

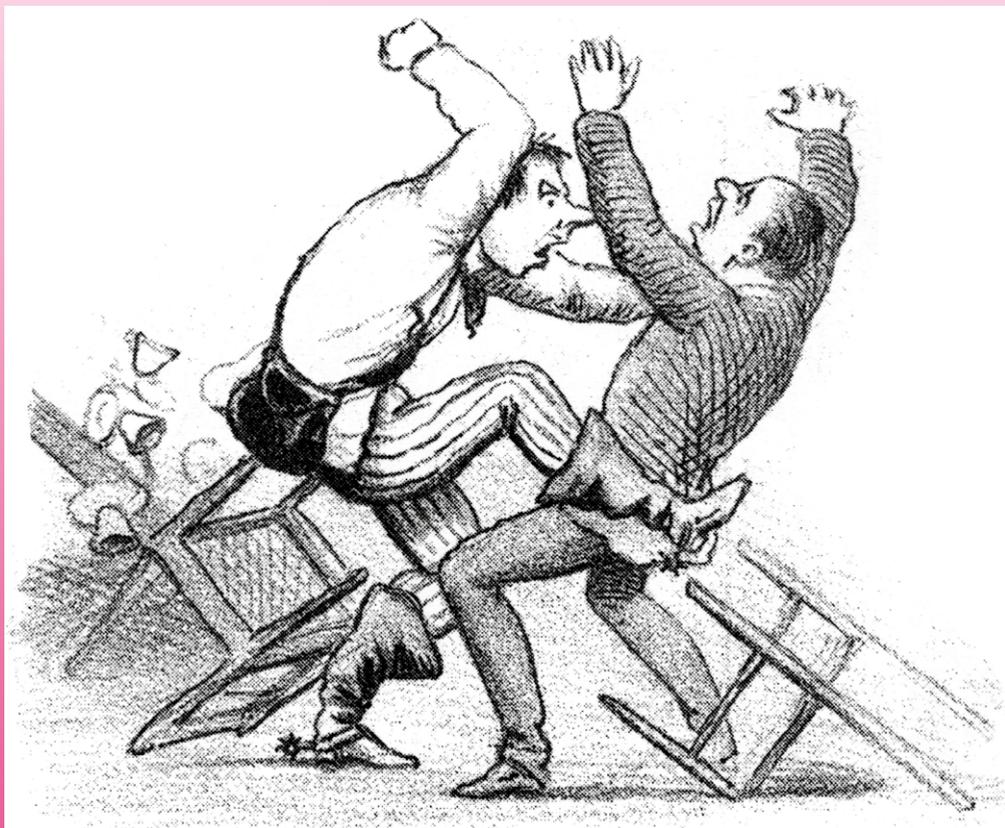


# Quiosque

4

Observatório das Mídias

A AVENTURA SECULAR  
DOS QUADRINHOS



HQ, LITERATURA, CINEMA & COTIDIANO



# Quem ousa atravessar as margens do texto?

Dois anos após o Onze de Setembro, o medo voltou. A emoção embargou a voz. E teorias, aparentemente explicadas e dominadas pelas ciências, ressurgiram em forma de terror: panóptico, guerra, campos de concentração, homofobia (e o Papa não pediu perdão!).

Um novo espectro ronda os continentes: a cultura do relativismo.

Contra a cultura do relativismo, Quiosque – observatório das mídias – reorganiza novas barricadas em seu número quatro.

As barricadas são contra o silêncio imposto pelo relativismo ético e estético da sociedade de consumo.

Neste número, publicamos doze ensaios que atravessam diversas linguagens, da aventura dos quadrinhos à diversidade cultural como processo pedagógico.

São vozes, distantes dos púlpitos do relativismo, nos convidando a atravessar as margens dos textos.

Boa leitura!

Wellington Pereira

## Nota do editor

Esta edição foi programada para sair em setembro de 2003 - sim, há 17 anos! - mas nunca fora lançada. Sabemos das dificuldades que rondam a edição independente, da falta de recursos à falta de tesão, que também nos assola esporadicamente. Não nos faltou amor, nem tesão nem ideário esse tempo todo, é claro! Outros projetos foram se sobrepondo a nossa simpática revista *Quiosque*, tão relevantes quanto, e nos deixamos levar. A edição estava pronta para ser impressa, agora sai no suporte digital com a possibilidade de ganhar maior “audiência” e, quem sabe, retomar seu rumo interrompido.

Henrique Magalhães

*Quiosque*

Nº 4 • Paraíba, setembro de 2003/setembro de 2020 • ISSN 1518-9163

Editores: Henrique Magalhães e Wellington Pereira. Colaboradores: Cláudio Paiva, Bertrand Lira, Edgard Guimarães, Edgar Franco, Marcelo Marat, Ivan Carlo Oliveira, Norma Meireles, Laerte Cerqueira, Ana Valéria Endres, Maria Aurélia Lima. Textos e ilustrações são de propriedade e responsabilidade dos autores. Capa: ilustração de Angelo Agostini



**MARCA DE FANTASIA**

Rua Maria Elizabeth, 87, apto. 407. João Pessoa,  
Paraíba. Brasil - 58045-180.

marcadefantasia@gmail.com;

www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 19.391.836/0001-92) e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

# A aventura secular dos Quadrinhos

Henrique Magalhães

A cada final de ano nos deparamos com os incontornáveis balanços dos fatos que se destacaram no período. A passagem do século XX para o XXI trouxe uma tentação ainda mais desafiadora, a de traçar um panorama dos eventos mais importantes para as histórias em quadrinhos nos últimos 100 anos. Quanto mais amplo o período, maior o risco de se ter uma visão redutora e superficial sobre os acontecimentos que realmente importaram para esta arte tão controversa

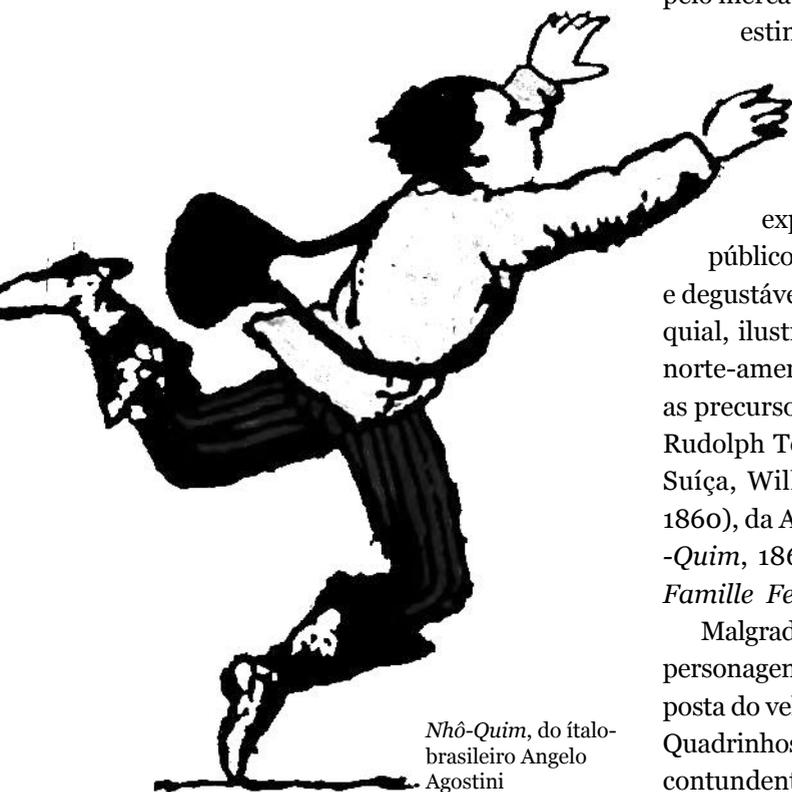
e criativa. Portanto, a partir de uma visão pessoal e passional, que de forma alguma pretende ter a unanimidade, tentamos dar uma pincelada de verniz naquelas obras que nos parecem fundamentais, conscientes que muitas outras foram preteridas, injustamente.

Forma de expressão surgida no seio do jornalismo em meados do século XIX na Europa, os Quadrinhos tomaram grande impulso na década de 1890, quando a guerra pelo mercado na imprensa norte-americana

estimulou o surgimento das páginas dominicais com histórias ilustradas. O *Yellow Kid*, criado em 1896, tornou-se o personagem símbolo da nova força expressiva, conquistando um vasto

público sobretudo pela linguagem rápida e degustável pela massa: texto direto e coloquial, ilustrado em abundância. O império norte-americano encarregou-se de soterrar as precursoras Histórias em Quadrinhos de Rudolph Töpffer (*M. Vieux-Bois*, 1837), da Suíça, Wilhelm Busch (*Max und Moritz*, 1860), da Alemanha, Angelo Agostini (*Nhô-Quim*, 1869), do Brasil e Christophe (*La Famille Fenouillard*, 1889), da França<sup>1</sup>.

Malgrado a carreira de sucesso de algumas personagens e publicações europeias, a resposta do velho continente à massificação dos Quadrinhos norte-americanos veio de forma contundente apenas nos anos 1960. Como



*Nhô-Quim*, do italo-brasileiro Angelo Agostini

afirma Claude Moliterni, a verdadeira aventura dos quadrinhos começou em novembro de 1964, quando ele mesmo fundou com alguns colegas o grupo de trabalho chamado *Socerlid*, cujo objetivo era o estudo e a promoção das histórias em quadrinhos<sup>2</sup>. Isso trouxe um prestígio inimaginável para este gênero de comunicação, um status de arte para o que até então era considerado como uma subliteratura perniciosa para a juventude.

Das associações vieram também pequenos boletins, os chamados fanzines, ou magazines de fãs. Embora já conhecidos em outras áreas, como a literatura policial e a ficção científica, os fanzines de quadrinhos conseguiram, por seus estudos bem fundamentados, atrair a atenção do meio acadêmico para esse gênero de expressão.

Se na França dos anos 1960 os Quadrinhos tornaram-se a Nova Arte, no Brasil eles já eram considerados a Oitava Arte, antes da ascensão avassaladora da televisão. Não por menos, foi em São Paulo que se realizou em 1951 a primeira exposição de Histórias em Quadrinhos do mundo, com a apresentação de originais dos grandes autores norte-americanos.

Apesar do mérito pioneiro de termos projetado um olhar mais sério sobre o que parecia entretenimento de moleques, não conseguimos criar para nossos Quadrinhos uma base mercadológica que desse sustentação aos seus criadores e estimulasse sua inventividade. É certo que desde a primeira década do século tivemos uma memorável revista com Quadrinhos, a Tico-Tico, admirada até mesmo pelos intelectuais da época. Mas, nosso mercado foi sempre irregular e a produção nacional menosprezada. Vivemos de sobressaltos, com períodos alternados de pique e recuo na produção.



Os Fradinhos,  
Henfil

Ainda assim, podemos destacar o surgimento de uma geração de autores brasileiros nos anos 1950/1960, voltada para os Quadrinhos de terror. O refluxo da produção norte-americana, cerceada pelo maccarthismo, impulsionou os autores locais a dar seqüência aos trabalhos do gênero. Os quadrinhos infantis são outro veio significativo de nossa produção, cujo expoente máximo é Maurício de Sousa. Maurício começou publicando suas tiras em jornais de São Paulo no final da década de 1950, de onde erigiu um império comparável aos maiores estúdios internacionais.

Em 1959, surgia a personagem que representa a alma da nacionalidade e a identidade dos Quadrinhos brasileiros: o *Pererê*, de Ziraldo, que narrava o dia-a-dia do povo e tocava nas grandes questões nacionais. As personagens da *Mata do Fundão* traziam à tona o nacionalismo florescente da época, antes do grande distúrbio da ditadura militar.

A resistência ao autoritarismo iniciado nos anos 1960 passou pelas mãos dos humoristas, que tomaram a trincheira do pensamento nacional. Ziraldo, Henfil, Jaguar, Millôr Fernandes e tantos outros gritaram com seus cartuns e quadrinhos o verbo contido pelo regime de exceção. Nesse período, Henfil nos apresentou seus geniais *Fradi-*

nhos e nos anos 1970 a turma da Caatinga: Zeferino, Graúna e Bode Orelana.

Em paralelo aos fanzines franceses, começávamos a produzir também os boletins amadores. Em 1965 tivemos nosso primeiro fanzine de Quadrinhos, o *Ficção*, de Edson Rontani, em Piracicaba, gerando uma onda que teria uma importante ascensão em meados da década de 1980, com centenas de publicações editadas nos quatro cantos do país. Também nessa década surgiu uma renovação dos Quadrinhos brasileiros em torno da editora Circo. Angeli, Laerte, Glauco, Paulo Caruso, Luiz Gê e Toninho Mendes protagonizaram uma reviravolta em nossos Quadrinhos, fazendo um humor corrosivo e iconoclasta.

O rico universo das Histórias em Quadrinhos já demonstrou uma gama enorme de possibilidades lingüísticas e criativas. Cada década do século XX teve uma forma particular de apresentar seus heróis ou anti-heróis de papel. Numa revisão rápida, o que podemos apreender dessa magnífica aventura é que cada expressão dos Quadrinhos está visceralmente ligada a sua época.

Nos primeiros anos do século surgiram os Quadrinhos humorísticos familiares, baseados nos costumes e na fantasia (*Mutt & Jeff*, *Bécassine*, *Little Nemo in Slumberland*, *O Gato Félix*, *Popeye*, *Tintin*, *Mickey Mouse*). Os anos 1930 trouxeram a aventura fantástica, com

os heróis espaciais (*Flash Gordon*), aventuras na selva (*Jim das Selvas*), históricos (*Príncipe Valente*) e os super-heróis (*Super-Homem*). Nos anos 1950, os quadrinhos tornam-se críticos. O peso da Guerra Fria fez surgir o questionamento da sociedade norte-americana (*Peanuts*, revista *MAD*, *Pogo*), desembocando na contracultura na década seguinte, com os quadrinhos *underground* (*Fritz, the cat*, *The Freak Brothers*), os eróticos (*Barbarella*) e a ficção científica francesa (*Arzach*), a contestação de argentinos (*Mafalda*) e brasileiros (*Fradim*), a expansão dos quadrinhos japoneses na década de 1990 (*Akira*).

Numa palavra final, os Quadrinhos, enquanto entretenimento, foram a forma mais popular de leitura e contemplação do século XX. Como conteúdo, fazem um painel preciso das crises e do encantamento do homem na projeção e concretização de seus sonhos. Só por isso já merecem um lugar de destaque em nossa história.



*Barbarella*, Jean-Claude Forest

#### Referências

1. Annie BARON-CARVAIS. *La Bande Dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France, 1985. p. 11.
2. Claude MOLITERNI. *L'Aventure de la Bande Dessinée*. Paris: Éditions Nathan, 1990, p. 5.

# A imaginação criativa e vigilante do cinema

Cláudio Cardoso de Paiva

Neste texto de caráter fragmentado perseguimos algumas séries de imagens especulares do cinema, observando como essas imagens-movimento, mais do que constituírem uma representação do real, afirmam os termos de uma outra realidade que não é real nem falsa, mas que estrutura o imaginário social contemporâneo.

Tornou-se banal designar o nosso tempo como uma *civilização da imagem*, contudo, apenas recentemente, começamos a nos acostumar com o novo ambiente. A sua composição estética e mitológica, fundada sobre a imagística do cinema, possui positividade porque possibilita uma compreensão da realidade histórica por novos prismas. A expansão dos audiovisuais, inegavelmente, gerou novas formas de *visibilidade e dizibilidade*; as visões, experiências e linguagens que tinham organizado o imaginário pré-industrial se modificaram radicalmente, com o advento dos audiovisuais. Tudo aquilo que as artes pictóricas haviam despertado, em seus volumes, texturas, cores e formas, por exemplo, no renascimento e no barroco, ressurgem numa dimensão extraordinária a partir dos meios de comunicação de massa.

## O cinema como crítica sócio-política

No campo da experiência cinematográfica, os filmes de Chaplin nos fornecem os exemplos de transformação das imagens

mecânicas do cotidiano em visões humanistas da civilização industrial. Em *Tempos Modernos* (1936), Chaplin infiltrou um mundo de cores na textura visível de uma película em preto e branco - a bandeira vermelha empunhada por Carlitos, liderando “por acaso” uma passeata política, antecipa todo um regime de politização do olhar pela evidência da imagem.

Com Jacques Tati, na “mudez musical” do cinema francês, no pós-guerra, as falas proliferam através dos recursos ótico-auditivos. Nos filmes *As férias de Monsieur Hulot* (1953), *Meu Tio* (1958), *Tempo de Diversão* (1967) e *As Aventuras do Sr. Hulot no Tráfego Louco* (1972), Tati fala aos olhos através da mímica, despertando, por meio do cômico, para os aspectos micrológicos no cotidiano. Revela os indivíduos extasiados e perdidos num ambiente atravessado pelas velozes transformações tecnológicas. Tati exibiu como ninguém os ares de solidão e incomunicabilidade do homem moderno, e a sua estratégia feliz no cinema consiste em congrega os solitários e emudecidos do planeta através da irônica visibilidade das



Cena de *Salò*, de Pasolini

imagens. O êxito de Tati está em mostrar criticamente as formas de inadequação, impropriedade e desconexão entre os hábitos antigos e as tecnologias modernas, algo que dificilmente poderia se revelar sem o olhar intrometido e zombeteiro da câmera.

### O cinema e o outro lado da vida

Na literatura inglesa, sob a pena da escritora Emily Brontë, encontramos a dupla apaixonada que se reencontra após a morte. Em *O Morro dos Ventos Uivantes* (1985), um romance estranhamente gótico, os personagens de Catherine e Heathcliff sofrem as interdições sociais que proíbem a sua comunhão amorosa na vida terrestre e se reencontram após a morte, além do *Morro dos Ventos Uivantes*, na Inglaterra vitoriana.

Num enfoque mais atualizado, constatamos que o universo do cinema é cheio de alusões aos personagens que transitam além das fronteiras entre a vida e a morte: isto aparece na encenação de uma comédia recente como *Ghost, do outro lado da vida* (Jerry Zucker, 1990). Surge também em produções mais exigentes como *Amor além da vida* (Vicent Ward, 1998) ou em obras primas como *Asas do desejo* (Win Wenders, 1989). O fato é

que nos deparamos com a expressão dessa imagem insistente, traduzindo a curiosidade e o interesse dos humanos em relação aos símbolos que exprimem a sua condição de finitude e a imaginação do destino após a vida.

### O cinema como vetor de catarse coletiva

Mas o milagre dos audiovisuais – abrangendo o cinema e a televisão – consiste em fomentar as experiências fundamentais da estética, da poética e da catarse. Utilizando-se da licença da criação artística os audiovisuais assimilam a agonia e o êxtase do coletivo e os transformam em obras de arte que são devolvidas à esfera pública como luxo revigorador dos sentidos. E convém lembrar essa experiência nem sempre funciona como massagem do ego. No cinema, por exemplo, as imagens aparecem num autor como Pasolini, leitor do Marquês de Sade, numa obra cinematográfica como *Salò, os cento e vinte dias de Sodoma* (1975), uma alegoria da violência moderna, contendo cenas escatológicas, que sofreram alterações no roteiro original. Pasolini chegou ao extremo de exibir as dimensões mais cruas da sexualidade, a violência da dominação, a bestialidade humana em suas atitudes mais radicais: a estratégia militante do cineasta italiano, movida pela intenção de exibir o lado fascista nas profundezas da alma do espectador, resultou numa experiência das mais provocantes na história das artes visuais.

## O cinema como uma película do Brasil

É curioso perceber como o regime das imagens se modifica gradativamente a partir da segunda metade do século, notadamente, com a expansão dos modernos meios de informação e comunicação. Isto ocorreu, de modo mais enfático, a partir dos anos 70, em que a ditadura e repressão militar revoltaram parcelas importantes da sociedade civil, gerando um tipo de mito (e culto) da marginalidade, como se percebe, por exemplo, na expressão de artistas como Hélio Oiticica, criador do slogan “seja marginal, seja herói”. Ou então, na filmografia do período, em que constam filmes insólitos e inconformistas fazendo apologia dos “desviantes”, como *O bandido da luz vermelha* (Rogério Sganzerla, 1968) ou ainda *Matou a família e foi ao cinema* (Júlio Bressane, 1969). Na década seguinte, o realismo do cinema toma o partido dos excluídos, com os filmes *Lúcio Flávio, o passageiro da agonia*, (Hector Babenco, 1977), em que se mostram o bandido glamourizado e a face corrupta da polícia. Ainda nessa direção, encontramos o filme *Pixote, a lei do mais fraco* (Hector Babenco, 1980), sobre os menores abandonados e a violência nas grandes cidades, que mereceria um enfoque mais detido porque, de certo modo, prenuncia o assassinato do ator Fernando Ramos, pela polícia, pintando com cores fortes a transformação de elemen-

tos da ficção em fatos reais. Conviria assinalar que esta experiência fatídica se encontra registrada no filme fictícioc documental *Quem matou Pixote* (José Joffily, 1996).

Hoje, a realidade social brasileira e planetária se tornou mais complexa e o cinema não cessa de se reinventar, decupando, depurando, exorcizando e transcendendo as mazelas do cotidiano. No Brasil, emergem filmes agudos olhando no olho das nossas pequenas e grandes tragédias nacionais. Só para ilustrar, *Bicho de sete cabeças* (Laiz Bodansky, 2000), *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, 2002) e *Carandiru* (Hector Babenco, 2002) transformam a dor do mundo em matéria poética e pelo viés de uma composição estética arrojada abrem janelas graves, maduras e grandiosas para uma catarse do social. Assim, a experiência do cinema revigora o imaginário coletivo nutrindo-se da própria matéria prima plasmada nos terrenos do sublime e do grotesco, do trágico e do transcendental que constituem a substância viva da cultura brasileira.



Fernando Ramos, como  
*Pixote*, de Hector Babenco

# As regras elementares da vida jornalística e os ardis na construção da

# quotidianidade

Wellington Pereira

A apresentação da vida cotidiana nos jornais e revistas – os quais não podem ser lidos apenas como meios impressos, haja vista a variedade de recursos gráficos e analógicos que os aproximam de outras mídias – deve ser estudada a partir das modulações narrativas que procuram reter ou fazer circular o discurso dos atores sociais e seus signos.

O desafio do pesquisador entre o cotidiano e “as regras elementares da vida jornalística” é entender como relações assimétricas, multiformes e polissêmicas podem ser representadas, principalmente em jornais e revistas, através dos códigos verbais e de estratégias argumentativas presas à idéia de objetividade.

Do ponto de vista metodológico, podemos escolher alguns caminhos para entender como a construção da vida cotidiana no jornalismo, principalmente nos meios impressos, acaba se reduzindo a proposições argumentativas que distanciam os leitores dos níveis de interpretação das realidades, ou seja: o real no

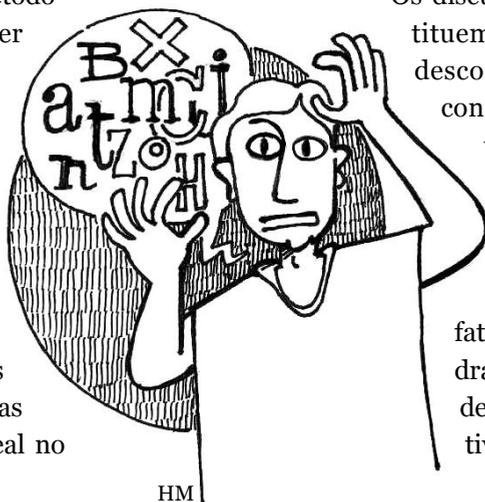
jornalismo se constrói através da imitação, da reconstituição de referenciais.

A vida jornalística se estabelece como o índice de conversões sociolinguísticas. Portanto, poderíamos, para efeito de compreensão ensaiar o seguinte raciocínio: aquilo que parece representar a realidade dos fatos, através de imagens, palavras e traços gráficos, nada mais é do que a conversão simbólica de um modelo social.

Na linguagem jornalística, o caráter simbólico se evidencia a partir das normas discursivas. Há normas para dizer, ouvir e ver inscritas nos manuais de redação. Isto implica em pensar as regras elementares da vida jornalística a partir da noção de sistema.

Os discursos jornalísticos constituem um mundo no qual a descontinuidade dos fatos é concebida como intervalos temporais alinhados de forma linear, entre o fato e o evento.

Na narrativa dos meios impressos, os fatos e eventos são “enquadrados”, a partir de um modelo funcional-argumentativo da linguagem. Assim,



aparece a noção do mundo referencial, ou seja, mesmo que as ações sociais sejam plurissignificativas elas têm a veracidade legitimada apenas pelos referentes. Neste sentido, a vida jornalística só tem legitimidade se pode ser demonstrada na unificação de conceitos ou imagens referenciais.

Tecer comentários sobre a vida cotidiana considerando-a apenas do ponto de vista dos referenciais é trabalhar no nível da interpretação sistemática, considerar apenas as partes constituintes do objeto. Este é o procedimento do jornalismo informativo.

As contradições das regras elementares da vida jornalística se evidenciam na pretensão de representar a quotidianidade através de uma linguagem objetiva, racional. Por isso, o que os leitores são capazes de decodificar com auxílio do senso comum não cabe nas páginas dos jornais e revistas.

Na construção da informação jornalística, com raríssimas exceções, não se percebe que a quotidianidade (conjunto de signos objetivos e subjetivos da vida quotidiana) não é apreendida pelas regras dos manuais de redação, porque o real não é uno, sequer racional.

Para que a quotidianidade, no jornalismo impresso, não caia nos ardis semânticos e ideológicos do discurso da objetividade,

podemos estabelecer procedimentos metodológicos para leitura da vida jornalística: 1) as regras elementares da vida jornalística são regidas pelas proposições do mundo dos objetos, ou seja, é preciso demonstrar a materialidade dos atos, quer sejam traduzidos em leis ou modelos comportamentais; 2) a vida cotidiana está para a mimese, assim como a vida jornalística está para a imitação, A primeira se renova a cada movimento de seus atores, a segunda imita tipos idealizados sociologicamente; 3) a vida cotidiana não pode ser retratada pela vida jornalística a partir de procedimentos sistêmicos, estruturais; 4) é preciso, desde a confecção da pauta, que o jornalista saiba apreender os fragmentos da vida cotidiana, e sua escrita se torne livre dos referenciais, como os ensaios de Montaigne, Simmel e Walter Benjamin; 5) é preciso dissertar, explicar, nos gêneros jornalísticos, que a descontinuidade, os intervalos intersticiais e os fragmentos da vida cotidiana são campos semânticos que funcionam como uma membrana do imaginário sócio-cultural dos povos.

Os jornalistas devem aprender que, nas linguagens, a representação da quotidianidade não é um problema de normas discursivas, mas ontológico.

## O que ler para discutir as relações entre o cotidiano e o jornalismo

MAFFESOLI, Michel. *A conquista do presente: por uma sociologia da vida cotidiana*. Tradução de Alípio Souza Filho. Natal: Argos, 2001.

PAIS, José Machado. *Vida cotidiana: enigma e revelações*. São Paulo: Cortez, 2003.

PEREIRA, Wellington. *O beijo da noiva mecânica: ensaios sobre mídia e cotidiano*. João Pessoa: Manufatura, 2002.



# O Caçador de Miragens: uma poesia que se vê

Bertrand Lira

A produção de cinema hodierna passa por uma revolução dos meios cujos resultados, a médio e longo prazo, acenam com promessas que vão da total abolição da película, do projetor cinematográfico nos moldes que conhecemos hoje e de uma distribuição (via satélite) jamais imaginada pelo mais visionário dos cinéfilos. O audiovisual está entrando numa nova era com novas formas de produção, distribuição e exibição. Obras estão sendo produzidas nos mais diversos suportes e formatos: da película (nas bitolas 35mm, 16mm e 8mm) ao vídeo (dos formatos que vão do mini-DV ao da HDTV), sem que, necessariamente, sejam exibidas no formato original de captação.

Os filmes captados em vídeo, com posterior processo de transferência para película, evidenciam que o cinema não depende mais do suporte película na captação de imagem,

embora um longo caminho teremos a percorrer até a total supressão dos projetores convencionais das salas de exibição. No Brasil, apenas duas ou três salas fazem exibição digital. Mas outras virão. À margem das discussões sobre a qualidade do resultado da *kinescopagem* (transferência do vídeo para película), o que anima os realizadores é a possibilidade de colocar na tela grande suas idéias. Volta a valer a máxima de Glauber Rocha, “uma câmera na mão e uma idéia na cabeça”?

Para a realizadora Elisa Maria Cabral parece que sim. Aliás, Elisa nunca deixou de seguir esse dogma do cinema-novista baiano: sempre materializou suas pesquisas formais nos suportes Super-8, SVHS e Betacam. Este, até então, havia sido sua maior ousadia. Com uma equipe estruturada profissionalmente transformou em audiovisual o livro

“Fotografia na Paraíba”, de Bertrand Lira, com o documentário “Álbuns da Memória”.

Com “O Caçador de Miragens”, Elisa faz história no cinema paraibano. É a primeira nestas paragens a utilizar o novo processo de transferência de imagens originalmente captadas em vídeo (no seu caso uma Sony mini-DV, com 3 CCDs), para a película cinematográfica 35mm. Como na quase totalidade de suas produções, ela se desdobra nas tarefas de produzir, dirigir, fotografar e editar, com a assistência, nos últimos trabalhos, de Laurita Caldas. Elisa atua nos moldes de produção que alguns dos seus pares chamam maldosamente de “EUquipe”.

Originalmente, “O Caçador de Miragens” era um projeto para um curta-metragem, captado em 35mm, com fotografia do aclamado Walter Carvalho, grande entusiasta do projeto. Documentário sobre o universo gestual e pictórico do paraibano Flávio Tavares, exigia no seu processo de realização uma adequação ao ritmo criativo e às idiosincrasias do artista, o que levou Elisa Cabral a se decidir de vez pela agilidade, praticidade e economia do vídeo. Vale remarcar que a realização em película 35mm, no contexto da produção cinematográfica paraibana (onde três ou quatro autores levam no mínimo dois anos para captar verbas para um simples curta), dificilmente seria compatível com a opção deliberada de Elisa pelo experimenta-

lismo e pela pesquisa de linguagem em sua produção quase frenética.

A incursão da câmera de Elisa Cabral pelo mundo plástico-pictórico das tintas e pincéis data do início dos anos 90 com a trilogia “Quadro nº Zero”, “A Seiva” e “Travessia” onde a sensibilidade do pintor Sérgio Lucena, também paraibano, e da diretora, transborda nas telas pintadas e no vídeo. A inquietação desses trabalhos, e do recém-lançado filme digital, é com o registro e a reflexão sobre o processo de criação de dois talentosos caçadores de miragens que um dia recriaram, a quatro mãos, a misteriosa “Pedra do Reino”. Uma inquietação, diga-se, indissociável da experimentação das potencialidades do vídeo enquanto veículo de expressão.

Em “Caçador de Miragens”, sua câmera materializa, como Flávio Tavares com seus quadros, imagens que margeiam um realismo fantástico, num amálgama de cores e tons com fortes traços locais que jorram em contraponto com os sons da viola de corda de Cristina Perazzo, do marimbau de Fernando Pintassilgo e da viola nordestina de Oliveira de Pannels, reunidos sob a direção musical de Elisa Cabral. O contraponto visual e sonoro é reconhecido pelo pintor para quem “a música e a pintura estão intrinsicamente ligadas. Fundo e forma. Harmonia e melodia. O ritmo das cores. Os tons quentes. Os tons frios. Tudo leva a uma musicalidade”.

# A questão do plágio!

Edgard Guimarães

Muitas vezes se lê em jornais e revistas – e também em fanzines – a palavra *plágio* sendo empregada sem muita cerimônia. A seguir serão feitas algumas considerações sobre este tema.

Primeiramente, não se deve interpretar com rigor o significado da palavra *plágio* na maioria dos textos que saem em jornais e revistas. Estes textos em geral são bem informais e a palavra *plágio* é usada como sinônimo de *cópia*. Assim, quando um texto desses diz que, por exemplo, um personagem é *plágio* de outro, o que o autor quer dizer é que o personagem é *cópia* do outro.

No entanto, *plágio* e *cópia*, a rigor, são bem distintos. O *plágio* é um crime previsto em lei, o equivalente a um roubo. Já a *cópia* é algo muito mais amplo, na maioria das vezes não é ilegal, nem antiético, muitas vezes é até aconselhável, e somente em pouquíssimos casos a *cópia* é crime e aí se confunde com o *plágio*.

A rigor, um *plágio* não é uma *cópia*. O *plágio* consiste em assumir a autoria de obra de outro, ou seja, nem é *copiar* a obra de outro, é *roubar* mesmo a obra do outro. O filme “Morto ao chegar”, com Denis Quaid e Meg Ryan, mostra um exemplo perfeito de *plágio*. Um aluno escreve um trabalho literário brilhante e só o professor medíocre sabe quem escreveu de fato a obra. Então mata o aluno e põe o próprio nome na obra. Isto é *plágio*, a rigor: assumir a autoria de obra alheia. Matar o aluno já é outro crime.



Ken Parker, de Berardi e Milazzo, é uma cópia do rosto do ator Robert Redford

É razoável que o conceito de *plágio* seja ampliado para englobar também o ato de realizar pequenas modificações na obra de outro e apresentá-la como sua. Neste sentido, uma *cópia* muito parecida com o original seria também classificada como *plágio*. É claro que o limite onde uma *cópia* seja suficientemente parecida com o original a ponto de ser considerada *plágio* não é claro. Por isso, num processo de *plágio*, o caso em questão deve ser muito bem estudado, visando a, por um lado, proteger o direito do autor do original, e por outro, não tolher a liberdade de usar referências a outras obras, ou sofrer influências de outros autores.

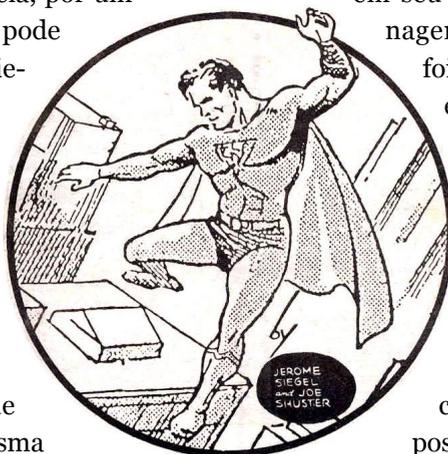
Um ponto importante do direito autoral é que a lei protege a obra realizada, ou seja, o objeto de arte, literário ou científico, propriamente dito. O autor é proprietário da obra que realizou, não das idéias que usou para realizar a obra. Ou seja, ninguém é proprietário de *idéias*. A lei não garante a ninguém o direito sobre uma idéia. Por isso os diversos filmes parecidos que Hollywood lança todo ano (*Armagedon* e *Impacto Profundo*, *Vida de Inseto* e *Formiguinhaz* etc.) não são *plágios* uns dos outros. O que ocorre é que se uma boa idéia de uma produtora chega ao conhecimento de outra, esta resolve usá-la também, obviamente com intenção de lucro. No entanto, isso não se constitui em *roubo* de idéia, por um motivo muito simples. Só pode ser roubado o que é propriedade de outro, e idéias *não* são propriedade de ninguém. Por isso, o autor que tiver uma idéia que considere boa, deve mantê-la em segredo até ter realizado a obra. Mas depois da obra tornada pública, nada impede que outro autor parta da mesma idéia – em outras palavras, *copie* a idéia – e realize outra obra, desde, é claro, que o resultado final seja distinto.

Por isso a idéia de um ser superpoderoso não poderia ser exclusividade do *Superman*. Assim, nenhum outro super-herói surgido no rastro do *Superman* é de fato *plágio*. Isto, é claro, não impediu que a editora de *Superman* processasse a editora de *Capitão Marvel* justamente por *plágio*. E o processo se arrastou por anos e terminou com a edito-

ra de *Capitão Marvel*, já falida, desistindo de seus direitos. Um caso simples como este ter resultado num processo tão demorado só se explica por uma questão de poder econômico da editora de *Superman*. O melhor exemplo do uso de uma idéia *copiada* resultar em uma obra de qualidade está em *Ken Parker*. Os autores Berardi e Milazzo *copiaram* o visual do personagem, a ambientação, os temas, vestuários etc, do filme *Jeremiah Johnson*, de Sidney Pollack. *Copiaram* até o rosto do ator principal, Robert Redford. No entanto, a partir dessas cópias, realizaram um trabalho que é uma das melhores HQs de todos os tempos.

O fanzine *O Grupo Juvenil* mostrou em seu número 50 que o personagem *Spirit*, de Will Eisner, foi provavelmente inspirado em *The Clock*, de George Brenner. E assim, há milhares de exemplos de personagens baseados em outros. E isso é um processo normal, lícito, *não é plágio*, salvo algum caso particular em que a cópia seja tão parecida que possa ser considerada *plágio*.

Assim como as idéias, também os estilos de desenhos não são propriedade de seus autores. Por mais pessoal que seja um estilo, seu autor não é dono dele, portanto a imitação por parte de outros autores *não é plágio*. Por isso uma frase como “Fulano é um plagiador do estilo de Sicrano” não tem significado. E a imprensa publica frases como esta com certa freqüência. A revista *Set* publicou recentemente: “É praticamente impossível fazer um filme sobre tubarões

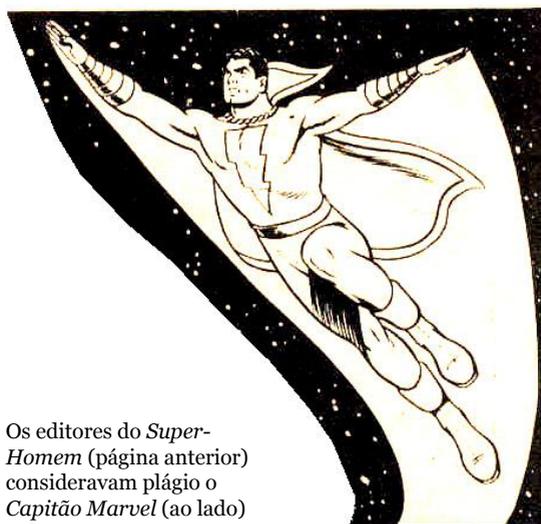


sem plagiar o clássico de Steven Spielberg”. Esta frase é totalmente equivocada, o que reforça o que foi dito no começo deste texto: não se deve interpretar com rigor as palavras nos textos sobre HQ e cinema publicados em jornais e revistas.

Outro aspecto a ser considerado é: *plágio* não é um conceito *artístico*. É um conceito *comercial*. Ou seja, se alguém quiser *copiar* as páginas de *Tarzan* desenhadas por Burne Hogarth não há nenhuma contravenção nisso. O conceito de *plágio* não se aplica a isto. Como foi dito no início deste texto, a *cópia* na maioria das vezes não é um procedimento ilegal. Nos casos em que o objetivo da *cópia* é o aprendizado então é um processo necessário e insubstituível. Quando, no entanto, a obra *copiada* passa a ser *comercializada* causando prejuízo ao autor da obra original, aí se caracteriza a ilegalidade. A mesma coisa vale em relação aos direitos de *cópia* (*copyright*) e direitos de marca. Não é ilegal o adolescente pintar o *Wolverine* em sua camiseta ou o editor de fanzines republicar HQs antigas. O crime existe quando há a intenção de lucro, isto está bem claro na lei de direito autoral.

Existem ainda casos em que há *cópia* com intenção de lucro e ainda assim não há contravenção. O movimento da Pop Art insistiu no valor artístico da *cópia*. São famosos os quadros de Roy Lichtenstein em que *copiava* quadrinhos de HQ ou os painéis de Andy Warhol com fotos do rosto de Marilyn Monroe.

Há ainda duas figuras que são muito próximas ao *plágio* e que são perfeitamente legais. São a *paródia* e a *paráfrase*. A antiga lei de direito autoral brasileira fazia referência explícita à *paródia* e à *paráfrase* como atividades lícitas. A atual lei de direito



Os editores do *Super-Homem* (página anterior) consideravam *plágio* o *Capitão Marvel* (ao lado)

autoral nem se deu a este trabalho, pois não é função de lei dizer o que *pode*. A *paródia* é mais simples de detectar, pois é uma *cópia* de algo sério no tom cômico. A *paródia* de músicas é algo bem comum e até recentemente havia um programa de TV específico de *paródias*. Uma das seções clássicas da revista *Mad* é a *paródia* de filmes e seriados. Já a *paráfrase* é mais difícil de identificar e pode com facilidade ser confundida com *plágio*. A música *Geni e o Zepelin*, de Chico Buarque, é uma *paráfrase* do conto *Bola de Sebo*, de Maupassant, do qual, aliás, o filme *No Tempo das Diligências*, de John Ford, já era *cópia*. A peça *Ópera do Malandro* é *cópia* da *Ópera dos Três Vinténs*, de Brecht (1928), que por sua vez era *cópia* da *Ópera do Mendigo*, de John Gay (1728). E, no entanto, apesar da *cópia*, tratam-se de obras distintas, longe de serem *plágios*.

É preciso cuidado ao afirmar que um trabalho é *plágio* de outro, cada caso deve ser analisado com muito cuidado. E é preciso desconfiar da facilidade com que a palavra *plágio* é usada nos jornais e revistas e nas conversas informais.

# Seres Híbridos & Clones:

## Da Literatura para as Telas, das Telas para a Realidade

Edgar Franco



*Mary Shelley's Frankenstein*, de Kenneth Branagh, acima. Ao lado, *A Ilha do Dr. Moreau*, em sua versão para o cinema, de 1996

Muito já se falou sobre o poder de antecipação das artes, a literatura de ficção científica, sobretudo, revelou em proféticas e detalhadas descrições, futuros feitos da ciência como a viagem à lua, o surgimento dos submarinos e dos computadores pessoais; o design arrojado das espaçonaves da série de histórias em quadrinhos de Flash Gordon, desenhada por Alex Raymond na década de 30 chegou a servir de exemplo para auxiliar projetistas da Nasa a resolverem problemas de aerodinâmica dos foguetes. Autores como Julio Verne, H.G. Wells, George Orwell e Aldous Huxley passaram a ser lembrados por jornalistas, físicos, biólogos e outros cientistas em artigos acadêmicos que relatavam novas descobertas. Assim aconteceu quando foi noticiado o nascimento de Dolly, a primeira ovelha clonada, inaugurando uma nova fase da biotecnologia e trazendo à tona diversos questionamentos relativos à ética da clona-

gem. Nos primeiros dias após a divulgação da experiência muitos jornalistas, religiosos e cientistas lembraram, aterrorizados, das descrições do escritor inglês Aldous Huxley em seu mais notório romance *Admirável Mundo Novo*, no qual o autor apresenta-nos uma sociedade totalitária do futuro em que as crianças serão concebidas e gestadas em laboratório, na forma de clones divididos em castas, cada uma delas destinada a finalidades específicas.

Muito antes de Huxley escrever seu apocalíptico romance, o termo *clone* já tinha sido utilizado na ficção científica. Ele aparece em 1915, na coletânea *Master Tales of Mystery by the World's Most Famous Authors of Today*, editada por Francis Joseph Reynolds. Apesar de ter sido cunhado antes na ciência (em 1903 o substantivo *clone* é utilizado pela primeira vez para batizar grupos de plantas exatamente idênticos em sua composição

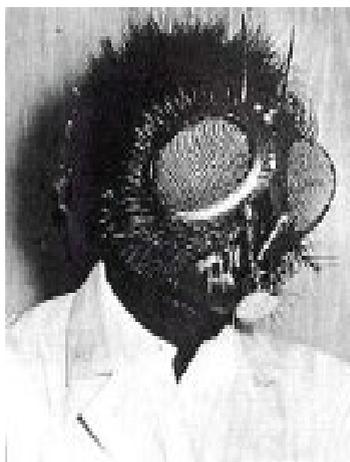
genética), os clones irão tomar notoriedade na literatura de fantaciência e posteriormente no cinema onde serão por diversas vezes o tema central do roteiro. Essa exploração insistente por parte da cultura pop ao longo do século XX irá instaurá-los definitivamente no imaginário dos povos ocidentais.

Mas antes dos clones, outra das mais novas realizações da biotecnologia, a criação de seres híbridos, já era explorada pela literatura fantástica. O romance *Frankenstein*, escrito pela inglesa Mary Shelley, em 1816, durante uma noite de insônia, apontado como o marco inicial da ficção científica, nada mais é do que a história da criação de um ser humano híbrido, formado pela união de partes humanas retiradas de diversos corpos. Na época em que foi escrito, a ciência ainda estava distante de desvendar a estrutura do DNA, mas até hoje o romance demonstra sua atualidade servindo de metáfora para ecologistas do Greenpeace batizarem os biotecnólogos que desenvolvem pesquisas de hibridização de genes humanos com animais para empresas de bioengenharia, eles foram apelidados de *Cientistas-Frankenstein*, numa alusão ao *Dr. Victor Frankenstein*, personagem do livro de Shelley responsável pela criação do monstro. O romance questiona até que ponto a ciência pode subverter a ética e desafiar os princípios da natureza, subvertendo a ordem natural das coisas. No final a criatura volta-se contra o criador, demonstrando o posicionamento da autora em oposição à onipotência da ciência. Frankenstein é uma das personagens com mais adaptações para o cinema, somando a marca de 110 produções, onde se destacam o clássico de 1921, dirigido por James Whale, tendo Boris Karloff no papel

da criatura, e *Mary Shelley's Frankenstein*, de 1994, a adaptação mais fiel ao romance, dirigida por Kenneth Branagh e com Robert de Niro no papel do monstro.

Além de Mary Shelley, outro notório escritor de ficção científica inglês, H.G.Wells, escreveu um romance onde previa a possibilidade de hibridizar características humanas e animais, refletindo sobre as implicações de tais experimentos. *A Ilha do Dr. Moreau* foi escrito em 1896. No romance, Wells narra a história de um cientista que se isola em uma ilha deserta para realizar experimentos de hibridização de espécies animais com a humana, objetivando a criação de “humanos superiores”, os resultados de seus experimentos são criaturas bestiais e incontroláveis e, mais uma vez, como em Frankenstein, o criador é destruído por suas criaturas, reforçando a mensagem moral de que a ciência não deve subverter os limites impostos pela natureza. Duas versões para o cinema ficaram notórias, o clássico de 1933, dirigido por Erle C. Kenton, com Bela Lugosi no elenco e a versão moderna de John Frankenheimer, tendo Marlon Brando no papel do Dr. Moreau, nesse filme de 1996 a questão da hibridização dos seres é apresentada na forma de experiências genéticas, e a fita de DNA é explorada como elemento estético na impressionante seqüência de abertura.

A hibridização genética é também o tema central do clássico moderno do cinema de ficção científica *A Mosca*, dirigido pelo polêmico cineasta canadense David Cronenberg em 1986, o filme conta a história de um cientista envolvido com a criação de um aparelho que permite teletransportar seres vivos, empolgado com sua invenção ele resolve ser cobaia do próprio invento,



A *Mosca da Cabeça Branca*, em sua versão de 1958, refilmada em 1986 por David Cronenberg

mas durante sua teletransportação seus genes se unem aos de uma mosca que havia entrado na máquina sem que ele percebesse, após sair do aparelho o cientista irá passar por uma transformação gradual, adquirindo as formas e hábitos de uma mosca. O filme é um remake baseado na versão de 1958, dirigida por Kurt Neumann (com Vincent Price no elenco) e intitulada *A Mosca da Cabeça Branca*, entretanto no filme de Neumann a transformação era parcial e imediata, enquanto que na versão de Cronenberg a fusão a nível genético promove uma deformação lenta e total da personagem; mais uma vez as implicações de uma hibridização entre humano e animal são representadas pelo surgimento de uma criatura grotesca e deformada, novamente a transgressão da ciência traz conseqüências aterradoras.

Talvez a produção mais bem cuidada do cinema a tratar do tema da engenharia genética seja o polêmico e instigante *GATTACA*, produção norte americana de 1997, dirigida por Andrew Niccol, com Uma Thurman e Ethan Hawke no elenco. O filme mostra a humanidade num futuro não muito distante onde as características genéticas dos futuros

bebês poderão ser manipuladas geneticamente, visando a geração de humanos superiores, criando uma nova forma de eugenia, que desta vez não será baseada na raça ou na cor da pele, mas sim nas características genéticas de cada um, criando uma nova espécie de excluídos: os humanos nascidos a partir de uma relação sexual, batizados no filme de “degenerados”. No prólogo do livro *De Volta ao Éden – Engenharia Genética, Clonagem e o Futuro das Famílias*, também de 1997, o autor Lee M. Silver nos apresenta um vislumbre de um futuro muito semelhante ao visto em *GATTACA*, nele surgirá uma nova espécie, criada a partir de sucessivas manipulações genéticas visando a melhoria das características dos filhos da classe social mais abastada (que poderá pagar por essas modificações), a essa espécie ele dá o nome de *genricos*, e essas pessoas estarão no topo da pirâmide social. São previsões catastróficas que mais uma vez nos remetem ao *Admirável Mundo Novo* de Huxley, mas a verossimilhança e detalhismo com que é desenvolvido o filme de Niccol, onde um degenerado tenta burlar as regras eugênicas da sociedade para ser piloto de foguetes, usando como subterfúgio amostras de material genético de um *genrico* que ficou paraplégico, faz-nos questionar seriamente a possibilidade dessas previsões virem a tornar-se realidade no futuro. O nome *GATTACA*, foi inspirado pelas iniciais das bases que compõem o DNA: Guanina, Adenina, Timina e Citosina.



*Gattaca*, de Andrew Niccol

Mas não é só no cinema que os seres híbridos são motivos de reflexão, outras formas de

arte também apresentam experiências nessa área, talvez o exemplo mais radical seja o do artista de vanguarda brasileiro Eduardo Kac, atualmente residindo nos EUA, ele realiza suas obras com o auxílio de equipes multidisciplinares no Departamento de Arte e Tecnologia do Instituto de Arte de Chicago, onde é professor. Kac é considerado por muitos um dos pioneiros da arte biotecnológica ou transgênica. Um de seus trabalhos mais polêmicos é Alba, um coelho transgênico, criado a partir do enxerto de um gene extraído de uma medusa que habita o oceano Pacífico, o resultado é um coelho que emite luz fluorescente esverdeada quando exposto à luz ultravioleta, Kac diz estar criando uma das primeiras quimeras do mundo real, resgatando o mito grego da quimera – um animal formado pela junção de partes de diversas espécies. Como parte de seu projeto artístico, Kac intencionava levar Alba para o convívio de seu lar, transformando a coelha (Alba é fêmea), no primeiro animal de estimação transgênico do mundo, entretanto ele foi impossibilitado de levar esse intento a cabo devido às ordens dos cientistas envolvidos no projeto, já que Alba deve ficar restrita aos limites do laboratório, pois de outro modo pode haver a chance de se reproduzir, gerando resultados imprevisíveis.



Alba - Arte Transgênica de Eduardo Kac

Na década de noventa o autor Michael Crichton escreve *Jurassic Park (O Parque dos Dinossauros)*, filmado em 1993 por Steven Spielberg, transformando-o em grande sucesso de bilheteria. No filme diversas espécies de dinossauros são ressuscitados a partir da clonagem resultante de células sanguíneas encontradas no corpo de um mosquito jurássico conservado em âmbar. Como de praxe, novamente os cientistas (e nesse caso também um magnata interessado em lucrar com as criaturas) pagarão um alto preço por tentarem sobrepujar o curso da história natural. O tema da clonagem tornou-se mais freqüente depois do episódio Dolly e muitas produções cinematográficas passaram a enfocá-lo sem contudo acrescentar muito, atendo-se a clichês já desgastados; esses são os casos dos filmes *Replicante* (2001), com Jean Claude Van Dame no papel principal, *O 6º Dia* (2001), com Arnold Schwarzenegger, e também da novela da rede Globo *O Clone*, escrita por Glória Perez, produções que pouco ou nada acrescentam, investindo no sensacionalismo e aproveitando-se da notoriedade do tema.

Dentre as películas recentes tratando do tema clonagem, uma das mais contundentes foi *Alien Resurrection* (1997), terceira seqüência do notório filme *Alien*, de Ridley Scott (1979), dirigida pelo francês Jean-Pierre Jeunet e contando com Sigourney Weaver e Winona Ryder no elenco. O filme tem como mote principal a recriação da tenente Ripley que havia morrido no filme anterior, através de uma clonagem de seu DNA, mas o motivo da clonagem é recriar também um espécime do alienígena, já que Ripley estava grávida do Alien quando se suicidou. A cena mais impressionante do filme

é quando a personagem descobre o laboratório de clonagem da nave, dentro dele estão conservadas, vivas ou mortas, várias das criaturas deformadas que resultaram das tentativas de cloná-la, demonstrando que para obter o resultado esperado muitos experimentos fracassados tiveram que ser realizados; a seqüência parece ser uma citação quase explícita aos perigos de se clonar um ser humano, apresentando



Um dos clones fracassados de Ripley

monstruosidades como possíveis resultados de tal empreitada. É claro que no filme o DNA de Ripley está corrompido, pois possui traços do DNA do alien, mas esse fato é até esquecido quando assistimos à consternação e angústia da personagem Ripley diante de uma das criaturas resultantes do processo de clonagem fracassado, ela sente uma piedade arrasadora e resolve matá-la, como se estivesse fazendo um favor para o clone deformado. Esta é uma das mensagens anticlonagem mais viscerais do cinema.

Dois outros filmes, um realizado, e outro ainda sem previsão de ser produzido, criaram polêmica com seus roteiros envolvendo clonagem, o primeiro é *Os Meninos do Brasil*, de 1978, baseado no romance de Ira Levin, dirigido por Franklin J. Schaffner e contando com as participações de Gregory Peck (como o Dr. Mengele) e de Laurence Olivier. Ele relata uma experiência de criação de clones do ditador nazista Hitler, visando a reestruturação do Nazismo e a criação do 4º Reich, foi aclamado pela crítica e gerou

discussões sobre as possibilidades aterradoras de um experimento real de tal envergadura. O outro filme é *Clone* (ou *O Santo Sudário*), um projeto controverso, onde no roteiro alguns cientistas tentam criar um clone de Jesus Cristo a partir do DNA encontrado nas nódoas de sangue existentes no Santo Sudário, tentando trazer o filho de Deus de volta para o nosso convívio. A tentativa fracassa e algo

terrível acontece. O cineasta David Rolfe é o responsável pelo roteiro e direção, entretanto o projeto, até onde sabemos, está parado por falta de produtores interessados, já que o roteiro pode vir a gerar enorme polêmica e problemas com autoridades religiosas.

Curiosamente, o artista plástico e designer H.R.Giger, responsável pela criação do monstro de *Alien*, pelo qual ganhou um Oscar, parece um entusiasta do tema clonagem, produzindo diversas imagens onde bebês grotescos e disformes se amontoam em paisagens lúgubres, ou ainda criando esculturas agressivas e contundentes como *Birth Machine* (máquina de nascimentos), onde um dispositivo semelhante ao de uma pistola, dispara pequenos clones biomecânicos, talvez a versão mais grotesca dos míticos clones produzidos em série descritos em *Admirável Mundo Novo* de Huxley. Até a música pop tem dedicado músicas ao tema da clonagem e biotecnologia, a letra da música *Biotech is Godzilla* da notória banda brasileira Sepultura, foi escrita pelo polêmico e

engajado Jello Biafra (ex-integrante do grupo punk norte-americano Dead Kennedys), ela é uma crítica ao que a biotecnologia pode vir a criar: monstros como o ícone do cinema thrash japonês Godzilla; outro grupo de rock brasileiro chamado Immunoaffinity, trata do tema da clonagem em várias das músicas de seu primeiro álbum intitulado *Slaves of DNA* (escravos do DNA).

Um de meus trabalhos, a HQtrônica (história em quadrinhos eletrônica) *NeoMaso Prometeu*, que recebeu menção honrosa no 13º Videobrasil – Festival Internacional de Arte Eletrônica, trata de questões éticas envolvendo a engenharia genética. Nesse trabalho questiono a visão utópica e fantasiosa de muitos cientistas que acreditam que o avanço da ciência está diretamente ligado ao avanço da humanidade. Na história, a personagem principal é um membro da elite geneticamente modificada do futuro que compra órgãos artificiais para transplantá-los em seu corpo, mas ele faz isso não porque precisa, mas sim para que esses órgãos sejam esfacelados por robôs num ritual de auto-flagelação, ele é um masoquista assumido que sente prazer com esses atos e como é muito rico sempre pode comprar novos órgãos, clonados a partir de suas próprias células. Nesse caso os órgãos clonados não são utilizados para auxiliar pessoas que necessitam e sim para alimentar a tara doentia de um membro da elite.

De modo geral, a visão das artes em relação à transgenia e à clonagem é negativista, a grande maioria das obras apresenta essas possibilidades como uma ameaça ao futuro da espécie humana, ou colocam questões instigantes sobre ética, moral e religiosidade envolvendo a realização desses experimentos; o poder premonitório das artes já anteviu a criação do primeiro clone humano e dos diversos seres híbridos que aos poucos vão incorporando-se ao nosso cotidiano – como no caso de alimentos transgênicos que unem genética animal e vegetal – só esperamos que as previsões fatalistas sobre onde estes experimentos irão nos levar também não venham a tornar-se realidade.



*Birth Machine* -  
Escultura de H.R.Giger

# Uma história para contar

Marcelo Marat

A base do problema crônico nos quadrinhos brasileiros está nos roteiros ruins. A partir daí, surgem diversos outros problemas, como editores picaretas, concorrência desleal com o mercado norte-americano, crise econômica, social e cultural, problemas com a distribuição, enfim, uma lista enorme de obstáculos. Porém, se avaliássemos esse panorama sob uma ótica otimista e imaginássemos uma realidade diferente, onde todos esses problemas estivessem resolvidos, o que teríamos para mostrar? Talvez apresentássemos histórias de terror tradicionais, com múmias, vampiros e zumbis. Particularmente, aprecio muito essas histórias, são gostosas de ler, mas não trazem nada de novo, não despertam a curiosidade crítica do leitor. São apenas tradição.

Por outro lado, temos uma produção enorme que imita o que fez sucesso no momento. É uma produção sem personalidade, de baixa qualidade em sua maioria, também não servindo à criação de um público leitor mais refinado. Se quisermos cativar o jovem leitor, devemos oferecer-lhe algo diferente. Caso contrário, estaremos apenas submetendo-o à massificação cultural.

Restam os quadrinhos de humor e infantis, muito comuns no Brasil. Mas o que acontece com quem não trabalha nesses dois gêneros? Queremos criar espaço para o desenho naturalista, ou até para o traço mais pessoal, mas queremos fazê-lo em histórias adultas. Pode haver humor sem, no entanto, ser apenas humor.



Cena da HQ *Sombras*, de Marat e E. Thomaz

É isso o que falta, uma produção de HQs adultas para adultos. Esse é um campo pouco explorado e menos ainda compreendido pelos roteiristas. Primeiro, é preciso escolher se a HQ será feita para os leitores ou para o próprio umbigo do autor. A HQ tem que ser adulta, sim, mas também precisa ser comercial. Para isso, histórias com princípio, meio e fim são melhores do que fantasias pessoais incompreensíveis.

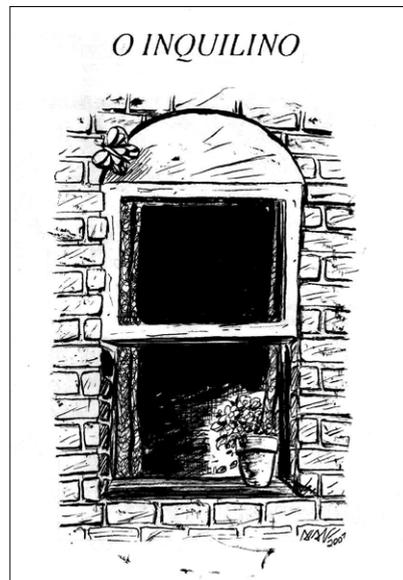
O segundo passo é saber reconhecer o que é quadrinho adulto. Não basta colocar sexo explícito ou ultraviolência para que uma HQ seja considerada adulta. Pode-se fazer com esses elementos uma história tão vazia quanto qualquer história de super-herói comercial norte-americano atual (há cerca de trinta anos, essa mesma produção tinha uma qualidade infinitamente superior).

O que valoriza uma HQ, tornando-a adulta, é ter uma história para contar, uma mensagem a passar e fazer isso com o máximo de estilo e clareza, sem apelar para soluções óbvias ou fórmulas fáceis. É fácil criar ganchos matando personagens; difícil é passar por dez páginas ou mais sem que ninguém precise morrer. É fácil cair no estereótipo do bem e do mal; difícil é mostrar a diversidade da natureza humana. É fácil ceder à tentação de passar lições de moral; difícil é deixar ao leitor a interpretação do tema com o qual você está trabalhando, sem respostas prontas ou acabadas. É fácil trabalhar com clichês; difícil é não ser previsível, ter idéias diferentes, inesperadas ou originais.

Se analisarmos todos os pontos acima, veremos que quadrinhos adultos brasileiros são coisa rara. A maioria é infante-juvenil ou hermética em excesso. Isso sem contar

os que são puramente imbecis (ou, numa configuração mais eufemista, amadores).

A saída primordial para essa situação é a leitura. No entanto, quem não aprendeu a ler literatura de qualidade (ou pelo menos alguma literatura, se tanto) não vai aprender a escrever bem de uma hora para a outra. Esse é um labor de anos, que se cultiva na infância. Mas pode-se pelo menos tentar, eliminando alguns dos vícios apontados aqui e procurando, sinceramente, melhorar cada vez mais no ofício de escritor/roteirista de quadrinhos.



Capa do fanzine *O Inquilino* n° 3, editado por Marcelo Marat

# Defenestração

Norma Meireles

**D**efenestração. Palavra esquisita esta! Escrevi-a pela primeira vez quando tinha 17 anos, assim que entrei para a universidade. Foi numa redação coletiva, na disciplina de português I. Eram cinco palavras pouco usuais e nós deveríamos incluí-las num só texto, dando a elas um significado conotativo ou denotativo. Foi uma divagação completa.

Se fosse agora, diria que defenestração é um esporte largamente praticado na maioria das cidades brasileiras e o promoveria, se assim pudesse, à categoria olímpica. O pior é que seus adeptos nem se dão conta da prática.

Para descobrir um *defenestrador* basta observar passivamente os ocupantes de um ônibus qualquer, até mesmo dos que possuem lixeira. O atleta pode estar sentado ou em pé (tanto faz), se come uma espiga de milho, por exemplo, *joga* o sabugo *pela janela*. Outros objetos também são arremessados com frequência, desde latas de refrigerante até minúsculas embalagens de balas e bombons, sem falar em folhetos e panfletos distribuídos em lojas especializadas ou simplesmente na rua. Tudo é *defenestrado*, como se houvesse um grande cesto de desmaterialização imediata entre a janela e o chão.

Não há prêmios nem medalhas para este esporte, apenas a confirmação da falta de educação de um povo que teima em fazer o desuso de lixeiras.

*Ação de jogar pela janela: defenestração.*

Medalhas e prêmios para quem conseguir *defenestrar* a ignorância, o mau-humor, a corrupção, a deslealdade, a dor e todas as frustrações diárias. Como categoria olímpica teria duas modalidades: concreta e abstrata. Cidadãos ativos podem pertencer às duas, só que a segunda é um hobby.

Nas horas vagas, pode-se imaginar tudo de ruim que existe como uma pequena bola diodegradável sendo lançada para bem longe, aliviando tensões e aborrecimentos e enchendo o atleta de energia para o verdadeiro e contínuo jogo da vida

# Entropia

## A medida de desorga

## zação do universo

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

**A**entropia é um dos mais instigantes e também um dos mais controversos conceitos da cibernética. Nilson Lage define entropia como o oposto de redundância e equivalente ao conceito de informação: “O conceito de redundância relaciona-se com alta previsibilidade; o de entropia com baixa previsibilidade”.

Nobert Wiener, o criador da cibernética, vai no sentido oposto: “é possível interpretar a informação conduzida por uma mensagem como sendo, essencialmente, o negativo de sua entropia”. A entropia é vista aqui não como informação, mas como redundância. Décio Pignatari concorda com as idéias de Wiener. Para ele, a entropia negativa é igual à informação: “Na desdiferenciação de formas e funções, teríamos a tendência caótica ou entrópica, cujo ponto extremo seria a uniformização geral, o caos, onde não haveria possibilidade de informação, nem troca possível de informação”. Epstein, por sua vez, lembra que a fórmula para medir a entropia, proposta por Clausius em 1864 é idêntica à proposta por Shannon em 1948 para medir a informação de uma mensagem. Por outro lado, a entropia pode ser tratada como uma espécie de ruído (eu mesmo já o fiz em minha dissertação de mestrado).

Afinal, o que é entropia? A palavra entropia foi usada pela primeira vez em 1850, pelo físico alemão Rudolf Julius Clausius (1822-1888). A origem da palavra são os radicais gregos em (dentro) e tropee (mudança, troca, alternativa). O termo foi amplamente

trabalhado na física para designar a Segunda Lei da Termodinâmica.

Há várias maneiras de enunciar essa lei, mas talvez a mais completa seja: “Todo sistema natural, quando deixado livre, evolui para um estado de máxima desordem, correspondente a uma entropia máxima”.

A entropia representa a perda de energia do universo, que ocorre a todo instante, razão pela qual os cientistas dizem que o universo caminha para a morte térmica. Ela é irreversível. Por isso, essa energia perdida jamais será recuperada. Esse sentido único da entropia fez com que os físicos a chamassem de “a flecha do tempo”.

Para exemplificar, imagine duas canecas de alumínio, uma a 80, outra a 20 graus centígrados. Se encostarmos uma na outra, o que ocorrerá? A caneca quente esfriará e a fria esquentará. Chegará um ponto em que as duas estarão à temperatura uniforme de 50 graus. Essa experiência fez com que Clausius enunciasse a lei da entropia da seguinte maneira: “É impossível haver transferência espontânea de calor de um objeto frio para outro mais quente”.

Outra característica da entropia é a mistura indiferenciada. Para visualizar essa propriedade, basta imaginar dois recipientes ligados por uma comporta, um com tinta branca, outro com tinta vermelha. Ao abirmos a comporta, as duas tintas irão se misturando aos poucos, até chegar o ponto em que não conseguiremos distinguir onde está o branco e onde está o vermelho. Ou seja,

a tinta entra em estado desordenado, pois a ordem pressupõe uma compartimentação de coisas. Uma estante em que livros e CDs estejam misturados é mais caótica do que uma estante em que os livros estejam em uma prateleira e os CDs em outra.

Um detalhe interessante da mistura das tintas é que as mesmas jamais voltarão à posição inicial, mesmo que esperemos por toda a eternidade. É a flecha do tempo, o sentido único da entropia.

A entropia tem, também, o sentido de degradação. Assim, a velhice que vai aos poucos tomando conta de nosso corpo é um exemplo da mesma vivenciado por todos nós, diariamente. Esse processo vai se acumulando até redundar na fase final: a morte. Não é por outra razão que os físicos se referem à entropia como a morte térmica do universo.

A palavra entropia foi também usada em administração para designar empresas que se deixam dominar pelo caos, pela degradação. Lojas em decadência são um exemplo perfeito de como a entropia pode destruir um empreendimento: a sujeira toma conta do lugar; a fachada se tornando aos poucos ilegível; as paredes desbotam; o dono não tem dinheiro o bastante para fazer as reformas necessárias; e os empregados, desestimulados, não se empenham para vender mais, diminuindo a renda da firma e acelerando sua falência.

Uma vez iniciado o processo de entropia em uma empresa, somente uma injeção maciça de dinheiro pode salvá-la. Na verdade, é mais prático e barato criar uma empresa nova do que tentar reerguer uma dominada pela entropia.

Na comunicação, a entropia está relacionada ao grau de desorganização da mensagem. Quanto mais desorganizada, mais entrópica. Nos meios acadêmicos, costuma-se brincar que o melhor exemplo de entropia seria um macaco utilizando uma máquina de escrever. O resultado dessa traquinagem: uma

mensagem totalmente desprovida de código e entrópica. Portanto, incompreensível. O código é utilizado com o objetivo de evitar que o caos tome conta da mensagem.

A entropia, no entanto, pode ter uma utilização positiva na comunicação, pois uma mensagem extremamente ordenada é também uma mensagem previsível e, portanto, redundante. A característica de imprevisibilidade da entropia pode dar à comunicação um toque mais original. É o que ocorreu, por exemplo, com o surgimento da MTV. Diante da estrutura ordenada e previsível das emissoras convencionais, a linguagem entrópica da MTV foi um sopro de criatividade. A entropia também pode ser usada na diagramação de revistas, como demonstra a revista Trip.

Exemplos de linguagem entrópica também podem ser encontradas no cinema. O filme *Clube da Luta*, por exemplo, não só usa uma linguagem caótica, como fala explicitamente do aumento da entropia no mundo atual. A cena em que o personagem principal se auto-flagela é um ótimo exemplo disso.

Vale ressaltar que, uma vez assimilada, essa linguagem entrópica vai se tornando um novo tipo de ordem.

Como diz Umberto Eco, “cada ruptura da organização banal pressupõe um novo tipo de organização, que é desordem em relação à organização anterior, mas é ordem em relação a parâmetros adotados no interior do novo discurso”.

### Referências

- EPSTEIN, Isaac. *Cibernética e Comunicação* (org.). São Paulo: Cultrix & Edusp, 1973.
- \_\_\_\_\_. *Cibernética*. São Paulo: Ática, 1986.
- \_\_\_\_\_. *Teoria da Informação*. São Paulo: Ática, 1986.
- WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade*. São Paulo: Cultrix, 1968.

# Há um olho que tudo vê?

Laerte Cerqueira

Desde sempre estamos sendo observados... Somos alvos imperceptíveis - podemos ir mais além - somos peças integrantes de um quebra-cabeça, que tem como manipulador o grande olho capitalista. O sistema é o nosso dono.

Quanto mais a tecnologia avança, mais nós estamos à mercê da dominação, pois o sistema maquia-nos com suas pseudodemocracias, que tapam nossos olhos com papéis coloridos, luzes e néon... Está tudo contra nós - a linguagem é a grande etapa que se desfaz em um fecho multicolorido: música, língua, dança, roupas, carros... Massificamo-nos em puras imagens de TV. A cada mera pressão no botão da *caixa preta mágica*, nossa casa é abordada, é tomada, abarcada pelo *plim-plim*. A propaganda consumista é a grande arma que o olho capitalismo possui para transformar-nos em mesmice. Ela foi elaborada para nós, diretamente para nós, para afetar nossa psicologia, nossa fisiologia, para que alinhemo-nos a estímulos emocionais. Mas a dois grandes grupos: os idiotas opressores que compram e os imbecis oprimidos que querem comprar, e essa linha finíssima que define os parâmetros não se rompe, pois o Tio San faz dela não indestrutível, mas imaginária...

Sonho nosso achar que estamos afastados dessa realidade virtualmente umbilicada em cada um de nós... Somos pedaços de uma expectativa do todo poderoso que polui o nosso ar e os nossos rios em busca do lucro sobrenatural, que não se preocupa com a desnutrição humana, mas sim com a do mercado financeiro; que não se preocupa com o trabalho infantil, nem muito menos irrompe a barreira que propicia a fome do mundo e *analfabetiza* a educação com ínfimas promessas. É o caos tingido de verde com um “U” seguido de dois cifrões...

E como um passe de mágica, construiu-se um quintal terceiro-mundista que enfeita os países emergentes com emergência da palavra emergente, é o ideal para que a aparência nunca se engane, onde a água é contraste para que a indústria da seca e a nossa bondade divina de doar alimentos aos pobres, miseráveis e desnutridos flagelados do Sertão se perpetuem... E que se perpetue, também, o sonho do conto de fadas da Alice com salário mínimo de U\$\$ 90.

Então, o olho troca a sua lente de contato que transcorre os seus refletores Californianos numa “confusão de prosódias e uma profusão de paródias e que furem cores como uns camaleões”, como dizia Caetano, afinal



de quatro em quatro anos os dados são sempre lançados e os poderes subjugo a maioria e mais uma vez tudo se iguala, novamente em branco e preto, acrescentando confetes, serpentinas, abadás, futebol e muitas mulatas *gostasas* que alicerçam o faz de contas que faz este povo feliz... Feliz!

E o olho impassível, em silêncio, apenas observa... Observa a putrefação continua de nós mesmos e o passível infortúnio de nossa existência.

E o olho do olho capitalista, aquele olho que não reprime, não mata, não condena,

não é ambicioso, não é egoísta e não tem fins lucrativos... Também observa... Observa com um olhar que para muitos é a solução para o curto-circuito dos fechos de néon de Las Vegas, é a solução para o esgoto terceiro-mundista, para os *fetos bebês* africanos, é a resolução do nosso maior problema: a destruição do planeta...

Mas enquanto o olho divino, para uns, ou o olhar científico-social, para outros, não se pronuncia, continuemos seguindo Machado de Assis: "... aos perdedores compaixão e piedade, aos vencedores as batatas..."

# Algumas reflexões sobre Ecoturismo

Ana Valéria Endres

Para muita gente, ecoturismo é uma atividade que se restringe somente a caminhadas dentro do mato, a andar de canoa pelos rios e açudes, a observar as comunidades locais como coisas de outro mundo, a dormir em cabana de pescador e a muitas aventuras que fogem do cotidiano das grandes cidades. Certo? Não, errado. O ecoturismo vai muito mais além do sentimento unilateral de *aventura* e *perigo* desejado e vivido por muitos turistas. Vai muito mais além da simples observação da natureza como um fenômeno efêmero. Ao contrário do que parece, o ecoturismo abrange e envolve outras questões muito mais profundas e complexas do que a simples satisfação de quem o pratica e de quem lucra, no pleno sentido da palavra, com ele.

Essencialmente estão engendrados para um ecoturismo de fato, a participação das comunidades receptoras na implementação de projetos dessa natureza, pois somente estas poderão dar a medida certa de suas necessidades e limites. A difusão de práticas conservacionistas que dinamizem a conscientização ambientalista da população envolvida e dos turistas; bem como a necessidade de uma política favorável para o setor, haja vista ser o apoio governamental de suma importância para as bases infra-estruturais que a atividade necessita.

De forma geral, esses são os pressupostos básicos para um ecoturismo que contemple, além da utilização racional dos recursos naturais, as possibilidades de se tornar efetiva-

mente uma alternativa de desenvolvimento para o Estado da Paraíba. Porém, analisando essas questões uma a uma, dentro do contexto regional, vê-se o longo caminho que tem a percorrer a atividade sob essas perspectivas. O primeiro obstáculo diz respeito à falta de uma formação básica que insufla na população o costume de participar, como agente transformador, da vida pública de um modo geral. Essa mesma formação também não dá chances de desenvolver nas pessoas a conscientização ambientalista/ecológica tão imprescindível para o fomento da atividade ecoturística, representando isso, um segundo obstáculo ao seu pleno desenvolvimento.

E por último, o grande *vilão* que emperra os esforços de consolidar o ecoturismo como uma alternativa de desenvolvimento sustentável para as comunidades é a visão imediatista, em curto prazo e reducionista de quem operacionaliza essa atividade, que apesar de exaltar o ecológico e o econômico, possui grandes implicações sociais e culturais.

O ecoturismo, do modo como se pressupõe que deva ser: contemplativo, dirigido, educativo e qualitativo, vem, realmente, ao encontro das necessidades de muitas localidades por alternativas de atividades econômicas sustentáveis. A grande questão é saber trabalhar essas necessidades em um contexto onde o imediatismo econômico é muito visado.

Em alguns lugares, principalmente naqueles onde existem roteiros ecológi-

cos, pouco se percebe um planejamento sustentado por um ecoturismo que seja caracterizado dessa forma. Muito porquê há uma certa distorção, criada pelo senso comum do que realmente seja essa atividade e suas abrangências, tanto no aspecto da participação da gestão da atividade com as comunidades locais, como na disseminação educativa sobre a necessidade da conservação do meio ambiente.

O que é observado é uma ditadura que enaltece o meio ambiente natural e abstrai, quase que totalmente o aspecto social. E, na medida que o dito *ecoturismo*, pelo menos o que se pratica próximo a João Pessoa, deixa de se comprometer com os valores sociais locais, tem-se uma atividade que de modo algum satisfaz as necessidades da grande maioria das populações que poderiam ver no ecoturismo *de fato*, uma possibilidade de uma melhor qualidade de vida.

A proposta para o ecoturismo na região está relacionada com a seguinte pergunta: Ecoturismo para quem? Com certeza, não estar consubstanciado exclusivamente para o empresariado local, mas sim para a comunidade, para que essa possa receber os frutos da atividade – não como mão de obra sub-remunerada – mas como parte integrante do processo. Utopia? Talvez, porém é necessário trabalhar metodologias que não estejam relacionadas somente às necessidades econômicas e ecológicas, mas também as sociais e culturais.

Diante das questões levantadas anteriormente, ratifica-se que o ecoturismo deve satisfazer a todos, e não se limitar aos



recursos financeiros. Para que o retorno da atividade se estenda de forma eficaz, há a necessidade de integração de forças de vários segmentos da sociedade: o governo, a comunidade local, o empresariado, ambientalistas, pesquisadores, estudantes e outros. Essa conjunção de forças no planejamento do ecoturismo é necessária para que as benesses da atividade se dêem em vários aspectos, não só na proteção e conservação do meio ambiente, mas também na troca de conhe-

cimentos e culturas, na própria integração social, na melhoria da qualidade de vida das comunidades receptoras em forma de infraestrutura básica e geração de empregos etc.

O planejamento participativo, neste contexto, é fundamental na medida que a discussão e debate sobre a implementação de quaisquer atividades em sua área tem como função possibilitar um planejamento que seja de dentro para fora, e não ao contrário, como comumente acontece.

Tal medida vislumbra o desenvolvimento de práticas que não agridam seus modos de vida, mas sim, em adequá-las a uma nova realidade, de forma satisfatória, com vistas a manter e proporcionar o bem estar das mesmas. Isto, sem dúvida, é fundamental para qualquer atividade, não só a ecoturística, pois somente a comunidade poderá dar a medida certa de suas necessidades e limites.

Diante dessas questões, a mensagem que deve ficar não é o desânimo, muito pelo contrário. É tentar colocar mais claramente as implicações que recaem sobre a atividade de maneira menos leviana do que o senso comum julga ser.

# Educar para a Diversidade cultural

Maria Aurélia Nunes de Lima

Nosso país apresenta uma imensa diversidade cultural. Devido à sua híbrida formação, apresenta variados costumes, modos de viver. De uma região para outra, encontramos uma rica variedade cultural.

Porém, não faz muito tempo, os livros didáticos escolares mostravam, especialmente, a realidade da região Sudeste. As crianças da região Nordeste aprendiam a contar e a ler com exemplos inerentes a outros tipos de clima e níveis industriais.

Embora algumas experiências escolares busquem atuar com base no contexto sócio-político e econômico ao qual estão inseridas, ainda é significativo o número de escolas que realizam um trabalho alienante, fora da realidade do educando. Não realizam a experiência escolar nem sequer com base em sua própria cultura, é como se a escola fosse uma instituição à parte da sociedade e servisse apenas para o aprendizado da escrita.

Por outro lado, há os meios de comunicação que não possuem a finalidade de educar, mas terminam influenciando o educando, às vezes, até mais do que a própria escola. A televisão, por exemplo, participa ativamente do cotidiano de milhões de pessoas, mas privilegia na sua programação - especialmente as telenovelas - o estilo de vida carioca ou paulistano.

Apesar dos sujeitos não serem marionetes da telinha, não se pode negar que a TV influencia o imaginário social. Basta observar como logo se torna epidemia nacional o figurino da atriz ou apresentadora deste meio.

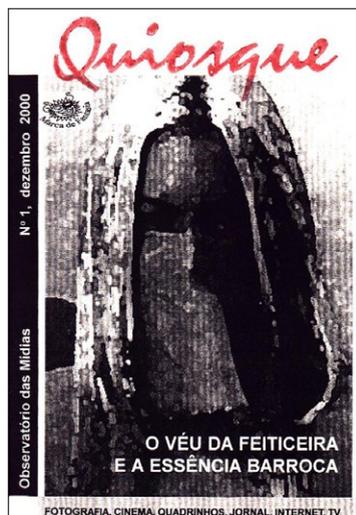
Para que o educando não participe de uma escola que não faz uma reflexão sobre a sociedade, ou estude apenas a própria cultura a qual está inserido, podendo com isto favorecer uma visão etnocêntrica, é fundamental o conhecimento e o respeito a povos, costumes diferentes. Desta forma, o aluno saberá que existem outras maneiras de viver e pensar que não só a sua.

Porém, ainda que timidamente, os sujeitos da educação formal, especialmente os educadores, estão buscando sincronizar a realidade extra-escolar com o ensino - não na visão de acúmulo de conhecimentos, mas de olhar crítico. Estão se conscientizando de que, para ter uma escola democrática, é fundamental promover o desenvolvimento do educando nas múltiplas dimensões. Como também de que o processo pedagógico deve ser construído com base na realidade do educando - não se isolando das outras realidades e tipos de culturas, mas conhecendo e respeitando a diversidade cultural.

## Vida inteligente

Agradeço pelo envio da *Quiosque* nº 1, uma edição inusitada, discutindo um tema que deveria estar obrigatoriamente em todas as bancadas universitárias: a mídia (ou *media*, no original). Isso mostra que ainda existe vida inteligente nesse país. Não, estou sendo arrogante. Há muita vida inteligente nesse país, sim. O que falta é espaço para que ela se manifeste, sufocada por meios de comunicação opressivos, a serviço de tristes governos. Mas, se não nos dão espaço, criamos o nosso próprio, como vocês fizeram com a *Quiosque*.

Achei interessante o contraste entre a primeira e a última matéria, fazendo uma ponte entre tecnologias do passado e do futuro (futuro no qual já estamos). Cláudio Paiva, por sinal, fez uma explanação deliciosa.



Identifiquei-me totalmente com o texto dele.  
Marcelo Marat. Belém.

*Realmente, temos poucas publicações que façam a crítica das mídias e, de certa forma, estamos completamente envolvidos por estas, da televisão ao jornal impresso. Somos bombardeados diariamente com uma infinidade de informações e quase não nos sobra tempo para uma reflexão. Fazê-mo-la na Quiosque. Nossa revista está aberta a colaborações.*

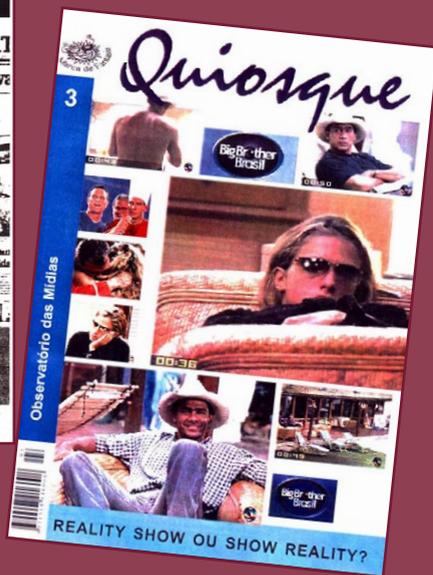
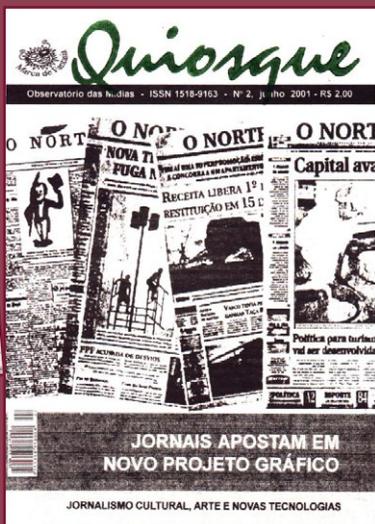
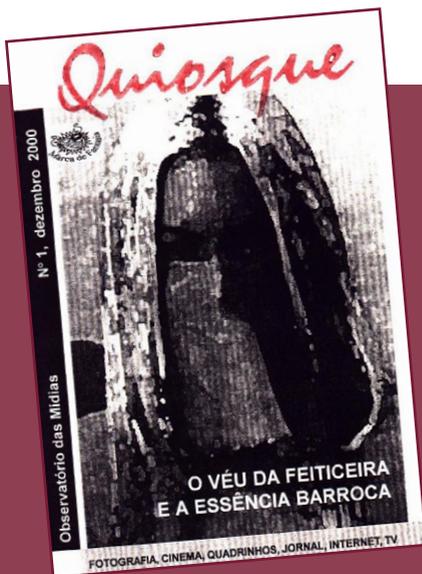
## MARIA - H. Magalhães



MAIS EDIÇÕES DE

# Quiosque

PELA MARCA DE FANTASIA



[www.marcadefantasia.com](http://www.marcadefantasia.com)