



imaginário!

N. 14 - Junho 2018





Imaginário!

N. 14. Paraíba, junho de 2018, 116p.

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; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN;
Marcos Nicolau - UFPB; Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;
Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição

Ana Recalde, Bruno Fernandes Alves, Douglas Pigozzi, Henrique Magalhães,
Heraldo Aparecido Silva, Izaac Ramon da Silva Brito, Marcelo Bolshaw
Gomes, Marcelo Engster, Míriam Alves Bastos da Silva

Capa

Excerto de cena da série televisiva Battlestar Galactica.

Revista de análise sobre Comunicação e Artes. O uso das imagens serve apenas ao estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. O direito dos textos e imagens pertence a seus autores ou detentores.

Sumário

- 4 Apresentação
- 6 **Battlestar Galactica: o mais complexo universo narrativo da ficção científica**
Marcelo Bolshaw Gomes
- 23 **As histórias em quadrinhos e a consciência crítica acerca do autoritarismo na América Latina: O Eternauta II**
Douglas Pigozzi
- 39 **Ética e filosofia de vida em Timão e Pumba: cinismo, epicurismo e estoicismo**
Heraldo Aparecido Silva
- 66 **Arte/Educação, fanzines e histórias de vida: uma experiência de ensino de Arte na educação de jovens e adultos da região metropolitana do Recife**
Míriam Alves Bastos da Silva
Bruno Fernandes Alves
- 89 **Abordagem multicultural no universo dos Quadrinhos: multiculturalismo na Marvel Comics**
Izaac Ramon da Silva Brito
- 99 **Entrevista. Ana Recalde: processos criativos nos quadrinhos**
Ana Recalde
Marcelo Engster
- 106 **Resenha. Café Espacial II: os quadrinhos intimistas de Ribatski**
Henrique Magalhães
- 113 **Normas de publicação**

Apresentação

Esta edição da Imaginário! tem como destaque a série televisiva *Battlestar Galactica*, com artigo do professor Marcelo Bolshaw. Além da descrição comentada das séries de TV e do universo narrativo, Marcelo utiliza conceitos da metodologia dos estudos narrativos para interpretá-los e conclui que a série faz uma síntese de temas de vários universos narrativos da ficção científica em que elementos tecnológicos se combinam com temas religiosos e espiritualistas.

Na sequência, Douglas Pigozzi aborda as histórias em quadrinhos e a consciência crítica do autoritarismo na América Latina, tomando como objeto o álbum “O Eternauta II”. Ele considera que é necessário analisar as narrativas e as imagens desta HQ, pois elas expõem as problemáticas políticas da região e auxiliam na compreensão acerca dos fatos históricos latino-americanos.

Eraldo Silva, em “Ética e filosofia de vida em Timão e Pumba” analisa alguns aspectos da história em quadrinhos a partir de elementos da filosofia pop. O autor toma por base as doutrinas éticas do cinismo, epicurismo e estoicismo, que são evidenciados nas insólitas aventuras do suricate Timão e do javali Pumba.

A utilização do fanzine como instrumento pedagógico é apresentada por Míriam Alves Bastos da Silva e Bruno Fernandes Alves, ao relatar a experiência com o ensino de Arte na formação de jovens e adultos da EJA na região metropolitana do Recife. Os resultados

desse estudo mostram a importância do uso do fanzine como ferramenta para valorizar as histórias de vida dos educandos.

Izaak Brito discute a presença do multiculturalismo como fenômeno sociocultural no âmbito das Histórias em Quadrinhos, em particular na produção da editora Marvel Comics. A investigação aponta que o mundo dos quadrinhos explora aspectos do multiculturalismo de forma extremamente coerente em seu universo, fazendo com que este mundo de ficção se torne bem mais próximo da realidade do público.

A edição traz ainda a entrevista realizada por Marcelo Engster com Ana Recalde, vencedora do Troféu HQMix como melhor web-quadrinho de 2014. A roteirista é curadora e coordenadora do projeto Pagu Comics, um selo de quadrinhos que trabalha com HQs feitas por mulheres, fomentando a produção realizada por elas.

Finalizamos com a resenha da revista Café Espacial pelo editor da Imaginário! Editada por Sérgio Chaves, a revista é um exemplo do que de melhor se faz no campo das edições independentes no país, tendo conquistado vários prêmios na área, bem como exposições nacionais e internacionais.

A Imaginário! é uma revista 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.

Boa leitura!

Henrique Magalhães



Battlestar Galactica

O mais complexo universo narrativo da ficção científica televisiva

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto estuda o universo narrativo de série de ficção científica de televisão *Battlestar Galactica*. Além da descrição comentada das séries de TV e do universo narrativo, utilizam-se conceitos e noções da metodologia dos estudos narrativos (estruturalistas e hermenêuticos) para interpretá-los. Conclui-se que a série faz uma síntese de temas de vários universos narrativos da ficção científica em que elementos tecnológicos se combinam com temas religiosos e espiritualistas.

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

Palavras-chave: Ciências Sociais Aplicadas; Comunicação midiática; Estudos narrativos; Seriado de ficção científica na TV

Battlestar Galactica

The most complex narrative universe of television science fiction

Abstract: This paper studies the narrative universe of science fiction series Battlestar Galactica television. Besides the description of the TV commentary and narrative universe of the series, we use the methodology concepts and notions of narrative studies (structuralist and hermeneutic) to interpret them. It follows that the series presents an overview of several topics of narrative universes of science fiction in which technological elements are combined with religious and spiritual themes.

Keywords: Social Science; Media communication; Studies narratives; Series of Science Fiction on TV

O eterno retorno

Em um passado imemorial, os seres humanos surgiram em um planeta distante chamado Kobol. Com o tempo, esse planeta não pôde mais suportar a vida e os homens, organizados em treze tribos, tiveram que procurar outros planetas em outros sistemas solares. Milhares de anos depois de doze das treze tribos estarem instaladas em colônias, inteligências artificiais utilizadas pelos humanos se tornam formas de vida dotadas de consciência própria e se revoltam contra seus criadores.

As novas formas de vida (os Cylons) então executam um plano de destruição em massa que reduz toda a humanidade a 50 mil sobre-

viventes (75 naves civis). Sem alternativa, esses sobreviventes decidem, sob a liderança do Comandante William Adama (Edward James Olmos, na segunda versão da série), da última nave espacial de guerra Galáctica, procurar pela lendária décima terceira tribo, que havia deixado Kobol antes das outras doze tribos, se dirigindo “a um planeta brilhante conhecido como Terra”.

A sinopse promete uma versão de ficção científica da tradicional procura da terra prometida e do ao retorno paraíso – presentes na mitologia judaica e cristã. Na vinheta de abertura da série original, o narrador alerta que as antigas civilizações humanas na terra têm suas raízes nas estrelas; enquanto no encerramento de cada episódio, o próprio comandante Adama afirma que está nos procurando, aos humanos descendentes da décima terceira tribo que firmaram colônia no planeta terra – bem explicado.



Temos aqui duas ideias importantes.

A primeira é que a narrativa ficcional se estrutura em duas realidades paralelas: o mundo cotidiano em que vivemos e o universo espacial em que estão nos procurando.

E a segunda ideia é que vivemos em um tempo circular e que, de uma forma ou de outra, estamos voltando para o lugar de onde viemos. E essa ideia – de que estamos em um grande ciclo cósmico, sem começo ou final, de que o passado e o futuro se encontram – está presente em várias outras histórias e narrativas de ficção científica.

As duas versões da narrativa

Em 1978, essas duas ideias foram revolucionárias e a rede de TV americana ABC lançou a série de ficção científica *Battlestar Galactica*, criada por Glen A. Larson com bastante sucesso. A série teve apenas uma temporada de 24 episódios longos, com pouco mais de 40 minutos cada um. O seriado aportou no Brasil em 1981, na TV Globo (*Galactica, Astronave de Combate*). Ainda é exibida no Brasil pelo Canal TCM.

O seriado original de 1978 foi inovador em sua época porque vestiu esse enredo mítico de eterno retorno como uma possibilidade científica real, com a grandiosidade de seus cenários e com cenas de batalha espacial de uma guerra com outra civilização. É simples, bem filmada, direta na ação e nos diálogos, foi inovadora tanto na utilização de novos efeitos especiais na televisão, como na evolução dos enredos seriados de ação e aventura com ficção científica. Em 1979, depois da série, foram lançados dois filmes: *Galactica, Astro-*

nave de Combate: O Filme (a fusão dos três primeiros episódios da série); e *Missão Galáctica: O Ataque de Cylon* (mistura de episódios 12, 13 e 14).

Um ano depois, veio a série televisiva *Galáctica: Batalha nas Estrelas* (1980), em que, muitos anos depois do período narrado na primeira série e nos filmes, o comandante Adama e Galáctica chegam à terra no ano ficcional de 1980 (o mesmo ano do lançamento do filme na realidade) e a defendem de um ataque dos Cylons. A série *Galáctica 1980*, incorretamente considerada uma segunda temporada da primeira série de 1978, teve dez episódios e foi transformada em filme: *Conquista da Terra* (fusão dos episódios 1, 2, 7 e 8 de *Galáctica 1980*, e cenas do episódio 11 da série de 1978).



Ao invés de uma simples refilmagem e/ou continuação da série original de 1978, a nova série *Battlestar Galactica* (2003-2008) optou por incorporar vários elementos narrativos de outras séries

televisivas de ficção científica, adaptando a antiga estória ao universo dramático contemporâneo, em que fatores políticos, religiosos e sociológicos dividem espaço com os efeitos especiais digitais. Ela é sombria e distópica como *Babylon 5*; tem muitas cenas de ação mescladas com mitologia como *Stargate SG1*; tem conteúdo científico como *Star Trek*.

Porém, ao contrário dessas séries, *Battlestar Galactica* não é um seriado de episódios autônomos e sim um conjunto de novelas. E o fato do remake de *Galactica* ser mais recente que as outras séries de ficção do gênero, faz com que seu universo narrativo seja mais abrangente e intertextual do que os universos de suas antecessoras. Assim, a série aperfeiçoou vários esquemas narrativos, assimilou temas, fez homenagens e se consolidou com a experiência de outras séries, incorporando inclusive a participação ativa e a produção da audiência desses universos narrativos na ampliação do seu próprio universo¹. As batalhas espaciais também são mais realistas, com ações táticas e situações bastante detalhadas do ponto de vista militar. Isto deu margem à criação de vários jogos eletrônicos de sucesso e a consolidação de um tipo de participação diferente por parte do público².

Enquanto a primeira série pode ser classificada como ‘soft’, dando ênfase à ação, com visual limpo e dando destaque a temas mitológicos, a segunda é mais ‘hard’. Adotando Ronald Dowl Moore (conhecido por dar tons sombrios a séries como *Star Trek: Deep Space Nine*) como produtor executivo e roteirista da nova série, *Battlestar*

1. V. ex: Fanfic Crossover Stories <<http://galacticafanfic.com/stories/bsgcross.html>>

2. Confira em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Battlestar_Galactica_video_games>

Galactica se tornou uma narrativa extremamente pessimista, tendo a fuga da raça humana como pano de fundo para mostrar que, mesmo em situações de extremo perigo e total falta de esperança, os humanos continuam brigando entre si. E essa mistura entre ação/aventura com a falta de esperança deu à série um tom diferente, misturando aspectos <hard> e <soft>.



Há inclusive uma disputa entre os humanos representando essa oposição dentro da narrativa: os militares seguem uma ‘ética de responsabilidade’ (o aspecto ‘hard’), e o governo civil das Doze Colônias defende uma ‘ética da convicção’ (o aspecto ‘soft’). Enquanto o comandante Adama defende sempre ações orientadas por objetivos,

como derrotar os Cylons, encontrar um novo planeta; a presidente civil das colônias, Laura Roslin (Mary McDonnell), advoga uma vida orientada por valores e crenças. Ela acredita ser a vidente das escrituras sagradas, capaz de realizar a profecia de guiar a humanidade para chegar à terra, décima terceira colônia humana, reiniciando o ciclo de evolução em que o passado se encontra com o futuro. O capitão Apolo – codinome do Lee Adama, filho do comandante Adama e um dos protagonistas principais da narrativa (Richard Hatch na primeira versão³; Jamie Bamber na segunda) – oscila entre as duas visões: a mitológica e a militar-tecnológica.

Remake inteligente

A nova versão da série de TV também mereceu um novo design de produção mais contemporâneo e transmidiático: iniciou-se com a minissérie de dois episódios em 2003, continuou durante quatro temporadas, rendeu dois telefilmes complementares (sendo que um deles, *Battlestar Galactica: Razor*, corresponde aos dois primeiros episódios da última temporada) e 3 web séries também complementares.

Vários personagens foram repaginados. O cientista Gaius Baltar, por exemplo, na primeira série é apenas um sub-vilão, traidor da raça humana, que comanda os ataques contra Galactica (John Colicos). Na série mais recente, o personagem (James Callis) é bem mais complexo, sendo manipulado sexual e afetivamente pela Cylon número seis (Tricia Helfer) de forma telepática. Baltar chega à vice-presidência do

3. Único ator da série de 1978 a participar das séries de 2003/2008, como o terrorista político Tom Zarek.

governo colonial e se torna um espião involuntário. Depois, no decorrer da série, chega à presidência e, ao invés de levar os humanos para a terra, os leva para um assentamento em Nova Caprica, aonde sofrem um novo ataque Cylon. Baltar se rende ao inimigo. Após um ano de lutas, os humanos conseguem se libertar e fugir e o cientista se torna um traidor da própria raça e um prisioneiro dos Cylons. Após trair os dois lados e sofrer vários tipos de tortura, Baltar se converte ao monoteísmo radical e se torna colaborador da dissidência Cylon, que deseja unir as duas raças em um mesmo destino.

O tenente Starbuck também foi reelaborado. Na primeira série, ele (Dirk Benedict) era um playboy irreverente, jogador inveterado, parceiro de aventuras do capitão Apollo. Na série mais recente, Starbuck



é uma mulher, Kara Thrace (Katee Sackhoff), que além de manter as características do primeiro personagem (fumar charutos, jogar cartas e desobedecer às ordens) agregou várias outras, femininas.

Os Cylons não são mais uma raça de répteis cibernéticos (como na versão de 1978), mas sim, androides criados pelos próprios seres humanos para facilitar a vida nas colônias. Alguns desses androides, detentores de autoconsciência, auxiliados pelos menos inteligentes, os centuriões, rebelaram-se contra seus mestres. Os Cylons evoluíram e passaram a mimetizar a forma humana, isto é, tornaram-se humanoides dotados de capacidade regenerativa.



Na *Battlestar Galactica* de 2003, enquanto os humanos são corruptos, mentirosos e violentos; os Cylons são mais éticos e íntegros. Assim, há uma inversão do modelo moral da série original, em que os homens são bons e os alienígenas, maus; para um modelo complexo com várias alusões ao islamismo. Os Cylons são monoteístas

radicais e os ataques suicidas à frota colonial são uma alusão à destruição das torres gêmeas de Nova Iorque, em 11 de setembro de 2001. Há, no episódio *Flesh and Bone*, um diálogo bastante impressionante em um violento interrogatório (na verdade, uma sessão de tortura) para descobrir a localização de uma bomba dentro da nave, entre a tenente Starbuck e um Cylon humanoide, que deseja ser morto para alcançar a redenção. Se materialmente destruídos, os Cylons reencarnam em novos corpos, transmitindo seus programas de dados vitais para a ‘nave de ressurreição’. Os Raiders Cylons, naves-caça, são vivos; há Cylons robôs de vários tipos e Cylons humanoides. E eles evoluem a cada ‘encarnação’. Existem doze modelos de Cylons humanoides, cada um com várias cópias. Um dos fatores de suspense da série é justamente descobrir quem eles são entre os personagens. Sete modelos são descobertos e cinco permanecem desconhecidos, gerando várias ‘caças às bruxas’, acusações falsas, desconfianças paranoicas entre os tripulantes da Galactica.

Alguns Cylons pensam que são humanos, como a número oito, Sharon Valerii (Grace Park), cujas cópias se apaixonam e têm romances com personagens humanos. A Cylon desempenha o papel de dois personagens diferentes na narrativa, Sharon “Boomer” e a Sharon “Athena”, que escolhem lados opostos no conflito.

No decorrer da série, no entanto, tanto surgem humanos que se convertem ao monoteísmo radical (como Gaius Baltar), como também aparece uma dissidência Cylon, que considera que a imortalidade de sua espécie inviabiliza o aprendizado do sentido geral da vida. A dissidência, então, se junta aos homens no projeto de loca-



lizar a terra, destrói a central de ressurreição alienígena e investe na criação de híbridos entre as espécies.

A nova série, assim, é bem mais profunda, não se limitando a aventuras de ação e batalhas espaciais: ela explora também as relações humanas em uma civilização ameaçada de extinção, na qual os humanos lutam entre si tanto como contra os Cylons, que também são sua própria criação. E a solução do conflito também é interessante: para vencer os adversários internos de cada lado, os polos opostos se juntam.

No décimo episódio da quarta temporada (*Revelations*), humanos e Cylons dissidentes chegam finalmente à terra, mas encontram tudo devastado: só há uma paisagem desolada de uma civilização destruída. O planeta se encontra na pré-história, com os homens vivendo em tribos nômades. O grupo decide destruir suas naves e viver sem tecnologias. Descobre-se ainda que Hera (uma menina híbrida, meio humana, meio Cylon) reintroduz o DNA alienígena à

raça humana: em um futuro remoto para os personagens, 150 mil anos depois da chegada ao planeta, seus restos fósseis são descobertos e ela é chamada de mãe da humanidade.

Esse futuro remoto, no entanto, corresponde aos nossos dias e as últimas cenas da série mostram os robôs que o homem desenvolve em pleno século XXI, questionando sobre o perigo do passado se repetir de novo: criarmos formas de inteligências artificiais para escravizar; que elas se rebellem contra nós; e que, depois de tentarmos destruí-las, elas acabem nos salvando novamente de nós mesmos.

Caprica, série spin-off

Com a série *Caprica* (2009), a sofisticação narrativa se torna ainda mais complexa sem perder a simplicidade das narrativas de ação. *Caprica* também explica vários elementos narrativos do universo *Battlestar Galactica*: descobre-se, por exemplo, que os Cylons são resultado da digitalização do código genético do DNA humano em avatares de um jogo virtual. As ‘duplicações virtuais’ de Zoé Graystone e Tamara Adama – mortas em um atentado terrorista – não sabem que são entidades virtuais e se fundem em um único androide, a primeira Cylon, ganhando mobilidade no mundo real. Enquanto isso, o grupo fundamentalista ‘Soldados do Uno’, seita da qual Zoe faz parte, deseja o algoritmo de duplicação genética dos avatares para ressuscitar militantes mortos em seus atentados suicidas como uma forma concreta de alcançar a imortalidade.

Assim, a série explica também o fato, presente na narrativa desde a primeira série de 1978, dos Cylons serem monoteístas em oposição



aos humanos politeístas, cultuando deuses semelhantes aos gregos: Atena, Júpiter etc.

O mais importante, no entanto, é a oposição entre atualidade e realidade virtual dentro da narrativa – uma influência da literatura cyberpunk e do cinema dos anos 90. Parte significativa da estória acontece no ciberespaço através de hologramas.

Caprica mistura ação, aventura, intriga empresarial, sexo, tecnologia, comportamento, violência e política em uma estória de ficção científica. ‘Caprica’ também é uma das doze colônias, mais precisamente a colônia que sobreviveu ao genocídio promovido pelos Cylons e fugiu em busca da Terra. A série se desenvolve basicamente

nesta colônia e conta a história da humanidade 58 anos dos eventos narrados em *Battlestar Galactica*, em uma sociedade ainda não muito diferente da nossa atualmente.

Conclusão

As novelas *Battlestar Galactica/Caprica* têm forte influência de temas mais contemporâneos de ficção científica (genética, programação, biotecnologia) e um modelo narrativo voltado para ação. Há histórias diferentes em diferentes mídias (webséries, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos), como também participação ativa de público. O universo *Battlestar Galactica* é a síntese de uma tendência da ficção científica na televisão.

O universo narrativo dá ênfase à questão do eterno retorno do tempo. Na verdade, essa questão perpassa todas as narrativas estudadas e ultrapassam o próprio discurso do gênero da ficção cientí-



fica. A ficção científica como gênero é um esquema narrativo, uma estrutura aberta que configura sua linguagem através das narrativas. Cada nova narrativa absorve, assimila e reproduz as narrativas anteriores, acrescentando alguns detalhes, suprimindo outros, alterando seu enquadramento.

Os Cylons como máquinas-antagonistas do universo *Battlestar Galactica* em sua versão mais recente, por exemplo, se aperfeiçoaram graças ao comportamento coletivo de outros vilões, como os Borg do universo *Star Trek* e dos replicadores do universo *Stargate*. Também assimilaram a tecnologia cyberpunk da vida virtual. Aos poucos, os vilões alienígenas do tipo monstros, répteis e insetos foram dando lugar a antagonistas mais cibernéticos, híbridos entre o homem e a máquina.

Estamos sempre contando a mesma história e a última estória tem sempre (que ter) o poder de compreender e explicar todas as anteriores.

Referências

Galactica: Astronave de Combate (1978–1979) “Battlestar Galactica” (original title) TV Series | 60 min | Sci-Fi, Action, Adventure. Creator: Glen A. Larson; Stars: Lorne Greene, Richard Hatch, Dirk Benedict.

Battlestar Galactica (2003) TV Mini-Series | 183 min | Action, Adventure, Drama Stars: Edward James Olmos, Mary McDonnell, Katee Sackhoff.

Battlestar Galactica (2004–2009) TV Series | 44 min | Action, Adventure, Drama. Creators: Glen A. Larson, Ronald D. Moore; Stars: Edward James Olmos, Mary McDonnell, Jamie Bamber.

Battlestar Galactica: Blood & Chrome (2012) TV Movie | 94 min | Action, Sci-Fi | 9 November 2012 (USA) Director: Jonas Pate; Writers: Michael Taylor (creator), David Eick (creator). Stars: Luke Pasqualino, Ben Cotton, Lili Bordán.

Caprica (2009–2010) TV Series Creators: Remi Aubuchon, Ronald D. Moore; Stars: Eric Stoltz, Esai Morales, Paula Malcomson.

As histórias em quadrinhos e a consciência crítica acerca do autoritarismo na América Latina: O Eternauta II

Douglas Pigozzi

Resumo: Trata das relações entre as histórias em quadrinhos e o autoritarismo na América Latina. O objetivo é o de apresentar ao leitor os quadrinhos da graphic novel O Eternauta II, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López, como um suporte de informação que auxilia no entendimento de contextos políticos. Para tanto, é necessário analisar as narrativas e as imagens desta história em quadrinhos, pois esses quadrinhos expõem problemáticas políticas da América Latina. Verificou-se que a leitura de O Eternauta II auxilia o leitor numa maior compreensão acerca dos fatos históricos latino-americanos.

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

The comics and the critical conscience about authoritarianism in Latin America: The Eternauta II

Abstract: It deals with the relations between comics and authoritarianism in Latin America. The objective is to present to the reader the comics of the

Douglas Pigozzi é Mestre em Ciências da Comunicação (ECA/USP) e doutorando em Ciências da Comunicação em andamento (ECA/USP). Email: dpigozzi@gmail.com

graphic novel *Eternauta II*, by Héctor Germán Oesterheld and Francisco Solano López, as an information medium that assists in the understanding of political contexts. To do so, it is necessary to analyze the narratives and the images of this comic book, as these comics expose problematic policies of Latin America. It has been found that reading *The Eternauta II* assists the reader in a greater understanding of Latin American historical facts.

Keywords: Comics; Communication; Oesterheld; Political Sociology.

OEternauta é uma das principais obras de histórias em quadrinhos, do gênero de ficção científica, já realizada na história deste meio de comunicação em todo o mundo.

Tendo como roteirista Héctor Germán Oesterheld, com desenhos de Francisco Solano López, *O Eternauta* foi publicado pela primeira vez na Argentina, de modo periódico, entre os anos de 1957 e 1959, por meio da revista *Hora Cero Suplemento Semanal*.

Posteriormente, entre os anos de 1976 e 1978, foi publicada uma sequência dessa história em quadrinhos na revista *Skorpio*, intitulada *O Eternauta II*, também com roteiro de Oesterheld e desenhos de Solano López.

Embora seja considerado um dos quadrinhos mais importantes da América Latina, *O Eternauta* só foi publicado no Brasil no ano de 2011, por meio da editora Martins Fontes. Sua sequência, *O Eternauta II*, foi impresso somente em 2013, por essa mesma editora.

O período de cerca de vinte anos que separa o início da publicação da obra *O Eternauta* em relação aos quadrinhos de *O Eternauta II* é marcado por uma crescente conscientização política das classes trabalhadoras na Argentina.

Tal contexto também possui reflexos na visão de mundo de Oesterheld e, em consequência, na sua produção quadrinística, o que faz com que O Eternauta II seja uma história em quadrinhos mais politizada (em relação à obra O Eternauta) e que, de algum modo, apresenta ao leitor um cenário de luta entre as classes sociais na Argentina e, num plano mais amplo, na América Latina, pois as décadas de 1950, 1960 e 1970 são marcadas por seguidos golpes de Estado e ditaduras em vários dos países desta região. Essa luta de classes é expressa, principalmente, pela resistência organizada pela sociedade civil em relação às ditaduras, as quais, em sua grande maioria, representavam o interesse do capital.

Oesterheld, na época da produção dos quadrinhos O Eternauta II, estava fortemente influenciado por ideias socialistas, tendo como referências para o seu pensamento e prática política, personagens como Ernesto “Che” Guevara, Fidel Castro e Karl Marx.

Com isso, Oesterheld, que estava cada vez mais ativo politicamente e crítico em relação ao capitalismo, buscava conciliar a sua profissão de roteirista de histórias em quadrinhos com a militância política de esquerda, buscando uma formação social mais justa e solidária, onde não existissem mais classes sociais. Ou seja, que a relação de opressão do capital em relação ao trabalho desaparecesse. Portanto, de algum modo, lutava pela “libertação” econômica, social e política das camadas populares em relação aos estratos sociais dominantes.

Tal pensamento é próximo ao de Marx (2010), pois, de acordo com esse autor, na sociedade contemporânea, ou seja, no mundo capitalista, existem grupos societários que obtêm privilégios em re-

lação às outras classes sociais, num contexto em que recursos materiais (e simbólicos) são, em muitos contextos, escassos.

Para manter esse cenário de poder cultural, econômico e político, as classes sociais dominantes fazem uso das instituições jurídicas, militares, políticas e religiosas, disseminando, com isso, a sua ideologia de classe social, o que configura, portanto, uma relação de dominação, nas mais diversas esferas da sociedade moderna.

Nessas sociedades (capitalistas) podem ocorrer práticas de terror em massa contra os atores sociais (e também os grupos sociais) que possuem uma visão de mundo divergente daquela dos donos do poder, ocasionando um contexto de violenta repressão política que, em alguma medida, reflete a luta de classes no capitalismo pelo acesso aos bens materiais e simbólicos e também pelo predomínio das narrativas e visões de mundo.

Em específico, O Eternauta é uma história em quadrinhos que possui uma atmosfera opressiva - na qual os personagens permanecem rodeados pela morte -, e que narra a luta pela sobrevivência de um grupo de pessoas em meio a uma nevasca mortal em conjunto com uma invasão extraterrestre no planeta Terra, mais precisamente na cidade de Buenos Aires, por meio das aventuras de um personagem perdido na eternidade, que no final da história consegue regressar a sua casa, com sua mulher e filha, esquecendo-se do ocorrido. Desse modo, é possível entender que esta história é circular, pois o seu final retorna ao início da narrativa.

Desse modo, O Eternauta tem como temáticas principais a escalada armamentista e o potencial risco de uma guerra nuclear; a luta pela sobrevivência dos seres humanos e a resistência à opressão po-

lítica por meio de um herói coletivo, dando ênfase, desse modo, ao protagonismo grupal e à solidariedade.

Já a história em quadrinhos *O Eternauta II*, de acordo com Montero (2013), foi publicada em vinte e sete episódios, entre dezembro de 1976 e abril de 1978, período no qual Oesterheld estava, num primeiro momento, na clandestinidade e, num segundo momento, desaparecido.

Essa história em quadrinhos foi produzida em um ambiente de tensão social e de conflito de classes muito acentuado, em tempos de violência política, e pode ser lida como uma alegoria de um sonho guerrilheiro, a da luta por uma nova sociedade, fundada em valores morais diferentes da do capitalismo, ou seja, uma luta pelo altruísmo, em desfavor do egoísmo.

Inclusive, Solano Lopéz desenhou esses quadrinhos com ressalvas, em função do caráter fortemente combativo e politizado dos roteiros. O desenhista, de acordo com Montero (2013), chegou a fazer uma reclamação para a editora, pois, devido ao contexto nacional, o teor desses quadrinhos, potencialmente, colocaria a todos os envolvidos nessa produção em risco. Solano Lopéz chegou a tratar desse tema com Oesterheld (nesse momento na clandestinidade), tanto por telefone como pessoalmente.

Nesse momento de sua vida, Oesterheld estava fortemente ligado ao grupo político dos Montoneros, na sua estrutura de imprensa e, em particular, com os informes de conjuntura desta organização. De acordo com Gillespie (1998), esse grupo foi criado em 1968, num momento histórico de intensos conflitos sociais.

O *Eternauta II* apresenta grupos sociais distintos, em conflito constante e intenso, fazendo alusões a um ambiente de guerra, num

cenário em que as camadas populares estão vivendo em condições sub-humanas, em cavernas - el pueblo de las cuevas.

Uma leitura possível é a de que el pueblo de las cuevas, os habitantes das cavernas, seriam os familiares dos militantes socialistas assassinados durante o regime militar argentino de Jorge Rafael Videla (que assumiu o poder na Argentina por meio de um golpe militar em 24 de março de 1976).

Metaforicamente, O Eternauta II narra a história dessas pessoas que, com o auxílio dos demais membros da sociedade civil que resistiam à ditadura militar, buscavam resistir à dominação dos invasores, fazendo uso da luta (armada), o que remete à questão dos direitos humanos, do poder opressivo, e do terrorismo de Estado realizado pela ditadura do general Jorge Rafael Videla.

Um elemento singular e da maior importância dos quadrinhos O Eternauta II é o fato de que el pueblo de las cuevas assume o protagonismo da resistência política em relação ao grupo opressor, o que retoma a noção de Oesterheld de “protagonismo coletivo”.

Em O Eternauta II (como em O Eternauta), os invasores que oprimem os membros da sociedade civil são os personagens Cascarudos, Gurbos, Hombres-robots e Manos, sendo todos esses comandados pelos Ellos. É possível relacionar os personagens Ellos com os franquistas, os nazistas, ou mesmo com os estratos dominantes do capitalismo, ou seja, as classes burguesas, pelo fato de que esses grupos sociais submeteram (ou submetem) outras camadas sociais, como as classes sociais que vivem do trabalho (e não do capital).

Os quadrinhos da figura 1, pertencentes à obra O Eternauta II, mostram tanto os invasores do planeta Terra citados no parágrafo

fo acima (na primeira tira), como também a importância dos anos 1959, 1963, 1970 e 1973 para as narrativas de O Eternauta e O Eternauta II e também para a História da América Latina (no quadrinho seguinte).

Vale ressaltar que 1959 marca o fim da publicação de O Eternauta, além de ser o ano da Revolução Cubana, liderada por Fidel Castro e Ernesto “Che” Guevara, fato que teve impacto relevante em toda a América Latina, em função de, pela primeira vez, um país do continente americano sair da esfera de influência dos Estados Unidos para uma aproximação com a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

Em 1963, na Argentina, ocorre tanto o fim do governo de José María Guido, como também o início da presidência de Arturo Umberto Illia.

Em 1970 ocorre a execução do general Pedro Eugenio Aramburu, presidente da Argentina entre os anos de 1955 e 1958, pelos Montoneros, como lembra Gillespie (1998).

Já 1976 marca o início da publicação dos quadrinhos O Eternauta II, mesmo ano que ocorre o fim do governo de Maria Estela Martínez de Perón e o golpe militar que coloca o general Jorge Rafael Videla como presidente argentino e, conseqüentemente, o início do terrorismo de Estado na Argentina.

Esse período histórico na Argentina também é conhecido como “guerra suja”, em função das seguidas violações dos direitos humanos em todo o território argentino, com a existência da repressão política sistemática aos socialistas e aos demais membros da sociedade civil que lutava pelo fim desta ditadura.

Nesse contexto existia um cerceamento dos direitos civis, além de desaparecimentos políticos, torturas, sequestros e assassinatos em massa de membros da população.

Por vezes, a pessoa era morta única e exclusivamente por “crimes” de associação ou opinião, não tendo relação alguma com os grupos armados de resistência da sociedade civil à ditadura militar nesse período histórico argentino.

É importante ressaltar que essa forma de repressão política também ocorreu em outros países da América Latina, como o Chile e o Uruguai, durante os períodos de ditaduras militares nesses países.

Desse modo, é possível entender os quadrinhos de O Eternauta II como uma intensa denúncia endereçada aos possíveis leitores de quadrinhos acerca da repressão política que ocorria na Argentina, na década de 1970.

Lembra-se que essa repressão política deixa marcas até os dias atuais, em vários âmbitos da vida nacional em vários dos diversos países latino-americanos, como, por exemplo, na educação, na esfera cultural, nas práticas educacionais, ou mesmo na temática da segurança pública.

Tal contexto expressa, de modo alegórico, uma situação de guerra real na Argentina (e na América Latina como um todo), envolvendo diferentes classes sociais, acerca da distribuição dos recursos materiais e também de diferentes ideários políticos, que expressam diferentes visões de mundo, tendo como cenário de fundo o modo de produção capitalista.

Desse modo, é possível dizer que os quadrinhos da graphic novel O Eternauta II são um prolongamento da história em quadrinhos



Figura 1 – Os personagens da graphic novel El Eternauta II e as recordações de luta pela sobrevivência. Fonte: OESTERHELD; SOLANO LÓPEZ. El Eternauta II. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

O Eternauta. Porém, possui um contexto e roteiro mais politizados, quando o próprio roteirista estava na clandestinidade, em função da ditadura militar de Jorge Rafael Videla e tinha ligações políticas com os Montoneros, grupo político-militar que, nessa época, lutava pela re-democratização argentina e também pela implantação do socialismo.

Em O Eternauta II, Oesterheld trata de questões mais amplas, quando comparado com a história em quadrinhos O Eternauta,

como a pobreza da América Latina, das ditaduras militares neste subcontinente, além da resistência civil a essas ditaduras, incluindo o tema da luta armada, fazendo, por vezes, alusões ao grupo Montoneros, que como foi mencionado anteriormente, o próprio Oesterheld fazia parte.

Além disso, é necessário mencionar que alguns dos principais personagens de O Eternauta II podem ser entendidos como lideranças políticas socialistas: Juan Salvo, por exemplo, aparece como sendo uma liderança guerrilheira do peronismo de esquerda (com um discurso, em O Eternauta II, muito próximo dos integrantes dos Montoneros) e, como seu braço direito, Germán Oesterheld, presente explicitamente nesta história, como um personagem, como pode ser visto na próxima imagem:



Figura 2 – Germán Oesterheld explicitamente numa tira dos quadrinhos El Eternauta II. Fonte: OESTERHELD; SOLANO LÓPEZ. El Eternauta II. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

Nesse cenário de ditadura militar e resistência armada de parte da sociedade civil, o roteirista Oesterheld usa o recurso da verossimilhança (em relação ao contexto e à profundidade psicológica dos personagens) para alternar ficção e realidade em sua obra. Com isso, O Eternauta II tem o papel de apresentar ao leitor, de modo crítico e realista, os diversos problemas típicos da América Latina.

Lembra-se, também, que várias dessas situações expostas aos leitores de O Eternauta II ainda não foram resolvidas em parte significativa da América Latina, como a questão da distribuição de renda e da pobreza crônica de algumas das diversas camadas dessas populações.

Buscando ser mais preciso: o objetivo do roteirista Oesterheld é o da conscientização política dos seus leitores, pois O Eternauta II mostra a resistência das populações aos governos ditatoriais e incorpora o discurso dos membros da sociedade civil que lutam pelo fim desses regimes militares (e também pela implantação do socialismo), apresentando, nesses quadrinhos, uma luta de classes disfarçada.

Portanto, O Eternauta II é uma história em quadrinhos que possui uma mensagem política evidente, a da resistência à ditadura militar, que representa os interesses das classes burguesas, e chama as classes que vivem do trabalho para a luta pelo socialismo.

Tudo leva a crer que Oesterheld entendia que o herói verdadeiro da história, O Eternauta (e O Eternauta II), em sua luta pela liberdade dos seres humanos, é a coletividade, ou seja, o grupo humano, sendo este o único válido – embora, em O Eternauta II, Juan Salvo tenha um protagonismo maior do que em relação aos quadrinhos O Eternauta.

É importante notar que a resistência à invasão do território realizada pelos alienígenas nestas histórias em quadrinhos é feita por pessoas comuns, não existindo nestas histórias, portanto, super-heróis.

Desse modo, é adequado entender a produção quadrinística oesterheldiana como sendo uma das precursoras no deslocamento de uma produção voltada para o entretenimento em direção a trabalhos que visam, principalmente, a formação da consciência política e social dos leitores. Posteriormente, outros quadrinistas seguirão este caminho, como, por exemplo, Alan Moore, que foi um dos principais responsáveis por uma significativa mudança de status da produção quadrinística mundial, no último quarto do século XX, em função, por exemplo, de trabalhar com temas de complexo entendimento na sociedade contemporânea, como o fascismo e os protestos sociais. Essa produção quadrinística ambientada em cenários totalitários é estudada em um livro escrito por Pigozzi (2017) e o caso específico dos quadrinhos *O Eternauta II* é analisado em um artigo, também de Pigozzi (2017), esse último texto fazendo uso da semiótica de Peirce.

Evidencia-se, portanto, em *O Eternauta II*, que a atuação política de Oesterheld refletiu em sua produção, pois este roteirista expressa, por meio das suas histórias, as suas concepções, seus sentimentos e seus valores, buscando compartilhá-los com seus leitores.

E mais: Oesterheld utiliza os personagens de *O Eternauta II* para expressar o seu pensamento político socialista e, de algum modo, antecipar uma discussão sobre a temática dos direitos humanos, numa época sombria de ditadura militar na Argentina e na grande maioria das nações latino-americanas. Com isso, é possível dizer que existe uma importante dimensão ética na trajetória intelectual

e política de Oesterheld e, em consequência disso, dos personagens por ele criados.

Uma leitura possível da passagem de Oesterheld, como roteirista de *O Eternauta II*, para Germán Oesterheld, como um dos principais personagens da obra *O Eternauta II* (figura 2 deste artigo), é justamente a passagem do roteirista, um intelectual pertencente à classe média argentina, para o ingresso na luta revolucionária.

Tal luta busca divulgar e implantar o socialismo, por meio da tomada do poder por uma organização político-militar, num processo eminentemente prático de luta pela liberdade dos membros da sociedade civil argentina (e latino-americana), em relação ao autoritarismo da ditadura militar e, num plano mais amplo, da opressão capitalista, entendida, por essa visão de esquerda, como uma sociedade hipócrita, onde as mercadorias são mais valorizadas do que os seres humanos.

Desse modo, Oesterheld convida o leitor de quadrinhos para a reflexão, buscando trabalhar com o mecanismo de identificação entre esse leitor e os protagonistas de *O Eternauta II*. Com isso, desenvolve-se a possibilidade do estudo acerca das interações sociais entre os diversos personagens desta história em quadrinhos e, através de um processo de recontextualização, uma possível formação de um pensamento crítico acerca das relações sociais no mundo contemporâneo, buscando problematizá-las e, por fim, convidar o leitor para a ação política e para a batalha entre as classes sociais que ocorre na vida real.

Inclusive, a forma de organização dos personagens da obra *O Eternauta II*, frente à invasão alienígena, guarda intensa correspon-

dência com o modo de organização político-militar dos Montoneros, em sua luta pelo fim da ditadura militar argentina e pela transformação da sociedade capitalista para uma que iria em direção ao socialismo, numa formação muito próxima de um exército popular armado, que era comandado por membros da sociedade civil.

A trajetória de Oesterheld não só como intelectual, mas também como militante ativo da esquerda é, inclusive, anterior aos quadrinhos *O Eternauta II*, pois já no final da década de 1960 tal fato fica evidenciado com a publicação na Argentina da biografia de “Che” Guevara, em formato de histórias em quadrinhos, em parceria com os desenhistas Alberto e Enrique Breccia.

Ressalta-se, no entanto, que não existe um consenso e uma data exata conhecida do ingresso de Oesterheld no grupo político-militar dos Montoneros. O ano conhecido é o de 1973, com o seu trabalho como roteirista de histórias em quadrinhos na publicação *El Descamisado*, que estava ligada a este grupo.

O próprio Oesterheld é um dos 30.000 desaparecidos políticos durante o período em que o general Jorge Rafael Videla governou a Argentina, ou seja, entre 1976 e 1981. Oesterheld foi visto pela última vez na data de 27 de abril de 1977 e morto, provavelmente, no início de 1978, de acordo com Rogério de Campos, na nota da edição brasileira da *graphic novel Che* (2008).

Durante este período, segundo várias testemunhas, Oesterheld passou por vários centros clandestinos de tortura e esteve em cativeiro, como prisioneiro político da ditadura militar, ao lado de outras importantes personalidades da história argentina, como o sociólogo e ensaísta Roberto Carri, assassinado em 1977, e do cineasta Pablo

Szier, assassinado em 1977 ou 1978, ambos também integrantes do grupo Montoneros.

Além de Oesterheld, suas quatro filhas: Estela, Diana, Beatriz e Marina, desaparecidas aos 24 anos, 23 anos, 19 anos e 18 anos respectivamente, além dos maridos de Diana (Raul Carlos Araldi) e de Marina (Oscar Alberto Seindlis), também fazem parte da lista dos desaparecidos políticos.

Enfim, a leitura dos quadrinhos *O Eternauta II* é necessária para uma problematização mais densa acerca da organização econômica, política e social dos povos latino-americanos no passado e também na atualidade, pois várias dessas questões expostas por Oesterheld ainda não foram resolvidas neste subcontinente.

Referências

GILLESPIE, Richard. *Soldados de Perón: los montoneros*. Buenos Aires: Grijalbo, 1998.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *O Capital: edição condensada*. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

MONTERO, Hugo. *Oesterheld, la biografía: viñetas y revolución*. Buenos Aires: Sudestada, 2013.

OESTERHELD, Héctor Germán; BRECCIA, Alberto; BRECCIA, Enrique. *Che: os últimos dias de um herói*. São Paulo: Conrad, 2008.

_____. SOLANO LÓPEZ, Francisco. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

_____. _____. *O Eternauta II*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

_____. _____. *El Eternauta II: 1976*. Buenos Aires. Doedytores, 2012.

PIGOZZI, Douglas. *El Eternauta II e a semiótica de Peirce. Imaginário!*, João Pessoa, n.12, jun. 2017. Disponível em: <marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario-11-20/imaginario-12/imaginario-12-online.html>. Acesso em: 30 jun. 2017.

_____. *Quadrinhos e totalitarismo: V de Vingança, Watchmen e El Eternauta*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017. (Série Quiosque, 47).

Ética e filosofia de vida em Timão e Pumba: cinismo, epicurismo e estoicismo

Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O artigo analisa alguns aspectos da história em quadrinhos *Timão e Pumba* a partir de elementos da filosofia pop. Inicialmente, descrevemos os personagens e sua suposta concepção de filosofia de vida. Posteriormente, apresentamos as linhas gerais das principais teorias éticas nas perspectivas filosóficas que servem de suporte analítico. A fundamentação teórica baseia-se em Palmer (2001), McLaughlin (2005), Goodenough (2005), Marcondes (2007), Cortina e Martinez (2010), dentre outros. Finalmente, sustentamos que alguns elementos das doutrinas éticas do cinismo, epicurismo e estoicismo são evidenciados nas insólitas aventuras do suricate Timão e do javali Pumba.

Palavras-chave: Quadrinhos. Filosofia Pop. Ética. Desenho Animado. Filme.

Ethics and philosophy of live in Timon and Pumbaa: cynism, epicurism and stoicism

Abstract: The article analyzes some aspects of the *Timon and Pumbaa* comics, based on elements of the pop philosophy. Initially, we describe the

Heraldo Aparecido Silva é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR) e Professor Associado da Universidade Federal do Piauí (UFPI), onde coordena o Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo (NEFEP).
heraldokf@yahoo.com.br

characters and their supposed conception of philosophy of life. Posteriorly, we present the main lines of the main ethical theories in the philosophical perspectives that serve as analytical support. The theoretical basis is based on Palmer (2001), McLaughlin (2005), Goodenough (2005), Marcondes (2007), Cortina and Martinez (2010), among others. Finally, we argue that some elements of the ethical doctrines of cynicism, epicurism and stoicism are evidenced in the unusual adventures of the meerkate Timon and the warthog Pumbaa.

Keywords: Comics. Pop Philosophy. Ethics. Animated Series. Film.

Introdução

H*akuna Matata* é uma filosofia de vida expressa num lema, uma expressão coloquial que é quase um mantra e que apregoa etimologicamente a não existência dos problemas (na tradução do dialeto suaíle para o inglês, temos: *hakuna* = *no*; *matata* = *trouble*; isto é, sem problemas ou não há problemas). O suaíle (*swahili*) é o idioma oficial da Tanzânia, Quênia, Uganda e também é praticado por uma considerável parcela da população de outros países da região da África Oriental. Essa expressão coloquial do referido dialeto africano ganhou notoriedade mundial a partir da divulgação promovida pelos personagens Timão e Pumba que, no filme infantil *O Rei Leão*, entoaram *Hakuna Matata* de forma musicada.

Da forma como interpretamos a atitude sapiencial de Timão e Pumba, *Hakuna Matata* pode ser perspectivada alternativamente, como uma filosofia da ação que nos ajuda a dimensionar adequada-



Figura 1 – Pumba e Timão (Walt Disney).

mente os problemas, circunstâncias e acontecimentos, equacionando-os com os demais elementos e fatores de nossas vidas.

A filosofia *Hakuna Matata* descrita no conselho sapiencial “Os seus problemas você deve esquecer, isso é viver, é aprender... Hakuna Matata” é personificada nos singulares e improváveis amigos Timon (suricate) e Pumba (javali). Como já foi mencionado, ambos são oriundos de outra animação da Disney, *O Rei Leão* (1994), onde eram alegres personagens secundários. Assim como já acontecera anteriormente com outras figuras clássicas dos desenhos animados (como Popeye em 1929; Pato Donald, em 1938; Pica-Pau em 1940; dentre outros), as peripécias dos coadjuvantes obscureceram os personagens principais (a família de leões Simba, Nala e Kiara que protagonizou uma trilogia de filmes, mas não uma série) de tal maneira que conquistaram sua própria *animated series*, para viver suas aventuras e desventuras.

A série animada da dupla Timão e Pumba (*The Lion King's Timon and Pumbaa*, EUA, 1995-1999), surgiu em decorrência do sucesso de sua cômica participação no longa metragem *O Rei Leão*. O suricate Timão e o Javali Pumba fizeram tanto sucesso no referido filme que sua verve humorística rendeu a eles uma carreira solo numa série animada (PEREIRA, 2010). No total foram produzidos 85 episódios divididos em 05 (cinco) temporadas: 13 episódios na primeira temporada em 1995; 12 episódios na segunda temporada em 1995; 13 episódios na terceira temporada em 1996; 08 episódios na quarta temporada em 1996; e 39 episódios na quinta e última temporada em 1999 (IMDB, 2015). Além de permanecer nas duas continuações fílmicas, a dupla também aparece na versão de livro e musical.

A presença de Timão e Pumba nas histórias em quadrinhos é relativamente pouco conhecida. A série intitulada “*The Lion King's Timon and Pumbaa Comics*”, foi publicada na revista *Disney Comic Hits!*, com o selo editorial da Marvel Comics, nos EUA. Nessa ocasião, centraremos nosso estudo na história “*Once upon a Timon*”, dividida em duas partes, ambas publicadas na mesma edição em novembro de 1996. A HQ foi escrita por Kayte Kuch e Sheryl Scarborough, desenhada por Cosme Quartieri e arte-finalizada por Horacio Ottolini, num total de 22 (vinte e duas) páginas.

A despeito das peculiaridades distintivas entre as produções cinematográficas, as animações seriadas e a arte sequencial, transpomos e ampliamos o escopo argumentativo de Goodenough (2005), quando este sugere que sob a perspectiva filosófica os filmes podem ser agrupados em três categorias: a) filmes que ilustram teorias filosóficas; b) filmes sobre filosofia; e filmes que são filosofia). Também é possível

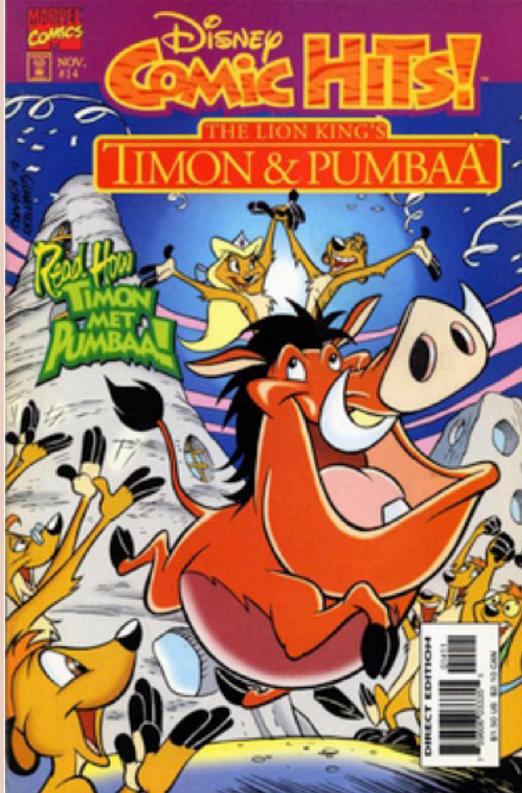


Figura 2 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics).

trabalhar algumas passagens imagéticas a partir do enfoque filosófico de Palmer (2001) que sustenta que nos textos ilustrados por caricaturas e *cartoons*, convergem o humor pictórico e a leitura crítica.

Delimitamos a abordagem da saga de Timão e Pumba ao escopo da narrativa gráfica como uma forma de arte que ilustra teorias filosóficas, a saber, algumas das principais teorias éticas, articuladas com alguns temas vivenciados pela dupla. De modo geral, essa também é a abordagem usada por McLaughlin (2005) para discutir, explorar e complicar questões filosóficas a partir das histórias em quadrinhos e vice-versa.

Na sequência, faremos uma rápida descrição das linhas gerais das principais teorias éticas, com ênfase nas doutrinas cínica, epicurista e estoica para, em seguida, articular alguns aspectos das mesmas com aquilo que consideramos ser a filosofia de vida de Timão e Pumba.

Teorias éticas teleológicas e deontológicas

A ética ou filosofia moral é a área de investigação filosófica que trata de questões, temas e doutrinas acerca daquilo que é considerado correto, incorreto ou não aplicável no comportamento normativo de indivíduos ou grupos: em outras palavras, o que considerado moral, imoral ou amoral no contexto dos costumes de uma determinada comunidade. A palavra ética deriva do termo grego *ethos*, que significa caráter ou modo de vida habitual. O significado da palavra moral, originariamente, está ligado aos costumes (do latim, *mores*) e práticas culturais dos povos. Segundo Blackburn (1997, p. 129), a “ética é o estudo dos conceitos envolvidos no raciocínio prático: o bem, a ação, o dever, a obrigação, a virtude, a liberdade, a racionalidade, a escolha”.

Em linhas gerais, a investigação filosófica em torno de questões relacionadas aos tópicos mencionados acima, resultou na elaboração de teorias éticas distintas:

Se quiséssemos reunir todas as classificações que foram produzidas ao longo da história da filosofia moral teríamos de nos referir às éticas descritivas e normativas, de motivos e de fins, de bens e de fins, materiais e formais, autônomas e heterônomas, de bens e de valores, deontológicas e teleológicas, da intenção

e da responsabilidade, cognitivistas e não-cognitivistas, naturalistas e não-naturalistas, individualistas e universalistas, monológicas e dialógicas, de máximos e de mínimos – mesmo assim com certeza não teríamos abarcado todo o campo (CORTINA; MARTINEZ, 2010, p.104).

Embora não seja consensual, dentre as classificações mencionadas, as principais teorias éticas podem ser divididas em dois tipos: a ética teleológica e a ética deontológica. Como é possível perceber pelo significado dos prefixos gregos das duas teorias éticas, cada uma delas privilegia um conceito central. Enquanto a ética teleológica prioriza o conceito de finalidade (do grego *telos*), a ética deontológica prioriza o conceito de dever (do grego *deon*).

Assim, a teoria ética teleológica estabelece que o caráter moral (bem ou mal) de uma ação deve ser definido em função do fim ou objetivo último, cuja consecução é visada mediante a ação em curso. Essa teoria ética se subdivide em duas vertentes, a ética consequencialista e a ética das virtudes, ambas consideradas éticas finalistas porque estipulam que todas as decisões, escolhas e ações humanas servem para atingir uma meta.

Na ética consequencialista, o foco do estudo está nos efeitos ou consequências das ações morais dos indivíduos (para si mesmo e para outras pessoas) e seu principal representante é o utilitarismo, doutrina formulada pelos filósofos ingleses Jeremy Bentham (1748-1832) e John Stuart Mill (1806-1876). De acordo com o princípio de utilidade utilitarista, usado como critério para determinar o valor moral de uma ação, seria considerado bom o ato que aumenta os

benefícios (tipos diversos de felicidade) e reduz o sofrimento (tipos diversos de infelicidade) para o maior número possível de pessoas, de modo que seria possível calcular relativamente as probabilidades das consequências de cada ação a partir desse parâmetro.

Por sua vez, a ética das virtudes que tem como seu principal representante o filósofo grego Aristóteles (384-322), enfatiza o caráter imanente da virtude humana e que a meta das ações humanas é o bem, sendo que a meta suprema da existência humana é a vida boa ou vida feliz (*eudaimonia*). Para realizar esse objetivo, os seres humanos devem cultivar e aprimorar através do hábito suas virtudes intelectuais e suas virtudes e éticas até obterem a excelência de caráter ou virtude moral (*areté*), de modo que possam alcançar um bem, isto é, realizar essa felicidade numa sociedade harmônica e justa. A ressalva é que somente pessoas desequilibradas como os loucos e os ébrios realizam ações destituídas de propósito (finalidade). Com exceção desses casos, todas as demais pessoas agem em busca de um bem, sendo que o bem máximo é a felicidade. Para Aristóteles, o conceito de felicidade não pode ser confundido com prazer, honrarias e riqueza porque estes são apenas meios (para a obtenção de prazeres, para a satisfação de necessidades ou para o contentamento de vaidades) e não fins em si mesmos.

Por sua vez, a teoria ética deontológica está fundamentada no conceito de dever, concebido como algo que deve obrigatoriamente ser praticado de forma racional e de modo independente. O dever deve ser praticado justamente por ser uma obrigação moral, isto é, não se trata de uma ação condicionada pela motivação oriunda de alguma virtude e tampouco de uma ação que visa uma meta ou con-

sequência específica. Assim, a virtude e a consequência não são levadas em consideração, mas somente o dever.

Um dos princípios fundamentais do racionalismo kantiano é a noção de imperativo categórico, isto é, a ideia de que existe uma obrigação moral (independente dos temperamentos, inclinações afetivas e psicológicas, desejos e outras preferências individuais) que deve ser praticada pelo sujeito da ação moral e que deve ser passível de universalização para ser considerada válida. Conforme esse princípio, somente é considerada como ação moral aquela que puder ser universalizada. Nesse sentido, as ações morais universais, expressas através de máximas (regras morais), servirão de norte e também como parâmetro avaliativo para as ações individualizadas. Assim, por exemplo, mentir não pode ser considerado um dever (uma ação moral universalizada) porque embora alguns indivíduos possam obter benefícios pessoais através dessa prática, a institucionalização da mentira inviabilizaria a existência de toda e qualquer sociedade (o próprio mentiroso não gostaria que mentissem para ele). Inversamente, cumprir aquilo que prometemos (e tudo que decorre dessa promessa como a franqueza, a honestidade e a veracidade) é uma prática passível de universalização porque todos desejam racionalmente que no âmbito das relações humanas e sociais, acordos sejam firmados e cumpridos, desde as transações mais simples entre indivíduos até as mais complexas entre corporações empresariais, comunidades e nações.

De volta ao âmbito da filosofia grega antiga, destacamos três importantes teorias éticas teleológicas expressas pelos movimentos cínico, epicurista e estoico.

Cinismo

O movimento cínico tem sua origem atribuída aos filósofos Antístenes (445-360 a.C.) e Diógenes de Sinope (400-325 a.C.). A origem do nome cinismo está associada ao termo grego *Kyon* = cachorro. Conforme Braham (2007), a filosofia cínica pode ter sido alcunhada dessa forma em virtude de duas possibilidades: devido ao fato de que o ginásio onde Antístenes costumava abordar as pessoas para dialogar era chamado de cinosarges; e também em decorrência da forma anedótica e pejorativa que os contemporâneos de Antístenes e Diógenes usavam para descrever o comportamento habitual dos filósofos cínicos, isto é, como similar ao dos cães que são leais aos amigos e avançam contra os inimigos. Goulet-Cazé e Braham (2007) sustentam que a maior plausibilidade reside nessa segunda linha interpretativa, já que estabelece um paralelo com o modo de vida dos cães e o *modus operandi* dos cínicos: ambos os grupos são livres, sinceros, objetivos, despudorados, indiferentes às convenções sociais, autossuficientes e bastante resistentes às intempéries, fadigas e privações.

O exemplo mais notório da atitude cínica é personificada pela astúcia retórica do próprio Diógenes, “o filósofo da contingência, da vida no barril, da adaptação aos fatos da existência” (BRAHAM, 2007, p.103). A franqueza (*parrhésia*) e humor (*khymós*) cínicos são caracterizados na seguinte seleção de ditos:

Enquanto em certa ocasião o filósofo tomava sol no Cranêion, Alexandre, o Grande, chegou, pôs-se à sua frente e falou: “Pe-

de-me o que quiseres!” Diógenes respondeu: “Deixa-me o meu sol!”. [...]. Platão definira um homem como um bípede, sem asas, e recebeu aplausos; Diógenes depenou um galo e o levou ao local das aulas, exclamando: “Eis o homem de Platão!”. [...]. A alguém que lhe perguntou quando devia almoçar, sua resposta foi: “Se fores rico, quando quiseres; se fores pobre, quando puderes.” [...]. Em outra ocasião Perdicas ameaçou-o de morte se não fosse à sua presença. Diógenes respondeu: “Não há nada de extraordinário nessa ameaça, pois até um escaravelho ou uma tarântula poderia matar-me”. [...] Quando alguém o reprovoou por seu exílio sua resposta foi: “Mas o dediquei à filosofia por causa disso, infeliz!” Dizendo outra pessoa que o povo de Sinope o condenara ao exílio, Diógenes replicou: “E eu o condenei a permanecer onde estava”. (LAÊRTIOS, 1988, p. 161-164).

Para Laêrtios (1988), em vez de repudiar a comparação com os cães, os filósofos cínicos apreciaram a mesma e adotaram a descrição de cão puro e simples para ilustrar a sua nova atitude filosófica. Segundo Reale (1994), o cinismo usa o comportamento canino como parâmetro para a vida filosófica porque acredita que tudo aquilo que é determinado pelas normas sociais é supérfluo e, portanto, condiciona o corpo e escraviza o espírito. A alternativa cínica implicaria em viver sem as metas impostas pela sociedade (moradia, conforto, posses, títulos etc.) e, em contrapartida, instituir o cultivo da liberdade como o princípio e a meta do seu sistema de vida.

Epicurismo

O epicurismo, por sua vez, expressa uma filosofia prática de base hedonista cujo principal ensinamento ético consiste na crença de que a felicidade é equivalente ao desfrute moderado dos prazeres naturais e a eliminação da dor física e do sofrimento psíquico, já que a alma não estaria separada da carne (HADOT, 2004). Seu fundador, Epicuro de Samos (341-270 a.C.) recusava o hedonismo puro e simples, por considerar que a busca do prazer (do grego *hedoné*) como um fim em si mesmo encerra uma concepção ingênua de felicidade. Para ele, a busca e a satisfação dos prazeres sensíveis deveria ser refreada pela temperança e moderação a fim de evitar o aviltamento das consequências do excesso.

Quando dizemos, então, que o prazer é fim, não queremos referir-nos aos prazeres dos intemperantes ou aos produzidos pela sensualidade, como creem certos ignorantes, que se encontram em desacordo conosco ou não nos compreendem, mas ao prazer de nos acharmos livres de sofrimentos do corpo e de perturbações da alma (EPICURO, 1973, p. 25).

Assim, a felicidade (*eudaimonia*) seria obtida somente pela tranquilidade ou imperturbabilidade (*ataraxia*), isto é, mediante a prática de uma vida virtuosa, austera e moderada que, valendo-se da inteligência prática (*phronesis*) não tentaria inutilmente suprimir os prazeres e desejos que são expressões da natureza humana (MARCONDES, 2010). Sobre esse aspecto, os epicuristas também susten-

tavam que os deuses não teriam o menor interesse pelas questões e aflições humanas e por isso mesmo, não interferem nas coisas do mundo e tampouco nas ações da humanidade.

Nessa jornada pela busca do prazer, a sabedoria e a felicidade estariam fundadas no entendimento reflexivo, pois em vez de meramente procurar a saciedade como fazem os pervertidos, os epicuristas buscam primeiro o reconhecimento e a distinção dos tipos de desejos que os acometem. Assim, diante do acometimento desejante, Epicuro sustenta que devemos identificar se nosso estado atual é resultado de desejos naturais e necessários, de desejos naturais e desnecessários ou de desejos vazios, que são inúteis porque não são nem naturais e nem necessários (HADOT, 2004). O conhecimento racional acerca da natureza e função dos desejos é preciso porque enquanto alguns estão vinculados à saúde do corpo, outros se relacionam à serenidade da alma, pois esse é o objetivo da vida feliz: não sofrer dor física e nem pesar.

Estoicismo

A origem etimológica da escola estoica está associada ao local em que originalmente seus fundadores ensinavam. Nessa analogia, a tradição filosófica do estoicismo foi iniciada pelo filósofo Zenão de Cício (c.334-262 a.C.) que ministrava suas aulas num pórtico aberto ao público (*stoá poikile*, em grego), no mercado de Atenas. Conforme registrado na história da filosofia, Zenão estudou com Crates que, por sua vez, havia sido discípulo do cínico Diógenes. Para Bhérier (2012) e Reale (1994), essa vinculação explica o fato de que tan-

to o cinismo quanto o estoicismo podem ser descritos como formas de filosofia concebidas e praticadas como arte de viver. Posteriormente, a influência do estoicismo se expande e alcança até o período do Império Romano (séc. II d.C.), sendo seus principais expoentes Sêneca (4 a.C.-55 d.C.), Epiteto (50-125 d.C.) e Marco Aurélio (121-180 d.C.).

Conforme Marcondes (2010), na tradição estoica a felicidade consistia na tranquilidade (*ataraxia*) obtida através do autocontrole, da contenção e da austeridade, em plena aceitação dos acontecimentos. Para os estoicos o ser humano é parte do universo e, como tal, participa da ordem natural das coisas como um microcosmo dentro de um macrocosmo, de tal forma que suas ações devem estar em harmonia com o cosmo. Desse modo, uma ação moralmente boa é uma ação em conformidade com a natureza, caracterizada no estoicismo de modo fatalista, visto que eles sustentam a existência da noção de destino (*heimarmené*) ao qual o ser humano deve se resignar, visto que a ocorrência dos acontecimentos está sempre além de suas possibilidades, seja para compreender ou para mudar o curso dos eventos. A esse respeito, o filósofo e imperador romano declara:

Todo acontecimento ocorre de maneira que tua natureza ou o suporte ou não. Se te acontece o que a tua natureza suporta, não te rebeles; suporta-o como a tua natureza pode. Se acontecer o que a tua natureza não suporta, não te rebeles, porque tanto mais cedo te há de exaurir. Lembra-te, porém, de que tua natureza suporta tudo que tua opinião depende tornar suportável e tolerável, bastando imaginares que é de tua conveniência ou de teu dever fazê-lo (MARCO AURÉLIO, 1973, p. 316).

A aceitação estoica dos acontecimentos não implica em ausência de ação: ele aceita a inevitabilidade da ocorrência dos eventos como parte da racionalidade do real e age em conformidade com o sentido atribuído ao fato consumado. É nessa acepção que Epiteto afirma que não podemos mudar a ordem das coisas, mas somente nossas opiniões sobre elas, porque a razão humana está fundamentada na natureza concebida como Razão universal (HADOT, 2010). Isso porque os estoicos acreditam que o destino guia aqueles que o aceitam e arrastam aqueles que se revoltam contra ele. A respeito disso, Sêneca aconselha que não devemos nos obstinar contra as circunstâncias para não incorrer no erro de sermos escravizados pelas resoluções tomadas, visto que a todo momento, a fortuna nos arranca de onde tentamos inutilmente nos fixar: “Estes dois excessos são funestos à tranquilidade da alma: recusar-se a toda alteração e nada suportar” (SÊNECA, 1973, p. 220).

Para os estoicos quatro virtudes deveriam ser cultivadas: a sabedoria, a temperança, a fortaleza e a justiça (REALE, 1994). Nessa perspectiva, o estoicismo também sustenta que nossas ações devem ser precedidas pela distinção das coisas que dependem de nós (domínio da moral) e das que não dependem de nós (domínio do indiferente).

A única coisa dependente de nós é, com efeito, nossa intenção moral, o sentido que atribuímos aos acontecimentos. O que não depende de nós corresponde ao encadeamento necessário de causas e efeitos, isto é, ao destino, ao curso da natureza, às ações dos outros homens. São assim, indiferentes a vida e a morte, a saúde e a doença, o prazer e o sofrimento, a beleza e a

fealdade, a força e a fraqueza, a riqueza e a pobreza, a nobreza e o vulgo, as carreiras políticas, porque tudo isso não depende de nós. Tudo isso deve, em princípio, nos ser indiferente, isto é, não devemos introduzir aí diferenças, mas aceitar o que acontece pelo destino (HADOT, 2010, p. 195-196).

Essa aceitação das coisas que acontecem, quando e do jeito que nos acometem implica na apatia (*apatheia*), que consiste na atitude de não estabelecer diferenças entre as coisas determinadas pelo destino. Enquanto Epiteto designa essa atitude de querer o que acontece e amar igualmente todas as coisas como requisito fundamental para ser feliz, Marco Aurélio aconselha que para chegarmos a essa atitude sábia, devemos nos exercitar espiritualmente para não atribuir em nossos discursos juízos sobre os eventos baseados em nossas paixões, convenções sociais e preconceitos, mas tão-somente constatar a realidade tal como ela é (HADOT, 2010).

Dentre esses exercícios espirituais que deveriam ser praticados diariamente, estava a prática da atenção (*prosokhé*), que consistia numa constante e renovada atenção a si mesmo ao instante atual, como assevera Marco Aurélio (1973, p. 309): “Concede a ti mesmo este momento presente”. Ao enfatizar exclusivamente aquilo com a qual temos momentaneamente a possibilidade de lidar, essa admoestação previne contra os males causados pela percepção que insiste em se voltar para um passado inalcançável ou para um futuro sempre incógnito.

A anômala filosofia de vida de Timão e Pumba

A primeira coisa a ser considerada na relação entre Timão e Pumba se refere ao fato de ambos serem párias. A despeito da malícia do suricate e da ingenuidade do javali, ambos foram exilados de suas comunidades originais. Enquanto Timão teve sair de sua tribo devido a problemas obscuros relacionados a certo grau de egoísmo e talvez corrupção, Pumba simplesmente foi banido devido ao seu odor natural que, às vezes, é exacerbado pelas erupções estomacais e intensa flatulência.



Figura 3 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics, 1996, p.17).

Todavia, o que nos interessa aqui é principalmente o encontro amistoso de ambos, quando eles decidem ficar sozinhos juntos. O contato inicial de Timão e Pumba, tanto nos quadrinhos quanto no filme, é marcado por um hedonismo puro e simples: eles se fartam num banquete de insetos crocantes e suculentos. Essa constante avidez dos personagens diante de inusitadas refeições faz com que outras características passem despercebidas. Isso porque, sob muitos aspectos, podemos encontrar momentos em que eles alternam concepções cínicas, epicuristas e estoicas.

A própria origem de Timão encerra uma peculiar semelhança com a atitude de *desfigurar a moeda*, do cínico Diógenes. Essa proposta de cunho moral significa, principalmente, que o indivíduo não deve se submeter passivamente ao que é consensualmente definido para, em contrapartida, violar os costumes. Na versão dos quadrinhos, o jovem suricate foi retratado como um relapso guardião do seu reino. Ele desfigurou a moeda quando priorizou seus interesses pessoais em detrimento do bem estar da coletividade. Na história, por considerar a inexistência de perigos imediatos ele sai de seu posto de vigilância para cortejar a princesa. E para que seu ato não seja caracterizado como deserção, ele monta um guardião de vassoura de palha, burlando as regras instituídas convencionalmente para fazer o que considera correto. Na sua desventura, ele é descoberto e como pena recebe o banimento.

Outro momento cínico emblemático do cinismo de Timão está na aventura retratada no filme, quando ele dá o seguinte conselho ao jovem Simba: “Quando o mundo vira as costas para você, você vira as costas para o mundo”. Já Pumba pode ser considerado um cínico



Figura 4 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics, 1996, p.5).

relutante, pois na maioria das vezes, acaba simplesmente por seguir as orientações de Timão.

No que se refere ao epicurismo, por incrível que pareça, é a concepção filosófica mais difícil de regularidade por parte da dupla, pois embora ambos busquem a felicidade, sinonimizada no ato de desfrutar os prazeres da vida, tal atitude é sempre obscurecida em algum momento pelo hedonismo irrefletido. Exemplo disso, nas palavras de Pumba para Simba e Timão, está na importância de descansar depois de um longo dia sem fazer nada (como pode ser visto no terceiro filme da trilogia do Rei Leão). Também merece destaque suas atitudes glutônicas quando vão muito além da saciedade quando estão diante de refeições fartas. Ou seja, eles tentam satisfazer seus prazeres sensoriais, mas em algum momento, sempre exageram no ato de dormir e comer, o que faz com que transitem da razoável atitude epicurista para a simples e irrefletida atitude hedonista.

Já em relação ao estoicismo, surpreendentemente, essa é a marca distintiva da dupla de amigos, quando aprendemos a ver além da cômica reprodução comunsensista. No filme, Timão dá uma dura lição

ao jovem leão órfão quando faz ao mesmo a seguinte admoestação: “Olha aqui, coisas ruins acontecem e ninguém pode fazer nada para evitar, certo?”. Essa confrontação com a aspereza da realidade é peculiar da atitude estoica e evita ilusões que tendem a paralisar nossas ações. Já nos quadrinhos, quando Timão e a princesa suricate estão prestes a ser devorados por uma gigantesca serpente azul, Pumba usa de astúcia e coragem para enfrentá-la e salvar ambos. Com exceção dele, ninguém mais sabia do perigo pelo qual passavam os suricates. E entre fugir e enfrentar um adversário ameaçadoramente letal, Pumba estoicamente decide fazer o que é certo e nobre, ainda que tal atitude colocasse em risco sua própria vida.

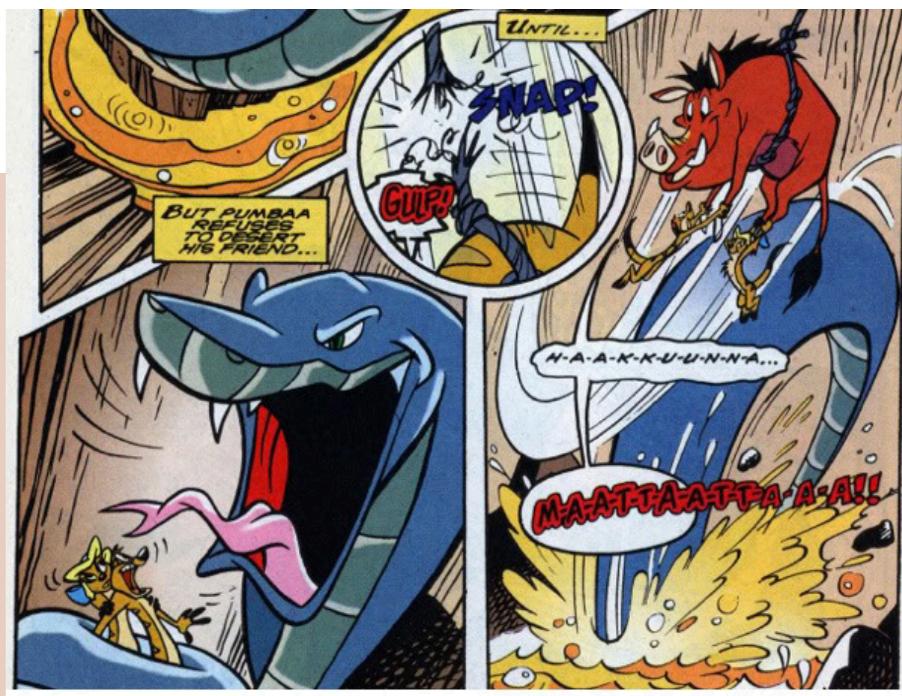


Figura 5 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics, 1996, p.19).

Como retribuição, Timão abdica de seu retorno ao convívio com os de sua espécie (e também de tesouros e do casamento com a princesa suricate) para ficar com o amigo Pumba na selva.



Figura 6 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics, 1996, p.21).

Na última página dos quadrinhos Timão enfatiza que a filosofia da vida deles deveria ser não se preocupar com nada. Em contrapartida, Pumba afirma que tal filosofia de vida deve ser chamada de *Hakuna Matata* (e que relataria a origem desse nome ao amigo em outra oportunidade).



Figura 7 – Pumba e Timão (Disney/Marvel Comics, 1996, p.22).

Considerações Finais

O aspecto mais emblemático da relação entre Timão e Pumba reside na sua amizade, visto que nela encontramos um relativo equilíbrio dos norteamontes filosóficos epicurista, cínico e estoico.

Em vários momentos da trilogia fílmica de “O Rei Leão”, Timão diz para Pumba (e vice-versa) que os “amigos ficam juntos até o fim”. Tal frase personifica a dinâmica da fidelidade entre os dois amigos também na seriação animada e nos quadrinhos. Nesse último, como já foi mencionado, Pumba arriscou sua vida para salvar Timão e, reciprocamente, Timão recusou riquezas e o repatriamento na comunidade de suricates em prol da companhia de Pumba.

Podemos conectar alguns aforismos filosóficos às atitudes de Timão e Pumba, cuja filosofia de vida oscila de forma anômala entre os conselhos sapienciais epicuristas, cínicos e estoicos. Assim, destacamos os seguintes pensamentos de Epicuro:

Entre todos os bens que a sabedoria proporciona para a felicidade completa da vida, o maior de todos é a conquista da amizade. [...].

Não temos tanta necessidade da ajuda dos amigos quanto da confiança de sua ajuda. [...].

Não sofre mais o sábio por ser submetido à outra do que ver um amigo ser torturado, e por ele está disposto a morrer; pois, se trair o amigo, toda a sua vida será perturbada e subvertida pela sua infidelidade. [...].

O homem de bem se dedica à amizade e à filosofia; das quais aquela é um bem mortal, esta imortal (BALDINI, 2000, p. 71-72).

Por sua vez, Sêneca, recomenda que até o sábio, mesmo estando satisfeito consigo mesmo, deve buscar exercitar a amizade, já que a mesma é considerada uma virtude importante. Diferentemente do que acontece com o sábio, cuja alma está tranquila e ainda assim busca fazer amizades, as pessoas que padecem do descontentamento de si mesmo, tendem a buscar fazer amizades como uma tentativa de aplacar esse mal estar acarretado por algum desequilíbrio da alma e por aspirações tímidas e infelizes (SENECA, 1973). A respeito disso, segundo o filósofo romano, é importante ter cautela acerca dessas amizades iniciadas por interesse, oportunismo ou conveniência, pois em todos esses casos, a amizade foi feita no caminho er-

rado, isto é, não virtuoso. E assim que o interesse, o oportunismo e a conveniência terminarem, a amizade também encontrará seu fim. Conforme suas palavras:

Assim são as amizades que o povo classifica conforme à oportunidade: quem foi acolhido como amigo por interesse, conseguirá ser aceito até que a sua presença for útil. Necessariamente, o começo e o fim se correspondem. Quem começou a ser amigo por conveniência, por conveniência deixará de sê-lo; ninguém vai recusar uma vantagem que seja prejudicial à amizade, se além da mesma se busca uma vantagem qualquer (BALDINI, 2000, p. 87).

Nessa perspectiva, Sêneca ainda adverte que aqueles que buscam amizades somente para eventos felizes, subtrai dessa virtude toda a sua dignidade (BALDINI, 2000).

De maneira geral, é possível vislumbrar em diversos episódios (nos filmes, quadrinhos ou nos desenhos animados) das aventuras e desventuras de Timão e Pumba, conexões com os fragmentos dos pensamentos filosóficos listados a seguir.

O filósofo cínico Diógenes raciocinava da seguinte maneira: “Tudo pertence aos deuses; os sábios são amigos dos deuses; os bens dos amigos são comuns; logo, tudo pertence aos sábios” (LAËRTIOS, 1988, p.161).

Por sua vez, o filósofo Epicuro afirmava: “De todas as coisas que nos oferece a sabedoria para a felicidade de toda a vida, a maior é a aquisição da amizade” (EPICURO, 1973, p.28).

Finalmente, o estoico Sêneca considerava a amizade fiel como a dádiva que mais agrada à alma porque propicia um tipo de felicidade singular: “[...] a de encontrar corações aos quais se possa sem temor confiar quaisquer segredos; consciências, que nos temem menos do que a nossa; companheiros, cuja palavra acalma nossas inquietações, cujos conselhos guiam nossas decisões, cuja alegria dissipa a nossa tristeza e cuja vista seja para nós um prazer!” (SENECA, 1973, p.214).

A proposta aqui configura um exercício de tentar conectar aspectos dos pensamentos filosóficos citados com partes das aventuras e desventuras de Timão e Pumba (em qualquer das mídias anteriormente citadas). Todavia, como isso implica em uma atividade individual mnemônica e estética depende, portanto, das lembranças, gosto e imaginação de cada um. Então, tais possibilidades conectivas ficam como sugestão de exercício de pensamento. Da nossa parte, como já realizamos tal exercício, podemos afirmar que a filosofia de vida de Timão e Pumba alternam (sim, na ficção isso é possível) momentos norteados pelo cinismo, epicurismo e estoicismo. Haku-na Matata!

Referências

- BALDINI, Massimo (Org.) *Amizade e filósofos*. Bauru-SP: EDUSC, 2000.
- BRAHAM, R. Bracht. *Desfigurar a moeda: a retórica de Diógenes e a invenção do cinismo*. In: GOULET-CAZÉ, Marie; BRANHAM, R. Bracht (Orgs.). *Os cínicos: o movimento cínico na Antiguidade e o seu legado*. São Paulo: Loyola, 2007. p. 95-119.

GOODENOUGH, Jerry. *A philosopher goes to the cinema*. In: READ, Rupert; GOODENOUGH, Jerry. *Film as Philosophy: Essays on the cinema after Wittgenstein and Cavell*. New York: Palgrave MacMillan, 2005. p.1-29.

GOULET-CAZÉ, Marie. *Um catálogo abrangente de filósofos cínicos conhecidos*. In: GOULET-CAZÉ, Marie; BRANHAM, R. Bracht (Orgs.). *Os cínicos: o movimento cínico na Antiguidade e o seu legado*. São Paulo: Loyola, 2007. p.418-443.

EPICURO. *Antologia de textos de Epicuro*. São Paulo: Abril Cultural, 1973. p. 21-28.

HADOT, Pierre. *O que é a Filosofia antiga*. São Paulo: Loyola, 2004.

KUCH, Kayte; SCARBOROUGH, Sheryl; QUARTIERI, Cosme; OTTOLINI, Horacio. *Once upon a Timon*. In: *Disney Comic Hits!: The Lion King's Timon and Pumbaa Comics*. New York, NY: Marvel Comics, 1996.

LAÊRTIOS, Diógenes. *Vida e doutrina dos filósofos ilustres*. Trad. Márcio da Gama Khury. Brasília: Ed. UNB, 1988.

MARCO AURÉLIO. *Meditações*. São Paulo: Abril Cultural, 1973. p. 271-329.

MARCONDES, Danilo. *Iniciação à Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

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

PALMER, Donald. (2001). *Looking at philosophy*. New York: McGraw-Hill, 1993.

PEREIRA, Paulo Gustavo. *Almanaque dos desenhos animados*. 2ªed. São Paulo: Matrix, 2010.

REALE, Giovanni. *História da Filosofia Antiga* (Volume III). São Paulo: Loyola, 1994.

SÊNECA. L. A. *Da tranquilidade da alma*. São Paulo: Abril Cultural, 1973. p. 207-223.

THE LION KING (O Rei Leão). Direção de Roger Allers e Rob Minkoff. Produção de Don Hahn. Roteiro de Linda Woolverton, Irene Mecchi e Jonathan Roberts. Trilha sonora de Elton John e Tim Rice. Los Angeles: Warner Bros. Disney Company. 1994. (88 min), son., color. 35mm.

THE LION KING 2: Simba's Pride. (O Rei Leão 2: O Reino de Simba). Direção de Darrell Rooney e Rob LaDuca. Produção de Jeannine Roussel. Roteiro de Jonathan Cuba e Flip Kobler. Trilha sonora de Nick Glennie-Smith. Los Angeles: Warner Bros. Disney Company. 1994. (81 min), son., color. 35mm.

THE LION KING 1½. (O Rei Leão 3: Hakuna Matata) Direção de Bradely Raymond. Produção de George A. Mendoza. Roteiro de Tom Rogers, Bruce Rubin, Akiva Goldsman, John Herzfeld e Sheldon Turner. Trilha sonora de Hans Zimmer e John Powell. Los Angeles: Warner Bros. Disney Company. 2004. (88 min), son., color. 35mm.

TIMON & PUMBAA. Internet Movie Database - IMDB, 2015. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0112197/?ref_=fn_al_tt_1>. Acesso em: 22 nov. 2015.

Arte/Educação, fanzines e histórias de vida: uma experiência de ensino de Arte na educação de jovens e adultos da região metropolitana do Recife

Míriam Alves Bastos da Silva
Bruno Fernandes Alves

Resumo: Ao realizar essa experiência nosso objetivo foi enfatizar a importância do ensino de Arte na formação do jovem e do adulto da EJA do módulo I. Os resultados desse estudo apontam que o Fanzine mostrou-se uma interessante ferramenta para valorizar as histórias de vida dos educandos, destaca como o entusiasmo e interesse desses discentes pelas aulas de arte foram estimulados, indica que houve mudança na visão que os estudantes tinham sobre Arte e sobre as aulas de arte, elenca que o ensino de Arte dentro do Currículo na EJA revela-se tão significativo como qualquer outra matéria.

Palavras-chave: Ensino de Arte. Histórias de vida. Fanzine. EJA.

**Art/Education, fanzines and life histories: un art teaching
experience in the education of youth and adults of the
metropolitan region of the Recife**

Míriam Alves Bastos da Silva é Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco. miriamabs@hotmail.com.

Bruno Fernandes Alves é Mestre e Professor da Universidade Federal Rural de Pernambuco. brunoalves65@gmail.com.

Abstract: In doing so, our objective was to emphasize the importance of teaching Art in the training of the young and the adult of the EJA of the module I. The results of this study point out that the Fanzine has proved an interesting tool to value the life histories of the students, highlights how the enthusiasm and interest of these students in art classes were stimulated, indicates that there was a change in students' view of Art and about art classes, that the teaching of Art within the Curriculum in the EJA proves to be so significant like any other matter.

Keywords: Teaching art. Life histories. Fanzine. EJA.

Introdução

Refletir sobre como jovens e adultos pensam e aprendem, compete “garimpar” sobre fatores que contribuem para sua condição social. Como consta em documentos legais como a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), de 1996, e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), de 1998, o analfabetismo está presente especialmente nas classes mais baixas da população. Estamos falando do adulto com baixo nível de instrução escolar, condição esta que difere ainda mais nos processos de construção de conhecimento e aprendizagem do processo de cognição da criança, do adolescente e do adulto que já possui uma formação acadêmica e que deseja aperfeiçoar seus conhecimentos.

Neste contexto, o fato é que a matrícula desse segmento da sociedade tem crescido e por isso precisamos dedicar uma atenção maior a esse grupo já há muito desprivilegiado. O acolhimento desses cidadãos que buscam uma escolarização tardia esbarra na importância

de se pesquisar maneiras de enriquecer a experiência do aprendiz-do nesta modalidade de ensino.

Diante de tal problemática, acreditamos que o Ensino de Arte pode ser uma ação transformadora como parte da educação. A educação estética vai além do conhecimento da linguagem verbal, busca a dimensão dos sentidos e sentimentos na linguagem da arte, da percepção no desenvolvimento cultural do indivíduo (CARBONELL, 2012, p.46). Considerando que a educação não se baseia unicamente no ato de aprender a ler e escrever, como aponta Freire (1981, p.13), alfabetizar é um ato político, envolve conscientização e criticidade quando diz: “Para mim seria impossível engajar-me num trabalho de memorização mecânica dos ba-be-bi-bo-bu, dos la-le-li-lo-lu. Daí que também não pudesse reduzir a alfabetização ao ensino puro da palavra, das sílabas ou das letras”.

Esse trabalho é o relato de uma pesquisa que teve como objetivo principal realizar uma experiência de Ensino de Arte através de uma pesquisa-ação na perspectiva estética através da construção de Fanzines biográficos. Nos objetivos específicos, identificar as concepções de Arte dos educandos e sensibilizar os mesmos para uma vivência estética a partir de suas histórias de vida. Talvez a escola seja a principal alternativa para ampliar o relacionamento do estudante com a Arte e com a cultura, levando-o a ter um novo olhar tanto para as aulas do componente Arte como da Arte para a vida. Nesse percurso, ao investir contra a forma simplista de condução dessa disciplina no processo educativo, instigando a valorização da mesma nessa modalidade de ensino.

Sendo assim, ao articular com os estudantes a construção de Fan-zines a partir de suas biografias, buscou-se a valorização de suas raízes, das suas histórias de vida, principalmente a partir da constatação de que, em sua maioria, os estudantes vêm de cidades do interior pernambucano como Paudalho, Surubim, Palmares e Passira, entre outras – o que nos levou a ressaltar a ideia de identidade e pertencimento para melhorar sua autoestima.

Foram entrevistados os sujeitos da classe a partir de um roteiro informal com o objetivo de identificar e analisar as Representações Sociais dentro da heterogeneidade da turma, resgatando relatos e experiências de vida. Para a análise dos dados obtidos, classificamos o material em temas construídos a partir do objetivo da pesquisa, da grade curricular, dos conteúdos das entrevistas, conceitos e definições de Arte e Cultura.

Breve percurso histórico do Ensino da Arte

Durante a maior parte do percurso do Ensino de Arte, imperaram as habilidades técnicas e manuais para a formação do desenhista, com o objetivo de inserção no mercado de trabalho. Porém, em 1889 com a Proclamação da República, as ideias liberais num cenário de contestação e transformação social, política e econômica influenciaram a educação.

Em 1920, o Ensino de Arte foi incluído no currículo escolar como atividade de apoio a outras disciplinas, na efervescência do Movimento da Escola Nova. Nesse período surgem importantes movimentos culturais influenciados pela tendência psicológica e pauta-

dos na ligação entre arte e educação durante o século XX, de acordo com PCN (1997, p.23) “entre os anos 20 e 70, as escolas brasileiras viveram outras experiências no âmbito do ensino e aprendizagem de arte, fortemente sustentadas pela estética modernista e com base na tendência escolanovista”.

Neste contexto, em 1922 aconteceu a Semana da Arte Moderna, que foi um marco no ensino de Arte. Neste Movimento estiveram envolvidos artistas de várias modalidades, entre elas artes plásticas, música, poesia, dança, arquitetura etc. Assim, o Modernismo trouxe consigo a ideia de livre expressão em contraponto ao rigor técnico do ensino tradicional, abrindo espaço para a propagação de Escolinhas de Arte em todo Brasil (1948) que tinham como foco “educar através da arte”.

A LDB 5692/71 traz a obrigatoriedade do ensino de arte por professores de outras áreas, sem qualquer formação ou especialização para educação artística. São avanços e retrocessos que marcam essa trajetória, são séculos no ensino de arte como técnica para o trabalho, décadas como ferramenta para outras disciplinas, décadas como expressão da criatividade, mas sem foco em conteúdo de fundo artístico ou cognitivo.

O rumo do ensino de Arte nas décadas seguintes sofre mudança metodológica e epistemológica, a nomenclatura do ensino de arte passa de Educação artística para Arte-Educação, em seguida para o Ensino de Arte.

A aprendizagem da Arte é obrigatória pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9.394, 1996), e ela está presente no Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Porém, essa obrigatoriedade não é suficiente para

garantir a presença da Arte na sala de aula. Somente as posturas do professor e da Instituição podem torná-la essencial no crescimento individual dos educandos. Para Saviani (1983, p.12-13), a educação na contemporaneidade sofreu influência de outras áreas, como a Psicologia, contribuindo assim para que a formação do educando fosse concebida em novas bases, destacando a importância do pensamento e dos sentidos do ser humano (JAPIASSU, 2001, p.28).

No entanto, de modo geral, o ensino de Arte se divide com as tendências da escola tradicional, que mantem a ideia de cópia e habilidades manuais como ponto de partida.

Hoje, a Arte é área de conhecimento obrigatório na educação básica em todo o país amparada pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96, §22), pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs/97), e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte para o Ensino Fundamental (PCNs/1998–Artes) fortalecendo-se com isso um novo processo histórico do ensino e aprendizagem da Arte.

Trajatória da escolarização de jovens e adultos no Brasil

A Educação de Jovens e Adultos é uma etapa consideravelmente nova no cenário educacional do Brasil, embora já existissem iniciativas no período colonial. Para Haddad e Di Pierro (2000, p.109), “no Império, 82% da população com idade superior a cinco anos era analfabeta”. Na primeira Constituição Federal Brasileira em 1924 a instrução primária e gratuita é para todos os cidadãos, com forte influência europeia, porém apenas acessível à elite econômica. A

Constituição de 1934 delegava a responsabilidade da educação básica às Províncias para atender a população mais carente.

A valorização dessa etapa de ensino abrange diferentes focos: com o objetivo de dominar as técnicas de produção, adquirir a leitura e escrita para ascender socialmente, a alfabetização de adultos para ampliação de pessoas aptas para votar diante da exclusão dos analfabetos na participação pelo voto pela Constituição de 1891. Assim, esta modalidade de ensino tem sido marcada por movimentos e campanhas entre elas: atividades de Missões Rurais (1952), Campanha de Pé no Chão Também (1961), MOBREAL (1970) etc., na tentativa de superar o analfabetismo no país.

Entretanto, foi com a Constituição de 1988, no artigo 208, que jovens e adultos tiveram o direito garantido à educação básica e gratuita independente da idade. Todavia, em 1996, uma emenda na Constituição Federal fez com que o ensino fundamental não fosse mais obrigatório para jovens e adultos. Planos, Leis, Reformas, Pareceres, Programas, estiveram presentes nos anos 90 (HADDAD E DI PIERRO, 2000, p. 121-125) até os dias atuais.

No século XX o percentual de analfabetos, segundo Haddad e Di Pierro (2000, p.126) declinou para 15% da população de jovens e adultos. Diante da nova identidade do estudante da EJA novos Fundamentos e Funções foram instituídos neste universo, assim como Conceitos e Funções (PARECER CEB 11-2000, p.30-39), ressaltando com isso a educação como uma “chave indispensável para o exercício da cidadania na sociedade contemporânea” (p.42). Em 2015, o percentual do analfabetismo baixa para 8,0% (IBGE, 2015). Contudo, esta realidade está longe de ser a ideal.

A importância da Arte na Educação

A Arte, enquanto forma de linguagem, comunicação, interpretação e representação de mundo, é parte importante no desenvolvimento humano. Logo, uma forma privilegiada, um instrumento facilitador para o desenvolvimento da consciência, que pode provocar encantamento ou “maravilhamento” no aprendizado (CARBONELL, 2012).

Diante da diversidade que a Arte se apresenta fica, às vezes, difícil de defini-la. Ao analisar as ideias de Adorno, Aguiar (2008, p.36) reafirma que a concepção de arte não deve ser desvinculada de seu compromisso social. Japiassu (2001) destaca a relação da Arte com a educação e, então, busca o apoio dos agentes envolvidos na educação ao constatar que “O ensino das artes, na educação escolar brasileira, segue concebido por muitos professores, funcionários de escolas, pais de alunos e estudantes como supérfluo caracterizado quase sempre como lazer, recreação ou ‘ou luxo’ (p.23)”.

Para Barbosa (2008, p.99) “A arte como linguagem aguçadora dos sentidos transmite significados que não podem ser transmitidos por meio de nenhum outro tipo de linguagem, tal como a discursiva ou científica”, assim, a arte está ligada à sensibilidade do indivíduo. A autora define a Abordagem Triangular como um mapa, uma bússola que indica o caminho, um ponto de partida para possibilidades de ensino e aprendizagem da Arte e não como uma receita pronta, para ser seguida passo a passo (BARBOSA, 2010, p.68,73).

Assim, cabe ao professor a mediação e aproximação do estudante com a arte e cultura em sala de aula. Santos (2007, p. 60) argumenta

que a “atitude lúdica” do educador e dos educandos não se restringe a jogos e brinquedos, mas a postura. A autora também lembra os argumentos de Santin (1994) ao afirmar que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade adormecida, ou seja, “o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil”.

Para Barbosa (2002, p.4), porém, a aula de arte é mais que atividades lúdicas de relaxamento e lazer, essa autora defende uma abordagem da disciplina de arte com conteúdo. Considera que o bom ensino de arte precisa associar o ver, o fazer e o contextualizar. Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (2000, p.31) ressaltam que: “(...) o caminhar pedagógico-artístico tem por premissa básica a integração do fazer artístico, a apreciação da obra de arte e sua contextualização histórica”. No PCN-Arte\EJA (1998, p.138) encontramos instruções para valorizar os conhecimentos prévios dos discentes, seus interesses, como ricos materiais para as aulas de arte.

A disciplina de Arte na escola, diante das principais linguagens artísticas selecionadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1998): música, dança, teatro e artes visuais se traduzem em formas capazes de expressar e comunicar ideias e sensações, sentimentos e pensamentos que deveriam justificar sua inserção no currículo da EJA e no contexto da educação.

É fato que a educação na contemporaneidade prima pela valorização do conhecimento intelectual, do conteúdo científico. Numa sociedade competitiva e consumista, tempo é dinheiro. No ritmo agitado que levamos, onde o imediatismo, o prático e utilitarista é o que vi-

gora, em meio a essa visão produtivista. Duarte Junior (2010, p.25) denuncia: “encontramo-nos no verdadeiro limite entre a civilização e a barbárie”, e ainda, “Parece que estamos nos tornando mais e mais insensíveis”. Nos sobra pouco tempo para atividades estéticas prazerosas. Para Carbonell (2012, p.22), “sensível não está radicalmente separado do inteligível, ele possui uma função de conhecimento”.

Então, o que essa experiência buscou não foi necessariamente exercitar um treino no olhar, mas, despertar o sensível que existe dentro de cada um de nós. Há uma preocupação genuína no trabalho de Duarte Junior (2010, p.29) com a educação da sensibilidade ao lançar o olhar sobre o ensino da arte. Segundo esse autor, os docentes se prendem muito nas “explicações” acerca da arte.

Carbonell (2012, p.62) defende que a sintonia entre a escola e os estudantes dessa modalidade da educação traga a cultura como base no processo de ensino e aprendizagem, quando diz: “os altos índices de evasão e repetência nos programas de Educação de Jovens e Adultos indicam falta de sintonia entre essa escola e os alunos que dela se servem”.

Em seu trabalho Oliveira (1999), aponta fatores que podem determinar a competência cognitiva de pessoas mais velhas, não só da idade cronológica. Ao citar Palacios (1995:315) destaca alguns fatores importantes que podem interferir nesse processo de aprendizagem: “(...) o nível de saúde, o nível educativo e cultural, a experiência profissional e o tônus vital da pessoa (sua motivação, bem estar psicológico)”.

Outro incômodo para esses estudantes que Gomes (2007, p.03) coloca em discussão, é a situação de desconforto pessoal em que se encontra o adulto nesse contexto, situação essa que pode influenciar

no seu processo de aprendizagem, pois esse aprendiz tem vergonha, sente-se humilhado, inseguro pelo fato de não ser alfabetizado e precisar frequentar a escola depois de adulto, elenca Marta Kohl em seus estudos (Oliveira, 1989).

Carbonell (2012) discorre sobre a “soltura” do fazer que “mora” na criança. Elas são destemidas, com elas podem ser desenvolvidas infinitas técnicas para explorar a disciplina de Arte. Enquanto que no adulto há um bloqueio para tecer uma experiência artística em sua complexidade. A autora afirma que o indivíduo adulto tem mais dificuldade com a técnica e mais facilidade com a compreensão. Visto que carregam consigo o estigma de não avançarem para outros níveis de escolarização precisamos atentar para o chamado de Fonseca (2002, p.62) ao declarar que “A carência de produção sobre os aspectos cognitivos, e também afetivos do aprendiz adulto pouco escolarizado, representa uma laguna muito significativa”.

A democratização, ao abrir as portas da universalização da educação, abre espaço para ficamos o olhar num grupo e numa disciplina há muito considerados excluídos.

Fanzine como recurso pedagógico

Fanzine é um gênero literário de fabricação artesanal. Consta que sua invenção aconteceu por volta de 1930, nos Estados Unidos, através dos amantes de ficção científica que gostariam de compartilhar informações e ideias sobre o tema. Assim, este nome vem da contração das palavras inglesas *fanatic* e *magazine*: Fanzine (NETO, 2010, p. 10).

Foi pertinente a construção do Fanzine sobre o tripé: ver, fazer, contextualizar (BARBOSA, 1991), pois abriu um leque de possibilidades. Donisete Pinto (2013) argumenta que o Fanzine “estabelece um vínculo maior com o que está sendo estudado” (p.49), conforme seus registros, essa ferramenta pode transitar em diversos níveis de ensino, em qualquer componente curricular. No prefácio deste livro acima citado Elydio dos Santos Neto alerta para “muitas práticas escolares, apesar de um discurso democrático, dialogal e participativo, são, na verdade, ainda práticas bancárias, autoritárias, domesticadoras” (p.11). Compartilhamos com as ideias desse autor de que o Fanzine traz consigo a sugestão de “re-invenção”, capaz de provocar espanto, reflexão, indignação, rebeldia e transformações, por menores que sejam (p.10).

Relatos da experiência

Esse trabalho é relevante ao perceber que há uma ausência de aulas de Arte nas escolas públicas consultadas na pesquisa exploratória, em especial nessa modalidade de ensino. Contudo, não se quer com este trabalho centralizar-se nos problemas sobre o ensino de arte, mas deseja-se provocar uma experiência positiva no ensino de Arte para essa sala da EJA.

Foram programadas cinco intervenções pedagógicas que ocorreram nas terças e quartas-feiras das 19:00 até as 21:00, nas primeiras semanas de novembro de 2017. No processo mental para a aula utilizamos a música, dinâmicas e o PowerPoint para a aproximação do educando com a arte.

Perfil dos Discentes

Como vimos nas entrevistas, esses discentes são jovens e adultos que retornaram à escola para serem alfabetizados, possuem uma série de conhecimentos pela sua trajetória de vida que já não são suficientes para que se insiram com independência e autonomia numa sociedade complexa, na qual a tecnologia e globalização estão latentes. Sendo assim, a alfabetização surge como condição indispensável na sociedade contemporânea para o exercício da cidadania.

Ao conhecer os sujeitos dessa pesquisa através das entrevistas realizadas previamente, das observações em sala de aula - parte dos educandos sequer conheceu a escola quando criança -, percebemos que estes possuem pontos em comum em suas histórias de vida.

Assim, a grande maioria teve que trabalhar ainda criancinha, o percurso para a escola era de difícil acesso, situados em Usinas, Sítio e Engenhos, pertencentes a uma família numerosa necessitando ajudar no sustento. Neste universo consensual, os pais desses educandos não achavam necessidade a ida para a escola. O motivo de não ir à escola:

J, 76 anos: Trabalho desde que me entendo por gente. Ah minha filha, isso era o que todo mundo fazia. Eu ficava brigando com minha mãe, chorava, mas ela só fazia me xingar e não permitia ir para a escola.

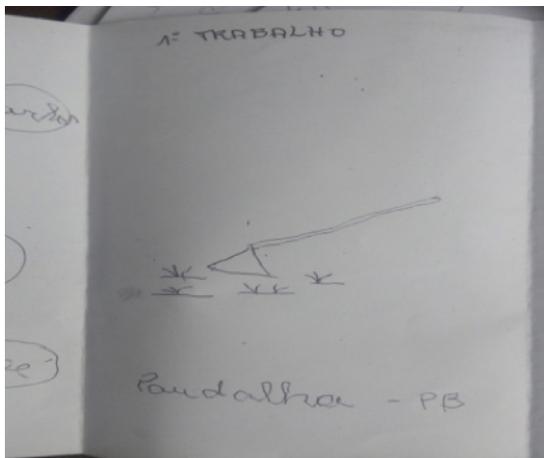


Figura 1 – J, 76 anos:
trabalhava na plantação de
macaxeira, num sítio em
Paudalho, PE

Quanto as suas famílias, a primeira parte do Fanzine mostra sua árvore genealógica:

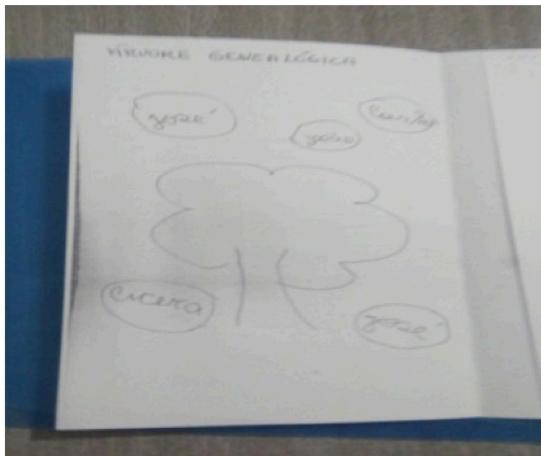


Figura 2 – C, 50 anos: Árvore
contém cinco pessoas, esposo e
três filhos. Família menor que a
de origem.

Parte do Fanzine sobre a volta à escola:



Figura 3 – MJ, 40 anos: O motivo para voltar à escola foi por que quer se enturmar, aprender a usar a tecnologia, como usar o caixa eletrônico e o telefone celular.

Os depoimentos abaixo retratam as expectativas desses discentes:

MA, 51 anos: quer fazer coisas sem precisar de ajuda e aprender cada vez mais, ler a bíblia, fazer carta.

E, 62 anos: quer ler as placas dos ônibus.

J, 38 anos: natural do Rio Grande do Norte, veio para o Recife internado numa casa de recuperação para drogados. Quer mostrar para as pessoas que o ajudaram que quer continuar mudando.

Parte do Fanzine sobre qual a sua ocupação de hoje, indica que as ocupações desenvolvidas pelos estudantes hoje, em geral, são as mesmas do passado:

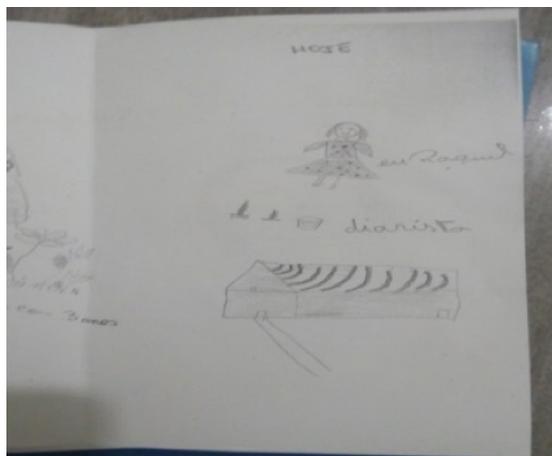


Figura 4 – R, 46 anos:
De empregada doméstica
para diarista, por causa da
carteira assinada.

Indagados sobre o Recife na quinta parte do Fanzine alguns apontaram:

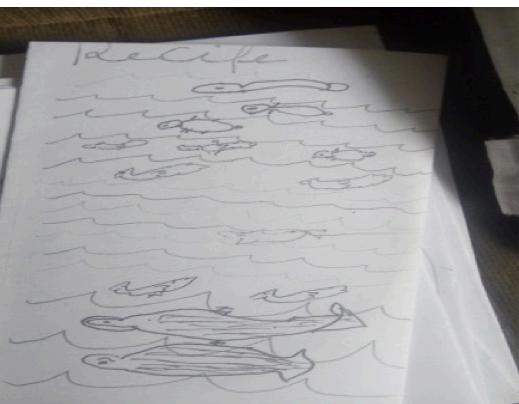


Figura 5 – MI, 52 anos: Mais lindo
de tudo, é a praia que sonhava
conhecer quando criança.



Figura 6 - Capa dos Fanzines:
autorretratos, de M, 15 anos e E, 62 anos.

○ que os jovens e adultos pensam sobre arte?

A aula de Arte parece se resumir em atividades de maneira muito simplista, distante do conteúdo de arte, só como complemento de aula. Neste cenário, a metodologia adotada foi uma pesquisa-ação iniciada numa roda de conversa sobre Arte com a intenção de que se apropriassem dos bens culturais e do conhecimento e significado de arte na tentativa de envolvê-los no debate, de ouvir suas opiniões.

Indagado sobre frequentar, apreciar ou participar de algum tipo de equipamento cultural, a maioria respondeu que nunca foi a teatro, cinema, museu etc., nem visitam pontos turísticos ou participam de grupos de manifestação cultural ou artística.

○ Fanzine

A confecção do Fanzine foi feita gradativamente, retratando-se em cada aula fases relevantes de suas histórias de vida.

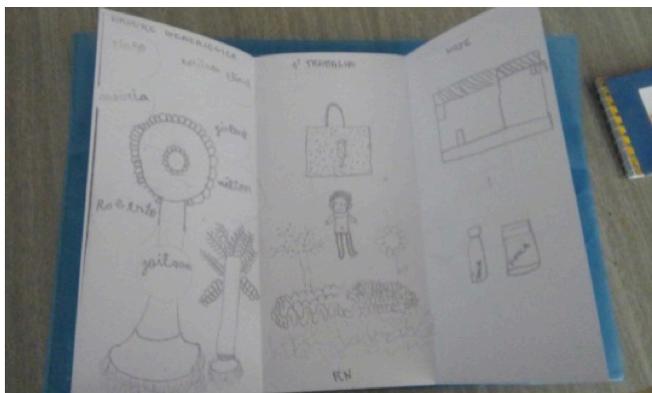


Figura 7 –
O Fanzine (Lado 1)

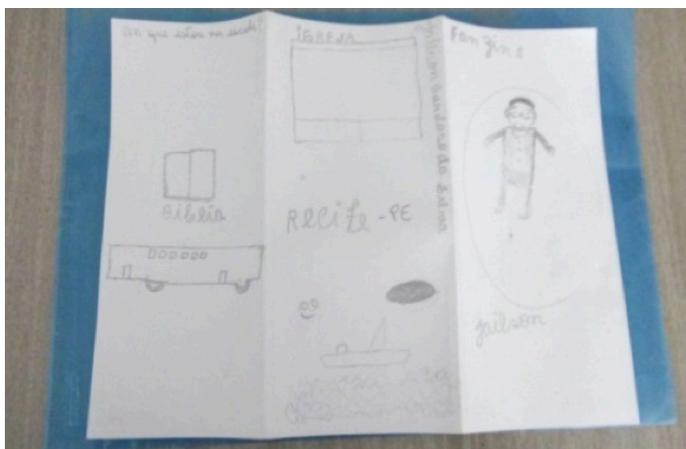


Figura 8 –
O Fanzine (Lado 2)

Utilizamos uma folha de papel ofício na horizontal e a dobramos para ficarem três partes iguais (existem outras opções para dobrar a folha do Fanzine). E usamos os dois lados da folha.

Um novo olhar dos discentes sobre o ensino-aprendizagem de Arte foi verificado de acordo com os relatos; os educandos ficaram tão animados que convidaram a turma, pelo áudio do Whatsapp, para estar presente nos próximos encontros das lições. Na avaliação da pesquisa-ação os discentes foram sondados sobre as aulas de arte aplicadas na sala de aula e os conhecimentos adquiridos. Alguns comentários foram:

I, 52 anos: já terminou? Quando a senhora vem de novo, por que eu quero mais. Eu me diverti muito, até aprendi a fazer um Fanzine.

J, 76 anos: venha de novo professora, a gente gostou muito. A aula de Arte desse jeito é uma coisa boa, deixa a gente feliz.

No momento da socialização das histórias autobiográficas foram feitas inferências de acordo com a ordem dos eventos dos Fanzines ajudando-os a vencerem a timidez. Outro indício do sucesso de nosso estudo aponta o convite das outras docentes da EJA de que voltemos com mais projetos similares para as salas delas.

Considerações

Diante de temas que são marginalizados - Arte, EJA e Fanzine -, porém não menos importantes na educação e no processo ensino-aprendizagem, este trabalho apresenta-se como uma possibilidade interessante para a superação desses pré-conceitos, considerando que a escola é um espaço fundamental para o processo de transformação social (AGUIAR, 2008). Nesse processo, concordamos que o Fanzine “incorporado como recurso pedagógico em sala de aula apresentou uma série de benefícios”, como argumenta Donisete Pinto (2013, p. 49).

Então, esta experiência com a utilização do Fanzine em sala de aula favoreceu a melhoria da autoestima do discente, contribuiu com sua aproximação com a Arte. Além de abraçar a interdisciplinaridade, a proposta de elaboração do Fanzine dialoga com a Abordagem Triangular e o ensino da Arte. A intencionalidade educativa da nossa experiência demonstrou que o ensino de arte pode provocar elos no processo de aprendizagem (OLIVEIRA, 2010).

Em cada etapa do projeto a avaliação se fez presente. O conteúdo das cinco etapas do nosso Projeto foi cumulativo, isto é, não pertencem exclusivamente a uma das etapas. Portanto, depois de

trabalhados, eles sempre são retomados em cada oportunidade que venha a surgir, de tal forma que se integrem num conjunto único. Ressaltamos que todo o trabalho desenvolvido nesta proposta abarca o estímulo da percepção visual, da reflexão sobre o fazer artístico, mas também sobre valorização da identidade e dos conhecimentos prévios. Embora seja comum o discurso de que a Educação básica tem o papel de formar sujeitos críticos em diferentes momentos históricos, precisamos exercitar a fala do estudante desse segmento que, em geral, é muito tímido.

Assim, entendemos que as aulas de arte podem ser espaços oportunos para que jovens e adultos trabalhem “a desinibição, a baixa autoestima, a consciência corporal e o cultivo da socialidade” (BRASIL, 2000, p. 61).

Um interessante fato verificado relativo aos sujeitos da pesquisa ao consultar a professora sobre o índice de evasão escolar, repetência e desistência na turma, foi que alguns discentes permanecem na mesma sala por motivo de afinidade com a professora. A insegurança os leva a não cogitarem avançarem para outro módulo.

Ao indagarmos sobre a matrícula na escola:

MI, 52 anos, comentou: não era a primeira vez que se matriculara numa escola depois de grande, mais tinha desistido.

A atual situação na qual esbarramos nesta escola nos traz questionamentos maiores: o trabalho infantil, a evasão escolar, o analfabetismo, a ausência do acesso aos bens públicos para um grupo que

continua à margem da sociedade - onde a situação de desconforto continua se não acontecer uma sintonia entre o cotidiano e a escola. Este estudo indica uma dependência afetiva que o estudante estabelece com a professora, aspecto citado por Gomes (2007, p.3).

Logo, podemos vislumbrar a grande importância que o ensino da Arte pode ter na educação desse grupo. De provocar, instigar, expressar, comunicar, visando ações dentro da dimensão social (AGUIAR, 2008). Precisamos conquistar um espaço para a Arte dentro da escola, espaço que ficou perdido no tempo e que, se recuperado, poderá mostrar-se tão significativo como qualquer outra matéria do currículo.

Referências

AGUIAR, Wisley Francisco. *Adorno e a dimensão social da arte*. Revista Urutágua—revista acadêmica multidisciplinar – N. 15 – abr./mai./jun./jul. 2008 – Quadrimestral – Maringá – Paraná – Brasil – ISSN 1519-6178.

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*. Editora perspectiva, 1991.

_____. *Arte/educação contemporânea: consonâncias internacionais*. 2.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. CUNHA, Fernanda Pereira. (Orgs.) *A Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL, Secretaria de Ensino Fundamental. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei nº 9.394. Brasília: MEC/SEF, 1996.

BRASIL, Secretaria da Educação Fundamental, (1998). *Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte*. Brasília: MEC/SEF.

BRASIL, Conselho Nacional da Educação/Câmara da Educação Básica. *Parecer CNE/CEB nº 11/2000 - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos.*

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte na Educação de Jovens e Adultos – 1998* (volume 13, p.135-189).

CARBONELL. Sonia, *Educação estética na EJA: a beleza de ensinar e aprender com jovens e adultos.* São Paulo: Cortez, 2012.

DUARTE JUNIOR. João Francisco. *A Montanha e o Videogame: escritos sobre a Educação.* Campinas. SP: Papirus, 2010. – (Coleção Ágere).

FONSECA. Maria da Conceição F.R. *Educação Matemática de Jovens e Adultos: especificações, desafios e contribuições.* Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato do ler: em três artigos que se completam.* São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. (Coleção polêmicas do nosso tempo; 4)

GOMES, M. J. Cap.: *As especificidades da educação de Jovens e Adultos. Profissionais fazendo matemática.* Recife, 2007, Dissertação (Mestrado em Educação), UFPE.

HADDAD, Sérgio. DI PIERRO, Maria Clara. *Escolarização de Jovens e Adultos.* Revista Pesquisa em Educação. São Paulo, Brasil. P.108-130. Brasileira de Educação, mai-ago, número 014. Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Educação. São Paulo, Brasil pp. 108-130.

JAPIASSU. Ricardo Ottoni Vaz. *Metodologia do ensino do teatro.* Campinas, SP: Papirus, 2001. (Coleção Ágere).

NETO, Elydio dos Santos. REVISTA IMAGINAÇÃO. Debates em Educação. *Reinvenção do educador, visualidade e fanzinação: Autoformação,*

Rigor e Critatividade na Perspectiva do Inacabamento Freireano - ISSN 2175-6600 Maceió, Vol. 2, n. 3 Jan./Jun. 2010.

OLIVEIRA, Marta Kohl. *Jovens e Adultos como sujeitos de conhecimento e aprendizagem*. Trabalho encomendado pelo GT “Educação de pessoas jovens e adultas” e apresentação na 22ª Reunião Anual de ANPED – 26 a 30 de setembro de 1999, Caxambú.

OLIVEIRA, Marta Kohl. *Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 2010.

PINTO, Renato Donisete. *Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013. (Série Quiosque, 29).

SANTOS, Marli dos Santos (org). *O lúdico na formação de educador*. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2007.

SAVIANI, Demerval. *Escola e Democracia*. São Paulo: Cortez/ Autores Associados, 1986.

<https://brasilemsintese.ibge.gov.br/educacao/taxa-de-analfabetismo-das-pessoas-de-15-anos-ou-mais.html>. Acesso em 21/10/17 às 20:20.

Abordagem multicultural no universo dos Quadrinhos: multiculturalismo na Marvel Comics

Izaak Ramon da Silva Brito

Resumo: Os fenômenos da sociedade contemporânea, que envolvem questões de origem sexual, raça, etnicidade, diversidade e diferença cultural, denominados multiculturalismo, pluralismo, interculturalismo, entre outros, além de presentes nos aspectos políticos, étnicos, musicais e educacionais, podem também ser encontrados dentro do universo das artes visuais. Para entender aspectos do multiculturalismo nas artes visuais, este artigo discute a presença desse fenômeno sociocultural no âmbito das Histórias em Quadrinhos. Preocupados em atrair o público de forma global, as grandes editoras de HQ's adotam esta abordagem de forma sagaz criando personagens das mais diversas raças, classes sociais, naturalidade e opções/condições sexuais, o que tornam os quadrinhos uma significativa manifestação crítica e/ou representativa da diversidade cultural contemporânea. Buscando analisar como o multiculturalismo se manifesta nas histórias em quadrinhos, realizou-se uma pesquisa bibliográfica em obras da área do próprio multiculturalismo e de uma das maiores editoras de Quadrinhos do mundo, a Marvel Comics. Através dessa investigação, foi possível entender que o mundo dos quadrinhos explora aspectos do multiculturalismo de forma extremamente coerente em seu universo, fazendo com que este mundo de ficção se torne bem mais próximo da realidade do

Izaak Ramon da Silva Brito é quadrinista e formado em Artes Visuais pela Universidade Federal da Paraíba.

publico. A abordagem multicultural investe na valorização da pluralidade social inserida no contexto de uma localidade, cidade, região ou país.

Palavras-chave: Multiculturalismo, Histórias em Quadrinhos, Artes Visuais.

Multicultural approach in the universe of Comics: multiculturalism in Marvel Comics

Abstract: The facts of contemporary society, involving questions of sexual origin, race, ethnicity, diversity and cultural difference, called multiculturalism, pluralism, interculturalism, among others, present in addition to political, ethnic, musical and educational, may also be found in the world of visual arts. To understand aspects of multiculturalism in the visual arts, this article discusses the presence of this phenomenon in the sociocultural context of Comic Book. Anxious to attract the public as a whole, the major publishers of Comics take this approach so quick witted creating characters from the most diverse races, social classes, naturalness and options / sexual conditions, which make a significant manifestation comics criticism and / or representative of the contemporary cultural diversity. Seeking examine how multiculturalism is expressed in the stories in comics, took place a search literature works in the area of multiculturalism itself in one of the major Comics Industries of the world; Marvel Comics. Through this research, it was possible to believe that the world of comic explores aspects of multiculturalism on a very consistent in his universe, making this world of fiction and become closer to the reality of the public. The multiculturalism invests in promoting the social plurality inserted in the context of a town, city, region or country.

Keywords: Multiculturalism, Comic boock, visual arts.

Introdução: caracterizando as HQ's

As Historias em quadrinhos, HQ's, Comics, arte sequencial, banda desenhada ou simplesmente Gibis, são um dos meios de historias visuais mais lidos e populares do planeta. É quase que impossível achar alguém que não conheça personagens como Superman, Batman, Homem-Aranha, Hulk, e o grupo mutante X-men, todos eles originários das HQ's.

A origem da Historia em Quadrinhos é controversa. O que se pode dizer ao certo, é que para se chegar a ele, os quadrinhos passaram por todo um processo de desenvolvimento da cultura humana. Desde os primórdios onde eram feitas pinturas em cavernas com sinais que denotavam linguagem, passando por pinturas de artistas famosos, culminando em desenhos produzidos originalmente para serem lidos a partir de jornais ou reproduções impressas.

Segundo alguns relatos, os quadrinhos surgiram como uma forma de complementar os jornais através de ilustrações a fim de aumentar as vendas que não iam muito bem. Com temas predominantemente humorísticos, as historias publicadas nos jornais ficaram conhecidas como comics, que em inglês significa humor, e que até hoje serve para denotar as HQ's.

Mas o que serviria apenas como um entretenimento a mais para os jornais, ganhou força, popularidade e espaço, enveredando por caminhos mais independentes. Em meio a vários personagens de muitos jornais, um deles conseguiu destacar-se e popularizar o seu nome. Isto porque o seu criador, Richard Felton Outcault, fez a fala

de seu personagem, Yellow Kid, aparecer na primeira pessoa, em seu camisolão amarelo. Um marco, pois até então as falas seguiam em discurso indireto e apenas como legenda dos quadros.

Algo importante a se destacar é que a publicação “The Yellow Kid” era antes denominada “Down on Hougans Alley” e trazia personagens de diferentes etnias tais como orientais e negros que dividiam a cena com o menino amarelo. Mais tarde o menino rouba a cena e o título da publicação, por ser o primeiro personagem com discurso direto nos quadrinhos. Não obstante, ainda inseriu a fala em balões. Portanto, Yellow Kid é quase universalmente aceito como primeiro personagem propriamente de quadrinhos, por ser o primeiro a conquistar o público e manifestar traços ainda hoje básicos nas HQ’s, como as falas em balões. (PATITI e BRAGA, 2006).

A perspectiva do Multiculturalismo e sua abrangência

Define-se multiculturalismo pelo entendimento da pluralidade racial, étnica e social econômica dos indivíduos e a convivência harmoniosa entre essas diferenças. É a capacidade de diversas culturas conviverem harmonicamente sem tentativas de exclusão ou sobreposição.

[...] Dar visibilidade ao caráter plural, multicultural das sociedades e promover lutas e combates a racismos e discriminações contra aquele percebido como “outro”, em políticas e práticas, é objeto do multiculturalismo — corrente de pensamento teórico e político, voltado ao reconhecimento identitário e à justiça social (CANEN, 2008).

No campo das artes, é visível a presença do multiculturalismo, isto porque cada artista traz consigo uma bagagem cultural e expressa em sua arte traços marcantes pertencentes a sua raça, classe social opção/condição sexual etc. Cada artista tenta, portanto, inserir sua realidade em sua obra, e há aqueles que tentam em sua obra inserir a realidade de todos, neste caso, pode-se citar a Editora estadunidense de quadrinhos Marvel Comics, com personagens que apesar de super-poderosos apresentam realidade bem próxima a de seus leitores (Itaucultural, 2005).

○ Multiculturalismo da Marvel Comics

Uma das maiores editoras de HQ do mundo aposta ferozmente na diversidade cultural evidentemente presente em toda a população. Entender tal diversidade e aplicá-la na construção de seus personagens torna tais ícones mais próximos da realidade do público, que mesmo embriagados com a fantasia em torno dos personagens captam mesmo que indiretamente situações comuns a seu cotidiano.

Há tempos, a Marvel Comics utiliza-se de maneira extremamente sagaz da abordagem multicultural em suas histórias, introduzindo uma vasta diversidade de heróis e vilões com características físicas e psicológicas cada vez mais comuns ao público leitor.

A “casa das ideias” como é comumente apelidada, foi fundada nos anos 30 por Martin Goodman, com o nome de Timely Comics. Diferente da DC Comics, sua principal concorrente, a Timely Comics apostava em personagens mais rebeldes, e em 1939 publica a

primeira edição da revista Marvel Comics com uma batalha entre o herói Tocha Humana e o anti-herói Príncipe Namor.

É com a publicação do herói patriota Capitão América, na década de 1940, período da segunda Guerra Mundial, que a editora ganha maior popularidade atingindo níveis recordes de vendagem, quando o Capitão vai à guerra e derrota os nazistas. As HQ nesta época eram uma motivação para os leitores atormentados pela guerra e foram adotadas pelo governo como material de apoio para os soldados.

Após a segunda Guerra Mundial, o mercado de histórias em quadrinhos atinge uma enorme vendagem, porém os heróis são em sua maioria retirados das histórias, salvando-se apenas Superman, Mulher Maravilha e Batman. Isto porque o governo, que no contexto pós-guerra já não precisava mais dos heróis, os intitulou como má influência para as crianças. Logo, as revistas de quadrinhos apostaram em animais engraçados e histórias mais adolescentes, e os três heróis sobreviventes pós-guerra, reformularam-se criando uma imagem mais amena, o chamado estilo americano.

Já na década de 1960, e com o possível retorno dos super-heróis, Stan Lee, padrinho dos heróis modernos, juntamente com Jack Kirby criam o supergrupo Quarteto Fantástico. Tal grupo era composto por pessoas normais que adquiriram poderes acidentalmente, e tinham conflitos internos. Foi neste grupo que pela primeira vez retratou-se um herói que não queria ser herói: o Coisa. Ainda nesta década, agora denominada Marvel Comics, a casa das ideias entra na era moderna dos quadrinhos e apresenta um novo anti-herói, o Incrível Hulk. O medo causado pelos testes nucleares dá ênfase à criação de um personagem vítima de uma explosão atômica que o



A vida cotidiana dos jovens e seus problemas representados em O Homem Aranha. Marvel Comics.

transforma em uma criatura fora de controle. Um personagem que tinha como principal vilão as forças armadas, conquista um público diferente, jovens que cresceram questionando a autoridade. Percebendo o novo tipo de leitores, Stan Lee cria um herói realmente jovem, ainda adolescente, com problemas relacionados à família, escola e garotas, demonstrando toda sua sensibilidade e franqueza perante o mundo. Este novo modelo de herói veio contradizer a imagem de que super-heróis são adultos e não têm defeitos ou fraquezas. O Homem-aranha era assustadoramente humano, o que fazia com que as pessoas se identificassem e talvez por isso tenha alcançado altíssimos índices de vendas.

A identificação do público leitor com os heróis dos quadrinhos ficou ainda mais evidente com a criação do que talvez seja a maior in-

terpretação e denotação do multiculturalismo nas HQ, o grupo mutante X-men. Formado por pessoas que descobrem suas habilidades mutantes na puberdade, os X-men são discriminados pela sociedade mesmo sendo pessoas de bom caráter. A essência do grupo está na identificação não só do público estadunidense, como também de todos aqueles que têm diferenças étnicas, sociais e até corporais. É uma história de preconceito, de pessoas odiadas por serem diferentes. Eles demonstram a metáfora sobre o direito das pessoas de viver e de existir e a ideia de ser ao mesmo tempo perseguido e especial é muito poderosa. Negros, gays, mulheres, nerds e deficientes físicos encontram nos X-men a identificação que procuravam e uma maneira de se sentirem mais aceitos até por si mesmos.

O personagem Professor Xavier, líder do supergrupo X-men, é portador de deficiência física. Há personagens de diversas etnias:



Professor Xavier e os X-men em versão cinematográfica. Marvel Comics.

Tempestade é negra e africana, Mancha Solar é brasileiro, Wolverine é canadense; Colossus, de origem russa, recebe uma abordagem diferente na série *Ultimate* dos X-men, o público descobre que o gigante de aço é gay.

Toda explicitação do desenvolvimento histórico dos quadrinhos demonstrado acima, serve para relatar como surgiu e desenvolveu-se a abordagem multicultural nas HQ. O que a princípio se afastava do contexto humano, com foco em heróis perfeitos, foi se modificando até se tornar cada vez mais próximo dos leitores, fazendo com que estes acreditassem ser parecidos com seus ídolos. Além disso, a Marvel Comics fez com que pessoas de diferentes contextos se vissem através de seus personagens e identificassem em si mesmas características únicas e especiais, fazendo-as enxergar que mesmo as pessoas sendo diferentes podem viver harmonicamente. Neste caso, fica comprovado a existência de hibridismo cultural nas histórias em quadrinhos principalmente na editora Marvel Comics e o qual este fenômeno é importante também neste segmento das artes.



Colossos e a homossexualidade representada nos quadrinhos.
Marvel Comics

Referências

ALVES, Erinaldo do Nascimento. *Interculturalismo e estética do cotidiano: uma proposta em defesa da arte como experiência estética*. Tese de Doutorado, 2005.

A máquina do tempo. Documentário exibido em The History Channel.

CANEN, Ana. *Relações raciais e currículo: reflexões a partir do multiculturalismo*. Cadernos PENESB-Rio de Janeiro, 3. disponível em: www.uff.br/peteconomia/pages/textospage/brasil/relacoesraciaisecurriculo-001frame004.htm, acesso em: 21 abril 2008

ITAUCULTURAL. *Multiculturalismo*. In www.itaucultural.org.br, acessado em 16/05/2005.

Marvel Comics. www.marvel.com.

PATATI, Carlos e BRAGA, Flavio. *Almanaque dos Quadrinhos*. 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

Ana Recalde: processos criativos nos quadrinhos

Entrevista com Ana Recalde
por Marcelo Engster



A importância de alguns artistas vai muito além de seu trabalho autoral. Ana Recalde, vencedora do Troféu HQMix como melhor webquadrinho de 2014 com Beladona, é uma delas. A roteirista é curadora e coordenadora do projeto Pagu Comics, um selo de quadrinhos que trabalha com HQs feitas por mulheres, fomentando a produção realizada por elas. Buscando entender mais seu trabalho, conversei com Ana Recalde sobre seus processos criativos.

Conte-nos um pouco sobre teu trabalho.

Bom, eu trabalho com roteiro. Digo isso pois amo escrever quadrinhos, mas fiquei muitos anos trabalhando com TV e acabei fazendo um pouco de tudo dentro de redação. Depois de ficar 6 anos nos quadrinhos independentes, montei o selo Pagu Comics, e estou aqui trabalhando bastante para tentar continuar no mercado e dar visibilidade para as autoras.

Como você começou a trabalhar com quadrinhos?

Meu pai era colecionador de quadrinhos, além de vários amigos durante a adolescência, que me influenciaram a ler muito e me apaixonar pela nona arte. Mas foi com 18 anos e Sandman (do Neil Gaiman) na mão que vi que poderia transformar toda aquela prosa que eu já escrevia em quadrinhos. Até então tinha uma visão muito estreita do que se poderia fazer, mas com o tempo ela foi se expandindo.

Fiz fanfic até conhecer algumas pessoas que me apresentaram ao mercado editorial de quadrinhos e com uma parceria lancei a minha primeira revista, Patre Primordium, em 2009.

Como é seu processo criativo? Você tem uma rotina de criação? Tem metas? Como fazer pra chegar da ideia ao papel?

Eita, eu costumo dizer que criar pra mim parece um parto. Eu tenho ideias sempre, e elas levam um tempo para amadurecer na minha cabeça, uma sementinha. Desse ponto em diante eu começo a pesquisar, essa é a parte mais demorada do meu processo criativo. Depois faço o resumo, falo com as pessoas próximas, conto várias

vezes em voz alta, para alinhar coisas que estão fora de ordem e faço um planejamento de páginas. Só depois disso começo a escrever, mas quando sento, vem de uma única vez. Depois passo para revisão (sou péssima em revisar as minhas próprias coisas).

Mas assim, dentro desse mesmo processo já levei 1 semana pra fazer um roteiro curto a 7 anos para um livro. Claro que aqui, falo muito do meu trabalho autoral, para trabalhos contratados e com prazo eu acelero esse processo. Mas para mim, eu costumo tomar o meu tempo para digerir toda a história.

Quais temas gosta de abordar?

Sou totalmente apaixonada por ficção científica e terror. Muito por causa da metáfora que dá pra fazer com a sociedade e os monstros. Lidar com a imaginação de como as personagens lidariam com situações impossíveis, no entanto tão próximas das realidades.

Quais suas principais referências? O que te inspira?

Bom, pode parecer clichê, mas gosto de boas histórias. Seja em quadrinhos, livros, filmes. Mas minha principal referência são os quadrinhos da DC, principalmente da Vertigo. Acho que nunca disse isso tão diretamente, hehehe... Sempre cito os clássicos,



mas a verdade é que no início da adolescência lia muito Vertigo e DC em geral. Isso me influenciou muito.

Mas inspiração mesmo, eu tiro das coisas que estão acontecendo ao meu redor. É minha principal inspiração.

Como é seu dia a dia de criadora?

Eu não trabalho apenas como escritora, então minha rotina é um pouco errática. Mas tento manter os escritos rolando diariamente, muito também pela preparação e pesquisa. Mas prefiro escrever mesmo quando tenho tempo de ficar ouvindo música sem preocupações, ou seja, feriados e finais de semana (com sorte).

Você faz alguma pesquisa para suas histórias?

Muito e sempre. Pesquisa é a base pra um bom roteiro.

O que faz quando tem o famoso branco?

Eu quase não tenho branco. Primeiro que sempre anoto minhas ideias, por mais bobas que sejam. Depois por que gosto muito de dedicar tempo



construindo personagens, fazendo suas fichas, descrevendo motivações. Acho que essas coisas ajudam a não cair no “branco”. Quando tenho uma encruzilhada, sempre volto aos escritos originais e aos personagens, isso costuma resolver.

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

Total, as personagens são o centro da história. Pode ter um conceito fantástico, mas se as personagens não geram empatia, a história se perde. O meu trabalho começa respondendo as perguntas básicas: Onde nasceu? Como cresceu? Como era sua família? Como foi sua infância?

Talvez eu tenha jogado muito RPG, mas gosto de responder tudo isso antes de começar. A nossa história determina como vamos agir, para as personagens também.

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

Essa é a pergunta de um milhão de dólares, hehehe... Gostaria de saber, de ter uma formula mágica, mas nunca sai como eu imagino. Eu procuro fazer personagens e histórias que as pessoas sintam que tem algo ali que as interesse. E isso varia muito de pessoa para pessoa. Então não tento agradar todo mundo.

Como é a relação entre o roteirista e o desenhista?

Varia muito de parcerias. Minha relação com o Denis Melo (Beladonna) foi das melhores, ficamos muito amigos com o tempo, parceiros mesmo. O diálogo sobre o roteiro e arte era direto e sem conflitos.

Acho que a gente tinha a mesma visão para a HQ. Mas tive as experiências mais diversas com outros autores. Felizmente nunca tive que brigar com ninguém que estava trabalhando.

Você consegue viver de quadrinhos?

Ainda não. Os rendimentos são muito baixos, mas continuamos trabalhando pra aumentar isso aí.

Quais as dificuldades do mercado brasileiro?

Nossa, são várias! (risos) Temos um problema de distribuição e divulgação; o Brasil é gigante, como fazer as pessoas saberem do seu quadrinho? Temos problemas com a profissionalização; sem um

mercado que venda mais (fora a Maurício de Sousa Produções que vende muito), não conseguimos pagar os profissionais, logo temos “meio profissionais”, que precisam dividir suas carreiras e não conseguem tempo para se aprimorar. Sem esquecer que temos muitos profissionais fantásticos, que trabalham fora do país e são considerados alguns dos melhores nomes do mundo.

Claro que os profissionais não estão parados, todos esses problemas estão sendo combatidos com grandes eventos para ajudar na divulgação,



formas alternativas de financiamento para suprir a questão financeira. Mas, ainda temos um longo caminho pela frente.

O que aconselharia para quem está começando ou quer trabalhar com quadrinhos, principalmente as mulheres?

Não tenha medo e faça. O mais difícil é começar e terminar um projeto. Não se aflija com os problemas e dificuldades iniciais. Fazer quadrinhos funciona como as leis de Newton, um objeto em movimento tende a continuar em movimento.

Entrevista publicada originalmente no sítio “Quadrinhólatra”:
<http://www.quadrinholatra.com.br/2017/02/ana-recalde-processos-criativos-nos.html>

Café Espacial II: os quadrinhos intimistas de Ribatski

Henrique Magalhães

Dentre as várias vertentes da História em Quadrinhos (HQ), sem dúvida a mais instigante é a dos quadrinhos autorais. Nascidos no seio da imprensa em meados do século XIX, os quadrinhos ganharam no início do século XX seu próprio espaço de difusão, constituindo-se num dos mais promissores produtos da Indústria Cultural. Embora parte da produção dos quadrinhos autorais seja veiculada pelas edi-



Henrique Magalhães é Doutor em Sociologia pela Université Paris 7 e Professor Titular da Universidade Federal da Paraíba.

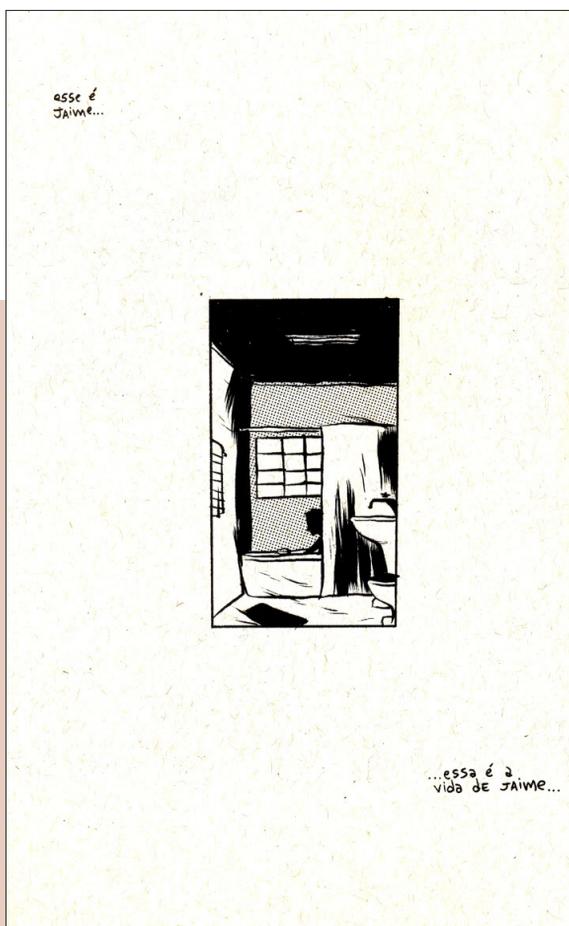
toras comerciais, outra parte não desprezível tem na contraposição às condicionantes do mercado seu fôlego criativo e inovador.

Os quadrinhos autorais, sendo ou não produzidos no bojo do mercado editorial, diferenciam-se dos quadrinhos comerciais pelo seu caráter pessoal, que passa ao largo dos processos mecânicos de produção. Para isso há os estúdios, que realizam um trabalho coletivo e despersonalizado, ou no mínimo fragmentado, onde a autoria se dilui numa estrutura de linha de montagem. Já os quadrinhos autorais, via de regra, não obedecem a sistemas editoriais, dependem da idiosincrasia de seus autores, de um tempo para maturação e construção de seu universo ficcional.

É com essa premissa, com essa expectativa, que apreciamos a revista independente *Café Espacial*. Editada em Marília, estado de São Paulo, por Sérgio Chaves, a revista chegou ao número 11 em outubro de 2012, contando cinco anos de produção. A *Café Espacial* é um exemplo bem acabado do que de melhor se faz no campo das edições independentes no país, tendo conquistado vários prêmios na área, bem como exposições nacionais e internacionais. Revista de cultura geral, apresenta trabalhos voltados à literatura, música, fotografia, artes visuais e, sobretudo, aos quadrinhos.

A *Café Espacial* traz um sopro renovador às artes mostrando a obra de jovens realizadores desprendidos das amarras do mercado editorial. Com o claro propósito de promover a experimentação e a liberdade criativa, a revista surpreende a cada número, seja com a gama de autores que já lhe são habituais, mas nem por isso menos inovadores, seja pela apresentação de novos colaboradores, que encontram na revista quase que o único refúgio para a exibição de sua arte.

DW Ribatski é um dos que formam a trupe da publicação. Nascido em Curitiba e radicado em São Paulo, é um estudioso de artes e quadrinhos. Para esta edição da *Café Espacial* Ribatski apresenta “A história de um homem que desistiu”. Trata-se de uma HQ de oito páginas que conta o desenvolvimento de Jaime, desde sua infância até a juventude, expondo seus dramas, complexos, inquietações e seus frustrados relacionamentos. Num clima intimista e introspectivo, o jovem se indaga sobre sua inadequação social, sua existên-



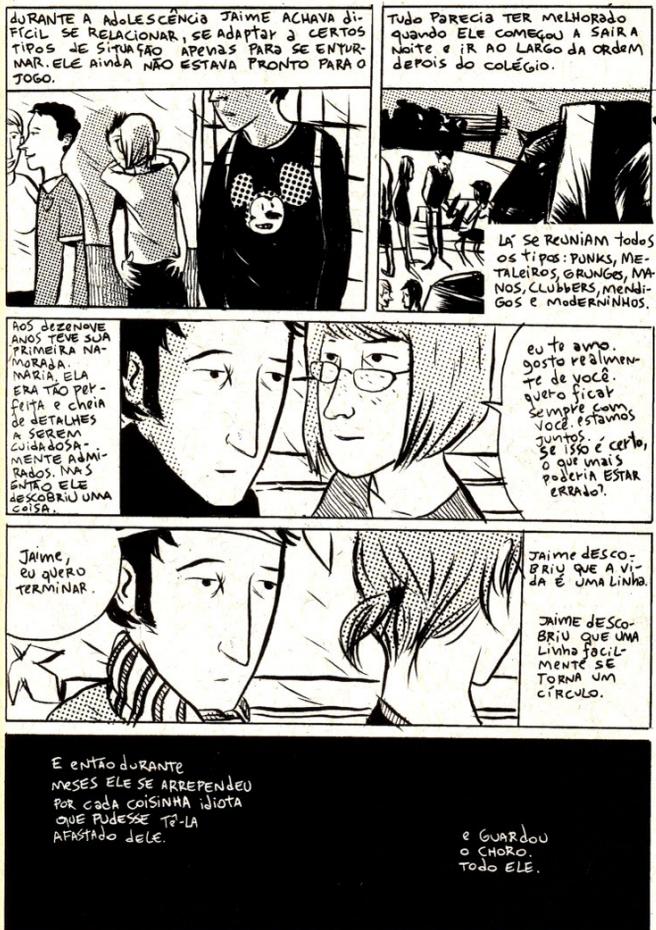
cia e questiona sua capacidade de interação afetiva. A infelicidade existencial projeta-o numa profunda tristeza, que contribui para seu estado patológico.

Não cabendo em sua morbidez, Jaime termina por contaminar as pessoas com quem consegue ainda ter contato, uma namorada, um amigo. Ao ver o amigo moribundo por uma causa que Jaime atribui a si, parte em busca de uma ajuda improvável por uma estrada sem rumo, num mergulho no fundo de si mesmo.

Percebe-se nessa história em quadrinhos uma clara ruptura do modelo narrativo tradicional, em que se tem início, meio e fim, ou introdução, desenvolvimento do conflito e resolução. O tipo de HQ realizada por Ribatski assemelha-se ao conto, no que tem de síntese e obra aberta, ao ser mais provocativo que conclusivo.

É esta uma das características dos quadrinhos autorais, permitir a imersão do leitor levando-o a tirar suas próprias conclusões. Certamente as deduções apresentadas nesse artigo não serão as mesmas para todos. Dessa forma o autor de quadrinhos autorais realiza a contento sua obra, gerando curiosidade e reflexão, questionamento e interpretação, dando margem à construção e ressignificação da história pelo leitor.

De um modo ou de outro, A HQ “A história de um homem que desistiu”, de Ribatski, mexe com os fantasmas do leitor naquilo que ele tem de mais inquietante, que é a sua angústia existencial. Independentemente do modo como cada um lida com a superação de seus vazios e seus medos, resta um fosso no final do caminho, que é a solidão da morte.



Os quadrinhos podem ser objetivos, descritivos, pedagógicos e chatos. A subjetividade posta como contraponto aos quadrinhos comerciais, como tão bem nos coloca a obra de Ribatski, é a que transcende a coisificação da arte ao gerar diversas possibilidades interpretativas e construtivas. É nessa subversão do caminho fácil e óbvio das narrativas convencionais que ganha força o trabalho desse autor, que exprime singeleza e acuidade.

A narrativa da História em Quadrinhos faz uma simbiose de texto e imagem, de forma complementar e indissociável. Esta é a base que diferencia essa linguagem artística da Literatura e das Artes Visuais. Desse modo, não haveria um texto transgressor nos quadrinhos autorais sem representação visual personalizada. O traço caricatural de Ribatski, com expressões do naif ao impressionismo, acompanha o clima por vezes claustrofóbico da história. Contudo o autor consegue dar leveza no jogo de claro e escuro, com uso apropriado de hachuras e retículas numa mistura que exige domínio da linguagem gráfica.



A primeira página da HQ já mostra a habilidade de Ribatski em transmitir de imediato o clima da história, ao tirar proveito do grande entorno branco a uma pequena cena que transmite isolamento e introspecção. É a porta de entrada para o universo proposto pelo autor, que não por acaso remete à intimidade do leitor.

Como afirma Sérgio Chaves, editor da revista *Café Espacial*, a história em quadrinhos de Ribatski, repleta de sensações subjetivas, muitas vezes abstratas, retrata o fim de uma busca particular em seu ciclo criativo, onde o resultado final de seu trabalho pode dar origem a muitas interpretações. Apesar de considerá-la intemporal, concordamos com Sérgio ao contextualizar a HQ como uma reflexão da vida sentimental no ambiente urbano e as consequências das ações da personagem central diante da sociedade em que vivemos.

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.

Aceitam-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

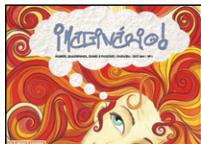
Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

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



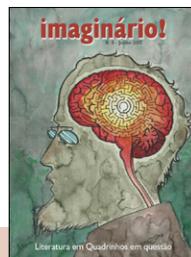
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



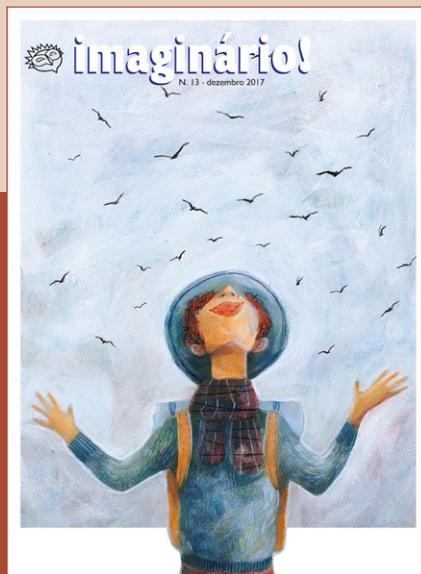
N. 8 - junho 2015



N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 13 - dezembro 2017



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017