, utilizando vários elementos do cotidiano, capazes de atrair o interesse do público por meio da identificação pessoal. Para analisar a relação entre tais processos e a produção da cultura midiática, este trabalho realizou uma pesquisa qualitativa, bibliográfica e documental, baseada num estudo de caso da figura do herói, em específico o Homem-Aranha, personagem do universo Marvel Comics e criado, em 1962, por Stan Lee e Steve Ditko. Originalmente pensado enquanto personagem de histórias em quadrinhos, o Aranha obteve grande aceitação junto ao público, o que levou à expansão de sua presença ao cinema, televisão, moda e outros produtos de uso cotidiano.

Palavras-chave: Cultura Midiática; História em Quadrinhos; Identidade; Herói; Homem-Aranha.

Júnior Pinheiro é doutorando em Educação (UFPB), Mestre em Comunicação e Culturas Midiáticas (UFPB) e Jornalista (UESB). Professor substituto da graduação em Relações Públicas (UFPB).

Anna Raquel Lemos é estudante do Curso de Graduação em Relações Públicas (UFPB).

Great powers bring great identifications: the Spectacular Spider-Man and personal identification processes

Abstract: This paper proposes an introductory reflection on the understandings of identity and processes of contemporary identification, in which the media plays an important role of creating and offering models of images, histories and behaviors, using elements of daily life, capable of attracting the interest of the public in the midst of personal identification. In order to analyze a relationship between these processes and a production of media culture, this job carried out a qualitative, bibliographical and documentary research, in a case study of the figure of the super-hero, specifically Spider-Man, a Marvel Comics character created in 1962, by Stan Lee and Steve Ditko. Originally thought to be a comic book character, the Spidey was widely accepted by the public, which has led to the expansion of his presence in movie, television, fashion and other everyday products.

Keywords: Media Culture, Comic Books, Identity, Super-Hero, Spider-Man.

Introdução

O personagem ficcional Homem-Aranha, criado há 55 anos pelo escritor Stan Lee e pelo artista Steve Ditko, nos estúdios da Marvel Comics, tornou-se uma das criações mais populares da editora, grande parte graças à personalidade amigável e inspiradora do herói, bem como das situações cotidianas a que seu alter ego, Peter Parker, se submete. Tal personalidade e os problemas habituais do herói podem proporcionar, ao público que consome suas histórias, diversas possibilidades e formas de identificação, seja pelo fato de Peter ser uma constante vítima de *bullying*, na escola, ou ter que lidar com a morte precoce de vários parentes e amigos; seja enquanto modelo de caráter

e integridade diante de uma sociedade onde existem injustiças sociais, violência, insegurança e outros conflitos.

Com uma narrativa cativante e humana, as histórias do Aranha são voltadas ao público infanto-juvenil, embora consumidas por todas as faixas etárias e apresentam uma sensibilidade que transcende identidades nacionais e étnicas. Ainda, abordam questões morais e filosóficas de forma sutil, utilizando linguagem contemporânea, com diálogos repletos de humor (MORRIS, 2009).

O herói precisa conviver com dilemas que oscilam entre frustrar o plano de um supervilão e como ganhar dinheiro para pagar seu aluguel atrasado. Apesar de todos os dilemas e dificuldades, entretanto, prossegue em tentar fazer o que é certo, em agir de acordo com seu senso de bem e justiça. Diante de uma sociedade que atualmente carece de referenciais identitários, as histórias do Aranha seguem, há mais de cinco décadas, encantando e inspirando jovens e adolescentes em todo o mundo.

De acordo com Morris (2009), tais histórias apontam para a capacidade da sociedade de ecoar a própria existência na busca e crença por referenciais capazes de ensinar e inspirar as pessoas a praticarem boas ações. Com tais referências, torna-se menos difícil percorrer os caminhos da vida. Diante da crise de sentido vivenciada na contemporaneidade, em que os processos de identificação são líquidos e voláteis, as pessoas carecem da figura de um herói, com princípios nobres e honestos, mas ao mesmo tempo humanizado, o qual se sacrifique pelo bem dos outros, mas que, ao mesmo tempo, enfrente os mesmos problemas e desafios que seu público.

Apesar de se tratar de uma produção midiática, para os fãs *o Homem-Aranha é mais que um produto de consumo. Ele é uma representação do bem, do fraco que vence o mais forte por meio da perse-*

verança e da inteligência acima da força. Trata-se de um referencial midiático com carisma a aproximação do cotidiano, sendo, por isso, capaz de gerar processos de identificação e influenciar nas identidades contemporâneas.

Identidade e identificação

Atualmente, quase todas as sociedades ocidentais, em diferentes escalas e formatos, encontram-se em processos de crises de sentido, em grande parte devido ao pluralismo cultural moderno, fenômeno global que desestabiliza as autoevidências das ordens de sentido e de valor que anteriormente balizavam as culturas, orientavam ações e relações sociais e sustentavam as identidades.

Embora não seja um fenômeno completamente novo, foi só no século XX que, em consequência das relações mercantis globais, dos vários conflitos bélicos e do intenso fluxo de mobilidade humana, esse intercâmbio cultural atingiu grandes proporções.

Entretanto, nada foi tão intensamente responsável por tal processo quanto os meios de comunicação e sua produção e difusão de sentidos, informação, valores e práticas culturais, em escala industrial. Durante todo o século XX, toda a mídia, desde a atividade editorial à eletrônica e, mais recentemente, a internet desempenharam papel-chave na orientação moderna de sentido, uma vez que são intermediadores entre experiências coletivas e individuais, e entre culturas globais e locais.

Para Berger e Luckmann (2004), embora todas as instituições sociais e comunidades comuniquem sentido, a mídia é a grande difusora de informações, mensagens e comportamentos, na atualidade, afinal, tudo o que as outras instituições produzem, em matéria de valores,

sentidos e interpretações da realidade, os meios de comunicação selecionam, transformam, reorganizam e decidem sobre sua divulgação e, por vezes, até mesmo indicando de que forma tais conteúdos devam ser entendidos.

Diante dessa difusão cultural global, bem como de seus consequentes intercâmbios e ressignificações, as instituições produtoras de sentido têm, diante de si, uma grande oferta de opções e possibilidades. Toda essa diversidade põe em xeque as antigas concepções acerca das identidades, para as quais o sujeito possuía uma espécie de núcleo identitário interior, o qual estava ancorado em tradições, dogmas, doutrinas, valores e costumes locais ou mesmo em ideais nacionalistas capazes de manter tal cerne intacto, mesmo com as possíveis interações sociais, diálogos e transformações vivenciadas pelo sujeito.

Segundo Stuart Hall (2005), na contemporaneidade, contudo, a concepção de identidade está cada vez mais vinculada à noção de indivíduo. Este forma sua identidade de maneira única, diversa e constante, por meio de negociações conscientes e inconscientes, como também pela relação com o outro, seja por aproximações com aquilo que se considera ou se deseja ser, seja pela rejeição daquilo que não se quer ser.

Diversas opções de sentido, sem limitações espaço-temporais, estão dadas, numa espécie de supermercado cultural, sendo incorporadas pelo indivíduo à medida que pareçam atraentes, interessantes, permitindo uma série infundável de reconfigurações pessoais.

Quanto mais a vida global se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem flu-

tuar livremente. Somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual nos fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a diferentes partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha. Foi a difusão do consumismo, seja como realidade, seja como sonho, que contribuiu para esse efeito de supermercado cultural (HALL, 2005, p.75).

Na contemporaneidade, de acordo com Bauman (2008), todos os princípios, valores, costumes e sentidos tradicionais perderam sua solidez, tornando-se voláteis e líquidos. Nesse contexto, diante da fragilidade dos pontos de referência, as identidades apresentam-se, na verdade, enquanto afirmações identitárias, construídas e reconstruídas dentro do discurso e sendo adotadas ou descartadas como uma espécie de roupa social.

O autor afirma que a combinação das pressões globalizantes e individualizadoras e das suas conseqüentes tensões geram, como efeito colateral, uma busca constante e frenética por identidade. Nesse contexto, em vez de se falar em identidades herdadas ou adquiridas, seria mais coerente o uso do termo identificação, o qual denota uma atividade sempre incompleta, que nunca termina e na qual todos, por escolha ou necessidade, estariam engajados (BAUMAN, 2008).

Frutos desse contexto líquido e globalizado, a ausência de âncoras sociais e fronteiras culturais e a crise nas instituições e identidades tradicionais, levam a uma carência subjetiva, a uma busca por algo para se identificar, uma referência para se apegar, se espelhar. Nessa conjuntura, a mídia aparece como grande difusora de valores, práticas, costumes e estéticas. Seus conteúdos, repletos de arquétipos e estereótipos, despontam como modelos atraentes e sedutores para serem seguidos, incorporados e ressignificados.

A cultura da mídia proporciona alegorias sociais que expressam re-
ceios, aspirações e esperanças de muitos grupos sociais. Seus conteú-
dos populares inspiram-se em sentimentos e experiências de seu pú-
blico-alvo, retratando-os e difundindo efeitos materiais que modelam
pensamentos e comportamentos.

A cultura da mídia põe à disposição imagens e figuras com as quais
seu público possa identificar-se, imitando-as. Portanto, ela exerce
importantes efeitos socializantes e culturais por meio de seus mo-
delos de papéis, sexo e por meio das várias *posições de sujeito* que
valorizam certas formas de comportamento e modos de ser enquan-
to desvalorizam e denigrem outros tipos (KELLNER, 2001, p.307).

Se a identidade moderna girava em torno dos papéis e funções so-
ciais, a identidade pós-moderna gira em torno do lazer e está centra-
da na aparência, na imagem e no consumo. Ela é, então, constituída
teatralmente através da representação de papéis e da construção de
imagens, por meio de uma espécie de jogo de identificações, no qual
o sujeito, imerso em fragmentos eufóricos de experiências e múltiplas
escolhas, está voltado à produção de si.

Como afirma o filósofo norte-americano Douglas Kellner (2001), a
identidade, na sociedade contemporânea é cada vez mais mediada pela
mídia que, com suas imagens, fornece moldes e ideais para a modela-
gem da identidade pessoal. O autor aponta que não se pode analisar
questões identitárias hoje em dia, sem se levar em conta os conteúdos
midiáticos, principalmente do cinema, da música e da televisão.

Estes meios, assim como as histórias em quadrinhos, enquanto li-
teratura contemporânea de massa, oferecem modelos estéticos que
representam anseios e padrões socialmente valorizados e disponíveis

para identificação imediata, úteis num processo de construção de uma pretensa identidade. Arquétipos como coragem, força, inteligência, bom humor, superação, justiça, honradez, revolução, lealdade e benevolência, entre outros, estão em oferta, seja nos artistas contemporâneos, seja nos personagens ficcionais expostos e disponíveis, como em prateleiras de um supermercado cultural, a quem se interessar.

A casa das ideias

Fruto dos avanços técnicos e estéticos do jornalismo, no final do século XIX, os quadrinhos foram, aos poucos, conquistando leitores e ampliando sua atuação para além das tiras dos diários, desenvolvendo, cada vez mais, uma linguagem peculiar, estendendo seu conteúdo da sátira sociopolítica para aventuras ficcionais e assegurando espaço próprio, em suplementos, álbuns e edições especiais – os *comic books* – que deram origem às revistas periódicas características do gênero literário.

Concomitantemente ao sucesso junto ao público, vieram críticas e acusações às HQs, grande parte advindas de alas conservadoras da política e da academia, além de certos grupos religiosos. Durante um longo tempo, os quadrinhos foram vistos como uma subliteratura alienante, capaz de prejudicar o desenvolvimento psicológico, cognitivo e intelectual de quem as consumisse, sendo apontados, inclusive, como uma possível causa da delinquência juvenil (CIRNE, 1977).

Tais perseguições às HQs perduraram durante toda a considerada era de ouro dos quadrinhos, entre os anos 1920 e 1930 e continuaram, mesmo no pós-guerra, até culminar na criação do Código dos Quadrinhos, *Comic Code Authority*, pela Associação Americana de Revistas em Quadrinhos, *Comics Magazine Association of America* – CMAA.

O Código foi desenvolvido em resposta às acusações de insuflar a delinquência juvenil, debatidas no Senado dos EUA, entre 1953 e 1954 e atendia a todo tipo de exigências e limitações. O mesmo perdurou por mais de cinco décadas, causando grande impacto na história das HQs.

O moralismo vigente nos anos 1950, e a conseqüente caça às bruxas sofrida pelas HQs, que ia desde perseguição aos artistas até a realização de fogueiras públicas de revistas, exigiu moderação na violência e no sensacionalismo de algumas publicações. Sean Howe (2013) aponta que, neste período, as tendências das histórias e personagens começaram a mudar em velocidade alarmante, exigindo novos conceitos e ideias, capazes de se adequar a uma sociedade preocupada com a violência, a permissividade sexual e a delinquência e que culpava os quadrinhos por tudo isso.

Na década seguinte, a sociedade americana ainda trazia feridas abertas do pós-guerra quando se inseriu novamente em conflitos bélicos. Internamente, o país se ressentia de crises sociopolíticas e morais que levaram a diversas manifestações e conflitos nas ruas. Os anos 1960 foram tempos de questionamentos à ordem vigente, ao padrão identitário tradicional e da sensibilização social em nome dos direitos civis das minorias. Ideais de liberdade e igualdade de direitos davam a tônica em conversas, discursos e, inclusive, nas mensagens midiáticas.

É nesse contexto que ocorre a grande explosão do time Marvel, com Stan Lee à frente do trio formado com Jack Kirby e Joe Simon, os quais criaram um universo novo e revolucionário para o mundo dos super-heróis. Surgida como uma subsidiária da já tradicional editora de quadrinhos Timely Comics, nos anos 1950, a Marvel, com seu time criativo, daria um novo dimensionamento aos super-heróis, na década seguinte (GOIDANICH; KLEINERT, 2014).

Inovações no layout interno e nas capas, personagens psicologicamente complexos e diálogos com os leitores, dentro das próprias histórias, atraíram um público então disperso, por conta da crise vivenciada pelo setor, entre as décadas de 1950 e 1960. Outra inovação, advinda com a criação do Quarteto Fantástico, foi a reunião de vários super-heróis numa mesma aventura, algo já experimentado por outras editoras, mas sem a periodicidade e profundidade adotadas pela Marvel.

Atentos às preocupações sociais de seu tempo e aos discursos e sentimentos vigentes, o time Marvel desenvolveu personagens mais humanizados, apesar de suas habilidades e superpoderes e histórias que se tornaram distintas das demais por se acercar à realidade, abordando problemas cotidianos que também poderiam ser vivenciados pelo público leitor, com seus dilemas e dificuldades. As aventuras dos heróis da Marvel também tocavam, ainda que subjetivamente, em temas polêmicos, sociais, políticos e culturais de maneira indireta, valendo-se da alusão e da parábola.

Desse modo, pode-se associar, por exemplo, os mutantes dos X-Men aos vários grupos minoritários excluídos, marginalizados e perseguidos apenas por serem diferentes do modelo padrão imposto pela sociedade. Um grupo de indivíduos fora do padrão social, sujeitos a todo tipo de violência, difamação, preconceito, vítimas de leis que não se adequam às minorias sociais, que não levam em consideração os diferentes e suas peculiaridades, em muitos casos por desconhecimento.

As constantes tentativas de genocídio dos mutantes, às vezes adotada pelo próprio Estado, remetem às muitas políticas eugenistas, que ocorreram e ocorrem, em várias partes do mundo, voltadas ao extermínio de diversos povos e grupos humanos, como judeus, negros, ciganos e transexuais.

Em tempo, a eterna discordância entre Magneto e Professor Xavier não se difere muito do constante dilema entre os movimentos sociais radicais e moderados: é possível transformar a sociedade por meio da educação e do diálogo ou, diante do sistema, somente uma revolução armada seria capaz de alterar a realidade, assegurando os direitos renegados?

Questionamentos éticos constantes, sentidos de justiça e vingança, amizade e deslealdade, individualismo e coletividade, aparecem nas páginas dos quadrinhos da Marvel ao lado de problemas conjugais, desavenças interpessoais em vários níveis de relações familiares, desespero, dor, sofrimento, arrependimento, vícios, entre outros.

O Demolidor é um herói cego, e precisa lidar constantemente com as dificuldades advindas por conta de sua deficiência. Tony Stark, o Homem de Ferro, é alcoólatra e tem dificuldades em manter relacionamentos pessoais. O Motoqueiro Fantasma, uma releitura moderna das antigas histórias de terror envolvendo cavaleiros fantasmas, enfrenta uma constante batalha interior, entre o bem e o mal, em histórias que envolvem ocultismo e religião.

O Homem-Aranha, como será abordado mais à frente, é um adolescente com baixa autoestima e que precisa sobreviver em meio a um cotidiano pouco convencional, enfrentando problemas pessoais e sociais diversos, mas presentes na vida de muitos jovens em idade escolar. Mesmo quando se torna um adulto, Peter Parker precisa conviver com as responsabilidades financeiras, profissionais, familiares e conjugais, vivenciando dilemas como, por exemplo, se deve continuar a cursar a faculdade, ou se desiste para se dedicar apenas ao trabalho e pagar suas contas acumuladas.

Nos últimos anos, a Marvel ampliou ainda mais seu escopo de personagens voltados a grupos humanos, antes ignorados pelo padrão

estético. Tais questões afirmativas voltam-se para as necessidades de identificação com públicos distintos e outros segmentos de mercado, uma vez que este se encontra cada vez mais direcionado.

O Agente Venom é um herói repleto de controvérsias e dramas pessoais. Além da constante batalha interior entre o certo e o errado, fruto da ação do simbionte alienígena sobre um humano; o alter ego do personagem, o ex-atleta e ex-combatente Flash Thompson – que praticava *bullying* com Parker, mas era o maior fã do Aranha – é paraplégico e anda de cadeira de rodas, necessitando da ajuda do simbionte para permanecer em pé.

O comandante-geral da agência de heróis SHIELD, Nick Fury, antes loiro, com mechas grisalhas, ganhou uma releitura, sendo agora apresentado como um negro, tanto na série de histórias do Universo Ultimate, como também nos recentes filmes da Marvel.

Outro que ganhou versão negra foi o próprio Homem-Aranha. O pré-adolescente negro Miles Morales também foi picado por uma aranha radioativa e passa por situações próximas às do Aranha original, só que num contexto contemporâneo. Concebido dentro do Universo Ultimate, Miles, com o fim desse mundo paralelo, foi trazido à Terra 616 e convive com o Aranha original.

No arco de histórias Aranhaverso – uma aventura *crossover*, que se passa em vários mundos paralelos, cada um com seu herói totêmico aracnídeo próprio – foram apresentadas várias personagens femininas, com os mais diversos poderes e uniformes aracnídeos, desde adolescentes a senhoras. Nessa safra de heroínas aracnídeas, além da Mulher-Aranha original, Jessica Drew, aparecem a Silk, que foi picada junto com Parker, mas é ainda mais forte que o próprio; a Araña, Anya Aña Cora-

zon, uma versão latina da Garota-Aranha e a Spider-Girl May Parker, filha de Peter e Mary Jane Watson vinda de um futuro alternativo.

O Aranhaverso possibilitou também que outras personagens, antes apenas retratadas como coadjuvantes nas histórias do Amigão da Vizinhaça, assumissem certo protagonismo, atuando em grupos somente de mulheres-aranha – o que remete ao sentimento de sororidade. Assim, despontam em cena a Gwen-Aranha, baseada na Gwen Stacy, grande amor de Peter, morta em confronto com o Duende Verde; a Mary Jane Aranha e a Tia May Aranha. Esta última advinda de um universo paralelo em que a gentil senhora é quem foi picada pela aranha radioativa.

Outra mulher que assumiu o protagonismo da história, nessa fase atual da Marvel, foi a enfermeira Jane Foster. Originalmente assistente do médico manco Dr. Donald Blake, identidade secreta de Thor, Foster tornou-se sua noiva quando o mesmo revelou a ela sua verdadeira identidade. Recentemente, após o deus do trovão tornar-se indigno de empunhar o Mjolnir, a senhorita Foster, embora humana, conseguiu uma concessão para utilizar o martelo e o nome Thor, quando o filho de Odin abdicou do seu nome em favor da mesma, mesmo sem saber a identidade real da heroína.

Além de ser uma mulher assumindo o lugar de um dos heróis mais poderosos da Marvel, outro fato chama a atenção para Jane Foster. A Thor, que atualmente também é médica, precisa conviver com uma verdadeira tempestade que aflige sua forma humana, pois enfrenta uma dura batalha contra um câncer de mama, cujo tratamento a tornou debilitada e a fez perder os cabelos.

○ amigão da vizinhança

Em 1962, na edição da revista *Amazing Fantasy*, surge o super-herói aracnídeo SpiderMan (Homem-Aranha). Seu conceito e roteiro das primeiras histórias foram criados por Stanley Martin Lieber, conhecido por Stan Lee, na época um dos principais editores de quadrinhos da Marvel Comics, uma subsidiária da editora Timely. No desenvolvimento do escalador de paredes houve também a participação de Jacob Kurtzberg, ou Jack Kirby, ilustrador da Marvel. Porém, mesmo que este, a princípio, tenha sido o encarregado por desenhar o herói, nunca chegou a ser o desenhista regular. Tal função coube a outro artista da editora, Steve Ditko, considerado o coautor do herói.



Primeira aparição do Aranha, na *Amazing Fantasy*, 1962

Assim, o maior mérito de Stan Lee ao iniciar a concepção do Homem-Aranha, foi o de ter conseguido descobrir quem era realmente o leitor de quadrinhos e transportá-lo para as histórias através de personagens que o tocassem. Diferente do governo ou dos patriarcas americanos, que delegavam a seus filhos a responsabilidade de construir a nova América, Lee percebeu que talvez o fardo do processo de amadurecimento se tornaria mais leve se fosse compartilhado por alguém que os entendesse (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p.117).

Peter Parker é um estudante *nerd*, desajeitado, tímido, apaixonado por ciências e que mora no subúrbio de Nova York, com seu tio Ben e sua tia May, um casal de idosos amorosos que se tornaram responsáveis pela criação e educação do garoto, depois do mesmo ter perdido seus pais, aos seis anos de idade, em um acidente aéreo. Além de ter que se acostumar com tal dor e com a falta de popularidade na escola, Peter precisa conviver com os problemas financeiros de sua família (MARVEL, 2015).

Ao contrário de outros superseres que são supercientistas ou empresários bilionários, herdaram ou nascem com seus poderes, ou são deuses ou alienígenas, Peter é apenas um adolescente comum, com os dilemas da idade e que adquiriu seus poderes de forma incidental, como quase tudo o que acontece com o herói (MARVEL, 2013).



Peter Parker, de aluno exemplar a herói

Sempre estudioso, Parker era o melhor aluno de sua turma, sendo muito dedicado às ciências. Ao realizar uma visita a uma exposição, num laboratório, acabou sendo picado por uma aranha que havia sido exposta à radioatividade. Somente ao chegar em casa é que ele desco-

briu que o incidente lhe conferiu força, agilidade e capacidade de aderir às superfícies, além da sensibilidade para prever perigos próximos.

Surpreso e empolgado com suas novas habilidades, o herói resolve competir com o campeão local de luta livre, para ganhar uma boa quantidade de dinheiro, podendo assim ajudar financeiramente seus tios. Parker vence e decide então continuar faturando, tornando-se astro de TV. Pensando em aumentar seus lucros no negócio, produz um composto químico similar ao das teias de aranha, mas proporcional ao seu tamanho e peso, além de confeccionar um uniforme para ocultar sua identidade.

No entanto, ao sair de uma apresentação, Peter, mesmo com possibilidade de usar seus poderes para o bem, permitiu que o assaltante da bilheteria do local onde estava escapasse, alegando que prendê-lo não era sua obrigação. Posteriormente, ainda em fuga da perseguição policial, o mesmo ladrão assassina o seu tio. Ao descobrir que poderia ter evitado tal tragédia, se simplesmente tivesse impedido o criminoso de fugir, Peter aprende, de uma forma dolorosa, a importância em fazer o que é certo e praticar o bem, mesmo que para desconhecidos. Como norte dessa reflexão, uma frase sempre dita a ele pelo próprio Tio Ben: *com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.*

Maior sucesso da Marvel

O Homem-Aranha não foi criado para ser um dos principais heróis da Marvel. Publicado em 1962, no último número de uma revista que seria cancelada, a *Amazing Fantasy*, apenas meses depois, com a apuração das vendas da edição 15 da revista, é que se percebeu o sucesso de vendas do personagem.

Hoje, mais de 50 anos depois da criação do herói, sua presença midiática e comercial é cada vez maior, sendo considerado pela Marvel como seu maior sucesso de público e vendas. Fruto da chamada Era de Prata dos quadrinhos, o herói saiu das páginas das revistas para atuar nos cenários do cinema, games, séries de televisão e desenhos animados, tornando-se assim, uma das maiores franquias da indústria de entretenimento (KLOCK, 2002).

Esse carisma e popularidade se justificam por conta de um diferencial: seus criadores apostaram na aproximação do super-herói ao comum.

A cartada decisiva, obviamente, foi a concepção do Homem-Aranha, adolescente normal até ser picado por uma aranha radiativa e ganhar superpoderes. Peter Parker era o *everyman*, o sujeito comum que enfrentava as dificuldades típicas da adolescência, ao contrário de Clark Kent, que cresceu com poderes inimagináveis, e de Bruce Wayne, que desde criança treinou para alcançar a perfeição física e mental. Peter preocupava-se com as aulas do colégio, em descolar trocados vendendo suas fotos para o Clarim, com a saúde de sua tia May, e claro, com garotas e namoro. A tudo isso, ainda viu acrescida a responsabilidade de usar seus poderes em prol da justiça (MATOS; SAMPAIO, 2004, p.110).

Durante a sua concepção, Lee percebeu a necessidade de representar de forma verossímil o público alvo consumidor de quadrinhos: crianças e jovens. Transportando os leitores para as histórias, através da sensibilidade e realidade dos fatos apresentados, em seus primeiros anos, era comum o próprio Lee dialogar com seus leitores, nas páginas das revistas, buscando criar uma sensação de cumplicidade, de confiança.

Dentre as características que aproximam o Aranha dos leitores está o seu porte físico. Ao contrário do modelo heroico comum, Peter não é apresentado de forma musculosa e viril. Steve Dikto, até então desenhista de histórias de terror e mistério, desenvolveu um herói com porte de homem comum e jovial, retratado também no seu uniforme com cores alegres, para enfatizar o personagem divertido, fugindo do que já estava acostumado a ver, como as típicas capas. Além de ter uma máscara inovadora que cobria todo o rosto do herói, mas permitia transparecer as emoções.

A máscara do personagem era inovadora por ser uma das poucas, na época, que escondia todo o rosto do herói, além de contar com um estilizado par de olhos de aranha que, devido ao seu desproporcional tamanho em relação ao rosto, atuam com um veículo para expor melhor as emoções do jovem por trás da máscara. Técnica semelhante é usado pelos criadores de quadrinhos e desenhos animados japoneses que desenharam os olhos de suas criações de forma exagerada para que eles traduzam com mais intensidade as emoções do personagem (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p.120).

Além dos elementos visuais e suas habilidades e lutas emocionantes, outro diferencial do herói, também, é o seu universo, complexo e fascinante, repleto de personagens humanos, carismáticos e com muitos conflitos. A já mencionada Tia May, por exemplo, uma senhora frágil, inocente, mas decidida, além de sempre preocupada com a saúde e os estudos de Peter.

No jornal O Clarim Diário, local de trabalho de Peter, encontra-se um dos principais personagens do universo do Aranha, o editor chefe J.J. Jameson, que transparece sua complexidade por meio do temperamento furioso, sendo o perseguidor mais implacável ao herói, sem-



Peter Parker e a sempre dedicada Tia May

pre vítima de seus editoriais nos quais o aracnídeo é apontado como uma ameaça pública mascarada. Além disso, costuma explorar o trabalho de Parker, remunerando-o muito mal e sempre o depreciando enquanto pessoa e profissional. Contudo, ao mesmo tempo, Jameson consegue, vez por outra, demonstrar um lado social e humano, principalmente no que diz respeito à sua família, além de ser intensamente dedicado ao seu trabalho.

Outras figuras também tornam o Clarim um ambiente interessante, como Betty Brant, primeira namorada de Peter e o redator chefe, o amável e compreensível Joe Robertson, funcionário bem-sucedido e que faz o contraponto à fúria de Jameson.

Através de Robertson, Stan Lee quebrou inúmeros tabus que, de certa forma, ainda prevaleciam nos quadrinhos, ao mostrar um negro bem sucedido e equilibrado que exercia um cargo de autoridade em um dos maiores jornais dos Estados Unidos, deixando para trás o estereótipo de *negro revoltado* (MATTOS; SAMPAIO, 2004, p.123).



Além dos vilões, o Homem-Aranha tem que lidar com a ira de Jameson

Outro mundo interessante e complexo, dentro do universo aracnídeo, é o local de estudo de Peter, seja a escola ou a faculdade. Colegas e professores são apresentados como figuras únicas, com temperamentos e personalidades próprias, sendo que muitos vilões dos arcos das histórias costumam ser alunos ou professores, ou estarem, de alguma forma, vinculados aos locais de estudo ou trabalho de Parker.

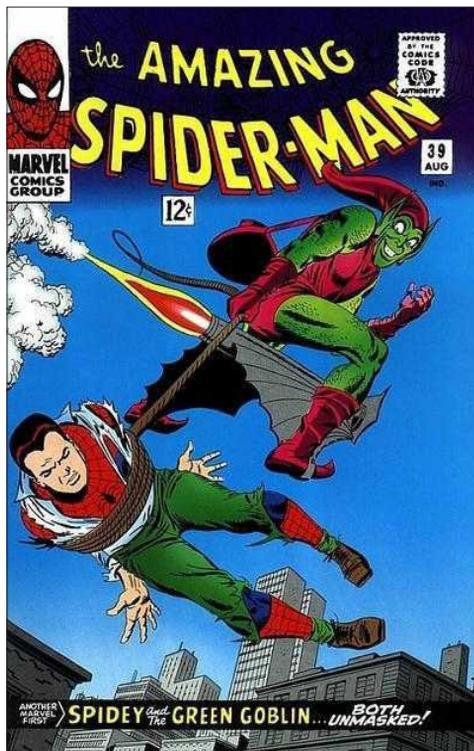
Aliás, o Homem-Aranha é um dos heróis que apresentam um dos mais ricos e complexos cartéis de vilões (MARVEL, 2013), com personalidades distintas, sendo que muitos também possuem características animais. É notório que muitos vilões desse universo são representados por figuras mais velhas, o que denota, além da briga entre o bem e o mal, uma disputa entre o velho e o novo; a juventude ousada e espirituosa contra um sistema retrógrado, ranzinza e ressentido.

Dentre tais vilões, está o Duende Verde, cujo alter ego é Norman Osborn, um milionário empresário químico bastante inteligente. Sua dedicação excessiva à OSCORP, sua empresa, levou a um distanciamento deste com seu filho Harry, o melhor amigo de Parker. A relação entre pai e filho é apresentada como algo conflituoso, abusivo e opressivo, o

que levou Harry a se tornar um jovem inseguro, com baixa autoestima e que busca a constante aceitação do pai.

O Homem-Aranha também é reconhecido por seu senso de humor. Espirituoso, ele costuma fazer piadas com suas próprias dificuldades e problemas, além de desdenhar da arrogância e das posturas de seus inimigos. Isso se diferencia do comportamento padrão, onde os heróis são apresentados de formas mais sérias ou sombrias. Muito franzino, em seu início, talvez Parker se valesse dessa postura extravagante e irônica, para superar seu medo, bem como para desestabilizar seus oponentes, durante uma luta, com suas piadas.

Inicialmente apresentado como um adolescente sem jeito com as mulheres, o Aranha possui um cenário amoroso intenso, interessante, mas não menos trágico. Entre namoros e flertes, Peter já teve namoradas, amantes e esposa, tendo que abrir mão do casamento com Mary Jane a fim de voltar no tempo e salvar sua Tia da morte. Outra parte nefasta da história amorosa do herói foi a morte de Gwen Stacy, seu grande amor da adolescência, durante um confronto com o Duende Verde, o qual a jogou de uma ponte. Peter tenta salvá-la, alcançando-a com sua teia, mas o efeito rebote faz com que ela quebre o pescoço, morrendo.



Duende Verde, um dos mais icônicos vilões do universo do Aranha

Durante esse arco de histórias, assim como em outras, como na morte da sua amiga, a agente de polícia Jean DeWolf, é possível ver claramente em Peter a dúvida e os conflitos internos entre seu senso de justiça e o desejo de vingança. Todo esse lado humano do herói, exposto à dor e ira, aproximam ainda mais os fãs do mesmo, desenvolvendo uma identificação, uma vez que as histórias retratam o sentimento do herói frente a situações comuns na vida, rompendo com a lógica do famoso *felizes para sempre*.

O ambiente, os personagens e a trama se combinam para criar grandes histórias mitológicas do bem contra o mal, mas os desafios com que esses heróis se deparam ecoam nossas próprias existências. Eles se mostram em nossa vida como conflitos emocionais com aqueles que amamos e com os quais trabalhamos, dilemas espirituais e éticos deflagrados pelo choque entre ciência e espiritualidade e a angústia existencial que emana da tecnologia em constante evolução que nos cerca (CHOPRA, 2012, p.43).

Em todos esses anos, a vida de Peter Parker nunca foi fácil e tranquila. Contudo, assim como uma pessoa real, todas as experiências de perdas e derrotas serviram para o crescimento pessoal do herói, em meio ao caos, levando-o a entender que era necessário equilíbrio e harmonia, na confluência de sentidos e contextos, para aprender com as quedas e dificuldades. Um exemplo para os fãs, que utilizam as metáforas dos desafios enfrentados para seguir a vida, tentando encontrar sentido para compreender o mundo cada vez mais rígido e enfrentá-lo, com esperança e bom humor.

Considerações Finais

Como mesmo diz o herói aracnídeo, em suas histórias, o indivíduo é fruto de suas escolhas. Peter escolheu fazer o que era certo e usar suas habilidades para ajudar as pessoas, apesar de todo o contexto contrário. Ter perdido os pais, aos seis anos, e o tio na adolescência; ter que cuidar de uma tia doente, morar no subúrbio e enfrentar dificuldades financeiras, sofrer *bullying*, ser explorado pelo patrão, perder amigos e entes queridos, não ter sorte em suas relações amorosas, precisar trabalhar, ser herói e manter as boas notas na escola, ter que lidar com vários de seus admirados professores e amigos tornando-se vilões, pois, diferentes dele, fizeram escolhas erradas e pagaram o preço por isso. Diante de tal conjuntura, Peter mantém seu senso de responsabilidade e assume uma posição.

Todas essas características foram pensadas por seus criadores para fazer do Aranha um herói diferente dos demais, aproximando-o do leitor infante-juvenil e conseguindo estabelecer uma relação forte e duradoura com seu público por meio da atuação dos sujeitos e identificações discursivas, bem como toda a produção simbólica apresentada na construção do personagem e das narrativas. A Marvel Comics obteve sucesso em seu intento, afinal, após mais de 50 anos de sua criação, o Cabeça de Teia é um dos personagens mais famosos e mais caros do mundo. Todavia, o público cativo do Homem-Aranha também tem sua parcela de lucro, pois tem para si um referencial de identificação positivo, capaz de incentivar boas posturas e atitudes e manter acesa a esperança de um mundo melhor.

Referências

- BAUMAN, Z. *A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BERGER, P. L; LUCKMANN, T. *Modernidade, pluralismo e crise de sentido: a orientação do homem moderno*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- CHOPRA, D. *As setes leis espirituais dos super-heróis*. São Paulo: Lafonte, 2012.
- CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1977.
- GOIDANICH, H.R; KLEINERT, A. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2014.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- HOWE, S. *Marvel Comics: a história secreta*. São Paulo: LeYa, 2013.
- KLOCK, G. *How to read superhero comics and why*. Nova York: Continuum, 2002.
- MARVEL. *O espetacular Homem-Aranha: de volta ao lar*. Coleção oficial de graphic novels Marvel, vol. 21. São Paulo: Salvat/Panini, 2013.
- MARVEL. *Homem-Aranha. Coleção os heróis mais poderosos da Marvel* vol. 2. São Paulo: Salvat/Panini, 2015.
- MATTOS, L. M. C; SAMPAIO, R. C. *A evolução do mito do herói dos quadrinhos*. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 1º. sem. 2004. Mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.
- MORRIS, M. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático*. São Paulo: Madras, 2009.

Os problemas e a metodologia na análise de Sandman, de Neil Gaiman

Guilherme Ieger Dobrychtop

Resumo: Este artigo se foca nas relações entre preço e valor e as possibilidades de leitura da história em quadrinhos Sandman, de Neil Gaiman. Tenta-se discurrir, portanto, acerca de uma metodologia necessária para se analisar a obra com uma visão crítica e dentro de um contexto histórico, a fim de compreendê-la como uma fonte que pode ser analisada historicamente. Para tanto, busca-se uma teoria acerca da diferenciação entre preço e valor e também das intenções na produção de uma obra, sendo necessário respeitar contexto, autor e também as intenções deste. Assim, a intenção é demonstrar como se deve trabalhar uma história em quadrinhos consagrada com uma metodologia histórica.

Palavras-chave: Sandman; História; metodologia; preço; valor.

The problema and the methodology in the analysis of Sandman, from Neil Gaiman

Abstract: This paper focus in the relation between price and value and the possible readings in the comic book Sandman, from Neil Gaiman. We try to discuss about a needed methodology to analyse the comic with a critical vision and inside of a historical context, to understand it as a font that can be historically analyzed. For this, it is searched a theory amont the differentiation between price and value and also its intentions. Thus, the intention is demonstrata how its appropriate to analyze a famous comic book with a historiciela methodology.

Keywords: Sandman; History, methodology, price; value.

Guilherme Ieger Dobrychtop é Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná.

Introdução

Este artigo surgiu durante a escrita de uma dissertação de mestrado, na qual se analisou as representações de morte e pós-modernismo na história em quadrinhos Sandman, do britânico Neil Gaiman. Como o trabalho pretendia ater-se à obra de Gaiman no contexto em que foi publicada, o final dos anos 80 e começo dos 90, vários problemas foram suscitados. Um deles era a necessidade de dissociar um Neil Gaiman do presente daquele dos anos 80 e 90. Uma tarefa que pode parecer simples a princípio, mas que gera uma grande demanda metodológica e diversos percalços em uma pesquisa. Ao se analisar alguns autores, principalmente aqueles que já alcançam uma grande fama e seus trabalhos cercam-se de uma aura, é necessário evitar o que alguns autores chamam de uma “leitura em retrospectiva”, lendo trabalhos de um autor como se todos tivessem sido escritos ao mesmo tempo, buscando a reflexão de trabalhos mais recentes nos mais antigos, e vice-versa. É um problema que deve ser evitado a todo custo mas costuma ser bem recorrente, como exemplifica André Macedo Duarte ao explicar o que é a leitura em retrospectiva e como esta é um grande perigo na análise de Foucault, uma vez que conceitos mais recentes desenvolvidos pelo autor são projetados em trabalhos antigos, a fim de torná-los mais completos (DUARTE, 2010, p. 207).

Ao mesmo tempo, é necessário também buscar um distanciamento. Uma vez que um pesquisador de quadrinhos muitas vezes é um grande fã destes, o olhar sobre o objeto pesquisado e seu autor deve ser crítico, e não o de um fã. Sobre isso Waldomiro Vergueiro faz um alerta em sua recente publicação sobre a pesquisa acadêmica de histórias em

quadrinhos, ao afirmar que deve haver uma empatia com o que se estuda, contudo, também é preciso manter uma distância, uma vez que a leitura deve sempre ser crítica, e, na impossibilidade do pesquisador fazê-lo, a pesquisa não deve ser levada em frente, pois pode ser comprometida (VERGUEIRO, 2017, p. 82).

Portanto, o que este artigo apresenta são as metodologias utilizadas durante a escrita de um trabalho, apresentando como se trabalhou com Sandman a fim de visualizá-lo sob um olhar crítico e, principalmente, vislumbrando o Neil Gaiman de 1988, que não passava de um imigrante inglês desconhecido e Sandman era só mais uma revista de pouco mais de 20 páginas, vendida em lojas especializadas e bancas de jornais. Gaiman difere em muito do autor do atual contexto, e também da leitura que se faz de suas publicações tendo em vista que atualmente Sandman é vendido em livrarias, em edições de luxo, com capa dura, papel diferenciado, com mais de 400 páginas, custando mais de 10 vezes o preço de 1988, e também sendo chamada pelo sugestivo nome de *graphic novel*, o qual agrega todo um status à obra.

Preço, valor e fruição

Antes de falar sobre Sandman e Neil Gaiman, é necessário apresentar alguns conceitos caros à apresentação desta metodologia. Primeiramente deve-se realizar uma distinção entre o que é “preço” e “valor”, para poder mostrar como ambos os conceitos podem ser aplicados nas edições de Sandman. O conceito de “preço” é bastante simples. Basicamente, é o que se paga pelo produto, medido por uma unidade monetária. O conceito de “valor”, contudo, é mais específico e bem mais difícil de ser explanado.

O valor do produto, conforme percebido pelo cliente, é um constructo que se dá a partir de várias noções, como preço, qualidade, benefícios e sacrifício. E, além destas quatro noções, o valor também é percebido como uma consequência na relação entre comprador e vendedor. Portanto, este conceito é construído através de um julgamento do produto, baseado em diversos critérios e padrões do consumidor, ou, no caso de Sandman, do leitor. O consumidor faz um julgamento baseado nas qualidades que enxerga do produto, e, vale dizer, este julgamento é muitas vezes realizado antes mesmo que o produto seja comprado, tendo em vista que a percepção de um valor antecede a compra do produto, é uma característica que o consumidor carrega em si após um julgamento baseado em diversos critérios (INIESTA-BONILLO; SÁNCHEZ-FERNÁNDEZ, 2007, p. 428).

Esta relação entre o valor e o preço pode parecer estranha em um primeiro momento, contudo, ela é de suma importância para esta análise. Pode-se afirmar que Sandman apresenta-se no mercado em diferentes formatos, como já foi tratado anteriormente, e, em cada um destes formatos, o valor também muda. Se este é determinado pelo leitor através de um julgamento, mesmo antes de possuir o produto e usufruí-lo, é preciso considerar uma série de elementos em Sandman que poderiam servir como critérios neste julgamento.

Primeiramente, o aspecto físico da obra. Das três edições sobre a qual tratamos, a primeira, que pode ser chamada de “formato americano”, é uma história em quadrinhos comum, com pouco mais de 20 páginas, papel normal, capa mole, a um baixo preço e lançada entre os anos de 1988 a 1996. A segunda edição, que chamaremos de “encadernado”, foi lançada originalmente do começo dos anos 90 até 1996,

acompanhando a periodicidade da edição convencional. Esta edição possuía papel melhor, capa dura, e reunia todo um arco de histórias.

A edição final, a que chamaremos de “definitiva”, mesmo não sendo a última, foi lançada de 2006 a 2008, tem o preço mais elevado de todos, também a qualidade e o tamanho. A edição definitiva possui mais de 400 páginas, as quais englobam todas as 75 edições de Sandman, e alguns extras, e, além disso, ela conta com a arte recolorida. Ou seja, levando em conta que o valor é definido por uma série de critérios e um julgamento anterior à fruição da obra, cada edição teria, para um leitor que ainda não leu Sandman¹, um valor maior. Um valor que aumenta ainda mais quando o quadrinho é vendido sob o rótulo de *graphic novel*, mesmo que, como já discutido aqui, não os seja. E, somando a maior qualidade e tamanho, a edição definitiva também agrega um valor maior pelo fato da arte ter sido recolorida, buscando agradar mais ao novo leitor e também atrair de volta o antigo com uma reinvenção de algo já conhecido.

Outro fator que deve ser considerado em um julgamento que constrói o valor, é o nome do próprio autor, Neil Gaiman. Sandman é uma história em quadrinhos criada e desenvolvida por muitas pessoas. Gaiman é o roteirista, mas há ilustradores, arte finalistas, e Dave McKean, o capista. Contudo, o nome que se destacada acaba sendo sempre o de Gaiman. Na edição no formato americano, o nome de Gaiman e dos responsáveis pela arte figuravam na capa. O mesmo acontecia no formado encadernado, contudo, na lombada constava, além do título da publicação, o nome de Gaiman, e apenas o dele. Por fim, na edição definitiva, embora as histórias estejam creditadas a to-

1. Foi considerado apenas o leitor que ainda não teve uma leitura de Sandman a fim de desconsiderar fatores como nostalgia de uma edição antiga no julgamento formador do valor.

dos que participaram de sua criação, apenas o nome de Neil Gaiman é encontrado na capa e lombada.

Por Sandman ter tido inúmeros artistas responsáveis pela arte, é realmente difícil mencionar todos em um volume como a edição definitiva, pois seria necessário creditar dezenas de artistas na capa. Roteirista houve apenas um, Neil Gaiman. Contudo, não é apenas por isso que o nome do britânico figura solitário em lombadas e capas. Como se afirmou anteriormente, citando Campbell, Gaiman era um desconhecido do público (CAMPBELL, 2014, p. 90). Isso mudou muito até o ano de 1996, quando Sandman terminou de ser publicado, uma época em que Gaiman era conhecido não apenas pelos seus trabalhos nos quadrinhos, mas também na literatura, devido à sua co-autoria junto a Terry Pratchett no romance “Belas Maldições”. Contudo, olhando para além da publicação original de Sandman, mirando para quando a edição definitiva chegou às livrarias, Gaiman já havia se sagrado como um grande nome da indústria, tanto nos quadrinhos, com Sandman, quanto na literatura, com inúmeros romances, sendo imprescindível citar “Deuses Americanos”, publicado em 2001, e tendo encabeçado a lista dos mais vendidos do New York Times. Com todos os prêmios, publicações e admiradores do trabalho que Gaiman agregou ao longo desta década e meia após a publicação de Sandman, não é exagero usar a alcunha de *popstar* para se referir ao autor, ainda mais tendo em conta a enorme quantidade de fãs que este arrasta para os eventos dos quais participa.

Desta forma, pode-se afirmar que o julgamento de alguém que compra a edição definitiva, não mais em uma banca de jornais, mas agora em uma livraria, pagando um preço salgado e sabendo que aquele homem cujo nome ilustra a capa deve ser alguém importante, princi-

palmente devido à quantidade de livros seus nas prateleiras, a quantidade de prêmios que lhe foram auferidos, com certeza é afetado. E definitivamente não é o mesmo julgamento de alguém que comprou Sandman em 1988 em uma banca de jornal. Seu julgamento está contaminado, por assim dizer. E o valor que dá a Sandman é grande, pois do contrário não gastaria o dinheiro em uma edição que pode custar U\$ 100,00². Desta forma, tendo estipulado esta questão entre o valor de Sandman e seu preço e o julgamento prévio do leitor, resta ponderar sobre uma última consideração: afinal, o quanto isso influencia na fruição da obra?

Sandman, Neil Gaiman e a Invasão Britânica

Tendo os conceitos utilizados para definir esta questão do status de Sandman, neste momento se pretende demonstrar como este surgiu nos quadrinhos norte-americanos, mas, principalmente, como o seu valor se construiu ao longo dos anos, a fim de demonstrar as diferentes leituras possíveis neste, e também a leitura que se buscou realizar na pesquisa efetuada, pois embora Neil Gaiman não seja um autor que se restrinja apenas às histórias em quadrinhos, é impossível falar dele sem tocar em Sandman, pois ambos são indissociáveis. E atualmente ambos têm um status de grande obra e grande artista, destes que dispensam apresentações. Contudo, era bem diferente no final dos anos 80, quando da chegada de Gaiman à *DC Comics*, pois embora o termo “Invasão Britânica” dê a entender que os ingleses realmente invadiram o mercado editorial, isso é uma construção posterior, pois o que

2. Valor das edições conforme a o website <<https://www.amazon.com>>. Acesso em 20/10/2017.

realmente aconteceu foi uma importação destes artistas, devido a uma necessidade editorial. E esta necessidade era advinda, de acordo com Hayley Campbell, do fato de que

(...) a maior parte dos quadrinhos norte-americanos de meados dos anos 1980 havia se tornado tacanha; eles eram, na melhor das hipóteses, uma fusão do que fora feito antes e, na pior, cópias baratas de uma cópia (CAMPBELL, 2014, p. 90).

E foi em meio a este mercado carente de novidades que se destacou o britânico Alan Moore, o qual conquistou leitores com sua reimaginação de um antigo título da editora, o Monstro do Pântano, além de sua obra *Watchmen*. O diferente e bem-sucedido tom de Moore agradou aos fãs de quadrinhos norte-americanos, e, portanto, coube a dois editores da *DC Comics*, Dick Giordano e Karen Berger, ir a Londres e buscar novos autores. Contudo, ainda que tenham sido os americanos que foram à Inglaterra em busca de novos talentos, foi Gaiman quem teve de ir até eles e importuná-los até conseguir uma reunião, na qual Gaiman levou uma lista de personagens com os quais gostaria de trabalhar, mas todos lhe foram negados, por já ter outra pessoa trabalhando com eles ou por estarem na cronologia de outras publicações da editora. Por fim, Gaiman saiu da reunião junto de seu parceiro Dave McKean com a tarefa de dar uma nova roupagem à quase desconhecida personagem Orquídea Negra (CAMPBELL, 2014, pp. 92 e 93).

Problemas editoriais complicaram e atrasaram a publicação do quadrinho escrito por Gaiman e ilustrado por McKean para o personagem Orquídea Negra. Por fim, a editora decidiu que não queria lançar Orquídea Negra com o nome de dois desconhecidos figurando em sua capa, de forma que seria preciso que os dois lançassem algo pela editora antes.

Para McKean coube a ilustração de uma história de Batman roteirizada por Grant Morrison, o “Asilo Arkham”. Para Gaiman, coube a tarefa de roteirizar uma pequena revista na qual reinventaria um antigo personagem da *DC Comics*, Sandman (CAMPBELL, 2014, p. 95). Assim, em 1988, embora na capa a data que conste é janeiro de 1989, chegava às bancas o número 1 de Sandman, escrito por Neil Gaiman.

Ou seja, os primeiros leitores de Sandman, no final da década de 80, tiveram em suas mãos um quadrinho comum. Na capa figurava o nome do escritor Neil Gaiman, nome desconhecido do grande público. Tanto que, ao pedir para Gaiman e McKean escreverem outras histórias para se tornarem conhecidos dos leitores, Karen Berger, sua editora, teria dito: “(...) vocês são dois caras de quem ninguém ouviu falar (...)” (CAMPBELL, 2014, p. 95). Contudo, mesmo sendo roteirizado por alguém de quem o público nunca ouviu falar, parafraseando Berger, a primeira edição de Sandman teve um número de vendas expressivo. Gaiman afirma que a tiragem foi de 80 a 90 mil cópias. Deve-se levar em consideração, principalmente no momento em que se compara Sandman com outros quadrinhos do período, que é o que se está fazendo aqui, que não se pode ignorar algumas coisas que naquele primeiro momento já o tornavam diferente mesmo à primeira vista. E isso se devia às capas desenhadas por Dave McKean, que diferiam em muito das capas tradicionais, e também o fato de que a primeira edição teve o dobro de páginas de uma revista comum.

Também é preciso levar em consideração neste momento alguns números. Gaiman afirma que a tiragem inicial de Sandman foi de 80 a 90 mil exemplares, e, embora tenha posteriormente ficado em 60 a 70 mil, houve um momento de poucas vendas, no caso, a edição número 4, a qual vendeu apenas 40 mil, número considerado a tiragem mínima que

Sandman poderia ter, pois caso contrário seria cancelado. Para se ter um comparativo, é preciso afirmar que naquela época os títulos mais vendidos tinham uma tiragem média de 200 mil cópias. Buscando mais dados, é possível conferir com mais exatidão estes números de vendas de Sandman. Por exemplo, em maio de 1995 a edição número 69 de Sandman vendeu 70 mil cópias, figurando em 50º posição dos quadrinhos mais vendidos nos Estados Unidos³. A edição de junho vendeu 79 mil cópias, sendo a 34º mais vendida dos Estados Unidos⁴. É possível perceber, portanto, que mesmo perto do fim de Sandman, o qual terminou na edição de número 75, a média que Gaiman afirmou anteriormente, de 60 a 70 mil, por vezes aumentando, se mantinha. Contudo, esta média é extrapolada quando olhamos para a publicação da última edição, de janeiro de 1996, quando Sandman 75 vendeu 121 mil cópias, figurando em quinto lugar. Ainda assim, contudo, um pouco distante do 4 quadrinhos mais vendidos, os quais venderam mais de 200 mil cópias cada um⁵. Com base nestes dados, é possível afirmar que Sandman, um quadrinho desconhecido, escrito inicialmente por um autor sem fama alguma, alcançou um grande reconhecimento ao longo dos anos nos quais foi publicado, pois sua última edição causou uma certa comoção, tanto que vendeu quase que o dobro de uma tiragem normal.

E, para falar sobre as vendas de Sandman, e também sobre como este passou a ser visto pelo público, é necessário também discorrer sobre outro formato. Até o presente momento os números de vendas referiam-se ao chamado “formato americano”, com pouco mais de 20

3. Fonte: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/1995/1995-05Diamond.html>>. Acesso em: 20/10/2017.

4. Fonte: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/1995/1995-06Diamond.html>>. Acesso em: 20/10/2017.

5. Fonte: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/1996/1996-01Diamond.html>>. Acesso em: 20/10/2017

páginas e capa simples, salvo raros casos, como a primeira e última edição de Sandman, que tiveram o dobro do número de páginas. Um novo formato surgiu quando a revista *Rolling Stone* elegeu Sandman o “quadrinho quente” do ano de 1989. Procurando uma maneira de explorar esta publicidade gratuita e lançar um produto novo, a *DC Comics*, em meio a ações de marketing, lançou Sandman em um novo formato, o qual autores que escreveram sobre Gaiman, como Hayley Campbell, chamam de *graphic novel* (CAMPBELL, 2014, p. 116).

Com esta nova roupagem buscavam abraçar novos leitores que se interessassem por Sandman após a publicidade gratuita de *Rolling Stone*. Desta forma, aproveitando que o segundo arco de histórias, chamado “Casa de Bonecas”, estava sendo concluído, lançaram-no em um formato diferente, compilando todas as histórias do arco, como um livro fechado. O novo produto tinha capa dura, mais páginas, vinha em um papel melhor e era vendido em livrarias. Logo a *DC Comics* compilou as oito primeiras revistas de Sandman e a lançou também em formato encadernado e com capa dura, com o título de *Prelúdios e Noturnos*. Assim, a editora criou o costume de lançar Sandman em um formato diferenciado. Ou seja: quem não queria ler o quadrinho aos poucos, desejava ler um arco de histórias na íntegra, poderia esperar que o encadernado chegasse às livrarias e lê-lo. Além do mais, olhando pelo ponto de vista de um colecionador, o novo formato do quadrinho era mais bonito, tinha um acabamento melhor, ficava melhor na estante, o que é sempre um bom atrativo para um público que aprecia o colecionismo.

Isso tudo, contudo, tinha literalmente um preço, afinal, o custo da obra acabava sendo bem mais elevado que o da publicação no formato tradicional. Numa comparação, o preço normal das edições era U\$ 2,50. U\$ 2,90 no caso de Sandman 75, que tinha o dobro de páginas.

Por sua vez, a penúltima edição encadernada custou U\$ 19,95, um preço bem maior que o das edições convencionais. Já o encadernado final, “O Despertar”, foi colocado nas lojas com o preço de U\$ 29,95, dez vezes o preço de um quadrinho normal de Sandman. Contudo, mesmo com o preço elevado, estas duas últimas edições encadernadas foram as mais vendidas em seu mês de lançamento dentre as edições em formato livro⁶. Não há à disposição o número de vendas, contudo, o penúltimo encadernado, “Entes Queridos⁷”, foi o mais vendido em seu formato em julho de 1996 e “O Despertar⁸”, número final, foi o mais vendido em novembro do mesmo ano.

Portanto, com base nestes números é possível afirmar que Sandman encontrou um lugar cativo entre os leitores. Ao mesmo tempo, era uma obra que os consumidores de quadrinhos julgavam de uma qualidade o suficiente para se pagar cerca de dez vezes o valor de um quadrinho convencional. E, sobre o fato de Sandman ser algo além de um quadrinho convencional, ser o que muitos leitores, e até mesmo alguns autores da bibliografia utilizada, chamam de *graphic novel*, vale dizer que embora Sandman por vezes receba essa alcunha, o simples fato de receber uma edição diferente não faz dele uma *graphic novel*.

Não existe necessariamente um código que dite o que é ou não uma *graphic novel*. Contudo, buscando sua categorização na obra de Santiago Garcia, o autor afirma que, dentre as características que costu-

6. A classificação original na qual este formato de Sandman foi enquadrado chama-se “*trade paperback*”, que pode tanto ser utilizada para livros no formato de bolso quanto quadrinhos no formato livre. No texto, para melhor exemplificar o que se discorria, foi de escolha do autor utilizar-se do termo “formato livro”.

7. Fonte: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/1996/1996-07Diamond.html>>. Acesso em: 20/10/2017.

8. Fonte: <<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/1996/1996-11.html>>. Acesso em: 20/10/2017.

nam ser utilizadas a fim de categorizar uma *graphic novel*, encontra-se a maior extensão da história, a qual normalmente é associada a uma narrativa mais complexa, onde o autor expressa temas mais sofisticados e profundos (GARCÍA, 2012, p. 79). É bastante sedutor olhar para o Sandman encadernado, com as 75 edições divididas em 10 volumes com capa dura e papel superior e afirmar que é uma *graphic novel*, que tem maior extensão e um tema mais sério. É ainda mais sedutor olhar para a publicação no formato que foi publicado posteriormente, chamado “definitivo”, recolorido e dividido em apenas 4 grandes volumes, com mais de 400 páginas. Contudo, deve-se sempre atentar para o fato de que Sandman não foi concebido para ser uma *graphic novel*. Neil Gaiman escreveu pensando que ele duraria apenas 8 edições, que logo seria cancelado, e não realizou um grande planejamento de uma história profunda que durasse 75 edições.

Sandman enquanto *graphic novel*, portanto, se enquadra no que Santiago Garcia chamou de uma “febre pela novela gráfica” (GARCÍA, 2012, p. 232), como resultado de Watchmen, Maus e Batman: o Cavaleiro das Trevas. Como resultado do sucesso destas publicações, as quais eram consideradas *graphic novels*, grandes editoras como a *Marvel* e *DC Comics* criaram selos para publicar quadrinhos que agradassem ao segmento. Contudo, muitas vezes o que era priorizado não era a história, a narrativa, mas sim a forma, com ênfase no acabamento dos quadrinhos, realizando produções luxuosas, de forma que Garcia afirma que “parecia que a interpretação que a Marvel e a DC fizeram do termo “novela gráfica” foi “gibi ostentoso” (GARCÍA, 2012, p. 232). E, muitas vezes, as suas vendas vinham não de novos títulos que podiam ser classificados como *graphic novel*, mas sim na republicação

de antigas histórias em um formato mais suntuoso, o qual recebia em sua capa esta classificação.

O mesmo aconteceu com Sandman, que é vendido como *graphic novel*, recebe esta classificação, contudo, nunca foi concebido para sê-lo. É apenas uma republicação de quadrinhos em um formato diferente. Não é uma *graphic novel*, é um encadernado. Contudo, o fato de Sandman receber este rótulo é de suma importância para a análise à qual este artigo se propõe, pois, uma vez que o leitor não está comprando um quadrinho de 20 páginas em papel comum, capa mole, em uma banca de jornal, mas uma *graphic novel*, em um formato que se assemelha a um livro, em uma livraria, é algo que pode mudar totalmente a sua visão sobre a obra e também a forma como a lê. Pois o glamour no qual Sandman ficou envolto com o tempo, o grau de *pop-star* que seu autor alcançou e o formato luxuoso no qual é publicado não mudam apenas o preço do quadrinho, mas mudam também o seu valor, e, conseqüentemente, a forma como alguém o lê.

Para uma leitura contextualizada de Sandman

Uma vez estabelecido o valor de Sandman e como este se constituiu, assim como o julgamento que um leitor deste teria, chega-se ao cerne deste artigo, quando se questiona o quão próxima a leitura da história em quadrinhos chega do que Neil Gaiman, quando começou escrever a obra, de 1988 a 1996, planejou para a sua obra. Esta questão torna-se importante também pelo fato das questões metafísicas tratadas em Sandman, onde o autor trata sobre a morte, vida, sonhos. E sendo uma história que suscita muitas ponderações por parte do leitor, é possível que este faça muitas considerações sobre a obra que sequer passaram

pela mente do autor. Além dos motivos já citados, pode-se apontar como razão disso o fato de que, ao ler Sandman, alguém que está tendo contato com a obra pela primeira vez, projeta como o roteirista da história não o Neil Gaiman de 1988, desconhecido, mas sim o Neil Gaiman sobre o qual leu, que escreveu uma série de livros, roteiros e quadrinhos premiados. Para explicar isso, é possível levar em consideração o que afirmou Michael Baxandall:

(...) o pintor ou o autor de um artefato histórico qualquer se defronta com um problema cuja solução concreta e acabada é o objeto que ele nos apresenta. A fim de compreendê-lo, tentamos reconstruir ao mesmo tempo o problema específico que o autor queria resolver e as circunstâncias específicas que o levaram a produzir o objeto tal como é. Mas a reconstrução não refaz a experiência interna do autor; ela será sempre uma simplificação limitada ao que é conceituável, mesmo que opere numa estreita relação com o quadro em si, o que nos proporciona, entre outras coisas, modos de perceber e de sentir. Nossa atividade será sempre relacional – tratamos das relações entre um problema e sua solução, da relação entre o problema e a solução com o contexto que os cerca, da relação entre nossa interpretação e a descrição de um quadro, da relação entre uma descrição e um quadro (BAXANDALL, 2006, p. 48).

Portanto, ao ler Sandman, o leitor muitas vezes pode deter-se em trechos que o autor deu menos importância, contudo, diversas circunstâncias fizeram com que o leitor desse mais importância para determinado trecho. Se, como afirmou Baxandall, para se compreender a obra deve-se estar atento às circunstâncias que levaram o autor a criá-la daquela forma, a leitura também é direcionada por diversas circunstâncias, sentimentos, e até mesmo para questões que tornam-se mais ou menos

importantes. Pode-se ilustrar isso com um pequeno trecho de Sandman que é protagonizado por uma personagem transexual com nome social de Wanda. Um leitor transexual, ou que seja próximo de um, com certeza fará uma leitura mais detalhada deste trecho, se identificará mais com ele e o considerará mais importante em sua leitura do que outros trechos. Ao mesmo também, vale a questão do quanto este trecho era importante para Gaiman quando este o escreveu.

Há quem possa afirmar que as respostas para estas perguntas, de como Sandman deve ser lido, e quanta importância se dá para um trecho ou outro, podem ser obtidas através de uma edição de Sandman mais recente, sobre a qual não se falou, chamada de “The Annotated Sandman”. Esta nova edição de Sandman está acompanhada de comentários de Gaiman sobre a obra. Contudo, pode-se afirmar que, ao invés de fornecer respostas, esta edição traria apenas mais perguntas, afinal quem escreve sobre Sandman é o Neil Gaiman de 2012 a 2014, quando estas edições são publicadas. Portanto, 16 anos separam o autor britânico do seu eu que terminou de escrever Sandman, e é possível afirmar que o próprio se distanciaria do seu “eu” de 1996 por uma série de julgamentos acerca de si mesmo que lhe foram aferidos pelos anos. Portanto, este parágrafo salvaguarda-se da proposição de que a edição “The Annotated Sandman” responderia às questões levantadas.

Ao mesmo tempo, é possível que muitas vezes se dê a Neil Gaiman um crédito que lhe é devido nos dias atuais, mas talvez não o fosse quando era um autor iniciante no mercado de quadrinhos norte-americano, no final dos anos 80. Sobre isso, Jacques Aumont faz um questionamento:

A imagem só existe para ser vista, por um espectador historicamente definido (isto é, que dispõe de certos dispositivos de imagens), e até as imagens mais automáticas, as de câmeras de vigilância, por exemplo,

são produzidas de maneira deliberada, calculada, para certos efeitos sociais. Pode-se pois perguntar a priori se, em tudo isso, a imagem tem alguma parte que lhe seja própria: será tudo, na imagem, produzido, pensado e recebido como momento de um ato – social, comunicacional, expressivo, artístico, etc? (AUMONT, 2009, p. 197).

Ou seja: a imagem é produzida para ter um efeito, mas este efeito se destina a um certo indivíduo. No caso de Sandman, Neil Gaiman escreveu para o leitor de quadrinhos norte-americano e adulto no começo dos anos 90. Os trechos que impactavam mais ou menos, as questões que eram mais ou menos importantes, referiam-se ao contexto deste leitor. Não ao contexto daquele que compra a edição definitiva 16 anos depois. Contudo, embora se afirme que este distanciamento acabe gerando problemas na leitura, deve-se novamente recorrer a Aumont para falar de um destes benefícios do leitor que tem um maior valor para o Sandman atual. No caso, Aumont afirma que:

Se a imagem contém sentido, este tem de ser “lido” por seu destinatário, por seu espectador: é todo o problema da interpretação da imagem. Todos sabem, por experiência direta, que as imagens, visíveis de modo aparentemente imediato e inato, nem por isso são compreendidas com facilidade, sobretudo se foram produzidas em contexto afastado do nosso (no espaço ou no tempo, as imagens do passado costumam exigir mais interpretação) (AUMONT, 2009, p. 250)⁹.

Ou seja: imagens, as quais são uma parte importantíssima das histórias em quadrinhos, podem ser vistas com muita rapidez, de modo até mesmo imediato, contudo, a sua compreensão não é assim tão rápida. Se levarmos em conta novamente a edição que convencionamos cha-

9. *Ibidem*, p. 250.

mar de definitiva, é possível dizer que, seja pela arte, pelo acabamento, ou pelo valor que o leitor tem em relação a esta, a atenção que é dada para as imagens, mesmo sem texto, é diferente da atenção que um autor daria em 1988 para o Sandman em formato americano. Contudo, nas histórias em quadrinhos muitas vezes o próprio autor se salvaguarda de que o leitor passe com muita rapidez por um trecho importante porque este é composto apenas por imagens. E a maneira com a qual o autor utiliza para fazer o leitor se demorar mais em um trecho é a utilização de balões narrativos reforçando o que se vê na imagem, pois, com estes, de acordo Daniele Barbieri, atuam enquanto uma dilatação do tempo de leitura, e podem agir de dois modos distintos.

O primeiro seria para narrar o que está acontecendo na imagem, assim repetindo o que o leitor já está vendo, mas fazendo-o demorar ainda mais ali. O segundo modo seria, em um quadro grande e com um evento importante, mas onde o leitor se demoraria pouco, o balão narrativo atua com a função de prender o leitor, para que o tempo de leitura se equipare mais ao tempo de ação (BARBIERI, 1998, p. 248). Desta forma, sabendo da possibilidade do leitor se demorar menos em trechos importantes, mas que não apresentam um grande número de diálogos ou texto, o autor se salvaguarda com a utilização dos balões narrativos, a fim de prender a atenção do leitor em trechos que podem ser considerados importantes.

Por fim, pode-se perceber que tanto nas considerações de Baxandall quanto de Aumont existe uma questão importante: o fato de que a leitura de uma imagem, ou, no caso, de uma história em quadrinhos, apresenta um empecilho em sua total compreensão uma vez que existe sempre um distanciamento, espacial e ou temporal entre o leitor e o contexto de produção da obra. Ou seja: qualquer um pode ler Sand-

man, pois embora seja um quadrinho que carregue uma aura de profundidade, enaltecida como os já comentados rótulos de *graphic novel*, é também uma forma de entretenimento. Contudo, quem quiser uma total compreensão da obra, terá que ter em mente o contexto em que foi escrita, assim como as intenções do autor. Não o autor nos dias atuais, mas sim durante o contexto da obra, desde o momento em que era um desconhecido em terras norte-americanas até quando seus escritos figuravam entre os mais vendidos do gênero.

Considerações finais

O presente artigo buscou demonstrar como uma obra, no caso Sandman, escrita entre os anos de 1988 e 1996 pelo britânico Neil Gaiman, pode ser lida de diversas formas, suscitando diversas considerações, e como, mesmo seu conteúdo mantendo-se inalterado, a maneira como este conteúdo é apresentado, em diferentes formatos, muda a forma como a obra é lida, e como isso suscita uma série de riscos que devem ser precavidos e evitados ao pesquisá-la, respeitando o contexto, seja do leitor a quem a obra se dirigiu originalmente ou do autor. E, portanto, para compreender a obra, deve-se ter em mente o seu contexto de produção, assim como um conhecimento do autor.

Não se pretende, contudo, realizar uma afirmação prepotente de que somente aquele que conhecer o contexto de produção de Sandman e a história de Neil Gaiman será capaz de ler Sandman, de entender as nuances da narrativa. Contudo, uma vez que este artigo se dirige a um meio acadêmico, ele é uma ressalva para a necessidade de uma metodologia histórica para se utilizar Sandman como uma fonte histórica, uma vez que não basta apenas ler a história e realizar afirmações

acerca desta. É preciso reconstruir o máximo possível o seu contexto de produção, para que, desta forma, seja possível ler Sandman como alguém o leria em 1988, quando Neil Gaiman não era um autor aclamado, mas só mais um autor buscando ser lido.

E, embora seja muito tentador aprofundar-se em questões levantadas por Gaiman, em deixar-se levar pelo atual contexto para entender a razão que Gaiman tomou para determinados caminhos no roteiro, é preciso sempre atentar o quão distante se está do público para o qual Gaiman escreveu. O quão distante se é de um leitor de quadrinhos estadunidense dos anos 80 e 90. E, somente tomando todas estas precauções, livrando-se de contaminações acerca do autor, se poderá realizar uma leitura que se aproxime do contexto de produção de Sandman, tornando possível utilizá-lo como histórica.

Referências

- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.
- BARBIERI, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. 1a reimpressão. Barcelona: Paidós, 1998.
- BAXANDALL, Michael. *Padrões de Intenção*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- CAMPBELL, Hailey. *A Arte de Neil Gaiman*. São Paulo: Mythos Editora, 2014.
- CARPENTER, Greg. *The British Invasion!* Londres: Sequart Organization, 2016.
- DUARTE, André Macedo. *Vidas em Risco*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010
- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

INIESTA-BONILLO, Ángeles; SÁNCHEZ-FERNÁNDEZ, Raquel. “The concept of perceived value: a systematic review of the research”. *Marketing Theory*. Espanha, v. 7, n. 4, p. 427-451, dez. 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

Rompendo a barreira entre a realidade e a fantasia: Coringa — o Príncipe Palhaço do Crime

Marcelo Ávila Franco
Dóres Délia Marks

Resumo: O presente estudo visa abordar o comportamento de um dos criminosos mais famosos das histórias em quadrinhos, “O Príncipe Palhaço do Crime” ou simplesmente como é conhecido o “Coringa”. Também reconhecido por ser o maior inimigo de Batman, abordaremos o comportamento cruel do vilão, onde o mesmo demonstra total falta de empatia com os outros, deixando rastro de destruição por onde passa. Foi feito um paralelo entre a ficção e a realidade, demonstrando que o comportamento do vilão nas histórias em quadrinhos não fica tão distante assim da vida real, apresentando os três objetivos básicos de um psicopata: poder, status e prazer.

Palavras-chave: Psicopatia. História em quadrinhos. Crime.

Breaking the barrier between reality and fantasy:
Joker - the Clown Prince of Crime

Abstract: This study aims to address the behavior of one of the most notorious criminals of the comic books, “Crime Clown Prince” or simply is known as the “Joker”. Also recognized for being the greatest enemy of Batman, we will co-

Dóres Délia Marks. Mestrado em Educação e Licenciatura em Filosofia pelo Centro Universitário La Salle-Unilasalle, Canoas, RS.; Graduação em Psicologia pela Universidade Luterana do Brasil-ULBRA.

Marcelo Ávila Franco. Bacharel em Psicologia pela Universidade Luterana do Brasil-ULBRA; Especialista em Educação pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul-IERGS; graduando em Filosofia pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL; é membro do Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop - Escola Superior de Teologia-EST.

ver the cruel behavior of the villain, where it shows a total lack of empathy for others, leaving trail of destruction wherever he goes. a parallel between fiction and reality was done, demonstrating that villain 's behavior in the comics is not so far so real life , showing the three basic goals of a psychopath: power, status and pleasure.

Keywords: Psychopathy. Comic Book. Crime.

Introdução

A loucura é como a gravidade, só precisa de um empurrãozinho.
Coringa

Afrieza em pessoa, a falta de empatia e sua risada sarcástica, são alguns dos elementos para identificarmos as principais características do vilão fictício das histórias em quadrinhos do Batman. Ele que apareceu pela primeira vez em abril de 1940 nas histórias do “Homem Morcego”, na revista DC Comics número 1, e cujo personagem, a princípio, era para durar apenas uma história, acabou tendo seu destino modificado pelos editores da revista, que resolveram usá-lo mais vezes. Com o passar do tempo o “Coringa” começou a se tornar importante nas histórias do Batman, indo de um mero coadjuvante até tornar-se o principal arque inimigo do Batman.

O palhaço do crime, como também é conhecido, foi desenhado por Bob Kane, que se inspirou no personagem a partir de uma carta de baralho e através do filme “O homem que ri” de 1928. O filme, que é uma adaptação da obra homônima de Victor Hugo, conta a história de um homem que teve sua face desfigurada, e carrega consigo um sorriso perene no rosto. O Coringa também conhecido como “Prín-

cipe Palhaço do Crime” pode ser considerado o inimigo número um do Batman. Conhecido por sua marca registrada que são sua risada e frases sarcásticas, aliados a um alto nível de crueldade, torna claro desde o princípio a que veio o personagem, que, sem medir esforços, segue uma vida de crimes e delitos praticados durante sua trajetória nas páginas dos quadrinhos.

O início da gargalhada

A origem real do personagem Coringa, assim como seu verdadeiro nome permanecem como incógnitas, apesar de encontrarmos algumas histórias que relatam sua trajetória inicial, não se pode identificar com certeza como tudo começou. Uma das versões mais comentadas é a de que ele participaria de uma tentativa de um assalto em uma fábrica de Cartas de Baralho em Gotham City, e que ele iria participar do crime vestido como um criminoso da época chamado ‘Capuz Vermelho’. Só que o assalto não acontece da maneira que os criminosos esperavam, e o super-herói Batman aparece e estraga os planos traçados para que o assalto transcorresse de forma bem-sucedida.

Na tentativa de escapar, o futuro criminoso Coringa acaba caindo em um tonel de produtos químicos, e com isso seu corpo sofre alterações irreversíveis, que iriam marcar uma mudança radical em sua vida. Ele escapa, mas sua pele e cabelos mudam, os cabelos ficam verdes e sua pele se torna totalmente branca, seu sorriso nunca mais se desfaz além de seus músculos faciais ficarem totalmente deformados. Quando o criminoso “*palhaço do crime*” percebe a aberração na qual se transformou, acaba enlouquecendo de maneira a tornar-se um assassino psicopata do mais alto grau de crueldade.

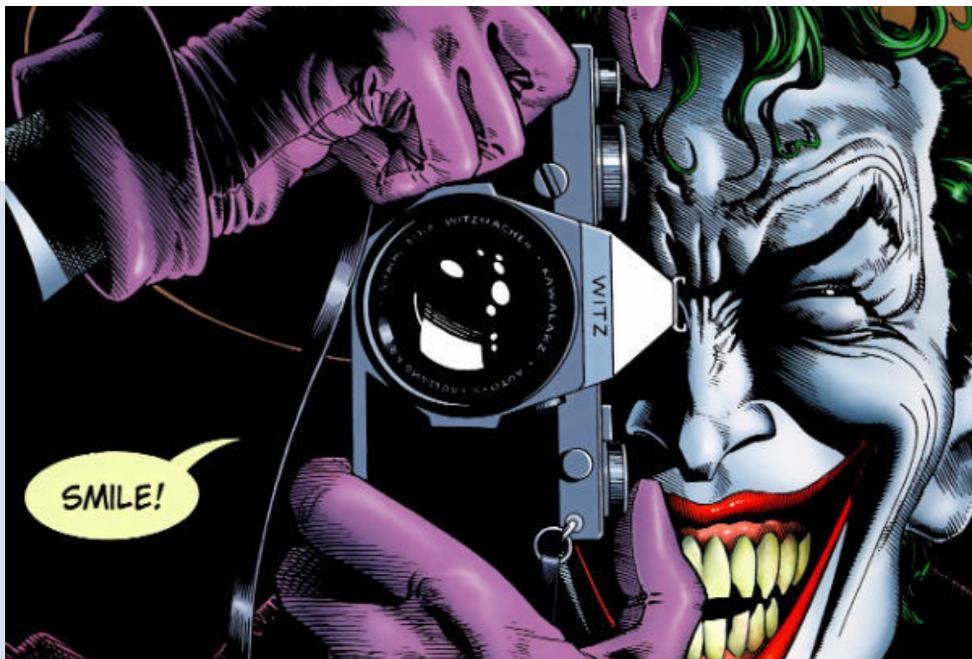


Figura 1. Capa de A Piada Mortal de Alan Moore. Desenho de Brian Bolland

Na história A piada mortal (MOORE, 1988), podemos ver algumas questões bem importantes, que de alguma forma culminaram no processo de um futuro criminoso. Essa história lançada em 1988, intitulada “Batman: a piada mortal” foi escrita por Allan Moore e desenhada por Brian Bolland. Na história, o Coringa é um comediante fracassado que tenta levar sua vida contando piadas, mas que com o passar do tempo se vê obrigado a aceitar a proposta de uma gangue para participar de um assalto a uma fábrica de baralhos. Além de sua esposa Jeannie estar grávida, ele já enfrentava dificuldades financeiras, estando com o aluguel atrasado e preocupado em como iria criar o futuro filho que estava por vir. Em vista de todas essas dificuldades e sem encontrar uma saída para resolver, ele acaba participando do assalto,

que acaba não saindo conforme planejado. Seu drama acontece em um único dia, sua esposa acaba morrendo junto com o filho em um acidente doméstico justamente no dia que foi planejado o assalto. Mesmo estando totalmente abalado com a perda de sua esposa, ele é forçado pela gangue em seguir o plano conforme combinado.

Todos esses acontecimentos que ocorrem em apenas um único dia, o deixam transtornado e enlouquecido, e acabam transformando-o em Coringa, após o acidente. Nessa história, uma das teses que o Coringa quer provar, é que “só é preciso um dia ruim pra reduzir o mais são dos homens a um lunático” (MOORE p. 44). Tenta provar tanto para Batman como comissário Gordon, que existe uma linha tênue entre a loucura e a sanidade, o que de alguma forma ele não consegue convencer que seja possível.

Na história, ele chega a dizer que, “Às vezes eu lembro que uma maneira, ora outra... se eu vou ter um passado, prefiro que seja de múltipla escolha Ha! ha ha!” (MOORE p. 46) demonstrando que nem mesmo o próprio vilão sabe realmente qual sua verdadeira origem. Até hoje não se sabe ao certo qual o verdadeiro nome do vilão, mas ao longo de sua trajetória aparecem em algumas histórias nomes como Jack Napier ou Joseph “Joe” Kerr. Em uma das versões em 1951, na revista em quadrinhos Detective Comics #168, eles decidem criar uma origem para o personagem, aparecendo o vilão como um bandido chamado Capuz Vermelho que tenta assaltar uma fábrica e acaba caindo em um tonel de produtos químicos, passando por toda a transformação que o levaria a ficar com o permanente sorriso no rosto.

Na HQ Coringa, de Brian Azzarello, nosso personagem também mostra de que forma segue sua trilha de crimes e barbáries de que é capaz. Assim que foi liberado do Asilo Arkham (reformatório prisional),

ele resolve voltar a uma boate que frequentava, e que servia como uma espécie de quartel general para os negócios do Coringa. Lá ele resolve punir “Monty”, um homem que ele reencontra neste estabelecimento e que ficou tomando conta dos negócios enquanto o palhaço do crime esteve fora, só que Monty não foi competente suficiente para cumprir as tarefas de acordo com o gosto do Coringa e foi punido de forma cruel e sádica. O ato foi cometido de maneira fria, tendo deixado todos na boate perplexos e horrorizados, após convidar Monty para conversar em outro local: *“Monty deveríamos conversar sobre o que aconteceu enquanto estive fora”* (AZZARELLO, p. 24). Na sequência do quadrinho, Monty aparece sem toda a pele do corpo do pescoço para baixo, tornando evidente do que o palhaço do crime é capaz, se suas vontades não forem contentadas. Nesta sequência o palhaço mostra sua capacidade de devastação, como uma locomotiva desgovernada, seguindo seu rastro de loucura e destruição.

Da ficção para realidade, conceitos de psicopatia

O personagem Coringa da HQs, traz inúmeras questões referentes a transtornos psicológicos, tais como a psicopatia ou transtorno antisocial que veremos a seguir.

Psicopatia, palavra que deriva do grego e significa psicicamente doente, começou a ser utilizada no século XIX para denominar, genericamente, toda a doença mental. Desde então, a definição de psicopatia tem-se revelado pouco consensual, tanto em termos clínicos como no âmbito forense. Na verdade, o termo difundiu-se no início do século XX (CORDEIRO, 2003), enquadrando um registro comportamental já anteriormente descrito e mencionado por diferentes estu-

diosos. Assim, apesar de afirmar-se que o tema “assassino em série” parece ser atual, não é assim tão recente. Os primeiros casos de assassinatos em série provavelmente ocorreram no início da história da humanidade. Registrados como os mais antigos estão Gilles De Rais e Elisabeth Countness Bathory, que atuaram por volta de 1500, tempo em que a maioria dos assassinos era considerada vampiro ou lobisomem. No entanto, o *serial killer* só foi finalmente reconhecido há exatamente 125 anos e o primeiro considerado assassino em série pela natureza de seus crimes data de 1888, o famoso Jack, “o Estripador”, que aterrorizou Londres com cinco vítimas conhecidas, todas prostitutas, que sumiam durante a noite e logo eram encontradas aos pedaços (DONNELLY, 2011). Salienta-se ainda que, antes disso, em 1870, o italiano Cesare Lombroso (1836-1909) fez um dos primeiros estudos sérios sobre a criminalidade, introduzindo a teoria de que diferentes tipos de criminosos podiam de certa forma ser detectados a partir das suas características físicas (INNES, 2009). Ao contrário do que se possa imaginar, o “Serial Killer” (assassino em série) não é uma novidade nem um aparecimento recente. O termo, sim, é recente; este foi inventado pelo agente da FBI, Robert Ressler, nos anos 70, estima-se que para cada mulher psicopata existem três homens psicopatas e que a porcentagem de população psicopata no mundo seja de 1%.

A psicopatia é considerada um transtorno em que o indivíduo não sente empatia pelo outro, demonstra uma frieza sem igual e está disposto a conquistar o que ele quiser a qualquer custo, considera-se uma designação para o indivíduo portador de desordem de personalidade caracterizada em parte por comportamento antissocial recorrente, diminuindo a capacidade de empatia ou remorso e baixo controle comportamental. Podemos dizer que o psicopata está sempre atrás de três

questões básicas: poder, status e prazer. Nunca vai se importar com o outro, vai sempre manipular o ambiente de acordo com sua necessidade, aplicando desde pequenos delitos chegando até cometer crimes mais bárbaros se for possível, tudo apenas para satisfazer suas vontades e seguir conquistando seus objetivos.

A psicopatia também conhecida como transtorno Antissocial, tem algumas questões que precisam ser esclarecidas. Este tipo de comportamento não pode ser diagnosticado, a rigor, antes dos dezoito anos de idade, devendo-se seguir as normas do DSM-V (Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais 5). Portanto, não se pode dizer que uma criança é um psicopata, mesmo que ela demonstre alguns traços de psicopatia, sendo necessário que se aguarde até a maior idade para podermos diagnosticar o perfil de um psicopata.

Segundo Casoy (2004) podemos perceber algumas características comuns na infância de um futuro psicopata, tais como: devaneios diurnos, masturbação compulsiva, isolamento social, mentiras crônicas, rebeldia, pesadelos constantes, roubos, baixa autoestima, acessos de raiva exagerados, problemas relativos ao sono, fobias, fugas, propensão a acidentes, dores de cabeça constantes, possessividade destrutiva, problemas alimentares, convulsões e automutilações. Todas estas características citadas acima são senso comum e retiradas de entrevistas e relatos de assassinos em série. Entretanto, por razões subjetivas que lhes parecem justificáveis, num dado momento muitos tomam consciência da gravidade e da irreversibilidade do ato somente depois de cometê-lo. Fica explícita a imprevisibilidade da violência, assim como outras características comuns do agente agressor: baixa tolerância à frustração, capacidade reduzida de compreensão e instantaneidade no

ato. Estas podem desde já ser apontadas como indícios característicos da psicopatia (SILVA, 2007).

Acima de tudo, é preciso entender que psicopatia é um transtorno de personalidade, cujo indicador principal se reporta a uma alteração do caráter. É um estado mental patológico determinado essencialmente por desvios do caráter, os quais se formam no decorrer da infância e da adolescência. As manifestações neste período etário surgem em forma de comportamentos agressivos e são habitualmente denominadas de transtornos de conduta. Contudo, a psicopatia é o tipo de perturbação com tendência a tornar-se crônica, vindo a causar sérios prejuízos na vida da própria individualidade portadora, assim como nas pessoas do seu círculo de convívio e até à sociedade em geral (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 1993; AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION, 2002; KAPLAN; SADOCK; GREBB, 2003; GOMES, 2010).

É preciso assinalar que essa perturbação caracteriza-se, essencialmente, pelos seguintes aspectos: loquacidade/encanto superficial; egocentrismo/autoavaliação grandiosa; necessidade de estimulação/tendência para aborrecimento; mentira patológica; diretividade/manipulação; falta de remorsos e de sentimentos de culpa; escassa profundidade de aspectos; insensibilidade/falta de empatia; estilo de vida parasitário; ausência de controle comportamental; comportamento sexual promíscuo; precocidade de problemas do comportamento; falta de metas realistas a longo prazo; impulsividade; irresponsabilidade; incapacidade de aceitação de responsabilidade pelos atos; variadas relações maritais breves; delinquência juvenil; revogação de liberdade condicional; e versatilidade criminal (HARE, 1985; HARE; NEWMAN, 2007).

Considera-se ainda que, os indivíduos com psicopatia demonstram uma ausência de ansiedade ou de depressão, o que parece contradizer

o seu próprio discurso, no qual é frequente a manifestação de preocupações somáticas e, não raras vezes, a ameaça de suicídio, sem presença de qualquer quadro delirante (KAPLAN; SADOCK; GREBB, 2003). A manifestação de comportamento antissocial constitui uma das características fundamentais da psicopatia, embora nem sempre se verifique a prática criminosa (IRIA; BARBOSA, 2008).

Especial atenção é dada à impulsividade, uma característica importante também presente nos psicopatas. No aspecto prático, caracteriza-se como uma tendência a não inibição de comportamentos de risco, mal adaptados, mal planejados e que são precocemente executados. Ela pode ser hereditária, um traço da personalidade ou, até mesmo, pode ser adquirida por lesão no sistema nervoso central (SNC). Os comportamentos mais comuns, nestes casos, vão desde a incapacidade de planejar o futuro até a ocorrência de atos violentos ou agressivos (DEL-BEN, 2005).

As risadas, os crimes e os prazeres do palhaço

No caso do personagem Coringa, fica evidente os traços de um psicopata. Na HQ *Piada Mortal* (1986), o palhaço do crime como também é conhecido, atira à queima roupa em Barbara Gordon (filha do Comissário de Polícia James Gordon), onde o tiro atravessa a espinha dorsal e leva Barbara a ficar paraplégica. Arquetizando tudo isso, o vilão Coringa solta uma de suas pérolas *“ora francamente o caso não é tão grave assim.... claro que a possibilidade de ela voltar a andar é muito remota. Mas tudo pode ser resolvido com uma cadeira de rodas”* (MOORE, p. 21). O pai de Bárbara, o comissário Gordon, assistia tudo à distância via vídeo conferência, ao mesmo tempo em que era



Figura 2. Cena da HQ A Piada Mortal. Desenho de Brian Bolland

espancado pelos capangas do vilão. É possível identificar a forma cruel e sem emoção durante a prática daquele ato, durante a qual o vilão não se coloca em momento algum no lugar do pai da vítima e muito menos como sendo a própria vítima. Esse tipo de indivíduo não tem sentimentos, fingindo os ter, e torna-se verdadeiro ator do mau, deixando um imenso rastro de destruição em vidas alheias.

Ainda nesta HQ, o Coringa deixa claro sua frieza e alto grau de crueldade. Com a frase, “... como é bom ser louco!” (MOORE, P. 32), nesta sequência podemos ver o vilão mostrando fotos de Barbara Gordon despida, nas quais a vítima demonstra estar sentindo muitas dores. É possível depreender a partir das imagens as inúmeras torturas e abusos a que deve ter sido submetida pelo cruel Palhaço do Crime, que se divertia e sorria muito com a cena, inclusive ao ver o Comissário

Gordon desesperado, diante das cenas de tortura que sua filha protagoniza, impostas pelo cruel bandido.

Podemos trazer como ilustração uma história real, mostrando que os psicopatas não estão somente nos livros e nas histórias em quadrinhos, fazendo-se presentes no cotidiano entre nós de forma improvável, por vezes sem qualquer indício aparente do desvio de conduta. John Wayne Gacy Jr era um engenheiro que se vestia de palhaço nas horas vagas, animando de forma gratuita festas infantis. Um homem acima de qualquer suspeita, casado, uma filha, emprego fixo, filiado ao partido democrata norte-americano. Tinha uma vida dupla, torturava jovens e os assassinava a sangue frio. Como esta, poderíamos listar várias outras histórias, onde o transtorno psicopático está presente. No mundo dos quadrinhos não é diferente, vários são os personagens que seguem essa linha entre a realidade e a fantasia de dominar até mesmo vida e morte, de forma mais ou menos aparente e perversa. Personagens de histórias em quadrinhos, como “Caveira Vermelha” e “Magneto” (Marvel Comics), “Duas Caras” e “Lex Luthor” (DC Comics) são clássicos psicopatas da arte sequencial que só pensam em questões como dominar o mundo, poder extremo e ter prazer em suas conquistas, mesmo que tenham que matar até mesmo aqueles que estão ao seu lado.

Freud (1969) mostrou, no decorrer de “O Mal-estar na Civilização”, que o potencial de destruição é algo da própria natureza humana, que o ser humano é inclinado ao mal e que atos perversos são próprios da nossa organização. Ao se aplicar a teoria freudiana à criminalidade, há indicações de um conflito entre id, ego e superego. Este confronto favoreceria o surgimento de um egoísmo ilimitado, um forte impulso destruidor, uma ausência total de amor e uma falta de avaliação emo-

cional dos seres humanos. Uma vez praticado o ato criminoso, surgiria então um sentimento de culpabilidade que se buscaria sufocar por vários tipos de racionalização. A pulsão tem por objetivo a satisfação plena, e quando ela surge, tende coercitivamente para a realização do objeto focado. Para Freud, a pulsão é a transformação operada no par de opostos: sadismo e masoquismo (GARCIA-ROSA, 1988, p. 128).

Nos estudos feitos sobre as causas da psicopatia, persistem ainda muitas dúvidas. Apesar da intensificação das investigações nos últimos anos, não se tem avançado tanto quanto se desejaria, até porque o paradigma das investigações atuais tem-se centrado mais nas abordagens fenomenológicas e menos nas estruturais. Entretanto, algumas evidências existem e apontam para a associação de aspectos biológicos (genéticos, hereditários e lesões cerebrais), psicológicos e sociais à perturbação psicopática da personalidade (MORANA; STONE; ABDALLA FILHO, 2006). Sabe-se que fatores de ordem biopsicossocial exercem influência na formação e desenvolvimento da personalidade (individualidade) desde o nascimento, passando pela infância, adolescência e juventude, podendo, ou não, ter influência na formação e desenvolvimento da psicopatia na vida adulta, expressa em diversos níveis.

Graus de psicopatia

Considera-se que a psicopatia pode ser colocada em três níveis: leve, moderado e grave, em que cada nível é dividido pelo grau de falta de empatia, crueldade e frieza.

Leve

Psicopatas que têm prazer em causar discórdia entre os seus semelhantes, se passam por vítimas frente a situações e conseguem passar a ideia de que estão sendo injustiçados, mentindo com frequência acabam promovendo a discórdia e intrigas. Esse nível de psicopatia não precisa matar, existem milhares de psicopatas que jamais irão cometer um homicídio.

Moderado

Não mensuram esforços nem meios para atingir os seus fins e os seus atos têm um impacto mais negativo, em relação ao grau “leve”. Apreciam a desgraça alheia. Esse tipo não chega a cometer assassinatos, mas se for preciso eles mandam matar, também demonstram fortes habilidades para dominar os ambientes demonstrando mais uma vez o forte poder de persuasão que esse tipo de indivíduo carrega dentro de si.

Grave

Cometem os crimes de forma violenta, enxergam seus crimes como uma obra, na qual cada assassinato se torna uma arte importante no seu ponto de vista. Claro que se pode considerar isso como uma obra dos horrores. Cometem os crimes com as próprias mãos não mandam ninguém fazer, sentem prazer em cometê-los. Nessa categoria podemos juntar todos os outros graus nela.

Coringa e sua busca por Batman

A trajetória desses dois personagens é longa, o Coringa é um dos vilões do personagem Batman mais antigo, não é à toa que o jogo de gato e rato não poderia fugir à regra. Essa relação tem altos e baixos, como é possível identificar em algumas histórias, quando o Palhaço do Crime diz que não quer de forma alguma matar o Batman, pois sem o personagem heroico, segundo ele, não haveria graça em cometer todos esses crimes, diante da possível inexistência de alguém a tentar impedi-lo.

Em *Batman*, a piada mortal (MOORE, 1988), o homem morcego vai até o Asilo Arkham para conversar com o Coringa, conversa essa que acaba virando um monólogo:

Olá/Eu vim conversar.../Estive pensando muito ultimamente. Sobre você e eu./Sobre o que vai acontecer com a gente no fim. Vamos matar um ao outro, não? Talvez você me mate. Talvez eu te mate. Talvez mais cedo. Talvez mais tarde. Eu só queria estar certo de ter realmente tentado mudar as coisas entre nós.

Só uma vez./ Você está ouvindo? É sobre vida e morte que estou falando. /Talvez a minha morte.... talvez a sua./ Nunca entendi por que nosso relacionamento é tão mortal... mas eu não quero ter sua morte em minhas....mãos... (MOORE, 1988, p.11).

Fica evidenciado o sentimento de medo externado por Coringa, em relação à possível morte de Batman. Batman, que viu os pais serem brutalmente assassinados por um bandido e ficou órfão, acaba enfrentando muitos medos e fantasias com relação à perda. Ao contrário, Coringa é autodestrutível, desafia a morte todo momento, e se diverte com o caos, demonstrando uma postura de alguém não consciente. Sente mui-

to prazer em se expor, em desafiar as regras, não tendo limites, não se importando em morrer, se colocando como um louco e insano em seu comportamento, uma verdadeira locomotiva desgovernada.

Em (MILLER, 1986) O Cavaleiro das Trevas, acontece uma luta entre Batman e Coringa, onde o Homem Morcego é levado ao extremo chegando ao ponto de contorcer o pescoço do Coringa e quase o levar à morte. Já o Coringa por sua vez diz: “Eu estou muito desapontado com você, querido. O momento era tão perfeito e você não teve coragem. Estou paralisado. Uma pressãozinha a mais e eu teria...” (MILLER, p. 77). Mostrando que não sente medo e ainda desafia a morte como se não tivesse nada a perder, sente prazer com o comportamento desafiador.

Podemos citar também que o comportamento do Coringa tem muito de psicopatia quando no arco Batman e Robin (MORRISON, 2011), o Coringa diz ao Robin: “Mas você estava certo sobre mim, nenê-prodígio./Eu não sou maluco./Nem um pouquinho./HEHHHH./Não sou maluco mesmo./ Sou só normal de um jeitinho diferente” (MORRISON, p. 331). Ele demonstra, mais uma vez, saber o que faz, quando faz e com quem faz, transparecendo um verdadeiro comportamento de quem tem noção de seus atos. Muitos especialistas dizem que o psicopata conhece a letra mas não sabe a música.

Considerações finais

Desde o início dos tempos, como se pode observar, o crime permeia nossa sociedade, e o criminoso, este ser tão intrigante, tem sido um elemento nada bem-vindo em nosso convívio. Nas HQs não poderia ser diferente, os vilões de certa forma desenvolvem um papel importante. No caso do Coringa, esse personagem intrigante, assustador e

sem piedade, acaba por outro lado conquistando muitos admiradores, pois sem ele as histórias do Batman não teriam sentido. Levando em consideração que a determinação do conceito de criminalidade provém de um paradigma social, podemos fazer um paralelo com as HQs, pois no mundo real os vilões não são bem-vindos, enquanto nas HQs eles desenvolvem um papel importante no decorrer das histórias, nas quais sem eles os super-heróis não teriam nem “emprego”. Mas não podemos esquecer que, mesmo nesse papel fundamental das revistas, eles ainda são vilões e devem ser tratados como tal.

O Coringa é o tipo clássico de psicopata, ele sabe o que faz, como faz e com quem faz suas atrocidades, cumprindo seus objetivos sempre das mais diversas formas possíveis, com requintes de crueldade, sadismo extremo ou pelo simples prazer proporcionado pelo ato de matar. É um indivíduo misterioso, pois ele só é visto pela sociedade quando comete seus crimes, parecendo só existir quando consuma seus delitos, impondo terror e medo. Os exemplos, trazidos no presente trabalho, tornam evidente que sua vida gira em torno de seus atos criminosos, e esses crimes se tornam suas obras. Fica evidenciado também que seu convívio em sociedade é impossível, pois seu comportamento é descontrolado, tipo uma “locomotiva” desgovernada, tendendo a viver sempre sem respeitar as regras sociais e mandamentos que são necessários para se viver em harmonia. No caso de nosso vilão, o Coringa, prefere inclusive se amarrar a um caminho sem volta, tornando-se um verdadeiro caos ambulante.

Bibliografia

- AZZARELO, Brian. *Coringa*. São Paulo: Panini Comics, 2009.
- BRUBAKER, Ed. *O homem que ri*. São Paulo: Panini Comics, 2005.
- CASOY, I. *Serial killer, louco ou cruel?* 2ed. São Paulo: WVC, 2004.
- CASOY, I. *Serial killers, made in Brazil*. 2ed. São Paulo: WVC, 2004.
- CORDEIRO, D. C. J. *Psiquiatria forense*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- DEL-BEN, C. M. “Neurobiologia do transtorno de personalidade antissocial”. *Revista de Psiquiatria Clínica*, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 27-36. 2005.
- DONNELLEY, P. *501 Crimes mais notórios*. São Paulo: Larousse do Brasil, 2011.
- FREUD, S. *O mal-estar na civilização*. Rio de Janeiro: Imago, 1969. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud; v. XI)
- GARCIA-ROZA, L. A. *Freud e o inconsciente*. 4ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.
- HARE, R. *Psychopathy check-list revised*. Canadá: Psychology Department University of British Columbia, 1985.
- HARE, R.; NEWMAN, C. (2007). “The PCL-R assessment of psychopathy. Development, structural properties, and directions”. In: PATRICK, C. (Ed.). *Handbook of psychopathy*. New York: Guilford Press, 2007, p. 58-88.
- INNES, B. *Perfil de uma mente criminosa: a psicologia solucionando os crimes da vida real*. São Paulo: Escala, 2011.
- IRIA, C.; BARBOSA, F. *Psicopatas criminosos e não criminosos: uma abordagem neuropsicológica*. Porto: Livpsic, 2008.
- KAPLAN, H; SADOCK, B.; GREBB, J. *Compêndio de psiquiatria: ciência do comportamento e psiquiatria clínica*. Tradução de D. Batista. 7. ed. São Paulo: Artmed, 2003.
- LAROUSSE, CULTURAL. *Grande Enciclopédia Larousse Cultural*. São Paulo: Nova Cultural, 1999. v. 5.
- MILLER, Frank. *Batman: Ano Um*. São Paulo: Panini Comics, 1987.

MILLER, Frank. *O cavaleiro das trevas*. São Paulo: DC Comics, 1986.

MORANA, H. C.; CÂMARA, F. P.; FLÓREZ, J. A. *Cluster analysis of a forensic population with antisocial personality disorder regarding PCL-R scores: Differentiation of two patterns of criminal profiles*. *Forensic Science International*, v.164, p. 98-101. 2006. Disponível <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000116&pid=So101-6083200600060000200015&lng=pt>. Acesso em: 12 mar. 2012.

MORRISON, Grant. *Batman&Robin*. São Paulo: Panini, 2014.

MOORE, Alan. *A piada mortal*. São Paulo: Panini Comics, 1988.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE. *Classificação de transtornos mentais e de comportamento da CID-10: descrições clínicas e diretrizes diagnósticas*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

SILVA, Luiza Fabiana. *Serial killer: uma análise criminológica do sujeito ativo do crime*. Publicado em: 21 nov. 2007. Disponível em: <http://www.lfg.com.br/public_html/article.php?story=20071121114341735>. Acesso em: 26 mar. 2009.

Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, 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 ou publicados em anais. Os textos devem ser de Mestres ou Doutores; graduados, mestrandos e graduandos podem participar, desde que acompanhados de professor orientador com pós-graduação *stricto sensu*. 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 a qualidade e 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

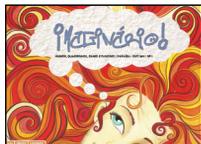
Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

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 sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



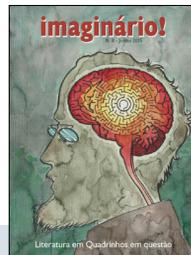
N. 5 - dezembro 2013



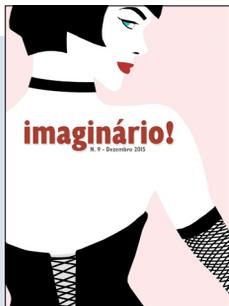
N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



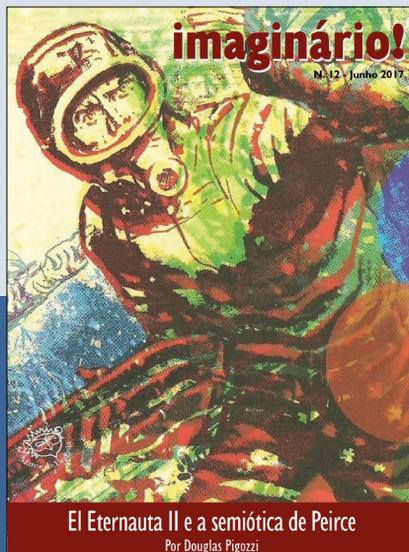
N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017