

IVAN CARLO ANDRADE DE OLIVEIRA
RAFAEL SENRA COELHO
(ORGS.)

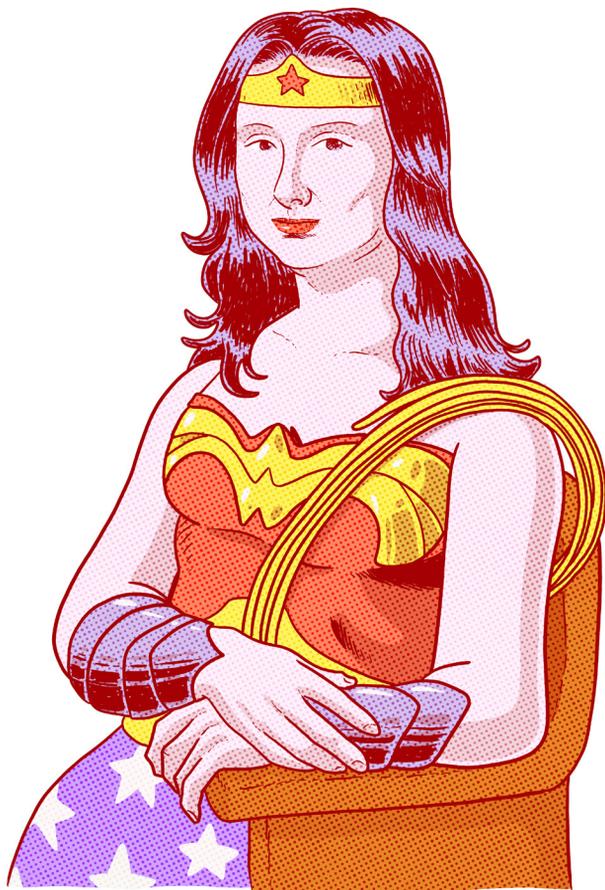
CULTURA POP

COMUNICAÇÃO E LINGUAGEM



Cultura Pop, Comunicação e Linguagem

Ivan Carlo A. de Oliveira, Rafael Senra Coelho (orgs.)



Marca de Fantasia
Paraíba, 2020

Cultura Pop, Comunicação e Linguagem

Ivan Carlo A. de Oliveira, Rafael Senra Coelho (orgs.)

- Série Veredas, 47. 2020 -



MARCA DE FANTASIA

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

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Editor: Henrique Magalhães

Design: Henrique Magalhães e Rafael Senra

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV-UFG; Heraldo Aparecido Silva - UFPI;
José Domingos - UEPB; Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto; Nilton Milanez - UESB;
Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

Capa: Rafael Senra
www.rafaelsenra.com

Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

ISBN 978-65-86031-23-2

Sumário

6. **Apresentação.** Natânia Nogueira
8. **Artigos**
9. **Conan e a Torre do Elefante: análise de uma adaptação.**
Ivan Carlo Andrade de Oliveira
33. **A questão Gynoid no mangá *Gunnm Hyper Future Vision*.**
Débora Aymoré
55. **Pesquisa científica e cultura pop: questões introdutórias.**
Débora Aymoré
73. **Análise semiótica da capa do álbum *Artpop*, da cantora Lady Gaga, criada pelo artista Jeff Koons.** Maria Paula Silveira Sousa, Joaquim Clemente da Silva Neto, Rafael Wagner dos Santos Costa
85. **A saga The Witcher, de Andrzej Sapkowski, e suas adaptações: Reconhecimento ou sobrevivência da literatura?** Elane da Silva Viana

100. O Demônio ao Por do Sol: a jornada destrutiva e ressurrecional em *Sandman – Estação das Brumas*.
Octavio Aragão
120. **Ensaio**
121. Paralelas: Grande Depressão - *Um Contrato Com Deus X Kings In Disguise*.
Ciro Marcondes
137. Multilinearidade e subjetivação: Os quadrinhos de Chris Ware.
Alexandre Linck
141. O Homem que moldou a Marvel. Fábio Ochôa



Apresentação

Natânia Nogueira

Em outubro de 2019 aconteceu o II Aspas Norte, congresso de quadrinhos da Região Norte. Ao contrário da primeira edição, cuja temática havia sido totalmente focada na linguagem dos quadrinhos, a segunda edição teve como tema “Cultura pop, Comunicação e Linguagem”. O congresso foi organizado em conjunto pelo Projeto de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos (Unifap) e a Ápice (Associação Pop Cultural do Amapá).

Entre os vários artigos apresentados, alguns focaram mais na cultura pop em si. Diante da qualidade desses artigos, surgiu a ideia de criar uma publicação específica para o tema, que se materializa agora no presente livro.

Há diversas visões sobre o que seria a cultura pop, algumas até pejorativas, inclusive. Há quem diga que a cultura pop seria uma alternativa à cultura oficial. Esse ponto de vista é exposto em editorial da revista General Visão número zero, escrito por Rogério Campos:

Essa revista surge para, entre outras coisas, chatear essa gente. Nosso objetivo é mergulhar nas imagens criadas pela tal cultura pop e provocar mais imagens. Desenhos de shapies de skate, games, ilustrações, brinquedos estranhos, capas de discos, roupas, flyers, cartazes, filmes, tatuagens, fanzines, desenhos de sites, desenhos animados, fotografias, histórias em quadrinhos e até pinturas e esculturas. Criadores que vivem além das fronteiras das imaculadas galerias ou apenas inconveni-

entes, fora do lugar „correto“, fora do tempo, contraditórias, infinitas imagens elétricas para ofuscar as imagens oficiais. Não significa ficar deslumbrado pela Indústria Cultural, mas, ao contrário, enfrentá-la com ações e visões críticas“.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira (2002, p. 16) argumenta que a cultura pop é algo que “nasce da Indústria Cultural, mas não se limita às regras suas acríticas e homogenizantes. Ao contrário, a cultura pop está muito mais próxima da subversão que da ideologia. Ela, constantemente, quer incomodar o receptor, ao invés de acomodá-lo”.

Ainda segundo Oliveira (2002, p. 17), “A leitura de uma história em quadrinhos, de um seriado de TV, de um filme, pode evoluir desde a fruição pura e simples até uma análise semiótica aprofundada”.

Diante disso, afirmamos que o objetivo desse livro é justamente mostrar que essa visão aprofundada sobre os produtos da cultura pop é possível.

Natânia Nogueira

Professora e sócia fundadora da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

ARTIGOS



Conan e a Torre do Elefante: Análise de uma adaptação

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Resumo: “A Torre do elefante” é uma das mais célebres e conhecidas histórias de Conan, o Bárbaro. Escrita por Robert E. Howard e publicada na revista *Weird Tales* de março de 1933, a história se tornou realmente popular a partir da adaptação feita por Roy Thomas (com desenhos de John Buscema e Alfredo Alcalá) e publicada na revista *The Savage Sword of Conan* nº 24. No Brasil, essa história foi publicada na revista *A espada selvagem de Conan* nº 11, com grande sucesso. O artigo analisa o processo de adaptação da literatura para os quadrinhos usando como principal referência as características do texto quadrinístico expostos por Danton (2015).

Palavras-chave: Conan, Roteiro, adaptação

1. Introdução

“A torre do elefante” é uma das histórias mais famosas de Conan. Escrita por Robert E. Howard e publicada em 1933, esse conto foi adaptado várias vezes para os quadrinhos. A primeira delas logo no início da revista *Conan The Barbarian* pela dupla Roy Thomas – Barry Windson Smith, a segunda ainda com roteiro de Roy Thomas e desenhos de John Buscema e Alfredo Alcalá na revista *The Savage Sword of Conan*, nº 24 de 1977. Aqui essa história foi publicada na revista *A espada selvagem de Conan* nº 11 tornando-se uma das mais conhecidas pelos leitores.

A proposta deste artigo é analisar essa segunda adaptação, comparando-a com o conto original (a partir da edição da editora Pipoca e Nanquin). Nessa análise, será utilizada a teoria de roteiro exposta por Gian Danton (2010 e 2015) e o foco envolve principalmente o conceito de redundância e informação.

2. Roteiro para quadrinhos

As histórias em quadrinhos são uma linguagem própria, que se diferencia tanto da literatura quanto do cinema. Entre os vários elementos dessa linguagem, estão aqueles relacionados ao roteiro, mais especificamente o texto (aqui compreendido tanto como diálogos quanto como legendas).

Segundo Oliveira (2019),

A primeira coisa se observar quando se fala em roteiros para quadrinhos é que essa mídia tem uma linguagem própria. É certo que ela tanto influenciou quanto foi influenciada por outras mídias, como a literatura, o cinema e as artes plásticas. Mas com o tempo a arte sequencial adquiriu métodos próprios de contar histórias.

Segundo Danton, quando surgiram os quadrinhos, não se sabia exatamente qual a função do texto numa mídia tão visual. Entretanto, logo se descobriu que

As histórias em quadrinhos são uma mídia em que imagem e texto formam um todo inseparável e é isso que faz com que os quadrinhos sejam diferentes da literatura. Normalmente se você tirar o texto, a HQ perde o sentido. Se tirar a imagem, ela igualmente perde o sentido. (DANTON, 2015, P. 15)

De acordo com Oliveira (2019), “o melhor texto não é aquele que explica o desenho ao leitor, mas aquele que faz com que ele use ainda mais sua imaginação, completando aspectos que não estão sendo mostrados pelo desenho”. Dessa forma, o texto fica livre para exprimir sensações, cheiros, pensamentos e divagações dos personagens.

Ainda dentro dessa abordagem, Danton (2015) considera o texto redundante o principal erro cometido por roteiristas iniciantes.

O conceito de redundância remete diretamente à teoria da informação. De acordo com essa teoria, a redundância é o oposto da informação. Se informação se relaciona a imprevisibilidade, a redundância está ligada à previsibilidade: “quanto maior a redundância, maior a previsibilidade, isto é, sinal redundante é sinal previsível”. (PIGNATARI, 1976 p. 55).

Assim, enquanto a informação significa variedade, novidade, “a redundância significa falta de variedade ou simplesmente repetição” (OLIVEIRA, 2010, p. 26).

Edwards Elwyn (1971, p. 69) adverte que, portanto, a redundância pode ser encarada como uma forma de ineficiência, “no sentido de que se manifesta quando não são inteiramente exploradas as possibilidades próprias de determinada situação”.

É importante destacar, entretanto, que toda linguagem tem algum nível de redundância:

Se definirmos a redundância como o excesso de sinais sobre o mínimo para a transmissão da variedade requerida, qualquer regra de sintaxe que delimita as combinações utilizáveis implica uma subutilização da capacidade do código e, conseqüentemente, um excesso de sinais (...) As regras de sintaxe indicam a redundância, na medida em que implicam a não-utilização de toda a capacidade do canal. Essa redundância, por sua vez, ocasiona um aumento do custo da transmissão da mensagem. (EPSTEIN, 1986, p. 19).

Isso ocorre porque a redundância funciona como uma vacina contra ruídos. Uma mensagem totalmente informativa correria o risco de se tornar totalmente incompreensível ao menor ruído.

Entretanto, o excesso de redundância torna-se, como diz Edward, uma forma de ineficiência e é dessa forma que será encarado neste trabalho. Não analisaremos a redundância própria da sintaxe quadrinística, mas aquela que, por si, torna impossível explorar totalmente as possibilidades da linguagem dos quadrinhos.

3. Conan

Conan é uma criação do escritor norte-americano Robert Ervin Howard. Nascido em 1906, ele se suicidou com apenas com 30 anos. Entretanto, deixou uma vasta obra, que iria influenciar diversos outros escritores, em especial no gênero criado por ele, o “Espada e Magia”. Seus personagens, em especial o guerreiro Conan, sobreviveram ao tempo, sendo adaptados para diversas mídias, como quadrinhos, videogames e cinema.

Sua carreira iniciou aos 18 anos, quando conseguiu vender sua primeira história:

Tudo começou em 1924, quando Howard decidiu que se tornaria um escritor profissional, abandonando seu curso de contabilidade e contrariando o desejo do pai de ver o filho formado. Afirmou que poderia criar histórias e vendê-las para as revistas da época, então pai e filho acabaram entrando em um acordo: Howard teria um ano para se dedicar à produção literária, criando, escrevendo, tentando vender contos e poemas. Se obtivesse êxito, seguiria a profissão que ele tanto almejava; caso contrário, iria se dobrar à vontade do pai e conseguir um diploma. (KMIECIK, 2020)

Talvez essa pressão inicial do pai tenha sido fundamental para que sua produção fosse tão vasta. Howard escreveu muito, nos mais

diversos gêneros: terror, faroeste, aventura, crimes e até erotismo. Além, claro, do gênero “Espada e Magia”.

Ao contrário do que muitos acreditam, o gênero não surgiu com Conan, mas com Kull, outra criação de Howard:

Em agosto de 1929, Robert E. Howard inaugurava o gênero Espada & Feitiçaria com um novo personagem em sua mais nova publicação: O Reino das Sombras (The Shadow Kingdom), primeiro conto do rei Kull da Atlântida, enfrentando uma sangrenta conspiração de homens-serpentes. Logo no mês seguinte o rei Kull já ganhava seu segundo conto publicado, Os Espelhos de Tuzun Thune (The Mirrors of Tuzun Thune). Há quem pense que a Espada & Feitiçaria surgiu com Conan em 1932, mas Kull foi o pai do gênero em 1929. Alguns afirmam que o gênero já existia há um ano, por considerarem as histórias de Solomon Kane como contos de Espada & Feitiçaria. (KMIECIK, 2020)

Conan surge em 1932, quando os editores recusam uma história de Kull e Howard resolve rerepresentá-la com um novo protagonista e adicionando novos elementos fantásticos. O conto se chamou A Fênix na espada e logo chamou atenção dos leitores da *Weird Tales*:

Conan havia nascido, e isso significava que os leitores da *Weird Tales* tinham um novo personagem howardiano para apreciar. E apreciaram muito. Mais que Solomon Kane e muito mais que Kull, o bárbaro da Era Hiboriana foi amplamente aceito; com certeza absoluta, foi o maior e mais cultuado personagem da história da revista. (KMIECIK, 2020)

O personagem representava perfeitamente a filosofia de Robert E. Howard, segundo o qual,

A civilização é corrupta, traiçoeira e mentirosa, enquanto que na condição bárbara, a despeito da violência intrínseca existente, o homem está de posse de uma bússola moral. Nesta,

as intenções são isentas de malícia, puras, e há sinceridade – mesmo que essa sinceridade resulte em cortar fora a cabeça de alguém. Em seus contos, as cidades são antros onde ratos e homens costumam ser indistinguíveis, onde a decadência impera, onde a confiança é paga com traição, onde as ruas são sujas e, embora os corredores dos palácios e tempos sejam asseados, o coração dos homens não é. (CALLARI, 2017, p. 4)

A ideia de adaptar Conan para os quadrinhos surgiu no final dos anos 1960. Roy Thomas era editor assistente da Marvel e uma de suas funções era ler as cartas que os fãs enviavam para a editora. Como o tempo, ele e Stan Lee perceberam que

Em meio a incontáveis sugestões, um número cada vez maior de leitores ansiava por adaptações em quadrinhos de grandes livros de fantasia épica. Mesmo sabendo que a Marvel não produzia adaptações literárias, esses fãs queriam muito ler gibis de Edgar Rice Burroughs (Tarzan e John Carter em Marte), Tolkien (O Senhor dos Anéis) e, o pedido mais frequente, Robert Ervin Howard, principalmente as aventuras de seu personagem mais famoso: Conan, o Cimério. (THOMAS, 2016, p. 174)

Segundo o próprio Roy Thomas, nem ele nem Stan Lee tinham muita noção do que era o gênero “Espada e Magia”:

Poucos anos antes, quando a editora Lancer publicou sua primeira coletânea de Howard, intitulada Conan, o Aventureiro, até comprei um exemplar, mas confesso que minha única motivação foi a linda capa de Frank Frazetta. Quanto aos contos, eu esperava algo na linha John Carter, porém, logo nas primeiras páginas de O povo do círculo negro, percebi que se tratava de algo completamente diferente, e que eu me deixara iludir pela menção à Atlântida no texto da quarta capa. Frustrado, fechei e guardei o livro na estante, onde ele passou uns três anos, intocado. Afinal, eu nem podia imaginar que, algum dia, a Marvel abriria as portas para um aventureiro que não se enquadrava nos padrões morais de heróis como Capitão América, Thor e Homem-Aranha. (THOMAS, 2016, p. 174)

Stan Lee, então deu a sugestão de que o subordinado fizesse um memorando para Martin Goodman (dono da Marvel) sugerindo a publicação de um personagem de aventuras fantásticas. Goodman aceitou os argumentos, mas destinou uma verba de apenas 150 dólares por edição. Como o valor era baixo para uma negociação literária, Thomas descartou Conan e começou a negociar com o agente de Lin Carter os direitos de Thongor de Lemúria, um personagem muito menos famoso que Conan. Além disso, o próprio autor do personagem era fã de quadrinhos, o que deveria facilitar a negociação.

Entretanto, o agente de Lin Carter decidiu emperrar a negociação querendo mais dinheiro: “Habitado a propostas e contrapropostas, o desavisado empresário nem imaginava que, se o chefe Goodman dizia ‘Eu pago 150 dólares’, nada nem ninguém seria capaz de convencê-lo a pagar sequer um dólar a mais” (THOMAS, 2016, p. 175).

Nesse meio, tempo, Roy Thomas achou num livro o contato do agente literário da Fundação Robert E. Howard e enviou-lhe uma carta oferecendo 200 dólares, argumentando que a versão em quadrinhos poderia tornar o personagem mais popular e, inclusive, aumentar a venda dos livros. Surpreendentemente, o agente aceitou o valor.

Para cobrir esse estouro de orçamento, o próprio Thomas escreveria o roteiro da nova revista. O desenhista escolhido foi John Buscema, uma das estrelas da Marvel, que adorara o projeto. Entretanto, Goodman decidiu que, para economizar, a série teria um desenhista cujo valor de página fosse mais baixo. O escolhido foi o britânico Barry Smith, então um iniciante na indústria de quadrinhos.

Apesar de um começo irregular, em que tanto roteirista quanto desenhista tentavam achar o tom correto, a revista foi se tornando aos poucos um sucesso, até se tornar uma das mais vendidas da Marvel. Posteriormente Barry Smith foi substituído por John Bus-

cema, que brilhou principalmente numa revista preto e branco, formato magazine chamada *Savage Sword of Conan*.

O sucesso dos quadrinhos foi tão grande que levou até a uma adaptação cinematográfica em 1982 com direção de John Milius e o ator Arnold Schwarzenegger no papel principal.

4. A torre do elefante

“A torre do elefante” é uma das mais famosas histórias de Conan. A primeira adaptação para quadrinhos aconteceu ainda na fase inicial da revista, no número quatro, quando ainda era desenhada por Barry Smith.

Desde o começo planejei tanto criar histórias inéditas como verter contos originais de Howard. Nosso contrato, porém, não abrangia adaptações diretas. Só que eu queria muito adaptar A Torre do Elefante. Essa é, de longe, a minha história favorita do cimério e, enquanto trabalhávamos nos primeiros números, tratei de obter a permissão por escrito de Glenn Lord para incluí-la em nossa cronologia. (THOMAS, 2016, p. 177)

Essa versão saiu em *Conan The Barbarian* 4. Uma nova adaptação seria feita na revista *The Savage Sword of Conan*, nº 24 de 1977 desenhada por John Buscema e Alfredo Alcalá e é essa que será objeto de análise deste artigo.

A história, em preto e branco, começa com uma *splash page* (página inteira) com Conan em destaque, e pé, de frente para um ladrão kothiano, que se vira para falar com ele (ver figura 1 na página seguinte).

No conto original, há uma longa introdução, descrevendo a cidade e a taverna, chamada de Marreta. Há também um monólogo do ladrão no qual ele diz que irá roubar mulheres para vender. A intervenção de Conan só aparece no final da segunda página. Entretanto,

antecipar essa aparição funciona muito bem nos quadrinhos: inicia com uma cena de impacto, já com o personagem principal, que conquista o leitor desde o primeiro painel. Como veremos adiante, algumas das informações que aparecem nessa introdução literárias serão relatadas no quadrinhos páginas depois.

Conan diz: “Você falou da torre do elefante. Ouvi muitas histórias sobre ela. Qual é o seu segredo?”.



Figura 1 - Ao começar com uma imagem de impacto do protagonista, a história prende o leitor desde o primeiro momento. Fonte: THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 5

Segue-se um diálogo, na segunda página, na qual o ladrão explica que um tesouro está escondido na torre do elefante, mas que, além da guarda humana, há uma sobrenatural, além do fato dos lados da torre serem lisos como vidro. Segue-se uma discussão que se transforma em confronto na página seguinte. Alguém esbarra numa vela e o salão fica às escuras.

O texto diz: “O bárbaro havia desaparecido; o centro da sala estava deserto, exceto pelo corpo esquartejado do kothiano. O cimério, com seu inequívoco instinto bárbaro, tinha matado o homem em meio às trevas e confusão” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 7).

O quadrinho mostra o taverneiro reacendendo a vela, iluminando a taverna, o quadro seguinte mostra o ladrão morto e o texto diz: “O bárbaro também já se foi, e o centro da sala está deserto... exceto pelo cadáver dilacerado do kothiano. Conan, com seu infalível instinto selvagem matou o oponente durante o momento de confusão”.

A sequência incide naquilo que denominamos de redundância. Se no conto literário era necessário explicar que o kothiano havia sido morto por Conan, essa informação se torna totalmente desnecessária no quadrinho. A própria narrativa visual deixa claro, embora não mostre, o autor do assassinato.

A sequência seguinte mostra Conan se dirigindo para a Torre do elefante e escalando o muro do pátio da mesma. É uma sequência de pouco interesse visual em que a tentação, para um roteirista iniciante, seria usar o texto para simplesmente descrever a ação (ver figura 2 na página seguinte).

Roy Thomas, no entanto, usa essa sequência para dar mais informações necessárias para a mitologia da história, inclusive algumas que no conto original vinham na introdução: “Saltando como um símio, Conan se lembra de ter ouvido que Yara é velho e tem séculos

de idade... graças à magia da gema, a qual os homens chamam coração do elefante sem saber porque” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 9).

As legendas misturam texto narrativo e texto sumário.

O texto narrativo não deve ser confundido com texto redundante.



Figura 2 - Roy Thomas usa uma sequência sem interesse visual para dar mais informações sobre a mitologia envolvida na história. Fonte: THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 9.

No texto redundante, o texto diz aquilo que já está sendo mostrado pelo desenho. No texto narrativo, a legenda ajuda a contar a história, complementando o que está sendo visto pelo leitor:

O selvagem abaixa-se por um momento, na sombra do muro tão facilmente escalado... tentando não pensar nas histórias que ouviu sobre Yara ter transformado cortesãs em aranhas. Então ele avança! Correndo até um arbusto próximo ainda abaixado. Mesmo na penumbra seu olhar aguçado distingue um homem vestido com o uniforme da guarda real de Zamora. Conan quase tropeça num corpo, que ali jaz inerte. O bárbaro sabe que este deve ser o guarda que viu há alguns minutos. Durante aquele curto intervalo, o soldado foi alcançado e estrangulado por mãos desconhecidas. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985p. 9-10)

Conan acaba encontrando o autor do assassinato: um ladrão chamado Tauros da Nemédia. Eles decidem colaborar um com o outro para roubar o coração do elefante.

No momento em que eles sobem um segundo muro, o texto diz: “A agilidade do nemédio é impressionante, considerando-se o seu tamanho... e Conan o segue com a destreza de quem escalava montanhas enquanto outros homens aprendiam a andar” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985p. 11).

O texto é um bom exemplo de como Roy Thomas conseguia manejar a legenda para acrescentar informações que aprofundavam as características dos personagens ao invés de apenas narrar acontecimentos. Sabemos, por exemplo, que Tauros é ágil, apesar de grande, e que Conan acostumou-se desde criança a escalar montanhas. A informação sobre Tauros, por exemplo, poderia ser deduzida pelo desenho, que mostra o ladrão pulando para o muro, mas se completa com o texto, permitindo uma melhor compreensão. Já o texto sobre

Conan se refere a um fato do passado do cimério e não tem relação direta com o que é mostrado no desenho.

Do outro lado do muro, eles se deparam com um novo perigo. Os dois param e o texto informa que o olhar de Conan “está fixo em arbustos poucas jardas à frente... arbustos que continuam se movendo, embora o vento tenha morrido” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 12).

Mais uma vez temos um exemplo do bom uso da legenda. Como o desenho é uma imagem fixa, o leitor não pode ver os arbustos se movendo, de modo que é o texto que o informa disso. Entretanto, o quadro seguinte mostra um exemplo de texto redundante.



Figura 3- Exemplo de redundância na história. Fonte: THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 12.

A imagem mostra cinco leões e Conan diz: “Leões! Cinco deles!”. Ora, o leitor está vendo que são leões e, se souber contar, sabe que são cinco leões, de modo que o diálogo não acrescenta nada ao desenho.

Tauros usa uma zarabatana para soprar um pó sobre os leões, que morrem em seguida. Segue-se uma discussão deste com Conan, que pergunta porque o pó não fora usado antes, contra os soldados, ao que o ladrão responde que tinha pouca quantidade do mesmo. Tauros joga um gancho com uma corda, que se prende no alto da torre.

Então a dupla é atacada por um leão que não estava junto aos outros. Roy Thomas mais uma vez usa o texto para aprofundar o personagem: “É o instinto selvagem de Conan que o faz se virar subitamente... pois que a morte que se aproxima dele não faz ruídos. Nenhum homem civilizado seria capaz de se mover tão rapidamente como o bárbaro....nem tampouco atacar e golpear com toda a força e desespero de seus músculos”. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p.14)

O texto é uma boa adaptação do texto original de Robert E. Howard:

Foi o instinto selvagem de Conan que o fez virar-se subitamente, pois a morte que caía sobre eles não emitiu som algum. Um relance fugidio mostrou ao cimério a gigantesca forma amarelada erguendo-se contra as estrelas, avolumando-se sobre ele para desferir um ataque mortal. Nenhum homem civilizado poderia ter se movido tão rápido quanto o bárbaro”. (HOWARD, 2017,p. 107)

A comparação entre os dois textos permite perceber que Thomas preserva as informações básicas do texto de Howard, condensando-as e acrescentando algo que o desenho não podia mostrar (a força do golpe).

Morto o leão, os dois sobem a torre em uma corda que, segundo Tauros, foi feita com cabelos de mulheres mortas retiradas de suas tumbas à meia noite e banhados no vinho mortal das árvores de Upa (um diálogo que existe no conto original e foi corretamente mantido na versão em quadrinhos).

Lá em cima, o ladrão nemédio engana Conan para entrar primeiro na torre (e, aparentemente, ficar com o coração do elefante), mas acaba sendo morto. Quando o cimério entra no local se depara com uma aranha gigantesca. No conto de Howard, segue-se uma longa sequência em que a aranha persegue Conan lançando teias, que funciona muito bem na literatura, mas é problemática visualmente. Roy Thomas abrevia essa sequência focando muito mais na perseguição física da aranha e na reação de Conan.

O texto que descreve a aranha é um bom exemplo de como usar a descrição de forma correta nos quadrinhos: “Seus quatro olhos cintilam com horrível inteligência, seus ferrões gotejam veneno carregado de morte rápida” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985p. 20). Nenhuma das informações do texto podem ser captadas pelo desenho, de modo que o texto se torna informativo, e não redundante.

Como no conto, Conan vence o mostro aracnídeo jogando nele um baú de joias.

Ao perceber que o famoso coração do elefante não se encontra entre as joias da câmara, o bárbaro desce a torre, até se deparar com uma porta de marfim e entrar por ela. É aí que ele encontra o Elefante que dá nome à torre.

O texto de Thomas descreve a cena:

Num catre de mármore da extensa câmara senta-se um ídolo. Uma estátua de cor verde, com corpo de homem... mas a cabeça... a cabeça é um pesadelo terrível! Largas orelhas, uma

tromba enrugada, presas brancas com bolas douradas nas extremidades, olhos fechados como se estivesse dormindo um sono profano. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985p. 26)

O roteirista sabia que a história seria publicada em preto e branco e, inteligentemente, trabalha todo o texto a partir de aspectos relacionados à cor. O corpo do deus elefante é verde, suas presas são brancas com bolas douradas. Esse destaque à cor numa imagem em preto e branco faz com que o texto ganhe uma importância significativa para o leitor, indo muito além da simples descrição (ver figura 4 na página seguinte).

Conan se aproxima do ídolo e descobre que, na verdade, ele é um ser vivo, que o confunde com o feiticeiro Yara. Ao perceber que pode estar diante de um aliado, o homem-elefante começa a contar a sua história.

Aqui Roy Thomas usa o que, em literatura, é chamado de sumário literário: “Sumário narrativo é um relato generalizado ou uma exposição de uma série de eventos abrangendo um certo período de tempo e uma variedade de locais”. (FRIDMAN apud LEITE, 1994, p. 26)

Segundo Campato Júnior (2020),

Integrando o domínio da velocidade narrativa e sendo uma manifestação anisocrônica, o sumário é um signo temporal ou movimento narrativo em que o tempo do discurso é menor que o tempo da história. Em termos práticos, pode-se afirmar que há sumário numa obra literária todas as vezes que o narrador resume em poucas linhas ou páginas acontecimentos diegéticos que se desenvolveram durante um período de tempo considerável, de tal forma que se percebe uma nítida desproporção entre a duração da história e a extensão do texto que a veicula. Pelo sumário, vários anos de vida de uma personagem qualquer podem ser contados em, por exemplo, um parágrafo de algumas linhas.



Figura 4 - A ênfase na cor evita que a descrição se torne redundante. Fonte: THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 24.

O homem elefante narra, na forma de texto sumário, sua história:

Sou muito velho, ó homem das terras ocultas! Há muito tempo vim para este planeta com outros de meu mundo, o planeta verde de Yag, que circula eternamente pelas fronteiras do universo. Viemos pelo espaço com asas possantes que nos levaram pelo cosmo mais depressa do que a luz, pois fizemos guerra contra os reis de Yag e sendo derrotados, fomos banidos. Infelizmente, jamais pudemos regressar pois, na Terra,

nossas asas murcharam sobre nossos ombros (...) nós vimos o homem evoluir do macaco... para construir as reluzentes cidades de Valúzia, Kamélia, Commoria e suas irmãs! (...) Por fim só restei eu, sozinho, sendo adorado como um deus ancestral de pela raça de pele amarela. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p.30)

O trecho é usado por Thomas para contar a história do mundo de Conan e sua cronologia, explicitando o aspecto mitológico do personagem (ver figura 5 na página 28).

De acordo com Patrice Loinet (2006, p. 271), o mundo de Conan surgiu por razões comerciais:

O único mercado de Howard até 1929 havia sido a *Weird Tales*, mas no início dos anos 1930, diversos outros mercados abriram-se para ele, particularmente *Oriental Stories* e *Soldiers of Fortune*, que teve curta duração. Howard nutria paixão por história, e os contos que vendeu para *Oriental Stories* estão entre seus melhores trabalhos. Ao mesmo tempo, ele reconhecia as dificuldades e o longo tempo necessário para o trabalho de pesquisa se desejasse manter a precisão histórica. Ao conceber um universo que não era o nosso, mas que poderia um dia ter sido nosso, e ao escolher cuidadosamente nomes que remetiam à nossa história passada, Howard contornou o problema dos anacronismos e da necessidade de longos capítulos explicativos.

O homem-elefante continua narrando sua história, sempre no modo texto-sumário:

Então veio Yara... Yara era versado no conhecimento oculto adquirido nos dias de barbarismo antes da Atlântida afundar. Primeiro ele sentou-se a meus pés e aprendeu com a minha sabedoria. Eu jamais lhe ensinaria por vontade própria os negros segredos que conquistei através dos tempos, mas sua astúcia era grande! Yara me enganou fazendo-me divulgar um importante segredo... e voltando meu

próprio poder contra mim, ele me escravizou. Como minha vida tem sido amarga desde então! O bruxo me trouxe para esta terra... e me enclausurou nesta torre, que, sob seu comando, eu construí em uma noite. Pelo fogo e pela tortura, ele me subjogou. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 30-31).

O homem elefante pede a ajuda de Conan para se libertar do cativo do feiticeiro, que, curiosamente, atende.

Há aqui uma ironia, pois originalmente Conan entrara na torre como ladrão, tendo como único objetivo roubar as riquezas ali escondidas, e à essa altura, toma uma atitude louvável e desinteressada. A atitude do cimério pode parecer contraditória, mas se relaciona diretamente com a filosofia de Howard. Segundo Patrice Loinet (p. 20) “Manifestadamente, a maior parte do trabalho de Howard – e particularmente as histórias de Conan – pode ser lida como um desenvolvimento do tema “Barbárie versus civilização”. (PATRICE LOINET, 2006, p. 20).

Assim, o feiticeiro Yara representa a civilização, enquanto Conan a barbárie, vista por Howard como uma condição honrada, com uma ética própria mais honesta e superior à do mundo civilizado, o que leva o ladrão a se tornar o salvador do cativo, arriscando a perder tudo que iria roubar.

O homem- elefante pede para que Conan arranque seu coração e aperte-o para que o sangue escorra sobre a pedra conhecida como coração do elefante:

Então desça pelas escadas até a câmara onde Yara se encontra envolto nos sonhos malignos da lótus! Diga o nome do bruxo e ele acordará. A seguir, coloque a gema diante dele e diga: ‘Yag-Kosha conceda-lhe um último encantamento’. Fuja rápido da torre! Seu caminho estará livre!. (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985p. 32-33)



Figura 5 - Exemplo de texto sumário. Fonte: THO- MAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 27.

A narrativa de John Buscema e Alcalá praticamente conta visualmente os fatos seguintes: Conan avançando na direção do homem-elefante e usando sua espada para matá-lo. Isso cria um desafio para o roteirista: o que colocar no texto? Roy Thomas opta por misturar texto narrativo com informações que não podem ser vistas na imagem:

Desconcertado, Conan se aproxima... então, cerrando os dentes... ele avança sua espada... profundamente... enquanto o sangue escorre por sua lâmina, o monstro se recosta completamente imóvel. A vida acabou. Pelo menos, a vida como Conan a entende. Então o bárbaro se põe a trabalhar em sua medonha tarefa... (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 33).

O texto flerta com a redundância (“Conan se aproxima”, “ele avança sua espada”), mas traz também informações que não poderiam ser mostradas visualmente (“cerrando os dentes”) e outras que não ficam claras na sequência, como na parte final, em que o texto esclarece que o homem elefante morreu.

O mesmo ocorre com a sequência seguinte, em que Conan retira o coração, espreme sobre a gema preciosa e a leva para Yara. E, novamente, há textos narrativos, que em alguns casos flertam com a redundância e há textos que complementam o desenho, sendo informativos, como quando Conan, segurando a joia afasta-se do homem-elfante: “Ele sente que uma espécie de transmutação está para acontecer no corpo sobre o catre de mármore... algo que não deve ser testemunhado por olhos humanos”.

Conan desce as escadas e encontra o dormitório do feiticeiro, acordando-o. Yara pega o coração do elefante e Roy Thomas usa o texto para fazer algo o desenho não pode mostrar: as impressões do personagem sobre os acontecimentos: “(...) enquanto observa, Conan pensa que seus olhos estão vendo coisas... pois, ao se levantar de seu catre, Yara parecia gigantesca e alto... e agora o sacerdote mal alcança a altura de seus ombros. O cimério pisca perplexo. E, pela primeira vez nesta noite, ele duvida de seus sentidos” (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 36).

A sequência mostra o feiticeiro reduzindo de tamanho até ser engolido pela gema, onde encontra o homem-elfante totalmente recu-

perado, com suas asas, pronto para empreender sua vingança.

Seguindo o conselho de Yara, Conan foge da torre.

A última página, uma *splash page*, já o mostra na rua, virando-se para observar a torre que desmorona. A legenda ecoa diretamente o estilo dos textos de Howard (embora na maior parte seja criação de Thomas): “Então, ao voltar-se para trás, o cimério vê a gigantesca torre do elefante desabar contra a alvorada rubra, sua cúpula incrustada de joias refletindo a luz nascente... luz que jamais tornará a brilhar sobre a estrutura reluzente”! (THOMAS; BUSCEMA, ALCALA, 1985, p. 43).

Conclusão

Patrice Loinet afirma que, embora as histórias de Conan tenham sido escritas como ficções escapistas, a propensão depressiva do autor, assim como a própria qualidade do texto, elevou essas histórias a um nível muito além do que era comum nas revistas *pulps* da época:

Se por um lado as histórias de Howard com Conan forneciam uma ficção escapista bem elaborada por meio de narrativas coloridas de grandes aventuras, as melhores delas proporcionam muito mais do que isso. A saga toda é permeada por uma propensão ao lúgubre e frequentemente deixa no leitor emoções conflitantes: a sensação de ter experimentado algo ao mesmo tempo divertido e deprimente. Os melhores contos de Howard com Conan – podemos citar “A Torre do Elefante”, “Rainha da Costa Negra”, “Além do Rio Negro” e “Pregos Vermelhos” – são também aqueles que têm um final triste, nos quais uma corrente oculta flui abaixo dessa ficção “escapista”. (PATRICE LOINET, 2006, p. 20)

O maior desafio de uma adaptação para quadrinhos dessa história é justamente manter esse aspecto lúgubre, essa sensação de aventura e depressão. No caso específico, soma-se mais uma dificul-

dade: como John Buscema era um narrador por excelência, como fazer essa adaptação fugindo da redundância no texto?

Roy Thomas, embora em alguns momentos escreva textos que poderiam ser totalmente dispensados, na maioria do tempo, aproveita bem as possibilidades textuais das histórias em quadrinhos, produzindo uma HQ que de fato faz jus ao trabalho de Howard.

Bibliografia

CALLARI, Alexandre. Introdução. In: HOWARD, Robert E. **Conan o Bárbaro**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2017.

CAMPATO JÚNIOR, João Adalberto. Sumário. **Dicionário de termos literários**. Disponível [nesse link](#). Acesso em: 21 fev. 2020.

DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. Marca de Fantasia: João Pessoa, 2015.

DANTON, Gian. **O roteiro nas histórias em quadrinhos**. Marca de Fantasia: João Pessoa, 2010.

EDWARDS, Elwyn. **Introdução à teoria da informação**. São Paulo: Cultrix, 1971.

EPSTEIN, Isaac. **Teoria da informação**. São Paulo: Ática, 1986.

HOWARD, Robert E. **Conan, o Bárbaro**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2017.

KMIECIK, Rodrigo. Robert E. Howard – Retrospecto de um mito moderno!. **Formiga elétrica**. Disponível [nesse link](#). Acesso em: 01 fev. 2020.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. São Paulo: Ática, 1994.

LOINET Patrice. A era de Conan o Cimério. In: HOWARD, Robert E. **Conan, o Cimério**. São Paulo: Conrad, 2006.

LOINET Patrice. Gênese hiboriana: notas sobre a criação das histórias de Conan. In: HOWARD, Robert E. **Conan, o Cimério**. São Paulo: Conrad, 2006.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de Oliveira. **Introdução à cibernética**. Pará de Minas: Virtual Books, 2010.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. O roteiro nas histórias em quadrinhos. **Portcom**. Disponível [nesse link](#). Acesso em: 29 jan. 2019.

PIGNATARI, Decio. **Informação. Linguagem. Comunicação**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

Thomas, Roy. Posfácio: Por uns dólares a mais. In: THOMAS, Roy; WINDSOR-SMITH, Barry. **As crônicas de Conan**. V. 1. São Paulo: Mythos, 2016.

THOMAS, Roy; BUSCEMA, John; ALCALA, Alfredo. A torre do elefante. In: **A espada selvagem de Conan**, n. 11, Abril, set. 1985.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é doutor em Arte e Cultura Visual pela FAV-UFG. Professor da Universidade Federal do Amapá.

A questão Gynoid no mangá “Gunnm Hyper Future Vision”

Débora Aymoré

Resumo: Conhecido internacionalmente com o título “Battle Angel Alita”, o mangá de Yukito Kishiro lançado em 1990 conta a história de uma *gynoid* encontrada em um depósito de lixo por um humano (Dr. Ido). Gally (em japonês, e Alita na adaptação para o inglês) precisa de reparos e, além disso, depois de ligada percebe-se que sofre de amnésia. Sem lembranças de seu passado, Alita aos poucos percebe sua habilidade em uma antiga arte marcial (Panzer Kunst) passando a trabalhar como caçadora de recompensas. Na medida em que uma *gynoid* pode ser definida como um *cyborg* com características físicas femininas, o objetivo deste trabalho é analisar até que ponto Alita sofre ou não com a dominação masculina (BOURDIEU, 2017). Entre as feministas pós-modernistas, Donna Haraway utiliza a metáfora do *cyborg* para desafiar os dualismos epistêmicos que estruturam nossa forma de pensar o mundo segundo a perspectiva androcêntrica. Analisamos a história de Alita, tal como desenvolvida no primeiro volume da edição brasileira publicado pela JBC (2017), em sua interação com três personagens masculinos: Dr. Ido, Makaku e Yugo.

Palavras-chave: Gynoid, dualismos epistêmicos, dominação masculina.

Introdução

Pierre Bourdieu em sua obra *A Dominação Masculina* identifica as causas para o fenômeno histórico da dominação partindo de uma socioanálise. Recorrendo ao passado em que camponeses das montanhas de Cabília mantinham uma estrutura falo-narcísica e segundo uma cosmologia androcêntrica presentes nas sociedades mediterrâneas, investiga as raízes de nossas estruturas cognitivas e sociais (cf. BOURDIEU, 2017, p. 7). Bourdieu considera que a dominação masculina foi naturalizada, tornando o cultural aceito socialmente como natural (cf. BOURDIEU, 2017 p. 15), sendo pressuposta nas relações estabelecidas em sociedade.

Assim, a dominação masculina, segundo Bourdieu, dispensa justificção, pois a “(...) ordem social funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação” (BOURDIEU, 2017, p. 22). Deste modo, não é pelo uso da força, mas, ao contrário, pelo exercício constante de uma legitimação simbólica, que as estruturas de dominação de gênero se mantêm por meio da ação e da prática, nas microestruturas das relações sociais. Assim, a análise de Bourdieu está em consonância com a de David Le Breton: “A imagem do corpo é aqui a imagem em si, alimentada pelas matérias simbólicas que mantêm a sua existência em outros lugares e que cruzam o homem através de uma fina trama de correspondências” (LE BRETON, 2012, p. 30).

Neste particular, os quadrinhos que representam heroínas como protagonistas, como no caso específico de “Battle Angel Alita”, podem ser lidos pelo menos de duas maneiras: a primeira, como legitimadores do processo de dominação, aprofundando os estereótipos de gênero arraigados na cultura (feminino como passivo, frágil, restrito ao âmbito privado); a segunda leitura sugere, ao contrário,

a possibilidade de crítica da dominação masculina. Consideramos que Alita é a personificação desta segunda abordagem, ou seja, do embate diário que esta personagem feminina trava contra a dominação masculina, reforçando a autonomia sobre o corpo e sobre sua autorrepresentação simbólica.

O mangá que começou publicado em 1990 tem continuação (“Battle Angel Alita – Gunnm Last Order”) e, em 2019, será projetado nas telas do cinema com o live action cuja adaptação do enredo é de James Cameron (Avatar, Titanic, Exterminador do Futuro 2). Devido tanto à sua difusão internacional por diferentes meios (mangás traduzidos para outras línguas, adaptação para o cinema, vídeos espalhados pela Internet) quanto às temáticas que abordam acerca da luta feminina contra a dominação masculina, podemos tratar deste quadrinho *cyberpunk* considerando vários de seus desdobramentos, sobretudo em seus diálogos com diversas questões atuais.

Interessa-nos tratar em especial do primeiro volume de “Battle Angel Alita” segundo o pressuposto interpretativo de que este mangá apresenta uma crítica à dominação masculina projetando anseios de **autorrepresentação simbólica feminina** na protagonista Alita. Embora seja uma *cyborg*, Alita apresenta características que a humanizam: (1) uma **mente** que pensa sobre a sua própria existência, que raciocina ao decidir sobre cursos de ação possíveis e que lembra por meio dos fragmentos de memória (inicialmente sofrendo de amnésia e ao longo da história resgata suas lembranças); (2) **emoções, sentimentos e percepções**, bem como (3) um **corpo**¹ que, a despeito de ser o resultado do desenvolvimento tecnológico, apresenta clara marcação de gênero,

pois sua representação explícita que seu criador a fez com o corpo de mulher (*gynoid*), condição esta que não é alterada ao longo dos vários reparos pelos quais ela passa no primeiro volume. Seria necessário tê-la feito deste modo? Consideramos que não. E esta é uma indicação que, para nós, a sua busca de autorrepresentação se realiza no entrelaço de forças que, primeiramente, se expressam pela intencionalidade do ato de criação.

Assim, o corpo feminino é terreno de disputa de poder, pois, histórica e socialmente, sofreu e ainda sofre com o processo de dominação. A liberdade reservada aos indivíduos autônomos se exercita na escolha dos cursos de vida, ou seja, na escolha sobre o bem viver. Essa condição liberta acaba por se chocar contra uma estrutura simbólica que inculca a força, sem utilizar necessariamente da violência física, características de passividade, dependência e, conseqüentemente, a permanência no espaço privado. Será, portanto, no corpo que incidirá a dominação masculina e será também nele que Alita encontrará o potencial de redenção em relação à dominação, pois em seus diversos reparos, ela encontrará novas possibilidades de existência no mundo.

1. Dos Autômatos aos Ciborgues

Um caminho possível para a compreensão da nossa relação contemporânea com mecanismos artificiais² que replicam certas ações humanas é resgatar o dualismo proposto pelo filósofo francês do século XVII, René Descartes (1596 – 1650). Claudinei Luiz Chitolina (2014), em sua obra *Mentes e máquinas* o retorno a Descartes, pleiteia este parentesco histórico de longa duração que pode ser traduzido na seguinte questão: uma vez que Descartes afirma que o ho-

mem é um composto de corpo e alma, de matéria e espírito, ou ainda formado de substâncias com características diametralmente opostas como são a *res extensa* (substância material) e a *res cogitans* (substância imaterial), seria possível emergir inteligência da matéria?

Para Descartes, as coisas existentes no mundo, sejam elas orgânicas ou inorgânicas, são formadas por matéria extensa, são corpos, fazendo com que ele advogue em favor da homogeneidade da matéria, que pode ser explicada causalmente em função de estar sujeita às mesmas leis físicas. Porém, no caso do ser humano, torna-se necessário auto-explicar-se, ou seja, explicar a presença da razão, ou da mente, que “[...] pensa, isto é, que duvida, que afirma, que nega, que conhece poucas coisas, que desconhece muitas, que ama, que odeia, que quer, que não quer, que também imagina e que sente” (DESCARTES, 2016, p. 53).

Na obra *Meditações Metafísicas*, Descartes expressa sua dúvida metódica em relação, primeiramente, aos sentidos. Eles estão ativos quando possuímos um corpo com nossos cinco órgãos dos sentidos em funcionamento (tato, paladar, olfato, audição e visão). Dada esta condição, é de se supor que, a partir da variação das informações advindas dos sentidos, o conhecimento que produzimos sobre o mundo, sobre o outro e sobre nós mesmos, seria também ele variável. A dúvida é expressa do seguinte modo:

Tudo o que aceitei até o presente como o mais verdadeiro e certo, aprendi-o dos sentidos ou pelos sentidos: ora, algumas vezes experimentei serem esses sentidos enganadores, e é prudente nunca se fiar inteiramente naqueles que uma vez nos enganaram (DESCARTES, 2016, p. 32).

Descartes, porém, prossegue em sua dúvida. Três exemplos podem auxiliar na compreensão da perplexidade que a insegurança em

relação aos sentidos exerce sobre este filósofo, por sua variabilidade e inconstância no tempo.

A distância em relação à torre pode mostrar que sua abóbada é arredondada, enquanto que a proximidade em relação à mesma pode mostrar que ela é pontiaguda. Quando um homem sonha, ele é capaz de sentir sensações, emoções e sentimentos que experimenta quando se encontra em estado de vigília, e isso ajuda a entender o quão assustador é sonhar que se está em queda livre, por exemplo. Levando a dúvida ao seu nível mais metafísico, não podemos ter certeza indubitável da existência de Deus – mesmo que seja de um Deus bom, que não nos engana a cada vez que procuramos conhecer o mundo.

Estes exemplos nos mostram a busca de um conhecimento seguro e universalmente válido por Descartes, pois, para ele, se mesmo as ciências naturais e exatas poderiam produzir conhecimento incerto, o homem que solitariamente conhece o mundo não poderia supor inocentemente nada a respeito da verdade absoluta do conhecimento que advém dos seus sentidos. E nem mesmo é possível ter a certeza se, por exemplo, o medo de uma eventual queda (que pode afetar a sobrevivência de seu corpo) seria indício suficiente para a distinção entre os estados de sono e de vigília. A questão é: o que seria um indicativo suficiente para nosso conhecimento? Ou, dito de outro modo, qual a fonte do conhecimento seguro e certo?

Depois de duvidar dos sentidos e seguir outros níveis de exercício da dúvida, na segunda meditação Descartes progride para aquele que será reconhecido como o argumento do *cogito*. Ora, em todos os momentos que duvidamos, seja dos nossos sentidos, seja da suficiência dos indícios de que indicavam o estado de sono ou de vigília, seja na reflexão sobre a existência de um gênio maligno que atormentaria e atrapalharia meus raciocí-

nios, havia o pensamento, e, enquanto se pensa, o “eu pensante” existia. Eis a formulação de Descartes:

Não há dúvida de que eu era, isto se me persuadi ou tão só se pensei algo. Mas há um enganador muito poderoso e muito astucioso que desconheço e que emprega toda a sua engenhosidade para enganar-me sempre. Não há dúvida, portanto, de que sou, se ele me engana; e que ele me engane tanto quanto quiser: nunca poderá fazer com que eu não seja nada enquanto eu pensar ser algo. Resulta que, após ter pensado bem sobre isso e ter examinado cuidadosamente todas as coisas, é necessário, enfim, concluir e sustentar, invariavelmente, que essa proposição, nomeadamente: eu sou, eu existo, é necessariamente verdadeira sempre que eu a pronuncio, ou que a concebo em meu espírito (DESCARTES, 2016, p. 41).

Seria, portanto, na formulação do *cogito* que Descartes redescobre a fonte segura do conhecimento, em si mesmo e não em algo exterior a si (no mundo, nas outras mentes ou nos outros corpos). O conhecimento do mundo exterior e dos outros seres depende dos sentidos, que, para ele, são enganadores. Enquanto pensamos, existimos, e esta verdade não pode ser abalada.

Extrapolando a reflexão de Descartes e pensando na correlação entre o pensamento que evidencia a existência da alma racional e o corpo que configura a permanência (concreta e simbólica) no mundo, pareceria razoável supor que: (a) uma vez que os corpos inorgânicos e orgânicos são formados de matéria homogênea e divisível, um robô que mimetiza alguns movimentos humanos, tal como os braços mecânicos de um autômato poderia, em princípio, ser sede para a alma. Neste caso, a vida seria compreendida especialmente a partir do movimento, realizado tanto por corpos orgânicos quanto inorgânicos.

Assim, (b) uma vez que o que caracteriza o ser humano é, por excelência, a sua racionalidade, então as “máquinas pensantes” se-

riam o derradeiro desenvolvimento tecnocientífico, de tal forma que o homem se suporia capaz não apenas de mimetizar ações físico-motoras, facilitando o trabalho no mundo concretamente dado, como também a emergência da consciência a partir da matéria que se apresenta na ficção com a criação de Alita. Assim, esse processo talvez significaria o passo definitivo para que o ser humano se tornasse criador³.

Resta, no entanto, o problema de estabelecer a correlação entre o homem e o autômato (considerado em sua semelhança com robôs e ciborgues), que é o fato de que, para a metafísica cartesiana, não é possível emergir inteligência da matéria e, assim, nem o humano mais criativo seria capaz de inseri-la nos corpos. A questão é como explicar a existência de seres capazes de mimetizar certas funções humanas. Entre os seres orgânicos, por exemplo, os animais, existem aqueles que imitam sons semelhantes a palavras humanas (ex: papagaios), aqueles que caminham semelhantemente aos humanos (ex: chimpanzés, orangotangos), aqueles que parecem corresponder aos sentimentos humanos (ex: cachorros, gatos).

No entanto, estes autômatos naturais, que estão sujeitos aos mesmos ciclos de nascimento e morte que o homem, não são capazes de utilizar a razão, pois, para Descartes, ela é uma exclusividade humana. É possível reafirmar com concisão que:

Sendo mente e corpo duas substâncias completas e independentes, então, uma pode existir sem a outra. O homem é, como veremos, um caso *sui generis*, visto que nele (apesar da distinção substancial) mente e corpo coexistem e interagem entre si (CHITOLINA, 2014, p. 110).

É esta interação entre substâncias ontologicamente opostas e distintas que torna a compreensão do composto que forma o homem

tão desafiador para a razão. Neste particular, reconhece-se o limite do mecanicismo de Descartes, uma vez que, para ele, a alma é imaterial e indivisível, ao passo que o corpo é material e divisível. Deste modo: “O pensamento não é uma atividade mecânica porque não é uma propriedade da matéria, mas uma atividade mental” (CHITOLINA, 2014, p. 128).

Resumidamente, podemos afirmar que, por um lado, o corpo é o meio a partir do qual interagimos com o mundo (cf. CHITOLINA, 2014, p. 132), e, por outro lado, é impossível para a razão estabelecer conhecimento certo e indubitável sobre a união substancial (cf. CHITOLINA, 2014, p. 137). Segundo Chitolina, a superação desta particular dificuldade irá motivar Descartes a adotar a explicação “psicofisiológica” para o composto humano. Assim, além da razão, o homem apresenta sensações, afetos, apetites e paixões, pois, “somos seres livres e racionais, porém, dotados de sentidos e paixões” (CHITOLINA, 2014, p. 141).

Afirmar, portanto, que o homem apresenta não apenas a razão, mas também suas paixões, é dizer indiretamente que ele não é uma máquina, na medida em que ele é capaz tanto de ter em si certa dose de autodeterminação, quanto pode exercer plenamente a liberdade, duas características que pressupõem inclinações dadas, por exemplo, por suas paixões. Assim, “se fôssemos apenas dotados de corpo, viveríamos como os demais seres vivos” (CHITOLINA, 2014, p. 150). Porém, estando à vontade (querer, que nos faz escolher, decidir e agir) subordinada ao entendimento (saber), então o “homem é livre (dotado de vontade) para escolher viver segundo o bem, ou para viver segundo o mal” (CHITOLINA, 2014, p. 152). Seriam, no entanto, os *cyborgs* humanos?

Ainda que Descartes não refletisse acerca de *cyborgs*, que passaram a fazer parte do imaginário humano especialmente a partir do século XX⁴, mas com autômatos mecanicamente construídos, parece-nos que, em muitos momentos na narrativa ficcional de Alita, a intenção é de que a consideremos humana, talvez até mais humana⁵ que aqueles compostos de corpo e mente com os quais interage. Apesar de a estrutura metafísica (ao mesmo tempo ontológica e epistêmica) vislumbrada por Descartes tornar impossível a emergência da mente a partir da matéria, é justamente com esta suposição que o mangá de Yukito Kishiro trabalha.

Embora existam nuances e desenvolvimentos posteriores da história que não abordaremos neste trabalho, inclusive expostas na sequência “Battle Angel Alita – Gunnm Last Order”, nossa intenção é mostrar o ganho de autorrepresentação e, portanto, de autonomia pela personagem Alita que, possuindo um corpo resultante dos desenvolvimentos da tecnociência bélica⁶, ela também sofre, em seu corpo, com a dominação de gênero.

2. O Triplo Despertar de Alita

2.1. Dr. Ido: o “pai”

Nas primeiras nove páginas do mangá, Dr. Ido, que mantém uma assistência técnica de ciborgues, andróides e robôs na “Cidade da sucata”, localizada abaixo de “Zalem” (cidade flutuante que poucos podem acessar), encontra um corpo praticamente destruído no lixão e toma para si a responsabilidade de consertar aquela *gynoid*. Chega mesmo a afirmar: “Ela é um ser humano” (KISHIRO, 2017, p. 9). Dr. Ido a nomeia Alita (ou Gally, no original), pois a *cyborg* sofre de amnésia, e não recorda do próprio nome.

Eis o primeiro encontro de Alita com o gênero que lhe é oposto, representando em Ido uma figura paterna que lhe promete desde logo **proteção, cuidados e provisão**. Neste sentido, Alita nasce do lixo da “Cidade da sucata”, é parte do lixo, indesejada; projeta inconscientemente em Dr. Ido a possibilidade de atendimento de suas carências mais básicas vinculadas à proteção e à manutenção.

Este é, portanto, o seu **primeiro despertar**, em que ela acorda para o mundo e vê diante de si o rosto daquele que a resgatou. Assim, estamos diante da representação da infância de Alita, período em que todos os humanos precisam de assistência para sobreviver, independentemente do gênero que marca seus corpos. Segundo Le Breton: “Ao nascer, a criança é constituída pela soma infinita de disposições antropológicas que só a imersão no campo simbólico, isto é, a relação com os outros, poderá permitir o desenvolvimento” (LE BRETON, 2012, p. 8).

A partir da interação social, Alita ganha um nome e também Dr. Ido a presenteia com um corpo inteiramente novo para substituir as partes que ela não possuía, pois ele resgata apenas o torço e a cabeça da *gynoid*. Porém, além de útil, o corpo é belo e “feminino”, apresentando mãos delicadas e desenhos laterais decorativos nos braços. Aparentemente, Ido quer que sua “filha” tenha o melhor da tecnologia disponível e, além disso, projeta sobre ela características estéticas que a tornam dócil e feminina⁷. Estamos diante da fase de educação da socialização de Alita, momento em que está submergindo no campo simbólico do seu entorno.

Le Breton afirma a diferença na socialização passada por meninos e meninas. Cada qual passa por um processo que interfere também em suas brincadeiras e jogos, que incentivam a doçura na menina e a virilidade no menino. E, assim: “A interpretação que o social faz da

diferença dos sexos orienta as maneiras de criar e educar a criança segundo o papel estereotipado que dela se espera” (LE BRETON, 2012, p. 67). Como Alita é criada com a marcação de gênero feminina, ela é mantida em casa, protegida e subalternizada por Dr. Ido. No entanto, para Haraway, a “[...] libertação depende da construção da consciência da opressão” (HARAWAY, 2016, p. 36). E é exatamente por este processo doloroso de conscientização que Alita passará. Com o tempo, ela desconfia do comportamento de Dr. Ido, que permanece várias horas da noite fora de casa e decide segui-lo.

Alita identifica que Ido mantém outra atividade em paralelo com a assistência técnica: a de caçador de recompensas. Ao salvá-lo de uma criminosa, ela redescobre sua habilidade em uma antiga arte de combate desenvolvida para ciborgues, Panzer Kunst (KISHIRO, 2017, p. 28). É justamente neste momento, ou talvez no momento em que segue Ido para fora dos estritos limites do espaço privado, que a personagem passa a “brincar” com o estereótipo de gênero, salvando Ido e tornando-se, assim, viril, uma lutadora de artes marciais. Decide auxiliá-lo como caçadora de recompensas daí por diante, mesmo a contragosto do “pai”, que não queria que sua “filha” arriscasse a vida por ele e prefere que ela viva uma vida “bela e digna”, pois “lutar é uma coisa suja” (KISHIRO, 2017, p. 34).

É possível notar, assim, o quanto Ido projeta em Alita aquilo que gostaria que uma filha fosse: mantida em casa (ambiente ou espaço privado), sem atividades profissionais (próprias do espaço público, e dependente dele), esteticamente bela e moralmente digna (talvez em menção à sua castidade). Alita insiste em ajudá-lo, irritando-se com a atitude reprobatória de Ido, afirmando, segundo o quadro destacado a seguir (KISHIRO, 2017, p. 37), que:



Esse é o **segundo despertar** de Alita, com seu gradual ganho de consciência da opressão, fazendo com que ela se mostre descontente com as restrições próprias da vida que Ido lhe oferece, quer consideremos tais restrições físicas ou simbólicas. Tudo isso influencia sua decisão de sair do espaço privado para o público, mesmo com seus riscos e perigos inerentes. Ela se insurge contra a representação do feminino projetada pela figura paterna, não quer ser mantida em casa enquanto o pai provedor a sustenta; quer sair, mesmo que a atividade de caçadora de recompensas esteja em direto conflito com a representação que o pai cuidadoso projetara sobre ela. Este é o passo decisivo para uma autorrepresentação simbólica autônoma, pois Alita não quer mais ser tratada como uma boneca, uma expressão inerte e oprimida de feminilidade.

2.2. Makaku: o inimigo

Logo em seguida aos dois despertares, para a “vida” ao ser resgatada do lixão e ao se posicionar contra a educação simbólica recebida como “sexo frágil”, somos apresentados para o segundo representante do gênero oposto com o qual ela se encontra e que reforça a autoidentidade de Alita: trata-se do malfeitor Makaku. Ele se mostra como inimigo perigoso, alimentando forte ressentimento por ser perseguido e derrotado por Alita. Enquanto Ido representa o que há de mais positivo na figura paterna (proteção, cuidado e provisão),

Makaku representa o oposto (violência, luxúria). Ele é um assassino em série que, após sua transformação em ciborgue, se torna viciado em endorfina, que obtém a partir dos cérebros de que se alimenta depois de matar suas vítimas (KISHIRO, 2017, p. 42 - 43).

No seu embate com Makaku, Alita tem seu corpo ciborgue novamente destruído, embora consiga, com o uso do Panzer Kunst, amputar o braço direito do corpo ciborgue do oponente (KISHIRO, 2017, p. 54 - 55). Quando ela está a ponto de ser derrotada, tendo sido reduzida uma vez mais basicamente ao torço e à cabeça, Ido a resgata, notando uma rachadura no crânio da ciborgue, devido à violência de sua luta com Makaku (KISHIRO, 2017, p. 70).

Há neste desenrolar do enredo uma situação que acrescenta complexidade na relação entre Alita e Ido. Mesmo não concordando, Ido permite que ela o auxilie na tarefa de caçador de recompensas e, além disso, no momento em que Alita está a ponto de ser derrotada, talvez até mesmo destruída, Ido a resgata.

Embora saindo com vida, Ido e Alita são marcados por Makaku, que afirma: “Acabei de gravar a cara de vocês! Nunca mais vou me esquecer delas!” (KISHIRO, 2017, p. 74). Deste modo, após ser apresentada para uma das emoções mais básicas humanas, o **medo da morte** e à conseqüente luta por autopreservação, Alita é levada por Ido que, mesmo gravemente ferido, deseja salvar a vida de sua filha, o que está claramente simbolizado pelo fragmento de sonho vivenciado por Alita no período em que está desacordada (KISHIRO, 2017, p. 88).

Neste momento, Ido decide dar para Alita um corpo de combate “Berserker”, cujos movimentos apresentam violência e velocidade absurdos (KISHIRO, 2017, p. 92 - 93). Ao despertar, Alita agradece pelo presente, jurando vingança (KISHIRO, 2017, p. 105). Nota-se,

a partir desse segundo embate de Alita com Makaku, que terá continuação na história (do capítulo 2 até o capítulo 7 do primeiro volume. KISHIRO, 2017, p. 40 - 245), a resolução de Alita, empenhada como está naquele caminho autorrepresentação simbólica, pois ela não desiste de caçar Makaku, mesmo saindo gravemente ferida do primeiro embate com o inimigo mais forte.

Primeiramente tratada como uma boneca pelo pai superprotetor, agora ela se representa autônoma e simbolicamente como uma **guerreira caçadora**, inclusive afrontando os demais caçadores de recompensa que demonstram medo de perseguir Makaku, ao afirmar que: “Esta cidade só precisa de dois guerreiros caçadores! Eu e Ido” (KISHIRO, 2017, p. 124).

2.3. Yugo: o amigo

Após o entrelaço de representações simbólicas vivenciadas na interação com Ido e Makaku, do capítulo 8 até o capítulo 12 do primeiro volume (KISHIRO, 2017, p. 247 – 447) somos apresentados ao terceiro representante do gênero oposto com o qual Alita se relaciona: um menino chamado Yugo. Devido à aparência física de Alita, ele aparenta ter sua idade (KISHIRO, 2017, p. 249 - 250), embora Ido tenha presumido no início da história que o corpo ciborgue de Alita aparentava ter entre 200 ou 300 anos (KISHIRO, 2017, p. 8).

Yugo demonstra interesse por espinhas dorsais de ciborgues que, segundo ele, não é uma parte substituível nos corpos cibernéticos, não havendo colunas artificiais (KISHIRO, 2017, p. 262). Porém, sua atividade regular é de reparador de moinhos, utilizados na produção de energia eólica. Revela que seu sonho é ir para “Zalem” e que, no entanto, é necessário reunir muitos “tips” (moeda corrente local) para conseguir comprar a passagem para lá (KISHIRO, 2017, p. 274 - 275).

Aos poucos Alita começa a apresentar preocupações sobre como Yugo a vê, fazendo com que Ido e seu assistente observem que ela está apaixonada por ele (KISHIRO, 2017, p. 278). Em momento de devaneio apaixonado, Alita é atacada por um homem e, deste modo, observa a fragilidade do corpo humano, diferentemente do seu corpo ciborgue que não pode ser ferido por uma faca (KISHIRO, 2017, p. 283 - 285). Desde então reflete sobre a fragilidade de Yugo, considerando a sua condição humana e não ciborgue que, diferentemente dela, é um mortal. Alita supostamente indestrutível, devido à possibilidade de realização de reparos e substituições de suas partes.

Yugo parece estar disposto a pagar qualquer preço para comprar sua passagem para “Zalem”, pois passa a realizar atividade criminosa de matar ciborgues a fim de obter colunas vertebrais (cf. KISHIRO, 2017, p. 292). Alita, ainda desconhecendo esta atividade criminosa realizada por Yugo, decide ajudá-lo a conseguir os “tips” (KISHIRO, 2017, p. 310), encontrando uma nova motivação para realizar sua atividade de caçadora de recompensas.

Finalmente, ao ser listado como fugitivo, Alita parte ao encontro de Yugo antes de qualquer outro caçador (KISHIRO, 2017, p. 337), declara-se para ele, que parece inicialmente não corresponder ao sentimento de Alita (KISHIRO, 2017, p. 354), até que os dois se beijam (KISHIRO, 2017, p. 356 – 357). Este beijo marca não apenas a reciprocidade de sentimentos, como também sua cumplicidade, pois Alita decide ajudar Yugo a fugir.

Neste ínterim, Yugo é encontrado por outro caçador de recompensas que o fere fatalmente, fazendo com que Alita lute com o caçador, entrando em contradição com sua própria profissão (KISHIRO, 2017, p. 383). Para completar a tragédia, Yugo é levado para Dr. Ido, de quem recebe um corpo ciborgue e a difícil verdade de que é

impossível ir para “Zalem” (KISHIRO, 2017, p. 406, 409). Yugo é, então, destruído ao final no primeiro volume em uma tentativa desvairada de aceder a cidade de seus sonhos.

Alita apresenta nesta etapa o seu **terceiro despertar**, pois, para além de sentir pela primeira vez amor por Yugo, percebe, devido à sua convivência com ele, dois traços inescapáveis da experiência humana: a **fragilidade** e a **mortalidade**.

Até o presente momento, Alita tinha as partes de seu corpo substituídas, tonando-a virtualmente indestrutível e, portanto, em certo sentido imortal. No entanto, depara-se com a fragilidade humana em Yugo, que se expressa não apenas no corpo, mas no fato de que a existência humana no mundo é insubstituível em sua temporalidade. A tragédia vivenciada por Alita ao perder o precioso amigo potencializa seu amadurecimento, consolidando um **indivíduo autônomo** que se autorrepresenta por meio de sua história de vida.

3. Observações finais: o corpo como arena simbólica

O corpo de Alita é, assim, duplamente marcado: pelo militarismo e pelo capitalismo patriarcal, bem como pelo fato de ser uma *gynoid*, um ciborgue com marcas de gênero femininas. Como criatura, ela é constantemente passível de realização da intencionalidade insuflada por seu criador, seja ele o criador do seu corpo original ou ainda o pai protetor, o Dr. Ido. Nada disso impede, no entanto, seu gradual ganho de autonomia por meio dos momentos em que a sua consciência desperta devido à interação com três representantes do gênero masculino: Dr. Ido, Makaku e Yugo. Alita se torna um indivíduo autônomo ao final do primeiro volume de “Battle Angel Alita”, pois, “[...] nas sociedades individualistas, o corpo é elemento que interrompe, o elemento

que marca os limites da pessoa, isto é, lá onde começa e acaba a presença do indivíduo” (LE BRETON, 2012, p. 30).

Assim, do ponto de vista simbólico, nada impede a libertação de Alita dos estritos enlaces de dominação, nem mesmo seu corpo ciborgue criado para realizar uma intencionalidade que lhe é exterior, pois, segundo Haraway,

[...] o mundo dos ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir de outro ponto de vista (HARAWAY, 2016, p. 46).

Le Breton afirma, tal como Haraway o faz em relação ao ciborgue, que o corpo apresenta um caráter ficcional (cf. LE BRETON, 2012, p. 34), sendo necessário tomar o corpo como uma “[...] falsa evidência, não é um dado inequívoco, mas o efeito de uma elaboração social e cultural” (LE BRETON, 2012, p. 26 - 27). Tais características, a ficcionalidade e a não evidência do corpo estão plenamente exemplificados na narrativa biográfica de Alita. Pois ela é, inicialmente, um corpo *gynoid* sem identidade devido ao estado de amnésia; aliás, ela é mais diretamente um lixo descartado. Depois do resgate de Dr. Ido ela passa pelo processo complexo de interação com o campo simbólico, de tal modo que, no primeiro volume de “Battle Angel Alita”, foi-nos possível identificar a três representações do feminino.

Primeiro, o feminino como frágil, inseguro e dependente, mantido protegido no espaço privado; segundo, o feminino como viril, que rompe com os limites espaciais para manter-se no espaço público

com uma atividade que econômica e que, simbolicamente, representa de modo autônomo a individualidade da protagonista, posto que a atividade de caçadora de recompensas é escolha da própria Alita. Finalmente, a terceira representação do feminino identifica a fragilidade no outro e, quando cativado, o protege e se consagra à realização dos sonhos, tornando a felicidade alheia sua própria felicidade. Assim, mesmo que o final do primeiro volume coincida com a morte de Yugo, sendo esta indicativa tanto de sua fragilidade física e quanto emocional, por não suportar a ideia de que seu corpo foi transformado em ciborgue, Alita compreende talvez a lição mais difícil de todas: a fragilidade da existência, a brevidade humana expressa na sua mortalidade.

Deste modo, conforme a afirmação do Dr. Ido, mesmo possuindo um corpo ciborgue (KISHIRO, 2017, p. 9),



Bibliografia

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**: a condição feminina e a violência simbólica. Tradução Maria Helena Kühner. 4 ed. Rio de Janeiro: Bestbolso, 2017.

CHITOLINA, Claudinei Luiz. **Mentes e máquinas**: o retorno a Descartes. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

CHRISTIAN, Brian. **O humano mais humano**: o que a inteligência artificial nos ensina sobre a vida. Tradução Laura Teixeira Motta. São Paulo, Companhia das Letras: 2013.

DESCARTES, René. **Meditações metafísicas**. Tradução Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2016.

HARAWAY, Donna. O manifesto ciborgue. In: TADEU, Tomaz. (org.). **Antropologia ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Tradução Tomaz Tadeu. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica editora, 2016, p. 33-118.

KISHIRO, Yukito. **Battle Angel Alita**. Vol. 1. Editora JBC, 2017.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. 6 ed. Tradução Sonia Fuhrmann. Petrópolis: Vozes, 2012.

MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flávia. **Feminismo e política**. São Paulo: Boitempo, 2014.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou Prometeu moderno**. Tradução e notas Doris Goettems. São Paulo: Editora Landmark, 2016.

Débora de Sá Ribeiro Aymoré é Bacharel em Direito (UFPA, 2004), Especialista em Filosofia e Epistemologia das Ciências Humanas (UFPA, 2007), Mestre em Filosofia (USP, 2010), Doutora

em Filosofia (USP, 2015) com estágio de pesquisa no exterior com bolsa CAPES (University of Miami, 2013 -2014), Pós-doutorado (USP, 2017 - 2018). Professora substituta do curso de bacharelado e licenciatura em Filosofia da Universidade Federal do Paraná (UFPR, 2019 - atual). Professora substituta do curso de Licenciatura em Filosofia da UEAP (2017 - 2019). CV Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/5444018172944089>>.

AGRADECIMENTOS: Aos participantes do Grupo de Estudos NATUR (Cindi Lucia, Davi Oliveira, Edneia Moraes, Eliane dos Anjos, Fernanda Rabelo, Gisele Neri, Jeancarlo Pontes e Sidarta Amorim) que, com estudo e persistência, permitem também meu aprimoramento nas atividades acadêmicas de ensino, pesquisa e extensão.

Notas:

¹ David Le Breton considera que a sociologia do corpo é, na verdade, pluridisciplinar, perpassando não apenas aquilo que é sentido na “própria pele” pelo ator ou agente, mas leva igualmente em consideração a psicanálise, a fenomenologia, a etnologia, a história, a economia etc. (cf. LE BRETON, 2012, p. 37). Sem mencionar diretamente a Filosofia, percebemos que esse campo será também integrado ao seu estudo, na medida em que René Descartes, filósofo, físico e matemático francês do século XVII, será reconhecido como um dos teóricos responsáveis por nossa concepção contemporânea de corpo, pois o encontro das dissecações anatómicas com sua imagem mecanicista do mundo que estabeleceu, paulatinamente, o “corpo como outra forma mecânica” (LE BRETON, 2012, p. 27). Passível, portanto, de ser desmontado (pensemos nas doações de órgãos) e remontado (como nas cirurgias de órgãos doados).

² Segundo Donna Haraway, desde o século XX, existe uma diferença ambígua entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre o que autocria e o que é criado. Porém, para ela, nunca foi tão importante resistir à dominação, pois: “Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes” (HARAWAY, 2016, p. 42).

³ Há, neste ponto, uma referência à obra clássica de Mary Shelley. Em Frankenstein, Shelley levanta questões muito semelhantes sobre a possibilidade de emergência de inteligência a partir da matéria ou, dito de outro modo, do poder do homem de criar vida por meios artificiais. Victor Frankenstein visa, por meio

de sua investigação alquímica, anatômica e fisiológica do corpo, inverter a dinâmica criador (Deus) e criatura (homem). Ao tentar superar a morte biológica, que tão cedo o solapou da presença de sua adorada mãe, ele pretende exercitar uma onipotência que, no limite, seria próprio apenas da divindade (cf. SHELLEY, 2016). Esta dinâmica criador e criatura aparece igualmente em Descartes, na medida em que apenas Deus seria capaz de insuflar inteligência (ou mente) na matéria, criando o composto (ser humano).

⁴ “No final do século XX, nesse nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e de organismo; somos, em suma, ciborgues” (HARAWAY, 2016, p. 37).

⁵ A obra *O humano mais humano*, de Brian Christian, narra a sua experiência de participação no “Prêmio Loebner” em 2009. Esta premiação baseia-se no teste de Turing, premiando o humano mais humano, seja este prêmio dado a uma máquina ou a um confederado (apelido dado para os seres humanos). Em *Computing machinery and intelligence* (1950), Alan Turing pretendeu medir o avanço da tecnologia (cf. CRHISTIAN, 2013, p. 29). Porém, na sua aplicação no prêmio Loebner, mesmo os chat-bots podem mimetizar a unidade de consciência própria da nossa caracterização de um humano, com sua “história de vida única e contínua” (CRHISTIAN, 2013, p. 46). Assim, não sabendo se se comunicam com um humano ou com uma máquina, os juízes precisam decidir com o que estaria se comunicando no outro lado do terminal. A incapacidade de seres humanos distinguirem se dialogam com uma máquina seria indício de inteligência artificial.

⁶ Haraway afirma que: “O principal problema com os ciborgues é, obviamente, que eles são filhos ilegítimos do militarismo e do capitalismo patriarcal, isso para não mencionar o socialismo de estado. Mas os filhos ilegítimos são, com frequência, extremamente infiéis às suas origens. Seus pais são, afinal, dispensáveis” (HARAWAY, 2016, p.40).

⁷ “A condição do homem e da mulher não se inscreve em seu estado corporal, ela é construída socialmente” (LE BRETON, 2012, p. 66). No entanto, na medida em que a condição inicial de Alita busca colocá-la num grau de normalidade e aceitabilidade, ela é formada com características estereotipadas femininas.

Pesquisa científica e cultura pop: questões introdutórias

Débora Aymoré

Resumo: Para aqueles que começam a se aventurar na pesquisa científica, as regras metodológicas costumam ser um obstáculo difícil a ser vencido. Habitados como estamos à comunicação cotidiana, o registro e a transmissão de informações resultantes da pesquisa academicamente orientada nos exigem seguir regras formais que, para alguns, pode dar causa à perda do entusiasmo inicial. No entanto, desde a formulação do projeto de pesquisa precisamos reconhecer a importância tanto do método, quanto das nossas motivações. As dificuldades não se tornam menores, mas é provável que passemos a percebê-las como parte da jornada necessária para unirmos a diversão que experimentamos com a cultura pop e a formalização metodológica à pesquisa científica.

Palavras-chave: Cultura pop - Pesquisa Científica

Introdução

Esta exposição sobre a relação entre a pesquisa científica e cultura pop está dividida em três partes. O ponto de partida é a experiência individual para, a partir dela, recordar o momento em que passei a considerar-me pesquisadora em literatura e quadrinhos. Considerando o título deste texto, “Pesquisa científica e cultura pop”, gostaria de sugerir a inversão de sua ordem: primeiramente, parece-me que houve a formação de uma leitora entusiasta de literatura e quadrinhos e, em segundo lu-

gar, de uma pesquisadora e talvez esta seja, de fato, a ordem natural das coisas.

A seguir procurarei sistematizar algumas dicas para novos pesquisadores a partir da reflexão sobre a relação da vida interior e da exterior, supondo que aqueles que participam de eventos tais como o ASPAS Norte já são, em medidas diferentes, leitores e leitoras, expectadores e expectadoras de animações ou mesmo, quem sabe, autores e autoras dos seus próprios textos acadêmicos. Finalmente, a última parte da exposição se concentra na defesa de algo que aprendi ao ler um texto sobre cultura. A ideia central é a seguinte: quando estamos lendo, pesquisando e escrevendo sobre literatura e quadrinhos, estamos inventando cultura.

1. Relacionando vida interior e exterior

Antes de ingressar no curso de Bacharel em Direito eu já era uma leitora de literatura e quadrinhos, sempre revirando os livros dos meus avós em busca de algum assunto interessante sobre o qual ler. Além disso, na infância e na adolescência, assistia o máximo de desenhos animados que a minha rotina de formação escolar permitia, dividindo o meu tempo entre as obrigações e aquilo que me divertia. Aliás, a palavra “diversão”, é bem interessante: “**1** algo que serve para divertir <*sua única d. é a televisão*> **2** mudança de direção **3** MIL ação que tem a finalidade de desviar a atenção do inimigo” (Dicionário Houaiss da língua portuguesa, 2009, p. 701). No próximo item vou me concentrar nas acepções 2 e 3: na mudança de direção e no possível desvio de atenção.

Diferentemente do exemplo dicionarizado na primeira acepção do termo “diversão”, a televisão não era minha única diversão, embora seja necessário afirmar que tive pouco acesso à cultura pop. A

internet ainda não representava a potência que é hoje e boa parte dos quadrinhos (especialmente *mangás*) que eu lia comprei usados e em números descontinuados. Apesar disso, a experiência de encontrar aqueles quadrinhos que tratavam de contextos, de personagens e de modos de vida tão distintos do meu exerceu tal fascínio sobre a imaginação provocando, a seguir, uma reação em cadeia, pois eles contribuíram para estimular minha nascente criatividade.

Seria demasiado superficial caracterizar a cultura pop, representada neste texto pela literatura, pelos quadrinhos e pelas animações, como produtos comercializáveis, objetos vendáveis com os quais algumas pessoas gastam seu dinheiro (colecionadores, leitores e pesquisadores) e outros lucram. Parece-me que a cultura pop dá forma a mundos possíveis em nossa imaginação individual e coletiva e, mesmo que indiretamente, contribui para a formação de nossa personalidade, fomentando a vida interior.

Eis, no entanto, que a vida exterior começa a chamar. É preciso escolher um curso universitário tendo em vista um emprego futuro e, a despeito da criatividade nutrida, nem sempre é possível prever em todos os detalhes a vida adulta. Acredito que todos passaram ou passarão por esta experiência em alguma medida, pois, se Joseph Campbell estiver certo, além dos ganhos (longevidade, urbanização, conforto) que tivemos com as nossas sociedades modernas, perderam-se algumas coisas. Para os nossos propósitos, cabe falar de duas perdas vinculadas às histórias: a perda da herança humana e da vida interior. Segundo Campbell:

Quando a história está em sua mente, você percebe a relevância para aquilo que esteja acontecendo em sua vida. Isso dá perspectiva ao que lhe está acontecendo. Com a perda disso, perdemos efetivamente algo, porque não possuímos nada se-

melhante para pôr no lugar. Esses bocados de informação, provenientes dos tempos antigos, que têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e enformaram religiões através dos séculos, têm a ver com profundos problemas interiores [...] (CAMPBELL, 1999, p. 14 - 15).

Campbell investigava mitologia comparada e, por esse motivo, podemos supor que a sua preocupação está dirigida à perda dos mitos, que, nas sociedades voltadas para a tradição oral, expressavam por meio das histórias contadas a experiência compartilhada por aquela comunidade ou civilização. Podemos supor, então, um efeito semelhante para outras histórias, contadas pela literatura, pelos quadrinhos e pelas animações. Na rápida sucessão dos acontecimentos cotidianos, nas notícias sempre cambiantes, estamos sujeitos à perda de continuidade e de sentido nas nossas histórias individuais. A experiência coletiva, esta “herança humana” tal como afirma Campbell, é não apenas transmitida socialmente, como também auxilia os indivíduos a encararem possíveis dificuldades advindas das tentativas de harmonização entre a vida interior e a exterior. Nem todas as histórias, assim, tratam da formação de indivíduos aptos para o trabalho, embora colaborem, em seu conjunto, para tratar da experiência humana.

O sociólogo Norbert Elias parece refletir em uma direção semelhante à de Campbell, ao investigar as relações entre indivíduo e sociedade, afirmando sobre a contemporaneidade que:

Na vida social hoje, somos incessantemente confrontados pela questão de se e como é possível criar uma ordem social que permita uma melhor harmonização entre as necessidades e inclinações pessoais dos indivíduos, de um lado, e, de outro, as exigências feitas a cada indivíduo pelo trabalho cooperativo de muitos, pela manutenção e eficiência do todo social (ELIAS, 1994 [1939], p. 17).

Não se trata, portanto, de desvalorizar o trabalho produtivo em nome de uma fantasia solipsista ao engajar-nos exclusivamente na vida interior. Neste caso, elevamos como superior a lembrança de um passado remoto (ou mesmo inexistente, como no caso das ficções) ou ainda ressaltamos a preponderância da vida interior. O trabalho produtivo é imprescindível para a sociedade e se exercita por meio das nossas ações realizadas na vida exterior (real, concreta).

Ressalte-se apenas a questão de que nem sempre há harmonia entre vida interior e exterior. Deste modo, é relevante mantermos conexões de sentido entre nossas inclinações pessoais e as exigências do trabalho, por exemplo. Se estendermos a consideração de Campbell, ao pensarmos sobre as histórias que lemos ou assistimos, fomentamos igualmente a reflexão sobre cursos de ação possíveis, mesmo que a partir da experiência fictícia dos personagens. O que apresenta um exercício reflexivo capaz de fortalecer a “vida interior”, o conhecimento de nós mesmos.

É interessante evitar neste tipo de reflexão das relações entre indivíduo e sociedade uma relação entre meios e fins, de tal modo que um dos polos da relação, ou o indivíduo e sua vida interior ou a sociedade e sua vida exterior, seja considerado preponderante sobre o outro. Segundo Elias o indivíduo e a sociedade são, na verdade, interdependentes. A sociedade pode ser exemplificada por uma cidade, mesmo que nela as pessoas não se conheçam: “Umás quase nada têm a ver com as outras. Elas se cruzam aos trancos, cada qual perseguindo suas próprias metas e projetos. Vão e vêm como lhes apraz” (ELIAS, 1994, p. 20).

Por um lado, enquanto os indivíduos competem entre si, estão centrados em suas metas e projetos, talvez até mesmo acreditando na possibilidade de realização plena sem o outro. Por outro lado, a

herança humana pode manter laços colaborativos, descentradas das metas e dos projetos individuais, supondo que a sociedade é uma estrutura de indivíduos interdependentes. Assim, segundo Elias, “apesar de toda liberdade individual de movimento, há também, claramente, uma ordem oculta e não diretamente perceptível pelos sentidos” (ELIAS, 1994], p. 21). A seguir, prossegue afirmando que esta “(...) ordem invisível dessa forma de vida em comum, que não pode ser diretamente percebida, oferece ao indivíduo uma gama mais ou menos restrita de funções e modos de comportamento possíveis” (ELIAS, 1994, p. 21).

Não se trata também de defender o modo de vida tradicional como certo e o das sociedades modernas industriais com errado. A questão é conseguir ponderar sobre os ganhos e as perdas que tivemos com o excesso de individualismo. Mais adiante no argumento de Elias afirma-se que mesmo a liberdade de escolha se dá de acordo com estruturas, o que pode levar a que os indivíduos vivenciem uma separação, descrita como:

O abismo e o intenso conflito que as pessoas altamente individualizadas de nosso estágio de civilização sentem dentro de si são projetadas no mundo por sua consciência. Em seu reflexo teórico, elas aparecem como um abismo existencial e um eterno conflito entre indivíduo e sociedade (ELIAS, 1994 [1939], p. 32).

É possível apontar pelo menos três separações que passamos a vivenciar: (1) de cada indivíduo em relação à sua vida interior, (2) de cada indivíduo em relação à sociedade (e aos demais indivíduos) e (3) dos indivíduos e da sociedade em relação ao mundo ou à natureza. Este último ponto é ressaltado por Ailton Krenak, pois, segundo ele, a humanidade que pensamos ser fomentada, entre outras cau-

sas, pelo excesso de individualismo, nos faz esquecer até mesmo da relação de dependência com o mundo natural. Assim, reforçando a terceira separação própria da modernidade, no caso das sociedades industriais, Krenak afirma:

Nós, a humanidade, vamos viver em ambientes artificiais produzidos pelas mesmas corporações que devoram as florestas, montanhas e rios; Espalham quase que o mesmo modelo de progresso que somos incentivados a entender como bem-estar no mundo todo. Enquanto isso, a humanidade vai sendo descolada de uma maneira tão absoluta desse organismo que é a terra (KRENAK, 2019, p. 21 - 22).

Essa citação é retirada de um conjunto de conferências publicados na forma de livro poderia muito bem ter saído de uma obra de ficção científica, devido ao conflito entre natural e artificial, tomando a possibilidade de um futuro distópico que conflita com o discurso de bem-estar. Segundo Krenak, na modernidade estamos a serviço do “homem que pensamos ser” (KRENAK, 2019, p. 13). Só que, por vezes, nossas crenças limitam nossa capacidade de invenção, criação, existência e liberdade. Nossa vida interior, assim, ressalta a importância da criatividade, não apenas por buscar soluções para o nosso modo de vida contemporâneo e, por vezes, ambientalmente insustentável, mas igualmente porque, sem criatividade, não somos capazes de constituir a nossa subjetividade de modo autônomo, mesmo que o indivíduo jamais esteja *realmente* apartado da sociedade. A questão é que a perda de sentido oriunda da ausência de vínculos (com nossa vida interior, com outros indivíduos e com a sociedade), pode tornar nosso modo de vida humanamente insustentável.

2. Como não perder o sentido

Nesse emaranhado complexo entre indivíduos individualizados e a sociedade, Elias trata da inter-relação entre crianças, jovens e adultos. Enquanto a “[...] criança não é apenas maleável a adaptável em grau muito maior do que os adultos. Ela *precisa* ser adaptada pelo outro, precisa da sociedade para se tornar fisicamente adulta” (ELIAS, 1994 [1939], p. 30). As crianças, aliás, constituem seu caráter individual a partir das interações que constituem socialmente. Então, em que ponto da trajetória individual os problemas de sentido emergem mais intensamente nas sociedades industriais? Segundo Elias, na juventude.

Justamente por ser tão vasta a discrepância entre a atitude das crianças e a que se exige dos adultos, o jovem já não é colocado, quando criança, no degrau mais inferior da carreira funcional que está destinado a escalar, como nas sociedades mais simples [...].

Os jovens que se preparam para uma gama cada vez mais variada de funções já não são diretamente treinados para a vida adulta, mas o são indiretamente, em institutos, escolas e universidades especializadas (ELIAS, 1994 [1939], p. 32 - 33).

Seres humanos não apenas sobrevivem (sentido biológico), como são capazes de viver vidas significativas, vidas plenas, que permitam o florescimento humano. Na linguagem de Campbell, isso significa realizarmos uma espécie de jornada de autodescoberta (cf. CAMPBELL, 1999). No entanto, como a vida exterior também pode nos reservar algumas surpresas desagradáveis, a herança humana tenderia, portanto, a minimizá-las. Da mesma maneira que, enquanto crianças, fomos adaptados à vida em sociedade, o processo precisaria ter continuidade evitando que a transição da juventude para a fase adulta não torne uma ruptura e seja vivenciada como separação

entre indivíduo e sociedade. Segundo Elias, o jovem “[...] vive em uma espécie de ilha afortunada da juventude e sonhos que marca um curioso contraste com o que espera como adulto” (ELIAS, 1994 [1939], p. 33). Curioso, de fato, pois geralmente não conseguimos imaginar-nos adultos, embora passemos pela experiência. É provável que nem todas as dificuldades e os problemas possam ser evitados, pois isso equivaleria a nos manter nesta “ilha afortunada”.

Trata-se, parece-me, de encontrar os próprios enlaces criativos. E, pelo menos na minha experiência individual uma parte da criatividade até mesmo para lidar com problemas práticos advém desses exercícios, de tentar compreender outros mundos (mesmo que não existentes materialmente), de ver o mundo real a partir das lentes da imaginação. Porém, se retornamos ao tema da manutenção das relações de sentido entre a vida interior e a exterior, dificilmente conseguiríamos determinar uma solução única ou completamente satisfatória. Chegamos ao ponto, então, em que cabe a cada indivíduo tecer criativamente tais enlaces, estabelecendo as suas relações de significado.

Segundo Campbell, isso equivaleria a vivenciar uma jornada heroica, pois deixamos de pensar exclusivamente em nossa autopreservação (cf. CAMPBELL, 1999, p. 140). Assim, é pela necessidade de fomentarmos a vida interior que trata do cultivo da criatividade, inclusive para bem realizarmos a pesquisa científica. Neste particular, a leitura de literatura e de quadrinhos, bem como assistir desenhos animados são agradáveis, pois, entre outros fatores, essas atividades não nos exigem quase nada. Aliás, é preciso sempre agradecer pelo esforço dos escritores, desenhistas e produtores de animações. Essas atividades nos oferecem experiências (educativas, emocionais, mentais), bem como e algum nível de conhecimento,

sem que sejamos obrigados a dar praticamente nada em troca, talvez um pouco do nosso tempo e da nossa atenção.

Em outras palavras, talvez uma parte da nossa satisfação ao lermos (literatura, quadrinhos etc) ou ao assistirmos alguma animação preserve a relação com a sensação de relaxamento, com a passividade com que podemos nos colocar nessas situações. No entanto, tal como no caso da escolha entre diversos cursos universitários, em algum momento somos chamados para o mundo real, para a vida adulta, com suas exigências e pressões próprias; vida esta na qual é preciso agir, manter-se ativo. Elias, no entanto, considera que parte da separação entre vida interna e externa advém da divisão de funções ou da complexidade das sociedades industriais:

Não apenas o alto grau de controle e transformação dos instintos, como também as limitações e a especialização impostas pelas funções adultas, a intensidade da competição e as tensões entre vários grupos adultos, tudo isso torna especialmente difícil o condicionamento do indivíduo. A probabilidade de que ele fracasse em algum aspecto, de que o equilíbrio entre as inclinações pessoais e as tarefas sociais seja inatingível para o indivíduo, torna-se extremamente aguda (ELIAS, 1994 [1939], p. 33).

Assim, estaríamos novamente observando a inter-relação entre as estruturas sociais e as escolhas individuais no caso específico da complexidade contemporânea em realizar tais escolhas. Voltando, no entanto, destas questões humanas mais amplas para a questão da relação entre a “Pesquisa Científica e a Cultura Pop”, o conflito se mostra entre algo que fazemos por diversão, leitura de literatura e quadrinhos, assistir animações, para a realização destas tarefas a partir da pesquisa, o que nos leva à observância, entre outras pressões sociais, das regras metodológicas. Podemos expressar a ques-

tão da seguinte forma: como fazer de modo profissional, algo que já fazíamos por diversão?

Aproveito para retomar aquelas os dois outros sentidos termo “diversão”. Este termo remete à mudança de direção e à ação que tem a finalidade de desviar a atenção (cf. Dicionário Houaiss da língua portuguesa, 2009, p. 701). Vou excluir propositalmente o sentido militar que a terceira acepção apresenta, pois se trata de desviar a atenção do inimigo. Assim, quando estamos concentrados em realizar um trabalho, digamos escrever um artigo para uma revista acadêmica, fazer a leitura que não tenha relação com este artigo, reler um quadrinho de que se goste ou assistir uma animação de gênero fantasia provoca, em relação à esta atividade precisa, uma mudança de direção da nossa atenção. Se bem utilizada, esta estratégia pode, ao invés de concorrer com a produção do artigo, pode facilitar sua conclusão. Abrimos, por assim dizer, janelas na nossa mente, para que essa nossa casa onde a vida interior se realize, seja arejada com a frequência adequada. Diferentemente da distração, em que muitas vezes não decidimos nos distrair, a diversão pode ser realizada para nos tornar mais produtivos academicamente.

Assim, parece-me que a interação entre a vida interior necessária para a realização de uma pesquisa acadêmica e a vida exterior dedicada em alguma medida a estas estratégias de diversão podem ser harmonizadas. Aliás, não só é possível como vários dos apresentadores (estudantes ou professores) deste evento são exemplos concretos de pessoas que tentaram fazer essa união entre trabalho e diversão. Certamente não são poucos os obstáculos na consubstanciação de uma carreira acadêmica produtiva. É provável que ouçamos palavras desencorajadoras, tal como que ler filosofia é inútil, que ler quadrinhos é coisa de criança e que a

tentativa de harmonização dessas duas atividades só pode resultar em algo inútil, porque não produtivo.

No entanto, resultado material de um evento está na apresentação que fazemos, nos textos que escrevemos, que fazem parte não da vida interior, mas da vida exterior. Nossas apresentações e textos são o resultado de pesquisas desenvolvidas, em geral, nos ambientes acadêmicos. Chamamos de pesquisa científica não apenas por as realizarmos em instituições de ensino, pesquisa e extensão, mas igualmente porque seguimos uma metodologia que não é pessoal, embora a nossa motivação para a pesquisa possa ser pessoal.

Mesmo no âmbito da metodologia, podemos fazer escolhas em relação ao estilo do discurso que proferimos e do texto que escrevemos, escolhas relativas à forma como apresentamos palestras, mas a metodologia de ensino e de pesquisa é razoavelmente uniforme porque depende de uma estruturação coletiva e, portanto, social da forma como pesquisamos e como apresentamos o resultado destas pesquisas. Os livros de metodologia da pesquisa procuram quase que invariavelmente nos informar acerca das regras, mas é na experiência individual da pesquisa que as internalizamos. Tornamos a forma parte do conteúdo.

A partir destas considerações podemos afirmar o seguinte: não há pesquisa científica sem método, não há trabalho acadêmico (apresentação, texto) sem disciplina e rigor. Mas, geralmente, associamos o trabalho, a disciplina e o rigor com deveres, coisas que somos obrigados a fazer, e, por isso, muitas vezes evitamos misturá-las às coisas que nos divertem. Em algum momento eu própria formulei essa dúvida: se eu trabalhar profissionalmente com algo que eu gosto (literatura, quadrinhos, animação) vou transformar aquilo a satisfação em insatisfação? A diversão será perdida na repetição do trabalho?

Parece-me que não é possível responder esse tipo de pergunta com generalizações apressadas. A resposta mais ponderada seria “depende”. Talvez a proporção de insatisfação gerada pela pesquisa científica possa até, em alguns momentos, ser maior que a de satisfação. Mas o ponto central é que, satisfeitos ou insatisfeitos, a pesquisa nos exige um resultado (apresentação, texto), o que nos obriga a manter uma postura ativa diante da Cultura Pop. A pesquisa nos exige, inclusive, conceituar o que é Cultura Pop.

Em certo sentido, a Cultura Pop retira da zona de conforto, mesmo que esta seja a nossa rotina de trabalho extenuante. Segundo o professor Ivan Carlo (sob o pseudônimo de Gian Danton), a Cultura Pop é subversiva, pois ela pretende “incomodar o receptor, ao invés de acomodá-lo” (Disponível [nesse link](#)). Nota-se que, das quatro características por ele apontadas (inovação em relação aos congêneres, leitura crítica do mundo, apresentar conteúdo arquetípico e ser provocadora), talvez mais diretamente a inovação e a crítica dependam de leitura que fazemos das obras (literatura, quadrinhos e textos acadêmicos) e de criatividade, que se cultiva no âmbito da vida interna.

Há, portanto, uma influência recíproca entre o fazer pesquisa científica trabalhando profissionalmente, como atividade própria da vida exterior, e o produzir cultura, como o resultado do cultivo da criatividade na vida interior. E é exatamente sobre o ponto da invenção da cultura que passaremos a tratar.

3. Pesquisar é inventar cultura

O texto escrito até o momento hibridizou experiência pessoal e referências acadêmicas. Esta forma de produção acadêmica é utilizada também em outras áreas do saber. No que segue, utilizarei o caso de um estudo em antropologia, para extrair do conceito de cultura

utilizado por Roy Wagner uma motivação a mais para pesquisadores iniciantes ou profissionais de Cultura Pop. Antes, no entanto, vamos lembrar que, para Krenak um problema que enfrentamos na modernidade é adotarmos inadvertidamente uma ideia homogênea de ser humano. E o que essa ideia encapsula:

A ideia de que nós, seres humanos, nos descolamos da terra, vivendo numa abstração civilizatória, é absurda. Ela suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos. Oferece o mesmo cardápio, o mesmo figurino e, se possível, a mesma língua para todo mundo (KRENAK, 2019, p. 13).

Extraí-se disto que, do mesmo modo que um cardápio pouco variado pode ser homogeneizante, os mesmos hábitos, sempre repetidos mental ou emocionalmente, ou ainda em nossas ações, que limitam nossa capacidade de cultivo da criatividade. Então, a diversão própria da pesquisa científica em Cultura Pop pode ser entendida como uma tentativa de *invenção de nossa própria humanidade*. Dar significado para que as nossas vidas sejam interpretadas como algo a mais que a sobrevivência.

Embora um corpo com vitalidade seja uma condição *sine qua non* para o cultivo criativo da experiência humana, a diversidade é própria do fenômeno vital. O ser humano, dotado de mais ou menos criatividade, é capaz de narrar a sua própria experiência de modos diversos, por vezes nos tirando de hábitos emocionais e mentais e, por isso, mantendo relações de acordo ou de desacordo, de harmonia ou desarmonia em relação à forma hegemônica de pensar a experiência humana.

Partindo do pressuposto de que a descrição da modernidade como incentivo à individualidade, a pesquisa científica individual nos coloca em contato com modos coletivos de realização da pes-

quisa, que geralmente distinguem o grupo dos especialistas e dos não especialistas. Muitas vezes precisamos cultivar nossos estudos individuais e interagir com outros pesquisadores, precisamos ler outros autores para escrever nossos trabalhos autorais e fazer nossas apresentações. Neste sentido, a pesquisa científica pode ser compreendida como uma forma criativa de produção do conhecimento que parte da coletividade, embora não se restrinja a ela.

É por isso que, dentre as definições de cultura que o antropólogo Roy Wagner aborda parece interessante ressaltar a compreensão de que a cultura é um processo constante de invenção. É um olhar que se volta para o outro, mas que nos obriga a reelaborar a nós mesmos, a partir da perspectiva do pesquisador em relação à comunidade de investiga e da perspectiva da comunidade investigada em relação ao pesquisador. Wagner realizou seu estudo de campo entre os Daribi da Nova Guiné, ressaltando que parte significativa da pesquisa do antropólogo diz respeito a tomar notas e interagir com a comunidade a que dirige seu interesse (cf. WAGNER, 2012 [1981], p. 69 - 70).

Embora possamos supor que, enquanto pesquisador Wagner fosse o polo ativo, enquanto os Daribi eram o polo passivo, na medida em que supomos que a relação de conhecimento se constitua entre sujeito (ativo) e objeto (passivo), na realidade, aos poucos o antropólogo percebe que na invenção da cultura não há polo passivo, pois tanto investigador quanto os investigados interagem na produção de significado.

Esta síntese teórico-metodológica advém, no entanto, de experiências, no mínimo, inusitadas. Os Daribi tinham dificuldade de compreender porque Wagner trabalhava durante praticamente o dia todo, enquanto eles estavam acostumados a trabalhar dia sim, dia não. Além disso, a partir da constatação de que o antropólogo era solteiro, condição essa nada desejável entre os Daribi, Wagner passou a per-

ceber sentimentos de piedade dos seus investigados (cf. WAGNER, 2012 [1981], p. 70 e 72). Na medida em que ele interagiu com os Darihbi era, assim, obrigado a pensar sobre a sua própria condição.

No entanto, Wagner afirma que a concepção ativa de cultura está implicada na própria raiz do termo latino. “Colere” é cultivar. Embora nos séculos XII ao XV se aplicasse mais aos contextos de processo de procriação e domesticação de algo cultivado ou o resultado do processo, o uso do século XVIII ao XIX é mais próximo do nosso, pois se trata do processo de domesticação do homem por ele mesmo (cf. WAGNER, 2012 [1981], p. 76 - 77), porém, neste caso, a cultura era restrita ao refinamento de certas classes sociais.

Neste sentido, o ganho que se tem com antropologia é a de “democratização” do sentido de cultura, ou seja, é possível sair de um sentido elitista e aristocrático de cultura para a valorização de outros centros de emanção. Além disso, enfatiza-se o cultivo coletivo e não o individual (cf. WAGNER, 2012 [1981], p. 77).

Note-se, portanto, que a ambiguidade do termo cultura já nos permite uma apropriação criativa. A cultura pode ser entendida como o **cultivo coletivo de significados para a existência humana**, que se opera de modo diacrônico, através do tempo. O resultado, ou seja, cada obra que se externaliza pertence à cultura (o livro, o texto, a apresentação), sendo um momento dessa cadeia constitutiva de significados e, assim, dependente em alguma medida de nossas experiências individuais, pois elas mantêm relação de reforço mútuo com o cultivo da vida interior.

Conclusão

É interessante notar que, no caso da invenção da cultura na antropologia, Roy Wagner identifica um limite. O fato de que o pes-

quisador deve estar atento a “[...] reproduzir, pelo menos em princípio, o modo como essas culturas inventam a si mesmas” (WAGNER, 2012 [1981], p. 97). Neste sentido, deve-se buscar manter um contato mais próximo entre a narrativa dos hábitos sociais pela pesquisa e os próprios hábitos sociais.

Dos Daribi para a reflexão sobre a atividade de inventar cultura no sentido de experiência humana compartilhada, os limites parecem ser mais amplos. Assim, se na própria cultura pop temos a produção de cultura, a pesquisa científica produziria cultura a partir da imagem da experiência humana projetadas em tais obras, mesmo que seu conteúdo seja ficcional. Algum limite, no entanto, permanece. Ao abordar um quadrinho, digamos, *Ronin*, de Frank Miller, preciso narrar os acontecimentos tal e qual a obra narra, mesmo que eu extraia a partir desta narrativa reflexões que extrapolem a obra investigada.

A criatividade, então, está em tecer relações talvez nunca antes tecidas. Só que, ao invés da descoberta se voltar para fora, como no caso das ciências naturais, a descoberta se volta para dentro. Fazendo com que cada obra de cultura pop possa funcionar como um espelho a partir do qual refletimos e nos autodescobrimos. Mantendo esse tipo de relação significativa entre a vida interior e a vida exterior, expressa especificamente nas diversas pesquisas científicas nas ciências humanas, acredito que seja possível manter o sentido mesmo em atividades que nos são exigidas por estruturas sociais que nos transcendem, como no caso das regras de metodologia científica.

Agradecimentos

Este ensaio é a versão expandida da palestra “Pesquisa Científica e Cultura Pop”, proferida no II Aspas Norte – cultura pop, comunicação e literatura, realizado nos dias 11 e 12 de outubro de 2019, na

Biblioteca pública Elcy Lacerda, em Macapá, AP. Gostaria de expressar meus agradecimentos aos participantes pelo retorno em relação à apresentação, bem como aos organizadores, em especial aos professores Ivan Carlo e Rafael Senra, ambos da UNIFAP, por me integrarem às atividades do Aspas Norte. Além disso, aos integrantes do NATUR, grupo de estudos sobre a condição humana da UEAP, que levaram adiante em suas iniciações científicas e trabalhos de conclusão de curso, essa tarefa de aliar a diversão das animações, dos quadrinhos e da literatura com o rigor da pesquisa científica.

Bibliografia

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **Cultura Pop**. Disponível *nesse link*. Acesso em 10/10/2019.

_____. **Introdução à metodologia científica**. 4 ed. Minas Gerais: Editora VirtualBooks, 2019.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1994 [1939], p. 11 - 60.

MILLER, Frank. **Ronin**. Tradução Leonardo Camargo, Pedro Catarina. São Paulo: Panini Books, 2016.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. Tradução Marcela Coelho de Souza, Alexandre Moraes. São Paulo: Casac Naify, 2012 [1981].

Débora Aymoré é Doutora em Filosofia, e Professora Substituta da UFPR, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: deboraaymore@gmail.com.

Análise semiótica da capa do álbum Artpop, da cantora Lady Gaga, criada pelo artista Jeff Koons

Maria Paula Silveira Sousa,
Joaquim Clemente da Silva Neto,
Rafael Wagner dos Santos Costa

Resumo: O presente artigo tem como objetivo investigar a natureza da imagem que estampa a capa do disco “ARTPOP”, terceiro álbum de estúdio da cantora norte americana Lady Gaga, com base nos conceitos semióticos de Santaella, que por sua vez baseia sua obra nos estudos de Pierce e suas teorias a respeito do processo de percepção da realidade, como sua tricotomia “primeiridade, secundidade e terceiridade”. Nesse sentido, analisou-se, a partir da observação, a grande variedade de significados trazidos pelas imagens que compõem a capa do álbum assim como a homenagem feita por Jeff Koons, criador da capa, a criações de renomados artistas que influenciam o trabalho de Lady Gaga desde o início de sua carreira.

Palavras-chave: Semiótica; Lady Gaga; ARTPOP; Jeff Koons.

1. Breve consideração sobre semiótica e fenomenologia

A semiótica é a teoria das significações, ou seja, a teoria geral dos signos, e está aliada diretamente a fenomenologia. Ela consiste em estudar os signos encontrados nas imagens através de leis em diversas etapas. O precursor dessa ciência foi Ferdinand de Saussure, e em seus estudos sobre a natureza linguística do signo, a definiu

como uma entidade psíquica de duas faces que unem o significante (sons) e o significado (conceito), e isso contribui para que a imagem seja analisada.

Tão natural e evidente, tão profundamente integrado ao nosso próprio ser é o uso da língua que falamos, e da qual fazemos uso para escrever – língua nativa, materna ou pátria, como costuma ser chamado –, que tendemos a esquecer de que essa não é a única e exclusiva forma de linguagem que somos capazes de produzir, criar, reproduzir, transformar e consumir, ou seja, ver- ouvir- ler para que possamos nos comunicar uns com os outros. (SANTAELLA, 2004, p. 01).

Segundo Santaella (2004), no século XX foi registrado o nascimento de duas ciências da linguagem, uma delas é a Linguística, ciência da linguagem verbal, a outra é a Semiótica, ciência de toda e qualquer linguagem, ou de maneira mais simplificada podemos dizer que a semiótica é a ciência que estuda os signos. Para ela, a fenomenologia presente nos estudos de Charles Sanders Peirce (1839-1914) começa sem nenhum julgamento de qualquer espécie: a partir da experiência dela mesma, livre de conceitos que dividiriam os fenômenos em falsos ou verdadeiros, reais ou ilusórios, certos ou errados. Ao contrário, fenômeno é tudo aquilo que aparece à mente, corresponda a algo real ou não. A partir de seus estudos sobre a obra de Peirce, Santaella considera uma tríade para caracterizar elementos que são possíveis à percepção da mente.

Há três, e não mais do que três, elementos formais e universais em todos os fenômenos que se apresentam à percepção da mente. Num nível de generalização máxima, esses elementos foram chamados de primeiridade, secundidade e terciidade. (SANTAELLA, 2002, p. 7).

Assim, sendo categorizados nossos níveis de percepção e os ligando diretamente com a semiótica peirciana, temos a primeiridade, que é a primeira forma de percepção das coisas, ligada a sentimentalidade da primeira impressão de originalidade e da tomada de consciência do ser para o algo.

Trata-se, pois, de uma consciência imediata tal qual é. Nenhuma outra coisa senão pura qualidade de ser e de sentir. A qualidade da consciência imediata é uma impressão (sentimento) in totum, indivisível, não analisável, inocente e frágil. (SANTAELLA, 2004, p. 27)

Este sentimento da primeiridade ainda possui o caráter de significação, da relação do signo consigo mesmo, ou seja, do caráter de quali-signo sendo ele se mostrando apenas por si mesmo como qualitativo.

A secundidade está ligada às ideias de dependência, da ligação do objeto a uma característica perceptiva, a algo em que a mente o associa, esse processo, para Pierce é a denominação de secundidade. A forma como o pensamento processa e no mesmo instante determina, age e reage, possui conflito, surpresa e dúvida, é a consciência de existir.

Secundidade é aquilo que dá à experiência seu caráter factual, de luta e confronto. Ação e reação ainda em nível de binaridade pura, sem o governo da camada mediadora da intencionalidade, razão ou lei. (SANTAELLA, 2004, p. 31)

À relação criada com o objeto, e dessa ação e reação que ele pode vir a representar, aqui, dá-se o caráter de sin-signo que para Santaella (2002) percebe a existência singular do fenômeno e sabe discriminar os limites que o diferenciam do contexto ao qual pertence.

A terceiridade diz respeito à forma como o indivíduo, já em sua tomada de consciência, passando pelas fases da primeiridade e secundidade, interpreta o mundo, dando assim, uma camada de inteligência e amadurecimento ao indivíduo.

Por exemplo: o azul, simples e positivo azul, é um primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva — o azul no céu, ou o azul do céu —, é um terceiro. (SANTAELLA, 2004, p. 31)

A relação da terceiridade com o legi-signo se dá a partir do momento em que a mente, ao moldar algo em sua generalidade, conforma o singular, ou seja, atribui a percepção do objeto a algo já conhecido, no aspecto da lei dos fundamentos dos signos. Assim, localizando o fenômeno em uma classe de fenômenos.

2. Análise semiótica da capa do álbum “artpop”

Criada pelo artista plástico americano, Jeff Koons, a composição e concepção do álbum da cantora americana Lady Gaga denominado ‘ARTPOP’, reúne referências que vão do renascentista Sandro Botticelli (1445-1510), ao Pop modernista de Andy Warhol (1928-1987). (Reprodução da capa na página seguinte).

2.1 A composição de Jeff Koons

Foram inúmeras as referências usadas para compor a capa do disco, e todas, como se pode comprovar ao fim do próximo tópico, são essenciais para que o observador formule um significado sobre a imagem. Ainda que essa percepção no fim das contas seja resultado de um processo subjetivo, cada parte do todo que resultou na capa, foi trabalhosamente pensada por Jeff Koons.



Figura 1 - Capa do disco ARTPOP (2013), da cantora norte americana Lady Gaga, por Jeff Koons.

A primeira, e talvez mais perceptível, referência utilizada por Koons, se faz presente com a escolha de uma estátua utilizada para representar Lady Gaga na imagem que se tornaria o primeiro contato dos discos com os consumidores/compradores do álbum. A cantora deu lugar a um alter ego criado por ela no início de sua carreira, uma personagem chamada Candy Warhol.



Figura 2 - Lady Gaga como Candy Warhol para Crevette Films (2008).

Trata-se de uma personalidade utilizada em vídeos exibidos durante a primeira turnê de Gaga, “The Fame Ball Tour”, como interlude, pequenas sequências de imagens apresentadas entre duas músicas nos shows.

Candy Warhol é uma homenagem clara a Andy Warhol, maior referência de um dos estilos artísticos mais revolucionários do século XX, a Pop Art, movimento que tem influência direta na concepção do disco. Candy representa uma jovem garota com gosto para as artes – mas pouco compreendida pelas pessoas – e resistência contra a indústria que dita normas sobre o produzir artístico.

Com o propósito de transformar a imagem da jovem garota em mulher, e também a de Gaga em uma artista madura, Jeff Koons traz

Candy nua, de pernas abertas, numa referência ao ensaio fotográfico “I’ve Got It All”, do ano 2000, de Tracey Emin. Na obra em forma de exposição composta por oito autorretratos, a artista contemporânea inglesa se registrou sentada em um chão de piso vermelho, usando apenas um vestido Vivienne Westwood. Tracey está de pernas abertas, com várias cédulas da moeda britânica saindo incontrolavelmente de sua vagina.



Figura 3 - I've Got It All, Tracey Emin (2000).

O ensaio fotográfico, que por sua vez permite aos seus observadores vários significados, serviu como base para a criação de Jeff Koons, que na capa de ARTPOP, recriou um parto, com uma bola azul simbolizando uma pérola, entre as pernas da estátua de Candy Warhol. A esfera azul, conhecida como “Gazing Ball”, é marca registrada de Koons, e acompanha muitas de suas estátuas em exposições por galerias de todo o mundo.



Figura 4 - Gazing Ball (Diana), Jeff Koons (2013).

A simbolização da pérola, por sua vez, faz referência a outra obra utilizada na composição. Posicionada no centro de uma concha, a Gazing Ball foi utilizada com uma espécie de vínculo entre a transformação de Candy e o sentido de vida nova presente no quadro “O Nascimento de Vênus”, do ano 1486, de Sandro Botticelli (reprodução na figura da página seguinte). Na pintura, a criação da deusa mitológica grega do amor e da beleza, Vênus, foi retratada com a divindade saindo de uma concha.

Há fragmentos do quadro renascentista, ao fundo da capa do disco, intercalados com pedaços da imagem de outra obra, uma estátua barroca do século XVII. A escultura é “Apollo e Daphne”, criado pelo

artista italiano Gian Lorenzo Bernini, entre os anos de 1622 e 1625. Segundo a mitologia grega, Apolo, o mais belo deus do Olimpo, teria irritado o Cupido, que para se vingar lançou uma flecha de ouro na divindade olimpiana, e uma de chumbo em Dafne, ninfa que afasta o amor. Após muito ser perseguida por Apolo, Dafne pede a seu pai, o rio-deus Peneu, que termine com seu tormento, e acaba por se transformar em um loureiro. Apolo, ainda apaixonado por Dafne, diz a árvore que seus ramos de louro enfeitarão seus cabelos e acompanharão os guerreiros quando estes proclamarem triunfo por suas conquistas.

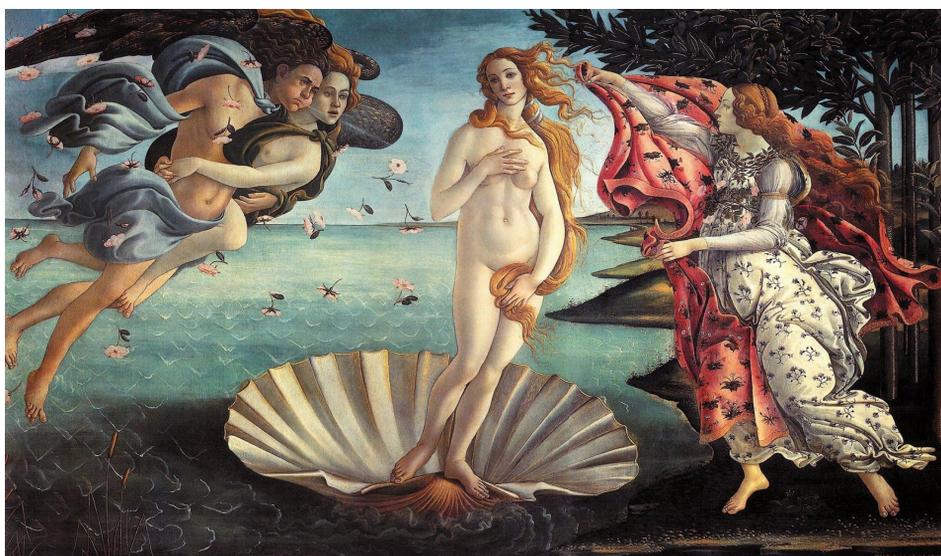


Figura 5 - O Nascimento de Vênus, Sandro Botticelli (1477)

2.2 Tricotomia peirciana aplicada à obra de Jeff Koons

Dentro da classificação de Pierce, a primeiridade corresponderia a uma consciência imediata, o resultado do primeiro contato do observado com a realidade. Em um jogo de três palavras, podemos defini-la com a “impressão”. Se refere a sensação da realidade por

ela mesma, da compreensão da existência dessa realidade ou objeto em análise. A partir dessa classificação, temos como primeiridade ao observar a capa do álbum, as características mais brutas e primárias da obra. A imagem traz uma mulher de pernas aberta com uma bola entre elas a frente de um fundo com pouca percepção do que se trata e alguns textos entre este fundo e a mulher, e outros a frente dela.

Ao primeiro indício de racionalização sobre essa realidade/objeto, a secundidade entra em cena. No jogo de palavras, a denominaremos “distinção”, pois uma vez em o que observador começa a decifrar a realidade/objeto, dá-se forma a essa impressão inicial, diferenciando-a de quaisquer outras coisas. A mulher nua na capa é a cantora Lady Gaga, que está com seus cabelos loiros e as mãos lhe cobrindo os seios, sentada sobre uma concha com uma esfera azul brilhante à sua frente.

Há um texto na cor rosa atrás da mulher com seu nome, e à frente da esfera, o título “ARTPOP”, as palavras estão escritas em caixa alta e com um design que lhe dá a impressão de terem sido cortadas ao meio. A imagem ao fundo é uma composição com outras duas imagens: uma em preto e branco realista, e outra, uma pintura colorida.

A terceiridade seria a compreensão sobre o significado real trazido pela imagem. Esse processo, por sua vez, é subjetivo, pessoal, o que faz com que cada observador construa suas conclusões sobre a realidade/objeto. No caso da capa do álbum, contudo, compreender a concepção da sua composição, se torna até mesmo básico para que se absorva as ideias trazidas pela obra, uma parte visual da proposta artística vinda junto das faixas do disco.

Com a palavra final do nosso jogo, “compreensão”, concluímos a tríade peirceana. As referências utilizadas na concepção da capa do disco, aqui, nos ajudam a formular essa compreensão. A mulher nua

é na verdade uma estátua, Candy Warhol, alter elgo criado por Gaga no início de sua carreira e que carrega a imagem de uma artista com ideias não compreendidos pela crítica, pela indústria, pelo público.

A imagem de garota dá lugar a uma mulher, madura, sensual e capaz de poder dizer como expressar seu corpo e existência. O amadurecimento seria seu álbum novo, e essa imagem, de uma nova mulher, é concretizada com as referências a obra O Nascimento de Vênus, que por sua vez representa a criação de uma figura não apenas bela, mas poderosa.

A estátua Apollo e Daphne vem trazer o que para Koons seriam a simbolização da procura, busca pelo que se ama, mesmo que isso pareça a todos como o inatingível, uma vez que se espera que o observador conheça a história mitológica que inspirou a escultura.

A Gazing Ball entre as penas da estátua, além de marcar a obra como criação de Koons, fazendo alusão a uma pérola, também pode significar o belo e valioso, resultado da árdua de superação da pérola a suas dores – pérolas são criadas como reação de uma ostra a entrada de organismo invasores no animal, um processo doloroso. Gaga estaria trazendo aos olhos e ouvidos de seu público, mais do que um disco novo, seria o que de mais valioso conseguiu criar ao enfrentar seus obstáculos.

Portanto, as teorias de Charles Sanders Peirce fundamentadas por Santaella, são de fato aplicáveis ao processo de análise da realidade para a compreensão desta obra. Seja a partir de uma análise mais bruta, superficial, a um processo mais complexo com entendimento sobre referências e concepções de uma realidade/objeto, as teorias dos dois estudiosos perpassam e se comprovam às percepções e interações que temos com o exterior.

Bibliografia

KOONS, Jeff. Artpop. Criação de capa de álbum. 2003.

SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. Brasiliense, 2017.

SANTAELLA, Lucia. Semiótica aplicada. Cengage Learning Editores, 2002.

Maria Paula Silveira Sousa é acadêmica do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá.

Joaquim Clemente da Silva Neto é acadêmico do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá

Rafael Wagner dos Santos Costa, orientador do trabalho, é professor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá.

A saga The Witcher, de Andrzej Sapkowski, e suas adaptações: reconhecimento ou sobrevivência da literatura?

Elane da Silva Viana

Resumo: Este artigo busca fazer um levantamento tanto os pontos positivos quanto dos possíveis pontos negativos, oriundos de adaptações, para a obra literária *The Witcher*, de Andrzej Sapkowski, ressaltando a importância da recepção no processo de recriação narrativa e o lugar da literatura na contemporaneidade. Para isso, trata sobre o processo de adaptações, ressaltando seu impacto na recepção do público e como impulsionam a *cultura pop*, a partir do consumo influenciado pela mídia. Por fim, traz uma análise de *The Witcher*, a partir da estética da recepção, e as influências de suas adaptações para o reconhecimento mundial da obra literária. Tomou-se como base para esse artigo, principalmente, as contribuições de Soares (2014), Kirchof e Bem (2006), Neres e Lacerda (2017) e Zilberman (2004).

Palavras-chave: Literatura. Adaptações Literárias. Saga The Witcher.

1. Introdução

Ao longo do tempo, os avanços tecnológicos vêm influenciando os mais diversos setores da economia, sendo impossível não perceber seu impacto em nosso dia-a-dia. Tamanha influência afeta o cotidiano, se insere no trabalho, nos estudos e conseqüentemente, no entretenimento.

As manifestações literárias na atualidade também são, de alguma forma, afetadas por essa influência das novas tecnologias. Como afirmam Kirchof e Bem (2006, p. 4), “a popularização e a constante evolução do computador, tem obrigado a literatura a reagir não apenas ao meio cinematográfico e televisivo, mas também ao meio digital”, surgindo assim os processos de adaptações de obras literárias para diferentes mídias, visando alcançar um público consumidor mais amplo e diversificado, impulsionando a cultura pop.

Dentre as muitas obras que passaram por adaptações está a série literária *The Witcher*, de Andrzej Sapkowski, lançada no Brasil em 2011, que se tornou popular mundialmente a partir de 2007, com o lançamento da série de jogos eletrônicos, produzida pela CD Project RED, baseada nos livros.

Assim, com o intuito de explorar os impactos das adaptações para a obra literária, nesse artigo se buscará fazer uma abordagem a respeito da cultura pop, do processo de adaptação da literatura para outras mídias, bem como sobre a importância da recepção e sua influência tanto para a literatura quanto para as adaptações.

2. Literatura e cultura pop

De acordo com Soares (2014, p. 2), o termo pop se refere a “[...] produção e consumo de produtos, orientados por uma lógica de mercado”, comumente relacionados a artistas, obras audiovisuais, dentre outros fenômenos, que de alguma forma, influenciam seu público e estilo de vida, estabelecendo uma Cultura Pop.

Dessa forma, subentende-se o pop como parte do cotidiano, atingindo a vasta maioria, ainda que indiretamente, pois a imersão na cultura pop não ocorre apenas com grupos seletos, se dá através do clichê “por arranjos musicais já excessivamente difundidos, por fil-

mes cujos finais já sabemos, canções cujos versos já ouvimos, refrões que nos arrepiam, cenas de novela que nos fazem chorar, e por aí adiante.” (SOARES, 2014, p. 2)

Corroborando com essa ideia, Sá, Carreiro e Ferraraz (2015) ressaltam a relação da cultura pop com o mercado e consumo em massa, bem como com a sua profunda influência na vida das pessoas, afirmando que “a cultura pop tem óbvias e múltiplas implicações estéticas, sublinhadas por questões de gosto e valor; ao mesmo tempo em que ela também afeta e é afetada por relações de trabalho, capital e poder.” (SÁ; CARREIRO; FERRARAZ, 2015, p. 10)

Junior (2015) destaca ainda que o termo cultura pop teria surgido ainda na década de 1950, com a tentativa da crítica inglesa em definir o *rock n’ roll*, e que hoje se expande para distintas manifestações culturais, através da mídia: músicas, seriados, filmes, literatura, quadrinhos. Devido ao seu abrangente alcance, a cultura pop ultrapassa fronteiras, projetando-se além das barreiras socioculturais, políticas e históricas. O reconhecimento do público com as produções proporciona uma ligação entre diferentes povos, propiciando “[...] um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante.” (SOARES, 2014, p. 2)

Considerando as múltiplas possibilidades de que dispõe a cultura pop, é natural que ela se renove com o passar dos anos. Abrangendo novas obras e valendo-se dos avanços tecnológicos, a cultura pop encontra diversos caminhos para movimentar o mercado, visando atingir o que Junior (2015, p. 46) aponta como os valores de sustentação da cultura pop: “altos índices de vendagem, popularidade, diferenciação, distinção, reconhecimento do público ou reconhecimento crítico.”

A partir desses valores, as produções das últimas décadas intensificaram os processos de adaptações, atingindo, principalmente, o meio literário, cujas obras passam para telas de cinema, TV, plataformas digitais, quadrinhos, dentre outros, o inverso também vem sendo bastante explorado: obras de mídias diversas passam a compor narrativas em prosa.

Como exemplo disso, temos a famosa série de jogos *Assassin's Creed*, produzida pela Ubisoft e lançada em 2007, que se tornou posteriormente uma série de livros, publicada no Brasil pela editora Galera Record em 2011. Recentemente, a editora Intrínseca lançou no Brasil *O Labirinto do Fauno*, romance adaptado do filme de mesmo nome de Guillermo Del Toro.

No que diz respeito às adaptações de obras literárias para outras mídias, embora ocorram há muito tempo, vêm sendo muito mais comuns nas últimas décadas, principalmente com a popularização de plataformas com streamings de vídeo como Netflix. Nas últimas décadas, houve as adaptações para o cinema de obras como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis*, *Game of Thrones* em formato de série pela HBO, e o lançamento recente da Netflix, *The Witcher*. A seguir, se abordará mais profundamente a respeito desse processo de adaptações.

2.1 As adaptações

Com os avanços tecnológicos ao passar do tempo, a economia se vê obrigada a acompanhar essa evolução e, a partir disso, se submete à criação de novos produtos que se adequem ao novo público. Consequentemente, as manifestações literárias na atualidade também passam pela influência de novas tecnologias, desencadeando no processo de adaptações. Kirchof e Bem (2006, p. 4) ressaltam que a popularização e a constante evolução do computador “tem

obrigado a literatura a reagir não apenas ao meio cinematográfico e televisivo, mas também ao meio digital”. Mesmo não sendo uma prática relativamente recente, as adaptações têm atraído cada vez mais a atenção dos mais variados públicos.

De acordo com Neres e Lacerda (2017, p. 4), “as adaptações são realizadas por processos de seleção de conteúdo em que o enredo e certos elementos muito próximos ao mote do original podem ser mantidos, em essência [...]”. Dessa forma, não buscam fazer uma transposição 100% fiel da obra original para a nova mídia, mas sim retratar seus elementos essenciais, peculiaridades e características, adequando a linguagem à época da produção da adaptação, através de “elementos midiáticos, sociais, econômicos, políticos e os discursos intrínsecos a esses” (NERES; LACERDA, 2017, p. 4).

Amorim (2010, p. 1733) entende a adaptação como

[...] um processo de (re)interpretação e (re)criação, processo esse no qual primeiramente apropria-se do texto fonte para depois recriá-lo, comum na adaptação de obras literárias canônicas para públicos de faixa etária jovem.

Assim, a adaptação literária para uma nova mídia pode consistir em uma releitura da obra em que se inspira, acarretando, inclusive, novas interpretações, impulsionadas principalmente pela recepção. Por isso, o público é indispensável para a repercussão tanto da obra literária original quanto das adaptações que se produzem a partir dela.

Embora as adaptações para o cinema sejam as mais comuns, existem muitos outros tipos que se tornaram bastante populares com o tempo. Obras literárias para quadrinhos, séries televisivas, jogos, ou mesmo adaptações de grandes obras clássicas para formatos de livros mais acessíveis ao público infanto-juvenil.

São inúmeras as adaptações que alcançaram sucesso, principalmente no cinema, impulsionando a cultura pop nas últimas décadas. *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, trilogia de filmes lançadas entre os anos 2001 e 2003, não apenas recuperou e despertou o interesse pelos livros de Tolkien como foi ganhadora de 17 Oscars, sendo influente ainda nos dias atuais, ganhando uma nova adaptação, dessa vez para uma série, produzida pela Amazon.

Obras de fantasia como essa atraem um grande público não apenas por seu conteúdo, mas também pelas possibilidades que apresenta: filmes, série, jogos RPG de tabuleiro e eletrônicos, além de inspirar novos autores com seu universo. Devido a isso, desperta o interesse da indústria de massa que, com a boa repercussão dessas obras, investe cada vez mais em novos produtos para instigar o consumo.

2.2 A recepção na (re)criação narrativa

É importante ressaltar que uma das principais razões que levam às produções de adaptações de obras literárias é a recepção positiva que recebem. O sucesso das adaptações também se deve, principalmente, à opinião do público a seu respeito. Quando se trata de ficções, o público é peça-chave para que a obra concretize seu potencial.

No processo de significação de uma obra literária, a ação do leitor “[...] não é um mero fenômeno psicológico, desenvolve-se por intermédio avisos, de pistas fornecidas pela obra e pelo contexto de seu surgimento” (CARDOSO FILHO, 2007, p. 66), estabelecendo uma relação.

Zilberman (2004) ressalta que a participação do leitor é movida pelo horizonte de expectativa, vinculado a múltiplos fatores, como ideologia, contexto socioculturais e históricos, que direcionam a relação entre leitor e texto. Consolida-se assim efeito e recepção, onde

De um lado, situa-se o efeito, condicionado pela obra que transmite orientações prévias e, de certo modo, imutáveis, porque o texto conserva-se o mesmo, ao leitor; de outro, a recepção, condicionada pelo leitor, que contribui com suas vivências pessoais e códigos coletivos para dar vida à obra e dialogar com ela. (ZILBERMAN, 2004, p. 65)

A união de horizontes – efeito e recepção – é o que concretiza o sentido da obra literária. A interpretação do leitor, que passa a dialogar com o texto estabelecendo uma comunicação, torna-se fundamental para a constituição de sentidos do texto literário, proporcionando a identificação entre público e obra. Ao efetivar-se essa identificação, o leitor é levado à catarse, que Aristóteles (2007) aponta como fundamental para a definição da qualidade de uma obra.

A partir do momento em que a identificação é sentida por um grande número de leitores, a indústria do entretenimento se aproveita da boa repercussão e, visando cada vez mais lucro, produz adaptações. Vale ressaltar que, essa identificação expande-se para além do texto literário, sendo essencial também na obra adaptada. No entanto, é importante levar em consideração que, por se apresentarem em diferentes mídias, o público e conseqüentemente a recepção, serão diferentes.

Cada uma com suas particularidades, devem despertar em seu público consumidor o interesse em comunicar-se com a obra com a qual interage. Dessa maneira, ainda que a adaptação desagrade aos leitores do livro em que se baseia, poderá cativar uma outra parcela de expectadores que se identifica mais com outra mídia. Ou ainda apresentar, através de um meio mais acessível para grande público, uma obra literária ainda desconhecida pela grande maioria, como é o caso da obra a ser analisada a seguir, *The Witcher*.

3. A saga de Geralt de Rívia

Originária da Polônia, a série de livros de Andrzej Sapkowski teve início ainda na década de 1980, na revista *Fantastyka*, através da publicação do conto *Wiedźmin – o Bruxo –*, escrito exclusivamente para um concurso promovido pela revista. Anos depois, Sapkowski publica duas coletâneas de contos, intituladas no Brasil como *O Último Desejo* e *A Espada do Destino*, inspiradas no mesmo universo do conto inicial, iniciando a série literária. Atualmente, a série é composta por dois livros de contos e seis romances, sendo último romance um prelúdio lançado mais de uma década depois do encerramento da série principal. Todos os livros foram publicados no Brasil pela editora WMF Martins Fontes, entre 2011 e 2019.

3.1 *The witcher*, a obra literária

Ambientada em um universo medieval denominado Continente, a série narra a saga de Geralt, de Rívia, um ‘bruxo’ mutante com a missão de caçar monstros em troca de alguma recompensa. Envolvido com a personagem Ciri em uma de suas missões, Geralt enfrenta perigos ocasionados pela Caçada Selvagem e a guerra de Nilfgaard, enquanto luta para proteger seus amigos e salvar a garota de um destino cruel.

São abordadas nessa série temáticas que questionam moral e ideologias, além de levantar questões culturais e trabalhar mitologias. Escolhas entre bem e mal, incestos, religiosidade, preconceito e sexualidade permeiam a trajetória dos protagonistas Geralt e Ciri, levando-os a tomar decisões conflitantes que sempre trazem consequências, boas ou ruins, em algum ponto da trama.

Vale destacar a participação de Yennefer, interesse romântico de Geralt, crucial no desenrolar do enredo e no desenvolvimento dos

protagonistas, e Jaskier, bardo e amigo de Geralt, que desempenha o papel de principal alívio cômico da série. É Jaskier o responsável por abrandar várias cenas tensas com suas piadas e jeito descontraído.

Como principais antagonistas, apresentam-se o feiticeiro Vilgefortz, instigado por uma profecia, e Emhyr var Emreis, movido por questões políticas. Ambos empreendem uma perseguição por Ciri durante anos, promovendo guerras, mortes e destruição por todo o Continente.

O sucesso da série literária na Polônia levou à produção de um filme e uma série local. No entanto, o sucesso literário não se repetiu, com a mesma intensidade, na obra cinematográfica. Foi com a produção dos jogos digitais que *The Witcher* ganhou o mundo.

3.2 The Witcher e suas adaptações

O clima de aventura, ambiente medieval, possibilidade de escolhas, intrigas e guerras dessa série estimulou a produção de videogames, que se tornaram um sucesso de público, culminando no reconhecimento mundial dos livros que, até então, só eram conhecidos na Europa.

Produzida pela CD Projekt Red, a série de videogames *The Witcher* conta atualmente com 3 jogos, lançados em formatos para Xbox, PlayStation e Windows, tendo sido o primeiro jogo lançado em 2007, o segundo em 2011 e o terceiro em 2015. Vale destacar que embora os dois primeiros tenham alcançado um relativo sucesso ao redor do mundo, o terceiro foi o mais aclamado pela crítica mundial e alcançou maior número de consumidores.

A partir desse sucesso dos jogos, *The Witcher* ganhou, pelo menos, mais duas modalidades de adaptações: história em quadrinhos e série live action pela Netflix. As HQ's foram lançadas pela Darkhor-

se e a série *live action*, produzida pela Netflix, foi lançada em dezembro de 2019, apresentando uma grande repercussão pelo público em geral, atraindo ainda mais apreciadores para a obra *The Witcher*.

4. O impacto das adaptações

Com o lançamento das adaptações, o público apreciador de *The Witcher* passou a definir-se em pelo menos 3 grupos distintos: *gamers*, leitores e os expectadores da série da Netflix. Como abordado anteriormente, quando a obra passa a ser reproduzida por mídias distintas, o seu público também se diversificará. Apesar disso, existem os que consomem ambos.

Ao se tornarem populares, tanto os jogos quanto a série *live action* alavancaram as vendas dos livros ao redor do mundo, despertando ainda mais interesse pela obra de Sapkowski. No Brasil, o sucesso propiciou o lançamento de uma nova edição dos livros, trabalhada em capa dura, para agradar aos leitores colecionadores.

As buscas pelos livros aumentaram consideravelmente, principalmente a partir do lançamento da série, tornando o primeiro livro da saga, *O Último Desejo*, um dos mais vendidos, segundo a lista do *The New York Times*¹. Conseqüentemente, o número de interessados pelos jogos também cresceu, como informado pelo site NPD².

No Brasil, o lançamento das adaptações influenciou ainda nas capas e títulos da obra literária. Inicialmente, o título do volume em questão vinha em destaque e o nome da série evidenciava o protagonista – A saga do bruxo Geralt de Rívia. Com a popularização dos jogos, uma nova capa inspirada na versão de Geralt dos jogos. O título em destaque passou a ser o mesmo que ficou famoso com os jogos, *The Witcher* (ver Figura 1 na página seguinte).



Figura 1. Fonte: WMF Martins Fontes

Posteriormente, uma nova versão dessas capas passou a ser publicada (ver Figura 2 na página seguinte). Agora, as capas contam com o selo Netflix, referente à série *live action*. Além disso, o nome da série, na primeira capa foi alterado: acrescentou-se o título *The Witcher*. Essas alterações evidenciam o apelo comercial da editora ao atrair a atenção do público. Primeiro, os gamers, ao mudar capa e título destacado e depois, os expectadores da Netflix com a presença do selo atualmente.

Outra alteração relevante ocorreu no enredo principal. Nos jogos, o enredo foi adequado buscando trazer mais ação e dinamismo. Com isso, missões foram acrescentadas ou expandidas, personagens novos surgiram, outros, importantes nos livros, não foram retratados no videogame. Geralt ganhou mais destaque e Ciri só foi retratada no terceiro jogo.



Figura 2. Fonte: WMF Martins Fontes

Na série live action, o protagonismo é dividido entre três personagens – Geralt, Ciri e Yennefer. Esta última ganha mais força e relevância no enredo e passa a ser representada de maneira independente de Geralt, com uma trama própria. Embora seja uma personagem forte nos livros, a narrativa a seu respeito é, em maior parte, atrelada a seu par romântico.

Embora a narrativa principal dos livros tenha sido modificada, uma reprodução 100% fiel talvez não conseguisse alcançar o mesmo sucesso. As alterações feitas funcionam bem tanto nos jogos quanto na série da Netflix e agradaram boa parte do público-alvo, figurando como mais uma produção que enriquece a cultura pop.

Apesar disso, toda essa repercussão devido às adaptações levanta um questionamento sobre o lugar que a literatura ocupa no mundo atual. A grandiosidade do texto literário está sendo reconhecida e

por isso passam pela adaptação para outras mídias ou está sobrevivendo dessas adaptações?

The Witcher apresenta um universo rico em detalhes, discussões relevantes, temáticas interessantes, mas apesar disso, dificilmente teria ultrapassado as fronteiras europeias e conquistado reconhecimento mundial por conta própria, sem o estímulo, principalmente, dos jogos.

Conclusão

As adaptações ganharam cada vez mais força com o passar dos anos e são inúmeras as contribuições que oferecem para o reconhecimento da obra original. Maior alcance de público, aumento nas taxas de vendas, popularização em meio a expectadores que antes não demonstravam interesse. A releitura da adaptação cativa por sua linguagem acessível ao público ao qual se destina, preservando o quanto for possível características essenciais do texto original.

É evidente a importância da recepção do público em todo esse processo, tanto para adaptação quanto para a obra na qual se inspira. Esse público é responsável por toda a repercussão e continuidade ou não de novas produções. É a recepção que dita o que se torna popular, o que será parte desse universo da cultura pop.

No que diz respeito ao meio literário, mesmo com todas as mudanças tecnológicas no decorrer dos anos, a literatura ainda se mantém firme, resistindo ao tempo, às adaptações, ao relativo desinteresse por leitura. Apesar disso, merece atenção para que não seja completamente subjugada pela tecnologia futuramente.

As discussões aqui apresentadas visam promover uma reflexão acerca desse reconhecimento/sobrevivência da literatura, aqui representada pela obra *The Witcher*, proveniente de um país cuja pro-

dução literária é ainda pouco difundida no Brasil, mas se mostra muito rica e desafiadora, merecendo ser mais valorizada e explorada, para que resista às mudanças e ao tempo e se perpetue na história da literatura.

Bibliografia

AMORIM, Marcel Álvaro de. Ver um livro, ler um filme: sobre a tradução/adaptação de obras literárias para o cinema como prática de leitura. In: **Cadernos do CNLF**, Vol. XIV, Nº 2, t. 2. Disponível [nesse link](#). Acesso em 25 jan 2020.

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. São Paulo-SP: Martin Claret, 2007.

CARDOSO FILHO, Jorge Luiz Cunha. 40 anos de Estética da Recepção: pesquisas e desdobramentos nos meios de comunicação. In: **Diálogos possíveis**. p. 63-76. Salvador: FSBA, 2007. Disponível [nesse link](#). Acesso em 25 jan 2020.

JUNIOR, Jeder Janotti. Cultura Pop: entre o popular e a distinção. In: **Cultura pop**. SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rogerio (Organizadores). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. 45 – 56 p.

KIRCHOF, Edgar Roberto; BEM, Isabella Vieira de. O impacto da tecnologia sobre a literatura contemporânea. In: **Revista Texto Digital**, ano 2 n.2. UFSC, 2006. Disponível [nesse link](#). Acesso em 25 jan 2020.

NERES, Gregory Oliveira; LACERDA, Máira Gonçalves. Adaptações literárias de clássicos: a importância da relação entre texto e imagem para a formação de leitores. In: **Anais do XII Jogo do Livro e II Seminário Latino-Americano**: Palavras em Deriva, Belo

Horizonte, 2018. Disponível [nesse link](#). Acesso em 25 jan 2020.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rogerio. O pop não poupa ninguém? In: **Cultura pop**. SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, Rogerio (Organizadores). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. 9 – 16 p.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. In: **Logos** - Comunicação e Universidade. v. 2, n. 24. 2014.

ZILBERMAN, Regina. **Estética da recepção e história da literatura**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

Notas

¹ Lista disponível [nesse link](#). Acesso em 02 fev 2020.

² Disponível [nesse link](#). Acesso em 02 fev 2020.

Elane da Silva Viana é graduada em Letras Português - Espanhol, pela Universidade do Estado do Amapá (UEAP) e tem Especialização em Metodologia do Ensino de Línguas e Literaturas Estrangeiras - Espanhol (2019), também pela UEAP. É professora substituta no curso de Letras - Português/Espanhol da UEAP.

O Demônio ao Por do Sol: a jornada destrutiva e ressurrecional em Sandman — Estação das Brumas

Octavio Aragão

Resumo: Este artigo visa estabelecer pontes entre a estrutura narrativa do arco “Estação das Brumas”, da série *Sandman*, escrita por Neil Gaiman e ilustrada por diversos artistas, com os aparelhos destrutivos e simultaneamente ressurrecionais típicos do discurso do romance, de acordo com Roland Barthes e Mikhail Bakhtin. Também identificamos pontos de contato com a Jornada do Herói, de Joseph Campbell e selecionamos passagens da história em quadri-nhos em que identificamos os elementos citados, além da presença dos signos romanescos, o terror e a verossimilhança, sem deixar de lado a possibilidade desse trabalho poder ser considerado dentro das definições contemporâneas de Romance, embasando assim a proposição da nomenclatura “Romance Gráfico”.

Palavras-chave: Narrativa - Romance - Romance Gráfico

“E como alguém pode comprar uma alma? Não. Eles pertencem a si mesmos... Mas se odeiam por ter de enfrentar isso”

Neil Gaiman

1. Adequando o formato: da “canoa” à lombada quadrada.

De acordo com Barthes, foi a “esfericidade das grandes obras do século 19” que se exprimia por longos recitativos do Romance e da História, como a “projeção plana de um mundo curvo e unido”, cuja

imagem degradada era apresentada pelo recém surgido romance folhetim. Como evolução histórica e estética dos folhetins, as histórias em quadrinhos episódicas, com todos os seus elementos narrativos característicos como finais com *cliffhanger* e “ganchos” ao final de cada página, podem herdar essa definição e serem encaradas também como projeção de um mundo curvo. A diferença, porém, seria que as revistas em quadrinhos não seriam de modo algum “planas” graças, principalmente, à ferramenta que alguns autores nomeiam “elipse”.

Barthes especifica que a narração não é um preceito indispensável ao gênero romance, ou “uma lei”, já que houve romances em formato epistolar, a narrativa seria uma escolha ou expressão de um momento histórico. Assim, podemos considerar os diversos arcos da série *Sandman* – que, apesar de episódicos, caso lidos em sequência contam uma história completa através de uma década de publicação ininterrupta – concebida pelo roteirista Neil Gaiman para o mercado norte-americano, como a evolução de uma tendência possibilitada por um amadurecimento da mídia em determinado período histórico, a saber, a década de 1980.

A busca por novos talentos na Inglaterra fez com que o mercado americano de comics encomendasse projetos para o veterano roteirista Alan Moore e, meses depois, para outros escritores como James Delano, Grant Morrison e Neil Gaiman, escritores que cresceram lendo os quadrinhos americanos, sedimentaram suas carreiras no mercado britânico, principalmente na revista *2000 AD*, e tinham ideias para modernizar os velhos personagens utilizando referências pós-modernas e literárias para os heróis menos cotados da editora DC Comics. Para a editora era um jogo no qual não poderia perder, pois se as séries fracassassem, nada aconteceria de mal a seus personagens principais, como Superman e Batman.

Enquanto Moore desenvolvia um experimento bem-sucedido mesclando o horror gótico à psicodelia *hippie* nas páginas de *Swamp Thing*, Gaiman, depois de propor uma lista de personagens com os quais gostaria de trabalhar, assinou contrato para a série de três números em formato *prestige Black Orchid*, onde criou uma história eivada de críticas ao capitalismo e à sociedade de consumo, com acentuado viés ambientalista, bastante influenciado pelo trabalho do predecessor. A arte, por conta do ilustrador Dave McKean, seu parceiro no projeto *Violent Cases*, chamou atenção, mas os editores, preocupados com o fato de ambos serem desconhecidos, encaminharam McKean para ilustrar um roteiro de Grant Morrison para o Batman chamado *Arkham Asylum*, e sugeriram que Gaiman escrevesse uma série regular antes, o que acabou pavimentando o caminho para aquela que seria considerada – até hoje – sua obra mais reconhecida nos quadrinhos.

Lançada em outubro de 1988, *The Sandman* nº1, uma recriação de um personagem da Era de Ouro no estilo de *The Shadow*, foi lançada um mês antes de *Black Orchid*. Dessa vez, Gaiman transformou o personagem em uma entidade mítica, alegórica e assustadora, “*uma personificação antropomórfica dos sonhos*” (DICKSON, 529) que depois saberíamos ser Morfeu, o deus do sonhar. Com capas assinadas por McKean, que as criava como peças ilustrativas inovadoras dignas de capas de livros sérios, com colagem e diversas técnicas diferenciadas mescladas num todo coeso refletindo o teor de cada edição, *The Sandman* chegou às gibiterias americanas como um artigo diferenciado e fora do padrão estético vigente. Mas o interior sempre foi uma roda viva de ilustradores de estilos variados, do traço brutal de Sam Kieth ao lirismo de Charles Vess. “*Gaiman sempre sabe quem vai ilustrar uma história (...) Cada roteiro é uma carta para o artista (...) Ele*

pergunta o que querem desenhar e cria uma história em torno de coisas nas quais sejam bons”. (CAMPBELL, 103)

Mas no início, na edição 6, Gaiman se acertara com o ilustrador Mike Dringenberg e o arte finalista Malcolm Jones III, depois de alguns números desenhados pelo talentoso, porém temperamental Sam Kieth. Ainda assim, o roteirista não esperava que *The Sandman* sobrevivesse além de oito edições. Foi então que a primeira edição vendeu 80 mil cópias, o dobro da mais alta venda da revista roteirizada por Alan Moore.

Outra mudança de formato se avizinhava, graças ao sucesso de *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller e Klaus Janson, e *Watchmen*, de Moore e Dave Gibbons: o encadernado. Logo, os arcos de histórias de *The Sandman*, geralmente pensados para serem consumidos de maneira episódica e individual, tornaram-se material para encadernação, fazendo com que o roteirista e os artistas se programassem para essa nova estrutura “dupla” de fruição e comercialização da obra. Tornou-se viável construir arcos longos, de seis a oito episódios, em lugar dos quatro anteriores. Foi assim, com títulos sugestivos como *A Casa de Bonecas* e *A Terra dos Sonhos*, que os arcos de *The Sandman* se tornaram capítulos quase independentes de uma única saga, com a editora publicando além das revistas de 24 páginas grampeadas em formato canoa, também encadernações de lombada quadrada ou capa dura vendidas em livrarias, lado a lado a livros ditos sérios. A narrativa agora poderia ser alongada e pensada em mais de um plano, com espaço para desenvolvimento de coadjuvantes e um maior enfoque na densidade dos personagens, aproximando a confecção da HQ à de um romance multifacetado. Depois de diversas tentativas ao longo de décadas, estava estabelecida comercialmente a era das *Graphic Novels*.

2. Graphic Novels: Novelas Gráficas ou Romances Gráficos?

De acordo com García, as *Graphic Novels*, que ele chama “Novelas Gráficas”, numa tradução literal da qual discordamos, só veriam a inauguração de sua “Era” no ano 2000, quando da publicação do primeiro número de *Persépolis*, de Marjane Satrapi, e de *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid in The World*, de Chris Ware (GARCÍA, 244). Porém, além do engano na nomenclatura¹, acreditamos que o desprezo do autor por gêneros que ele considera infantilizados obscurece e reduz seu julgamento.

Apesar de ter passado anos assumindo a paternidade do termo, Will Eisner não teria sido o pioneiro com sua obra *Um Contrato Com Deus* (1978). García aponta: “Esse reconhecimento foi consequência de um processo de canonização de Eisner, que durante os últimos vinte anos foi escolhido para desempenhar o papel de patriarca dos quadrinhos americanos” (GARCÍA, 212).

Obras pioneiras incluiriam *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green, e até *It Rhymes With Lust* (1950), de Drake Waller e Matt Baker, mas nenhuma dessas HQ apresentaram intenções literárias, elemento que, mais do que o número de palavras, levam a uma comparação com o correlato textual, da obra de Eisner. Apesar das restrições de García, que descarta a possibilidade de qualidade literária em histórias protagonizadas por animais engraçadinhos (“*funny animals*” no original, o que tira do páreo a obra-prima de Art Spiegelmann, *Maus*, vencedora do prêmio Pulitzer) e super-heróis, essas intenções – a saber, a estrutura dramática, que inclui Exposição, Conflito, Crise, Clímax e Resolução, com construção e aprofundamento na psiquê dos personagens, desenvolvimento da trama secundário às motivações internas dos personagens e cui-

dado estrutural com os códigos linguísticos e imagéticos – estão presentes com maturidade crescente em *The Sandman*, atingindo seu primeiro ponto alto em *A Casa de Bonecas*, não por acaso quando do advento dos encadernados vendidos em livraria, e amadurecendo completamente no arco seguinte, *Estação das Brumas*.

A ideia de um escritor literário preocupado com as imagens, símbolos e signos, além do texto puro e simples, produzindo uma obra em quadrinhos dentro do mercado *mainstream* de super-heróis não tem outra origem além do *Spirit* de Will Eisner e havia alcançado seu pináculo inquestionável em *Watchmen*, de Moore e Gibbons, mas em ambos os exemplos, os formatos eram limitados e fechados. Em *Spirit*, Eisner lidava com as sete páginas dos suplementos dos tablóides, encaixando suas HQ como contos de Tchekov em quadrinhos com os heróis muitas vezes funcionando apenas como elemento de fundo, fio condutor ou coadjuvante de tramas que evocavam ora fábulas, ora crônicas. Os elementos definidores do super-heróis estavam ali – a identidade secreta, a eterna namorada, a máscara e a ação física – mas eram meros adornos para as histórias intimistas que Eisner queria contar. Já em *Watchmen*, a estrutura fechada em 12 números permitiu a Moore e Gibbons pensarem de saída na obra como um todo, como um romance, com trama e subtramas encaixadas de maneira coesa e precisa, como o trabalho de um relojoeiro. Não foi assim com *The Sandman*, já que, como uma série mensal, cada episódio estava sujeito aos revezes de uma obra em desenvolvimento, tais como mudanças de artistas em pleno andamento, vontades e quererres tanto do público como dos editores e dos colaboradores. *Sandman* reúne a qualidade literária à instabilidade editorial típica do folhetim publicado com periodicidade, da telenovela, do seriado. O efeito dessa evidente característica literária foi a valoriza-

ção do roteirista, em detrimento do ilustrador e do editor, até então estrelas dos títulos de quadrinhos mais vendidos.

“Na DC, os dois títulos mais importantes que fecharam os anos 80 tinham pouco a ver com super-heróis (...) Esses quadrinhos eram tão diferentes da produção usual que acabaram por se tornar a base para uma nova linha que tinha o escritor – e não o editor – como principal criador” (MAZUR, DANNER, 215).

Diferente de García, Mazur e Danner não renegam os trabalhos de Moore, Gaiman, Morrison e Miller com os super-heróis ou de Spiegelmann em *Maus*, mas destacam a importância do sucesso comercial de Sandman para a criação de um selo editorial dentro da DC, *Vertigo*, voltado especificamente para obras de cunho autoral, cuja história completa, “*tratada do início ao fim por um único escritor (que definia a série)*” (MAZUR, DANNER, 218), seria a única regra. *The Sandman* provou que seria possível manter uma série longa, lucrativa, com direcionamento literário e sem focar em personagens conhecidos. Mesmo que tal sucesso não tenha se repetido com outras publicações do selo, havia uma nova diretriz no mercado e um preconceito fora quebrado: quadrinhos americanos, seguindo o exemplo do Japão e da França, podiam ser tratados ao menos comercialmente como literatura. Resta saber se em termos conceituais os romances gráficos seriam uma possibilidade.

Ao definir o gênero romance, Barthes afirma:

“A finalidade do Romance (...) é alienar os fatos (...). Institui um contínuo crível mas cuja ilusão é ostentada, é o termo último de uma dialética formal que veste o fato irreal com roupas sucessivas de verdade, e depois da mentira denunciada” (BARTHES, 32).

A escrita romanesca, assim, teria a função dupla e contraditória de vestir uma máscara e, simultaneamente, designá-la, sendo que sua maior ferramenta seria a terceira pessoa, o “ele”. Barthes cita, sem nomear, o romance *O Assassinato de Roger Ackroyd*, de Agatha Christie, como um exemplo de como o “ele” pode enganar o leitor, jogando com suas expectativas, enquanto o “eu”, a primeira pessoa, fica resguardada como avatar do leitor. Em *Sandman*, mais especificamente em *A Estação das Brumas*, Neil Gaiman utiliza a terceira pessoa e suas verdades ocultas. Os segredos estão sempre escondidos à vista do leitor, que pula de um ponto de vista a outro, sendo apresentado a todos os personagens coadjuvantes, a começar por Destino, um dos irmãos Eternos de Morfeu, caminhando em seu jardim, e terminando por Lúcifer, o demônio, ao pôr do sol, em uma praia da Austrália.

A história alterna signos destrutivos e ressurrecionais de maneira intrincada e cuidadosa, fazendo com que nos importemos com cada personagem e sua agenda de segredos, alguns revelados, outros trancados, literalmente, a chave. O Livro de Destino, que contém todas as histórias de todas as vidas que aconteceram e acontecerão funciona, junto ao Jardim do Destino, como um recurso narrativo que permite ao autor uma metáfora das escolhas que se realizam enquanto a vida corre. No livro e no jardim, assim como na física quântica, tempo é espaço².

3. A Jornada do Herói: alguma coisa está fora de ordem

A saga onírica de Morfeu no Inferno contempla todas as etapas do périplo estipulado por Joseph Campbell para o seu monomito do Herói de Mil Faces – o Chamado à Aventura, a Recusa ao Chamado, o Auxílio Sobrenatural, A Passagem pelo Primeiro Limiar, O Ventre

da Baleia, o Caminho de Provas, o Encontro com a Deusa, a Mulher Como Tentação, a Sintonia com o Pai, a Apoteose, a Bênção Última, a Recusa do Retorno, a Fuga Mágica, o Resgate com Auxílio Externo, a Passagem pelo Limiar do Retorno, Senhor de Dois Mundos e a Liberdade Para Viver – mas não exatamente nessa ordem.

A imprevisibilidade decorrente dessa rearrumação chega a comprometer o que Umberto Eco chama de “*narrativa marcada pela redundância*” (ECO, 269), artifício comum nos folhetins e, ainda mais nos quadrinhos de super-heróis. Eco especifica que a previsibilidade dos folhetins com sua “narrativa de redundância” funcionaria como um conforto para os leitores em geral, cultos ou não, que açodados pela “*dissolução das tradições, a mobilidade social, a consumibilidade dos modelos e princípios*”, anseiam por um momento de distensão intelectual, uma certa confiança na imutabilidade dos signos facilmente reconhecíveis. A Jornada do Herói, com todos os seus patamares reconhecíveis, fornece uma narrativa basilar, na qual se encaixam com facilidade personagens e situações em posições chave.

Detectamos uma ironia talvez involuntária da parte do autor de *Sandman* ao transformar seu protagonista, Sonho, em um mito. Sobre ambas as classificações, diz Campbell: “O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado. O mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psiquê” (CAMPBELL, 27).

Campbell chama ainda, numa relação que não parece acidental, os arquétipos descobertos e assimilados por quaisquer heróis em suas jornadas de “seres eternos do sonho”, enquanto Gaiman optou por batizar Sonho e seus irmãos – Morte, Desejo, Delírio, Desespero e Destruição – como “os Eternos”. Isso faz com que Sandman-Sonho-Morfeu seja não apenas o herói de sua própria saga, mas também, de maneira quase paradoxal, um dos arquétipos que povoam

a Jornada de diversos personagens que são, por sua vez, heróis. Eco estabelece que para que os super-heróis sejam bem sucedidos, seria necessária a manutenção do *status quo* por intermédio de símbolos sempre presentes ou, na melhor das hipóteses, reutilizáveis. Essa lógica se mantém até hoje, com os vilões recorrentes, os noivados eternos e até, mais recentemente, as namoradas assassinadas, mas exatamente por romper com essa tradição, Sandman se transformou em uma exceção. Uma série longa, mas fechada, com um final em aberto que possibilitaria ao autor retornar eventualmente ao cenário e que, porém, dialogaria com o arquétipo do super-herói.

Essa “quebra” dos paradigmas do folhetim, e consequentemente do super-herói, fica mais óbvia em *A Estação das Brumas*. Tomando por base os exemplos anteriores, alguns vilões da série retornam (Lúcifer e Choronzon, por exemplo), mas com outra roupagem e outros papéis, a noiva eterna está lá, mas ela já está morta e, pior, condenada pelo próprio herói ao inferno, onde passou dez mil anos de padecimento. É uma completa inversão do sofrimento do super-herói que não corre para salvar a dama de um inimigo, mas de um castigo imputado por ele mesmo e do qual possui a chave, cedida por Lúcifer. Sandman-Sonho-Morfeu é o herói, o guardião do portal e o antagonista.

O Chamado da Aventura, que geralmente acontece no início das histórias, corresponderia à provocação de Desejo e à admoestação de Morte. Mas na verdade, diferente do comum, antes houve o Encontro com a Deusa, quando Destino encontra as três parcas que o levam a convidar os irmãos a sua casa, a Passagem pelo Primeiro Portal, simbolicamente retratado pela chegada dos irmãos à sala de Destino atravessando seus retratos/portais, e O Ventre da Baleia, a consequente descida de Sandman ao inferno, invertendo a ordem da primeira parte da Jornada.

Essa inversão causa uma quebra de expectativas, um efeito próximo do que citam Cagnin e Morin, a disjunção linguística e imagética, no leitor acostumado com as sequências de acontecimentos estabelecidas pela Jornada do Herói e utilizadas em HQ de super-heróis desde a década de 30, criando um incomum senso de incerteza na literatura comercial. Analisando o resumo da ação em *A Estação das Brumas* podemos compreender a elasticidade moral e emocional com a qual Gaiman retrata seu personagem principal, que apesar da imortalidade é cheio de incongruências comportamentais e incertezas, como um protagonista de romances psicológicos contemporâneos. No interlúdio do arco de histórias, Destino – em uma narrativa na terceira pessoa – é visitado pelas Parcas, três irmãs mitológicas que divinizam o futuro, que o informam que “*Um rei renunciará a seu reino. Vida e morte irão colidir e lutar. A mais antiga batalha se reinicia. E todas essas coisas têm sua gênese aqui, em seu jardim*” (GAIMAN, 5).

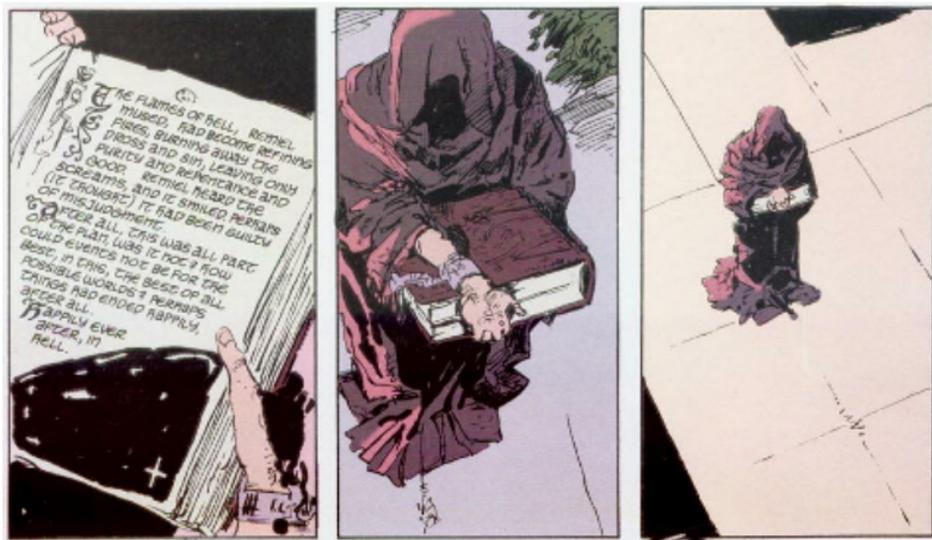


FIGURA 1 - O encontro com a Deusa

O narrador onisciente desaparece depois da partida das Parcas, dando lugar ao discurso direto, quando Destino convoca seus irmãos para uma reunião no refeitório de sua casa, que se localiza depois de um arco botante. O quadro da HQ mostra, em um plano aberto em plongée, os Eternos adentrando o ambiente, causando a impressão visual da entrada em uma caverna. Dezenove páginas depois, Sandman decide aceitar o desafio de procurar e libertar Nada, sua ex-amada, que ele mesmo condenou ao inferno dez mil anos antes. A jornada começa. (ver Figura 2 na página seguinte)

A edição seguinte funciona como um interlúdio antes da jornada ao inferno. Sandman contacta todos os que são importantes para ele, diversos coadjuvantes das sagas anteriores, como se dissesse adeus, como se não acreditasse poder voltar da viagem ao reino de Lúcifer. Além disso, temos algumas cenas do inferno, onde Lúcifer recebe a notícia da vinda de Sandman, que ele toma como alguém que o ofendeu em seu último encontro. Há toda uma construção climática que apela para o clichê herói, no caso Morfeu, versus vilão, Lúcifer, mas se nos recordarmos que na verdade quem é proativo aqui é Sandman, poderemos perceber uma quebra drástica dos protocolos dos folhetins, onde o vilão sempre dá o primeiro passo e o herói reage. Poderíamos também supor o oposto, que a HQ se atém aos cânones e que nesse caso Sandman seria o vilão e Lúcifer um inusitado herói, mas então a revista Sandman teria como protagonista um antagonista, o que não faria sentido comercial³.

A ida ao inferno, como seria de se esperar, corresponderia à “entrada no ventre da baleia” elencada por Campbell. Nesse cenário, Sandman é levado por Lúcifer a um passeio por seus domínios, enquanto libera as almas de seus tormentos. O demônio está abandonando suas funções e o resultado disso é a vingança de Lúcifer sobre

Sandman, que não apenas vê frustradas suas intenções de libertar Nada, impossível de ser encontrada, como herda a chave do Reino Inferior, um presente que torna o Sonho um “senhor de dois mundos” ao mesmo tempo que cria inúmeros problemas.



FIGURA 2 - A passagem pelo limiar



FIGURA 3 - Senhor de dois mundos

As terras vazias do inferno logo se tornam objeto de desejo de três panteões, tais como os egípcios, os xintoístas e os nórdicos, do reino das fadas, dos representantes do Caos e da Ordem, de partidos dissidentes do próprio inferno e até mesmo do Paraíso, que envia dois anjos observadores. A reunião das comitivas se dá no Sonhar, a convite de Sandman, onde acontecerá escolha e a entrega da chave. Cada representante se apresenta, alguns adulam, outros ameaçam, mas quase todos oferecem algo em troca do território. Todo esse ritual funciona para que o autor nos apresente os desafios do herói,

o “caminho das provas” que terá de superar caso queira encontrar Nada. Dentre pedaços perdidos de sua alma e o paradeiro de seu irmão desaparecido, há um presente em especial: a comitiva dos demônios trouxe a alma de Nada, e estaria disposta a entregá-la a Sandman em troca da terra infernal.

Há um interlúdio na saga, que conta a história de Charles Rowland, um menino moribundo acompanhado pelo fantasma de um antigo aluno de seu colégio, que, livre do inferno, voltou à Terra e compara sua estada no além com um pesadelo sem fim. Logo Rowland é envolvido por toda uma escola de mortos redivivos que repetem seus hábitos comportamentais neste plano e conclui que o inferno pode ou não ser um lugar, mas com certeza é algo que cada um carrega dentro de si. Essa pequena aventura funciona como um momento de pausa na história maior, um interlúdio, como um conto inserido em um romance, que logo volta aos trilhos de sua jornada atípica.

Os anjos, diante da demora de Sandman em se decidir, apelam a uma instância superior e expressam a vontade do Criador:

Deve haver um Inferno. Deve haver um lugar para os demônios, um lugar para os condenados. O Inferno é o reflexo do Céu. Eles definem um ao outro. Recompensa e Castigo. Esperança e Desespero. Deve haver um Inferno. Sem Inferno, o Céu não tem significado (GAIMAN, 1992)

A ideia do Inferno como reflexo do Céu pode ser interpretada como derivação de um conceito egípcio em que a Terra seria um espelho da abóbada celeste, o chamado “Alinhamento de Gizé”⁴. Assim, o conceito ambivalente de dois planos, um dando sentido ao outro, encaixa na ideia de Campbell para sua Jornada do Herói, fazendo de Morfeus o “dono”, mesmo que oficioso, de dois mundos: o Sonhar e o Inferno.

A “morte” simbólica de Morfeus, nesse capítulo, poderia ser relacionada à sua descida ao Inferno, ocorrida no capítulo dois, mas ela não cumpriria o papel reestruturação e transcendência do personagem. Essa reconfiguração, porém, ocorre quando, no capítulo seis, Morpheus é engolido metaforicamente pelo demônio Azazel e, além de resgatar sua antiga amante, perdoa seu antigo rival Choronzon, também livrando-o do tormento no interior da fera transdimensional. Morpheus, assim, “morre” e “ressuscita”, demonstrando ainda maior poder que antes, revertendo o jogo, aprisionando o monstro em um jarro, dando a ele “*tempo para refletir, e a oportunidade de corrigir seus erros*”, e voltando para o Sonhar, sua casa, portando o maior dos prêmios, o elixir que restaurará sua paz de espírito: Nada.

4. Conclusão: o diabo ao pôr do sol

Apesar de considerar o florescimento do romance na modernidade, Bakhtin identifica os embriões da prosa romanesca “*no universo heterolinguístico e heterodiscursivo da época helenística, na Roma imperial, no processo da desintegração e do fim da centralização eclesiástica da Idade Média*” (BAKHTIN, 172). Tais embriões teriam evoluído para o que se estabeleceu chamar de “romance bifocal ou bilinguístico”, que originariam as variantes do gênero romanesco, como o romance de formação, o romance de provação (que teria Dostoiévski como um de seus expoentes russos), o romance satírico ou de costumes, etc. Se usarmos essa construção como parâmetro de avaliação classificatória romanesca para *Sandman*, percebemos como pode se encaixar nas classificações elencadas. Claro que existe o agravante da interpretação do código imagético, impossível de separar do código linguístico na avaliação da obra, mas o fato da unidade de *Sandman*, ao contrário de outras histórias em quadrinhos

americanas, ter a predominância do texto, de autoria de um único escritor, sobre a estrutura narrativa, em detrimento da imagem – composta por desenhos de três ilustradores, sem falar nos arte-finalistas e coloristas – corrobora a possibilidade de análise de acordo com os parâmetros elencados por Bakhtin.

Porém, é em Barthes que a possibilidade de inclusão das histórias em quadrinhos no rol dos tópicos de avaliação literários ganha melhor embasamento, pois estabelece que desde Flaubert “a forma tornou-se o termo de uma ‘fabricação’, como uma cerâmica ou uma jóia” (BARTHES, 09), surge a “literatura-objeto”, onde a forma, o *modus-operandi* da linguagem, assume o protagonismo. As histórias em quadrinhos, com sua estrutura diagramática plástica, balões, gramática e dinâmica próprias, ascende a um patamar literário ao nascer em paralelo à uma consciência burguesa (as primeiras HQ europeias, de Töpffer e Busch, parecem corroborar essa afirmação) e amadurecer durante o século 20, por intermédio da cultura de massa.

Assim, tanto os elementos do romance bifocal ou linguístico de Bakhtin, quanto a “literatura-objeto” de Barthes, podem ser enxergados no processo construtivo de algumas histórias em quadrinhos desde sua origem, ganhando um escopo maior, uma densidade narrativa mais complexa, em algumas obras nos últimos cem anos, principalmente aquelas que buscaram ou tentaram transcender as limitações comerciais do meio de reprodução episódica da cultura de massa, tais como, dentre outras, *Binky Brown Meets* e *Holy Virgin Mary*, de Green, *Um Contrato com Deus*, de Eisner, *Maus*, de Spiegelman, *Sin City*, de Miller, ou *The Sandman*, de Gaiman, sendo que essa ousou subverter regras comerciais e formais estabelecidas dentro do mercado dos quadrinhos americanos na segunda metade do século vinte, tais como apresentar capas que não fossem

representativas da arte interna e controle autoral de personagens e situações criadas para a série, evitando assim que a editora, no caso a DC Comics, lançasse mão das criações do roteirista sem acordo prévio. Além disso, conforme visto neste artigo, *Sandman* também subverteu estruturas narrativas convencionais dentro de “arcos de histórias” menores, como a Jornada do Herói, conforme pesquisada por Campbell. Ao lançar mão de uma mistura que conta com reinterpretações folclóricas de diversas culturas e uma linguagem modernista, Gaiman mescla os conceitos de Bakhtin e Barthes em um objeto duplo, simultaneamente verossímil e falso, aproximando-se do que Barthes chama de “mitologia do universo, própria da sociedade burguesa” (BARTHES, 32), do qual o Romance seria um produto característico.

A leitura de *The Sandman*, mais especificamente em *A Estação das Brumas*, à luz de Bakhtin e Barthes estabelece um subtexto moralizante egresso das fábulas, mas com valores burgueses (o amor eterno, o mal absoluto, a traição, a vingança, a morte/destruição e a ressurreição/renascimento) e uma construção de personagens devedora do romance contemporâneo. Trata-se de literatura, mas que almeja, como o Diabo, disfarçar sua natureza intrínseca, seduzindo com imagens e signos típicos do folhetim.

Bibliografia

BAKHTIN, M. **Teoria do Romance I: A estilística**. Editora 34, São Paulo, 2015.

BARTHES, R. **O Grau Zero da Escrita**. Edições 70, Portugal, 2015.

BORGES, J. L. O Jardim das Veredas que se Bifurcam. In: **Obras**

Completas I. Editora Globo, São Paulo, 1998.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos, Linguagem e Semiótica.** Criativo, São Paulo, 2015.

CAMPBELL, H. **A Arte de Neil Gaiman.** Mythos Editora, São Paulo, 2014.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces.** Cultrix/Pensamento, São Paulo, 1949.

DIDI-HUBERMAN, G. **Diante da Imagem.** Editora 34, 2013.

GAIMAN, N. DRINGENBERG, M. JONES, K. JONES III, M. RUSSELL, PRATT, G. P. C. OLIFF, GIORDANO, D. S. VOZZO, D. A Estação das Brumas. In: **Sandman.** Números 21 e 28. Editora Globo, São Paulo, 07-1991/02-1992.

GARCÍA, S. **A Novela Gráfica.** Martins Fontes, São Paulo, 2010.

DICKSON, B. The Sandman, in GRAVETT, P. (Org.). **1001 Comics You Must Read Before You Die.** Cassel Illustrated, Inglaterra, 2011.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados.** Perspectiva, São Paulo, 2000.

MAZUR, D. DANNER, A. **Quadrinhos – História Moderna de Uma Arte Global.** Martins Fontes, São Paulo, 2014.

MORIN, V. Le Dessin Humoristique. In: **L’A Analyse des Images.** Revista Communications, nº 16. França, 1970.

What are Your Vintage Joker Comics Worth?. In: **Sell my Comic Books.** Disponível [nesse link](#). Visualizado em 24 de fevereiro de 2016.

WILSON, C. **Mysterries**: An Investigation into the Occult, the Paranormal and the Supernatural. Watkins Publishing, Inglaterra, 1999.

Octavio Aragão é Doutor em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2007 e 2002). Professor Adjunto da ECO-UFRJ e pesquisador do PACC-UFRJ.

Notas

¹ O termo “*novel*”, em inglês, não corresponde à “*novela*”, em português, e sim a “*romance*”. Para ajudar a definir os limites da nomenclatura, estabelecemos a definição estabelecida pelo mercado editorial anglo que subdivide os textos por número de palavras. Assim, “*short story*” é “*conto*”, com até 7.500 palavras, “*no-velette*” é “*noveleta*”, entre 7.500 e 17.500 palavras, “*novella*” é “*novela*”, entre 17.500 e 40 mil palavras, e “*novel*” é “*romance*”, mais de 40 mil palavras. Em quadrinhos, porém, existem *Graphic Novels* que merecem esse nome por sua densidade, apesar da quantidade do texto. Como a intenção do termo *Graphic Novel* seria a de aproximar em importância as obras em quadrinhos de seus correlatos literários, o mais correto seria chamá-la de “*Romance Gráfico*”.

² Em *O Jardim das Veredas que se Bifurcam*, Jorge Luiz Borges utiliza o mesmo efeito para compor o que ele considera um conto “*policia*l”, mas que cremos ser um representante de uma mescla de subgêneros que reúne diversos temas caros ao autor, também presentes na HQ *Sandman*: labirintos, bibliotecas excêntricas, livros infinitos e espelhos. Cabe recordar que o conceito do livro infinito, cuja última página é, simultaneamente, a primeira, também é presente em *Watchmen*, de Alan Moore.

³ Sabemos que existem publicações folhetinescas nas quais os vilões são a figura de destaque, como Fu Manchu, criação de Sax Rohmer, Fantômas, de Allain e Souvestre, Arsène Lupin, de Maurice Leblanc, e Raffles, de E. W. Hornung, na literatura, e, nos quadrinhos, o *Esquadrão Suicida*, série publicada pela DC Comics, mas na maioria dos casos o personagem utilizado como chamariz da atenção dos leitores é o herói das histórias, principalmente nas histórias em quadrinhos, onde publicações seriadas baseadas nos vilões geralmente não geram retorno financeiro.

⁴ WILSON aponta que, segundo Robert Bauval, os egípcios teriam construído as pirâmides como se houvesse um espelho entre o Céu e a Terra, com cada uma das três construções – sendo a Grande Pirâmide de Keops um observatório astronômico – refletindo em suas localizações as estrelas do cinturão da constelação de Órion e considerando o Nilo como uma réplica da própria Via Láctea (WILSON, 2000, loc 2558 e [aqui](#)).

ENSAIOS



Paralelas: Grande Depressão - Um Contrato com Deus x Kings in Disguise

Ciro I. Marcondes

Todos conhecem a história: em 24 de outubro de 1929, com uma violenta queda nas ações da bolsa de valores de Nova York, o mundo entrou em uma gigantesca recessão que atravessaria os anos 1930, abalando fortemente, nos EUA, as administrações Hoover e depois Roosevelt, gerando reação em cadeia nas economias do mundo inteiro.

As causas da Depressão são ainda hoje controversas no debate entre economistas, mas com certeza podem ser consideradas multifatoriais. No entanto, é consenso que houve uma crise de superprodução nos EUA (oferta maior que a demanda) após as economias europeias se recuperarem dos danos da Primeira Guerra, e a bonança gerada pela forte industrialização ter se convertido em intensa deflação na terra do Tio Sam.

Até hoje não se compreende bem a influência da política de *laissez-faire* (crescimento do crédito na economia e redução nos programas governamentais) de Calvin Coolidge (presidente dos EUA entre 1923 e 1929) e o investimento em projetos públicos, tarifas e aumento nos impostos corporativos de Herbert Hoover, nos efeitos da Grande Depressão. Porém, conhece-se bem a onda de miséria e o baixo crescimento econômico que se seguiu praticamente até a Segunda Guerra Mundial. Foi um longo e traumático tempo de recessão econômica.

Com as bolsas de valores caindo em mais de 50% e uma diminuição de 15% no PIB mundial, era inevitável que o mundo tivesse de

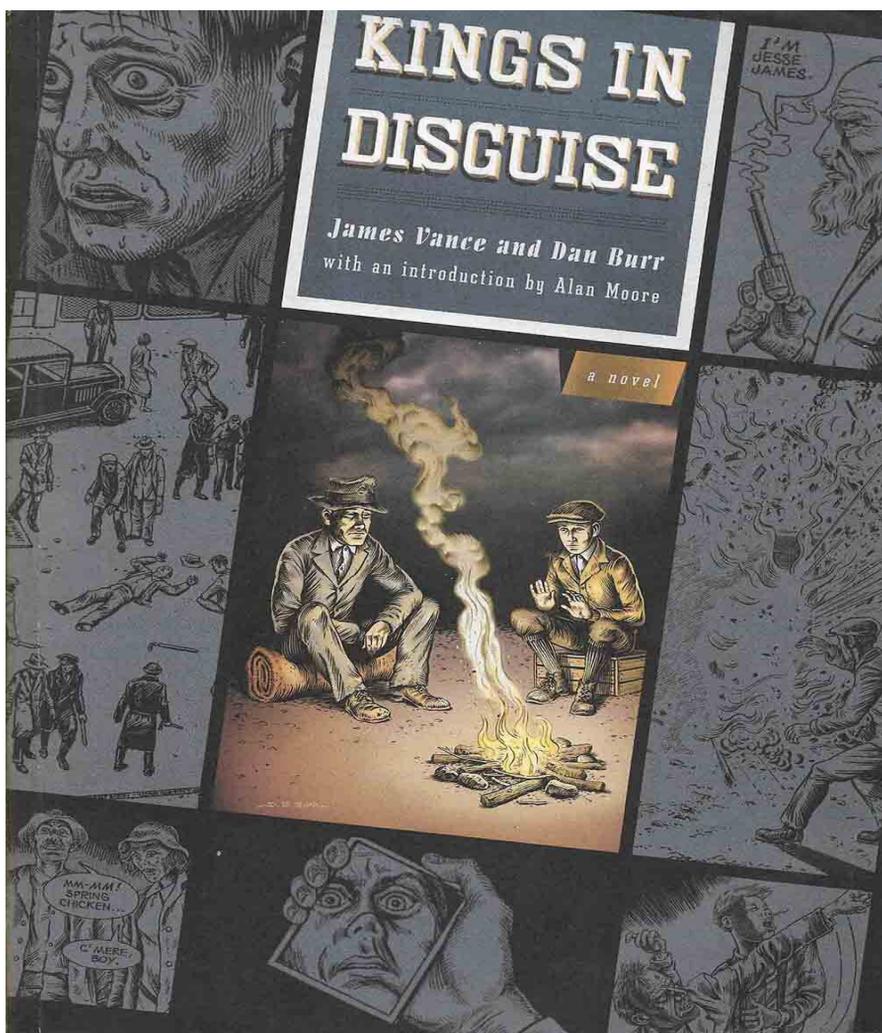
vivenciar um altíssimo índice de desemprego. Nos Estados Unidos, hordas de *hobos* tomavam a cidade e o interior, em conflito com as (muito repressoras) autoridades, perambulando entre cortiços, sindicatos com tendências comunistas, acampamentos puídos e igrejas. Esses “mendigos” eram gente que perdera o teto, zanzava pelas ruas e passava a vida pegando carona clandestina em sujos vagões de carga nos trens, indo de uma ponta a outra do país. Naquela época, a crise levou quase três anos para atingir seus piores e calamitosos índices. Nesta crise de 2020, o que se indica é que a depressão que nos aguarda pode ser mais rápida e agressiva. Uma perspectiva nada animadora, que precisa ser vista de frente.

É por isso que, no presente ensaio, resolvi olhar para duas HQs que têm sua importância para a instituição do sempre questionado (digo: inutilmente) termo *graphic novel*, utilizando a Grande Depressão como tema central. Olhando por esse prisma, me parece que o assunto foi importante para se depositar a tal “seriedade” necessária para se instituir essa nova “categoria” de quadrinhos. Foi um período extenso e grave nos EUA, e que foi representado, ainda na época, na música de Woody Guthrie, na literatura de John Steinbeck e no cinema de Frank Capra e John Ford.

O próprio Will Eisner, comentando sobre *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, afirma que forçou o termo *graphic novel* para chamar a atenção de grandes editoras e para que o livro fosse vendido em livrarias. Porém, o tema lhe era caro. Fazia parte de sua história. Era a vez dos quadrinhos investirem no cânone da Depressão.

Como se sabe, Eisner publicou seu primeiro romance gráfico (ainda que fosse uma compilação de quatro diferentes “contos”) em 1978, e a Grande Depressão aparece como pano de fundo para um olhar amplificado sobre pobres criaturas que transitavam nos cortiços do

Bronx, em Nova York, durante os anos 1930. O aspecto humanista e pormenorizado da escrita em quadrinhos de Eisner não abandona, no entanto, os elementos econômicos da Grande Depressão.



Capa de *Kings in Disguise*.

A trajetória de *Kings in Disguise* é distinta, mas está ligada diretamente à de *Um Contrato com Deus*. O premiado dramaturgo James Vance já havia realizado uma peça teatral de sucesso sobre o

período da Depressão com *On the Ropes* (1979), e em 1984 retornou ao tema em uma espécie de prequel do primeiro trabalho, sobre um garoto de classe média baixa que perde tudo (casa, pais, irmãos) nos anos 1930 e se torna um *hobo* na companhia de um doente e lunático desgarrado que acha que é o rei da Espanha.

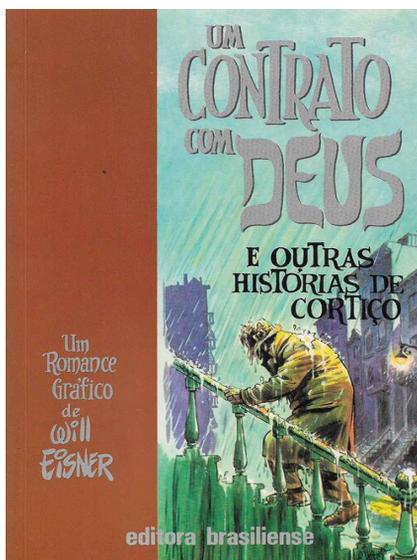
Fã de quadrinhos e após ser influenciado pelo trabalho de Eisner e outros, Vance resolveu apostar em uma adaptação da trágica e radical prequel (*Kings in Disguise*) para o formato graphic novel. Na época, o gênero dava seus primeiros passos. Ele conseguiu isso com ilustrações de Dan Burr, pela Kitchen Sink, de Denis Kitchen, justamente quem havia “revivido” a memória de *Spirit*. A história saiu em 1988, no formato de minissérie, em seis edições.

Ainda que *Kings in Disguise* (talvez pela “dureza” de sua quadrinização) seja menos lembrado do que mereça hoje em dia, trata-se de uma das mais implacáveis e perturbadoras histórias em quadrinhos já feitas. Como disse Alan Moore em 2005: “Esta é simplesmente uma das mais emocionantes e atraentes histórias humanas a emergirem da mídia das histórias gráficas até agora”. Precisa dizer mais?

Para *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*, me servi tanto da bela edição de 1995 da Editora Brasiliense, que julgo ter uma tipografia mais próxima de Eisner, quanto da nova e robusta versão que saiu pela Devir em 2019 (com diferente tradução e páginas extras), que compila também *A Força da Vida* (1988) e *Avenida Dropsie* (1995), compondo uma trilogia. Vou me deter, porém, somente sobre a primeira graphic.

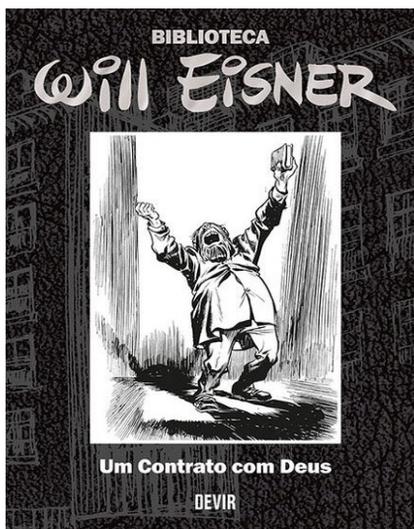
Para *Kings in Disguise*, que lamentavelmente nunca saiu no Brasil, utilizei a edição compilada pela W.W. Norton em 2006, com introdução de Moore e prefácio do próprio James Vance.

Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço: o espaço da Grande Depressão como estética



Edição da Editora Brasiliense

É importante frisar que *Um Contrato com Deus* não é uma obra que trate explicitamente da Grande Depressão. Eisner passou parte de sua infância e adolescência no período e, como em grande porção de sua carreira como autor de *graphic novels*, embebeu estas histórias com intenso apelo autobiográfico. A relação deste tipo mais famosa é a do conto que dá título ao livro, e muitos conhecem: Frimme Hersh, um “bom judeu”, que imigra sozinho para os EUA com a finalidade de fugir do antissemitismo crescente na Europa, faz um “contrato com Deus” por suas boas ações, e adota, em solo americano, uma bebê que largaram na porta de sua unidade no cortiço número 55 da famosa (no imaginário de Eisner) Avenida Dropsie. Porém, o acaso, Deus ou uma doença, leva a filha adotiva de Hersh, que, revoltado por ter tido seu “contrato” quebrado, rompe com a religião e torna-se um cínico especulador imobiliário.

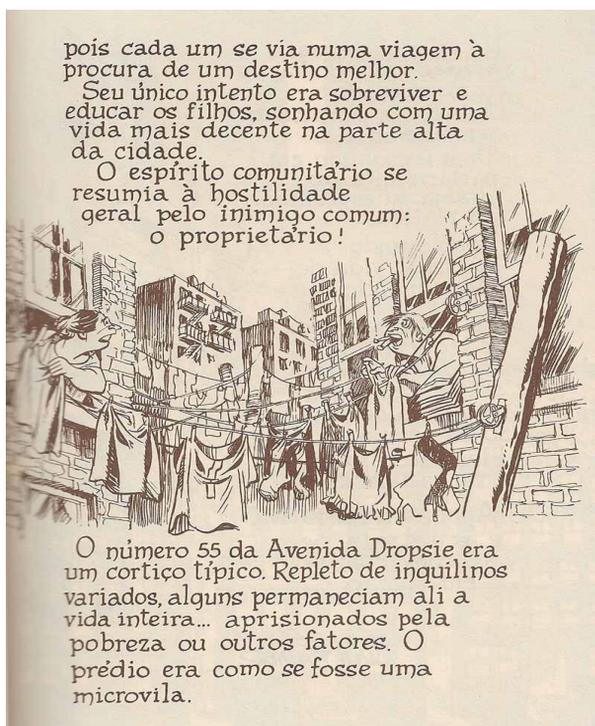


Edição da Editora Devir

Eisner perdeu uma filha de 16 anos para a leucemia alguns anos antes de publicar *Um Contrato com Deus*, e procurou plasmar/sublimar esse evento, de alguma forma, com a bela história. O lado pessoal e de forte impressão humana acompanha os outros contos: um andarilho que canta óperas nos becos dos cortiços por trocados; um zelador antissemita que é seduzido (e enganado) por uma garotinha, e que acaba se suicidando; as viagens de férias para fazendas “cookalein” ao redor de NY, típicas do período, que ofereciam quartos e lugares para cozinhar, revelando desventuras e tragédias sexuais das famílias dos cortiços. Todas os dramáticos núcleos se concentram, portanto, ao redor desses blocos de condomínios de imigrantes no Bronx (na época, muito longe da gentrificação atual), que se aglomeraram em Nova York após a Primeira Guerra Mundial e se multiplicaram durante a Depressão.

Eisner instaurou, portanto, um espaço para a Depressão novaiorquina. Sua materialização do período não é pesquisada e didática, como é o caso de *Kings in Disguise*, mas sim emergida do plasma

da memória, única fonte confiável (sqn) sobre a matéria em si, como diria o filósofo Henry Bergson. A história “Cookalein”, por exemplo, mostra uma perturbadora (ainda que cômica) anedota de iniciação sexual de um certo “Willie”. Todos os espaços (a avenida, o cortiço, a fazenda) são transformados pela afecção da memória – e portanto carregados de melodrama –, como no neorrealismo italiano ou no *kammerspiel* de um filme como *O Último dos Homens* (*Der letzte Mann*, F.W. Murnau, 1924), citado implicitamente no prólogo para *Um Contrato com Deus*.



Página da edição da Brasiliense de Um Contrato com Deus

O Último dos Homens contava a história de um porteiro que perdia seu emprego, mas procurava manter o uniforme (e o prestígio) quando voltava para o miserável cortiço alemão onde morava. Esse

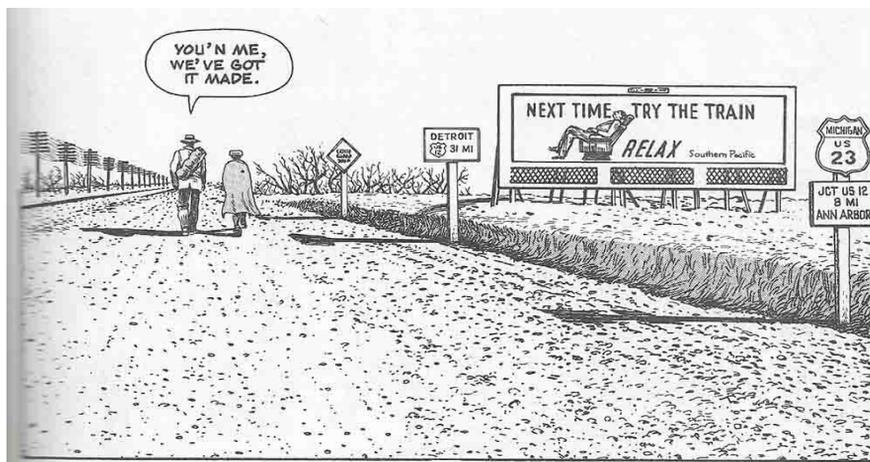
cortiço alemão pós-Primeira Guerra, nesse caso, é espelho do cortiço novaiorquino pós-Depressão, e o impacto destes espaços é, digamos, mais *terral* do que qualquer outra coisa. Lendo as páginas de Eisner, especialmente por ele decupá-las muito pouco, vazarem os quadros e privilegiar imagens grandes, sentimos a *temperatura* e o odor desses ambientes (especialmente se lermos pela enorme “Biblioteca Eisner” da Devir): suor, chuva, comidas fortes – ruas.

A afecção de Eisner sobre a Grande Depressão e o ajuntamento – como espécie de apartheid – de imigrantes em blocos idênticos de unidades apertadas e vazadas (os cortiços), exploram a miséria da época sem necessariamente buscar um teor sociológico ou mesmo político. A infância pobre e seus personagens (cujas vidas se misturavam nesse fluxo entre o público e o privado dos cortiços) fizeram o autor de *Spirit* voltar-se, ambigualmente, para a glória divina e para a tragédia, para o encanto artístico e a exploração, para a solidão masturbatória e o abuso infantil, para o amor e para o estupro. É esta a nuvem humana carregada na Avenida Dropsie que, de certa forma, sintetiza um emaranhado de impressões sobre o período.

Kings in Disguise – Os “miseráveis” e uma antijornada do herói

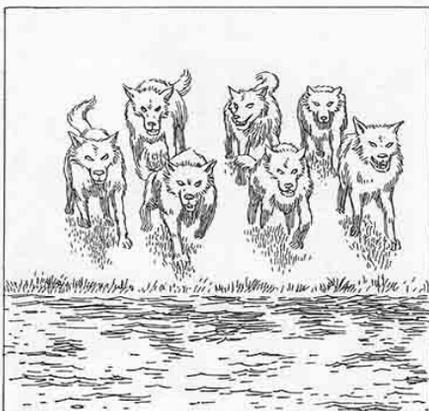
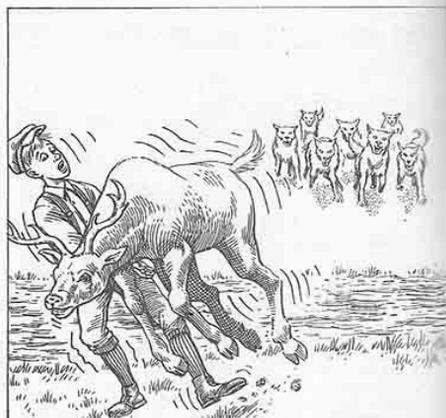
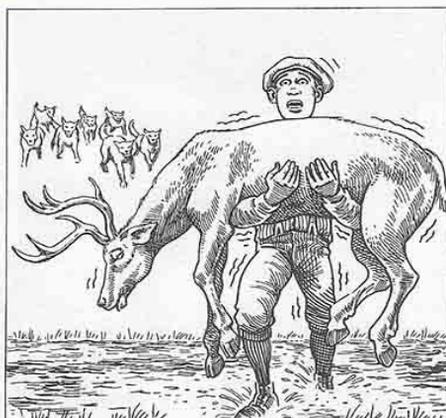
Em determinado momento da “jornada pela América profunda” atravessada pelo menino de 12 anos Freddie Bloch, ele recebe uns trocados e, exaurido física e mentalmente, compra um bilhete para o cinema. A então jovem sétima arte tinha feito parte de sua infância, algo que não estava assim tão distante, quando morava com o pai viúvo e um voluntarioso irmão mais velho. Após o começo da recessão, o pai parte para Detroit em busca de qualquer oportunidade de trabalho nas fábricas de automóveis da Ford, abandonando os filhos

com uma promessa de retornar. O irmão Albert acaba se envolvendo com o mundo do crime, imitando os filmes com James Cagney que os haviam influenciado. Aos poucos, a virada abrupta na vida de Freddie, que precisa sobreviver na brutalidade das ruas, torna-se seu cotidiano, e seu passado em família se converte em sonho.



Cena de Kings in Disguise.

E é o sonho que acaba também se convertendo em alívio em *Kings in Disguise*, tanto para o jovem protagonista quanto para o leitor, que precisa enfrentar, junto com o garoto, uma escalada de violência e miséria que se avolumam na história. Quando vai ao cinema em Detroit (no caso, um filme de Laurel e Hardy), Freddie não consegue ficar um minuto acordado. Ele se rende a um sono profundo, que mistura elementos dos filmes com seu recente – mas ainda assim distante – passado e o voo de Lindbergh. Galinha que tem asas, mas não pode voar, Freddie possui apenas um refúgio para uma nova e cruel vida que só comporta privações: em *Kings in Disguise*, os sonhos do menino servem como paradas rítmicas, que nos inundam com seu traumático mundo interior.



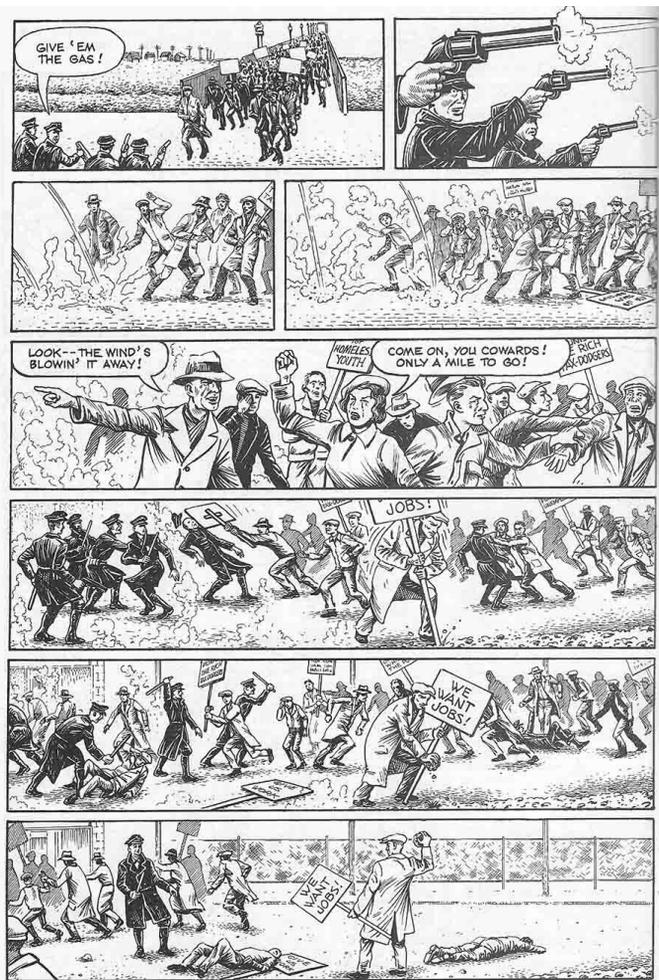
*Página de **Kings in Disguise**: os sonhos funcionam como pausas rítmicas.*

A presença do cinema (fábrica de sonhos), assim como dos quadrinhos e dos pulps nas bancas retratadas pelo detalhista ilustrador Dan Burr, revelam como, durante a Depressão, uma determinada sociedade foi abandonada às margens e sem o direito à mais básica assistência social, enquanto outra, privilegiada, manteve seus hábitos diários, associados à indústria cultural – que avançou com força nos anos 1930. A isso se dá, hoje, o nome de necropolítica, e certamente não estou me referindo apenas à década da Depressão, mas também a um futuro imediato que se anuncia, diante da desalmada ausência do Estado em políticas contra a pandemia, para o Brasil de 2020. *Kings in Disguise* é aqui.

Freddie e seu estranho amigo Sam – um “mendigo” de passado desconhecido (sabe-se que trabalhou nas minas) e que delira dizendo-se Rei da Espanha, correm no rio subterrâneo das pessoas que perdem não apenas a condição financeira de cidadãos, mas aos poucos veem suas identidades e seu próprio “estar-no-mundo” serem completamente transfigurados. Em vários momentos acompanhamos Freddie projetar, sobre sua agreste nova realidade, suas miragens (seu “filme interior”), que vão se tornando cada vez mais moínhos de vento: imagens do pai retornando, de um trabalho decente, do reencontro com o irmão e com as salas de cinema.

Talvez o autor James Vance quisesse dizer que o humano subsiste, mesmo em condições sub-humanas. No decorrer de *Kings in Disguise* adentramos num universo *dog eat dog* em que Freddie precisa lidar, por exemplo, com os chamados jokers, hobos pedófilos e estupradores que andam com jovens a tiracolo. Ou também com anarquistas messiânicos, líderes sindicais de classe média, pastores caridosos e utópicos fazendeiros de acampamentos.

Vance vai delineando essa fauna – tanto rural quanto urbana – criada pelos primeiros anos da Depressão, um ecossistema que não omite particularidades: é feito de caridade e compaixão, mas também de roubo, assassinato, trapaça e abuso. De certa maneira, atravessar a maltrapilha jornada deste romance gráfico é ligar uma bússola que vai apontando para onde sobrevive o humano, quando somos igualados a animais.



Página de Kings in Disguise.

Por mais que *Kings in Disguise* seja um quadrinho direto e sem firulas formais (bastante dependente de seu texto teatral original), o que vemos emergir de seu discurso é uma abordagem da mídia extremamente humanizada, longe da exuberância técnica e estética de pares da época como *Watchmen* e *Cavaleiro das Trevas*. Trata-se de um quadrinho cru não apenas em sua sincera recriação visual do mundo da década de 1930, mas que revela também uma nação crua. Se os outros quadrinhos revolucionários de seu tempo estavam preocupados em problematizar a famosa Jornada do Herói proposta por Joseph Campbell, *Kings in Disguise* não fazia de antigos heróis, anti-heróis. Apenas deslocava o protagonismo para os “miseráveis”, mas não através de tarefas quaisquer que questionasse seu heroísmo (ou seja: não havia “jornada” para lugar algum). As etapas da *graphic* de Vance e Burr não têm direção, a não ser a sobrevivência em seu estado mais indigno e primal. Neste sentido, esse quadrinho poderia ter tido maior influência sobre a produção posterior. Eisner partiu do herói (Spirit) para o anti-herói (Frimme Hersh). Vance e Burr partiram da jornada para a antijornada.

Convergências e divergências

Sendo um derivado do outro (*Kings in Disguise* parece ter sido “despertado”, enquanto HQ, pelo potencial das *graphic novels* de Will Eisner), estes quadrinhos estão amarrados pelo seu contexto temático: Eisner deixa a Depressão como pano de fundo para examinar dramas humanos que seriam fantasmas de seu passado. É pessoal e mais impressionista, apesar da influência do neorealismo cinematográfico, mas seu discurso político vai se arraigar nas entrelinhas. *Kings in Disguise*, por sua vez, é motivado por uma inspiração explicitamente política. James Vance era um dramaturgo de esquerda,

e os signos de seu quadrinho (filmes, fábricas, revistas, cartazes de Hoover, etc.) podem ser mapeados em direção a um discurso social mais estruturado. Mesmo concluindo com estranho misto de amargor e esperança, Vance não deixa de subscrever algum tipo de tese, algum tipo de teoria social em seu longo romance gráfico.

Porém, se esses quadrinhos diferem em teor, tema e, por que não, em *temperatura*, eles se igualam na apresentação do espaço. *Um Contrato com Deus* nos apresenta escadas, unidades de cortiço, becos e uma urbanidade chuvosa, triste. *Kings in Disguise* vai até Detroit, nos mostra sindicatos, igrejas, acampamentos, trens, cinemas. O primeiro exhibe o espaço “interno” da Depressão – a motivação íntima daqueles personagens por meio dos pisos dos degraus de seus prédios. O segundo aposta nas paisagens gerais, com intenção de construir um panorama narrativo longo e consistente. Por mais que não se possa comparar a arte de Dan Burr à de Eisner, o ilustrador de *Kings in Disguise* tem o mérito de saber ilustrar cenários, objetos (como carros, carroças, barracos, uniformes) e espaços com detalhismo fotográfico. É uma pena que sua inabilidade com rostos e pessoas em geral faça o texto de Vance perder um pouco da força expressiva.

No quesito “estilo”, finalmente, as opções estéticas apontam também para os *insights* dos autores quanto ao tema da Depressão. Eisner, genial e desabrochando uma nova fase em sua então já brilhante carreira, vaza os quadros, torna-os painéis, desenha balões enormes, preocupa-se com a economia e a elegância. É uma espécie de Thelonious Monk do nanquim. O apuro com que ilustra *Um Contrato com Deus* revela um artista com a consciência de que cada traço ali esconde uma ambição secreta, um desejo de empurrar a mídia para zonas não trafegadas, um ímpeto de revolução. Eisner sempre foi discreto e modesto em relação à sua influência na mídia

dos quadrinhos. Era um homem gentil e sóbrio, não muito dado a veleidades. Quando a coisa recaía sobre sua arte, porém, um colosso de ambição como que “surgia das águas” para causar um impacto gráfico sobressalente e vigoroso.



Página de Um Contrato com Deus

Cada rosto, cada movimento sugerido e cada forte contraste das linhas de *Um Contrato com Deus* está aí para capturar leitores de qualquer época com esse impacto. É uma HQ que sobrevive, inabalável. Já Burr, desconhecido na época e “pescado” da Kitchen Sink, com seu naturalismo “feijão com arroz”, estrutura a narrativa em muitos, infinitos quadros, totalmente carregados de fala, que travam a história numa certa imobilidade de gestos e expressões. Mesmo com o necessário detalhismo dos cenários e a potência do texto, *Kings in Disguise* é engessado, difícil de ler, e inofensivo do ponto de vista da forma (nesse sentido vale a pena conferir as capas originais, feitas por gente do quilate de Steve Rude, Mark Schultz e Harvey Kurtzman). Talvez por isso, mesmo que merecesse figurar entre os principais quadrinhos norte-americanos dos anos 1980, ele tenha caído em um certo ostracismo.

Um Contrato com Deus e *Kings in Disguise* são obras que colocam em perspectiva uma época espelhada num mundo que se anuncia para nós. São testemunhas de um passado que teremos inevitavelmente de rever. Para quem se interessou por *Kings*, que nunca saiu em português, mas está disponível em espanhol (pela Norma, de Barcelona), Vance (falecido em 2017) e Burr retomaram a história original em 2013 para publicar uma sequência em quadrinhos (na verdade, a primeira peça, que saíra em 1979), *On the ropes*.

Ciro Marcondes é professor universitário nas áreas de Cinema, Literatura, Comunicação e Histórias em Quadrinhos. É Mestre em Literatura e Doutor em Comunicação pela UnB, com passagem pela Sorbonne, e atualmente leciona no Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa e na Faculdade de Comunicação da Universidade Católica de Brasília.

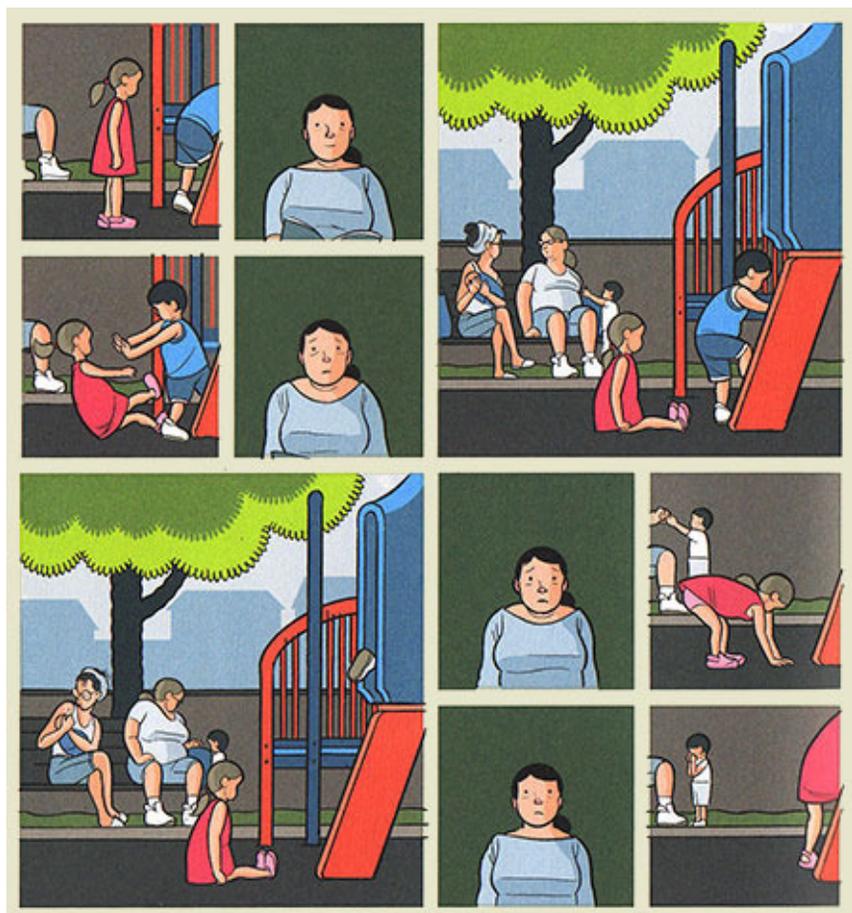
Multilinearidade e subjetivação: os quadrinhos de Chris Ware

Alexandre Linck

É um tanto consensual que Chris Ware é um dos maiores quadrinistas contemporâneos. Como artista, sua obra transita para além dos quadrinhos, sendo exposta em galerias, museus e bem recebida pelo mundo da arte. Ware é da geração de autores que passaram pela revista oitentista *Raw*, de Art Spiegelman e Françoise Mouly. Dela, herdou a ética aristocrática, o princípio que os quadrinhos são uma forma elevada de arte sem que os outros tenham que dar o aval para isso. Deste modo, não cabe perder tempo com panfletos, pedagogismos ou ressentimentos, e sim aproveitar ao máximo o potencial que a arte dos quadrinhos tem a oferecer. Lynda Barry, Charles Burns, Richard McGuire, Gary Panter e o próprio Ware são alguns desses artistas que até hoje se fazem sentir por essa postura.

Para muitos leitores e teóricos dos quadrinhos, Chris Ware é um grande artista da nostalgia. Alguém que soube reaproveitar Robert Crumb, fazendo das nossas queridas imagens de infância a antessala da completa selvageria imaginativa. Com a diferença, é claro, de nos conduzir para o mundo da intimidade, da alegria fugaz e da melancolia de estar vivo. Esse viés de leitura é um tanto empobrecedor e injusto. Empobrecedor porque recai apenas em parciais aspectos visuais, tendendo a ver Ware apenas como um saudoso de Frank King, George Herriman, Cliff Sterrett e Winsor McCay, ou mesmo como um Joost Swarte reciclado, alguém capaz de articular a linha clara de Hergé com uma temática adulta. Injusto porque, se nos li-

vramos do olhar paternalista sobre os quadrinhos, essa pecha de “arte da nossa infância”, veremos que há pouco ou quase nada de nostálgico em Chris Ware (e cá entre nós, mestre da nostalgia, hoje, é o canadense Seth).



*Página de **Building Stories**.*

Mas, afinal, qual é a força dos quadrinhos de Ware? Chamo atenção para dois aspectos: a multilinearidade e a subjetivação.

A multilinearidade já se tornou sua marca registrada. A página é composta de tal modo que a linha de leitura dificilmente é única. Ou

seja, para além da sequência esquerda para a direita/cima para baixo, é permitido seguir outras sucessões possíveis de quadros. Ware sabe usar a seu favor a simultaneidade dos quadrinhos, mas ao contrário de autores sessentistas (Moebius, Druillet, Crepax, Maroto), não dá a essa dimensão um convite contemplativo tão intenso. A simultaneidade que interessa é apenas a da múltipla linha de leitura. Ou seja, o caráter simultâneo está lá, é essencial, mas é pura descrição, eterno recuo para que a sequencialidade se insista nas tantas linhas de leitura que acontecem ao mesmo tempo.

Contudo, a multilinearidade seria pouco mais do que uma mera curiosidade, uma brincadeira formal, se não fosse a subjetivação que também depende dela. Os melancólicos personagens de Ware fazem mais que organizar a multiplicidade de sequências que deles se originam. Eles não são pontos fixos, substâncias (como seria um super-herói, por exemplo), mas, sim, pontos de vista desdobrados por séries (sequências de leitura) que a todo tempo negam qualquer mundo objetivo (pela múltipla sequência, pelo afeto) e devolvem-nos a essa intimidade absoluta (esse mesmo ponto de vista). Ou seja, ao forçar uma subjetivação seriada, incessante, Ware faz do ponto de vista do personagem também o nosso. Sem isso, sequer começamos a ler uma HQ sua (basta observar: quem não gosta de sua arte, esbarra justamente nesse obstáculo barroco).

Em *Jimmy Corrigan, O Menino Mais Esperto do Mundo*, seriado de 1995 a 2000, quando foi publicado em livro nos EUA (no Brasil sairia em 2009), Ware já mostrava maestria na articulação da multilinearidade com a subjetivação nos quadrinhos. Porém, foi com *Building Stories*, em 2012, que ele parece ter alcançado algo difícil de superar. A multilinearidade começa na materialidade. Resultado de uma década de trabalho, *Building Stories* é uma caixa com

quatorze quadrinhos (tirinhas, jornais, folhetos, livros de recordação, tabuleiro), sem qualquer ordem de leitura. Apesar de algumas HQs se centrarem em personagens secundários, a maioria é sobre diferentes momentos na vida de uma mulher que nunca sabemos o nome. Tanto o fato de ela não ter nome revelado quanto o de não haver uma única linha de leitura são sintomáticos.

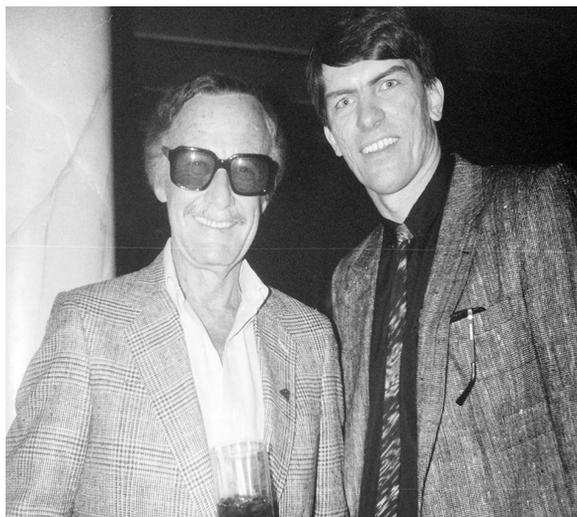
Eis a estética de Ware: a produção de um ponto de vista inominado, não demarcado por uma linearidade de leitura, seja na página, seja na revista, e que apesar de caracterizado por um personagem, exige de nós, como leitores, que seja também nosso na medida em que nós escolhemos a sequência a seguir. Somos pontos de vista em série. Um processo que força uma experiência radical de interioridade e o resultado não poderia ser outro senão um sorriso, um suspiro, uma lágrima...

Jimmy Corrigan, O Menino Mais Esperto do Mundo, saiu pela Cia. das Letras no Brasil. Já *Building Stories* não. Dada as complexidades da edição, infelizmente acho difícil que algum dia seja traduzida por aqui.

Alexandre Linck é doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atualmente é professor do PPGCL - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, onde leciona a disciplina de Estética, e do curso de Letras (nas áreas de teoria literária e cinematográfica), todos da Unisul.

O homem que moldou a Marvel

Fábio Ochôa



Stan Lee e Jim Shooter.

Jim Shooter se ajeita na cadeira. Em uma posição ao mesmo tempo confortável e rígida, é um homem direto e incisivo. Seu rosto marcado é granítico, sua simpatia parece forçada. É um homem feito apenas de vigor e resolução, um homem que passa a impressão de ser capaz de fazer o que quer que se propõe a fazer, seja levantar uma igreja, seja redigir uma história, seja construir um império.

E você vai segui-lo. E você vai se entusiasmar. E ao longo do processo vocês irão discordar. E você vai odiá-lo. Mas no fim do processo, a igreja estará feita. A história estará redigida. O império estará erguido.

Enquanto você o ouve falar, na sua voz grave e pausada, cada sílaba bem pronunciada, é difícil discordar.

Foi com Jim Shooter, com seu rosto de pedra, sua voz professoral, sua determinação férrea e seu nome direto como o de um perso-

nagem pulp dos anos 30, que a Marvel Comics deixou de ser uma editora desgovernada que caminhava lentamente para a extinção e se tornou uma empresa que abocanhou dois terços do mercado, durante sua gestão.

Durante seus anos à frente da editora, ele tinha o “Guia Shooter”, uma espécie de manual para roteiristas (ou aspirantes a) ao qual ele creditava boa parte do seu sucesso. Trabalhar com ele significava seguir o guia. Por bem ou por mal.

Ele se debruça na cadeira e com a voz sem hesitações, começa a numerar os tópicos do guia.

1. Primeiro, os personagens devem ser apresentados. A qualquer leitor, seja novo ou velho.

Como muitas crianças dos anos 1960, Shooter foi um leitor de quadrinhos na infância, hábito que ele abandonou à medida que outros interesses surgiam em sua vida. Planejava cursar física ou algo tão respeitável quanto mas, aos 12 anos, teve que ser hospitalizado para passar por uma pequena cirurgia. Durante a recuperação, começou a ler quadrinhos para passar o tempo, coisas da DC e da recém-surgida Marvel.

O que chamou sua atenção de imediato foi que as histórias DC eram ainda muito semelhantes às que ele lia na infância, enquanto a Marvel parecia ser o que havia de mais moderno e ousado no mercado. Shooter achava que podia escrever à maneira Marvel, mas que a DC, em suas palavras, “precisava de uma ajuda”. A família não se encontrava em boa situação financeira e alguém precisava gerar recursos para casa. E o menino viu aí uma oportunidade.

Após passar quase um ano estudando o estilo das duas editoras, mandou (com algo que só pode ser definido como petulância

ou muita cara-de-pau) uma carta para o editor Mort Weisinger, listando os “erros” que a editora estava cometendo e o que deveriam fazer para resolvê-los.

Weisinger respondeu. E se seguiu uma troca de correspondências entre o menino e o editor, até que em 1963 veio a mensagem definitiva “venha para Nova Iorque, queremos trabalhar com você”.

Shooter assim o fez. E foi nesse momento que o staff da DC descobriu que a pessoa com quem eles estavam trocando correspondência era apenas um menino de 13 anos. Weisinger, momentaneamente surpreso, não teve dúvidas. Contratou o garoto. Aos 14 anos de idade ele se mudou com a mãe para Nova Iorque e estreou como roteirista das histórias da *Legião dos Super-Heróis* (a qual ele insistiu em assumir porque considerava “o pior título da DC” e, portanto, “aquele no qual ele era mais necessário”. Em pouco tempo, ele revolucionou o grupo e suas histórias modernas, emocionantes e divertidas conquistaram legiões de fãs. A revista *Adventure Comics*, que trazia as aventuras da Legião se tornou um sucesso que é reverenciado pelos fãs até os dias de hoje.

2. Segundo, a situação deve ser estabelecida.

Shooter assumiu o cargo de editor na Marvel nos anos 1970, a convite de Roy Thomas. que queria abandonar o cargo e voltar a escrever. Se tornou editor-chefe em 1978, o mais jovem editor-chefe da história da empresa.

Não era um período bom, a editora andava a pleno desgoverno, com diversos feudos internos e roteiristas que faziam o que bem entendiam, conforme descreve Sean Howe em seu livro, *Marvel: A História Secreta*. Shooter assumiu um estilo centralizador que entrou em conflito direto com os artistas da editora. A partir daquele momento

tudo deveria passar por ele, assim como por dois editores auxiliares. E cada título teria também alguns editores que eram argumentistas.

Mas tudo deveria antes passar pelos olhos do editor-chefe, ao contrário do sistema antigo no qual o roteirista mandava o texto direto para o desenhista e frequentemente o editor via o que aconteceu somente quando as revistas já estavam indo para a gráfica. Evidentemente, a mudança trazida por Shooter não foi vista com bons olhos pela maioria dos autores. Foi aí que ele implantou também o famoso e não-oficial “Guia Shooter”, o que na prática, soou como uma provocação, quase que o equivalente a chamar de incompetentes os argumentistas da casa.

Não dá para dizer que foi um começo lá muito político, mas isso era puro Shooter. A medida era antipática, mas não podemos dizer que não foi eficiente. Embora suas intenções fossem boas (e sua ambição frequentemente desmedida), os fatos não mentiam: Shooter era filho do modo de gerenciar nada polido e brutal de Mort Weisinger.

Não é exagero dizer que os melhores trabalhos da casa saíram durante a sua gestão ou, ao menos, as fases mais definitivas de cada personagem como resultado deste conflito constante entre editor e artistas. Durante esse período, foi publicado o já clássico *Demolidor* de um jovem Frank Miller; o *Homem de Ferro* de David Michelinie; *Homem-Aranha* de Roger Stern; *Thor* de Walt Simonson; a fase de Chris Claremont e John Byrne em *X-Men*. Byrne, o desafeto mais feroz de Shooter, lançou também a fase mais consagrada do *Quarteto Fantástico* e sua *Tropa Alfa*.

A mão de Shooter podia ser onipresente, e pesada, mas frequentemente acertava. A sofrida luta de Tony Stark contra o alcoolismo em *O Demônio da Garrafa* teve diversas sugestões suas, como a de não darem um final tão rápido e “limpo” para a história mas, sim,

acentuar a dor de se livrar gradualmente do vício. Foi decisão sua também a morte de Jean Grey, em vez de ela apenas perder a memória e esquecer os crimes que cometeu, como havia planejado Claremont originalmente.

Suas regras eram simples: uma vez que um personagem estava morto, ele devia permanecer morto. E caracterização era tudo, o momento que a personalidade de um personagem se consagrava, suas ações deveriam sempre ser uma consequência lógica daquele caminho escolhido.

Com a qualidade crescente, a Marvel abocanhou uma boa parte do mercado, chegando a conquistar dois terços das vendas totais de quadrinhos em seu auge. Um sucesso tão grande e incontestável que a própria DC chegou a especular a possibilidade de licenciar seus personagens para a Marvel, para pegar carona nessas vendas. Shooter no auge da sua gestão, foi eleito um dos seis novaiorquinos do ano de 1981.

Nesta mesma época, elaborou um acordo único com a indústria de brinquedos, que deu origem à minissérie *Secret Wars*, para divulgar a linha de brinquedos da Marvel com o mesmo nome. A despeito da parca qualidade da série como um todo, para o bem ou para o mal ela foi a matriz de todas as megassagas e megacrossovers que vieram depois. E as vendas foram altíssimas, o que fez a DC correr atrás com sua *Crise nas Infinitas Terras*.

Shooter estabeleceu também o selo Epic, visando – mas sem nunca conseguir atingir plenamente – um público mais maduro e instituiu a política dos royalties, onde artistas tinham participação direta no lucro da venda dos títulos, além de benefícios variados, como seguro de vida para freelancers, coisas que eram raridade na indústria da época.

Na prática, ele foi um dos principais apoiadores do mercado direto, onde as revistas em vez de serem devolvidas, eram compradas pelos lojistas em troca de exclusividade no ponto de venda, o que se tornou uma prática comum de mercado nos anos que se seguiram.

Em 1987, o grupo New Line comprou a Marvel, fez pressão para enxugar custos e decidiu abolir retroativamente a política dos royalties aos artistas. Shooter se opôs, mas a New Line manteve a decisão. Shooter pediu demissão. A empresa voltou atrás.

3. Terceiro, o conflito deve então ser introduzido.

Embora seus resultados fossem evidentes, o clima criado por Shooter era quase infernal. O editor teve uma autêntica coleção de defeitos dentro na empresa, sendo apontado como um dos principais motivos para que John Byrne, então o grande astro da casa, abandonasse a Marvel para cuidar da reformulação de *Superman* na DC.

Shooter cometeu alguns erros estratégicos básicos também, como não aproveitar a invasão inglesa que ocorria na editora rival, que revelou nomes como Alan Moore, Grant Morrison e Neil Gaiman. O sucesso constante o deixava confortável e ele constantemente subestimava a DC. Afinal, segundo a visão de Shooter, “eles é que tinham que correr atrás” para se igualar à Marvel. Para Shooter, não havia a necessidade de consertar o que não estava quebrado.

Ele também se manteve firme e forte nas regras da *Comics Code Authority*, o que fez com que perdesse terreno gradualmente para editoras menores como a First e para determinados títulos da DC.

Mesmo quando a indústria sofreu abalos sísmicos com os lançamentos de *Watchmen* e *Cavaleiro das Trevas*, na DC, Shooter se manteve fiel ao estilo da Marvel. E sua editora, que havia liderado as inovações no mercado ao longo de quase 20 anos, começava a ser vista gradualmente como uma força estagnada.

4. Quarto, o suspense deve ser construído.

Em 1986, com a carga de realismo de *Watchmen* e *Cavaleiro das Trevas*, a ascensão dos títulos da First e todo o mercado se voltando para outra direção, Shooter foi obrigado a uma reação, ainda que equivocada.

No mesmo ano, o universo Marvel completaria 25 anos e Shooter tinha a sua grande cartada para recuperar o terreno gradualmente perdido: um novo universo Marvel, mais realista e pé no chão, onde os poderes seriam menores, as histórias teriam um tom mais cotidiano, mais fácil de identificar com o mundo real.

Na verdade a proposta inicial era bastante semelhante ao que seria a linha *Ultimate*: resetar a Marvel original e começar tudo do zero. Contudo, a DC saiu na frente e logo a ideia caiu por terra. Assim, a Marvel optou por focar em um universo novo. Shooter estabeleceu oito títulos, mapeou o novo universo (que era chamado internamente de “Shooterverso”), mas, em algum ponto no meio do caminho, o orçamento que ele tinha para o projeto, destinado a contratar os grandes artistas da casa, simplesmente foi reduzido a um valor quase inviável para um projeto de tal porte. Shooter, como era próprio da sua natureza, seguiu adiante assim mesmo.

Com um orçamento menor, ele teve que se virar com o que tinha à mão ou seja, usar roteiristas e artistas de pouco destaque ou iniciantes, como um jovem Peter David. John Romita Jr., o único astro que ficou a bordo para desenhar o título *Stigma*, também escrito por Shooter, permaneceu apenas por solidariedade ao ver a situação que o editor estava enfrentando. Assim nasceu o *Novo Universo Marvel*, já fadado para o fracasso.

O sinal era bem claro: Shooter havia feito inimigos demais, tanto no lado criativo, quanto no lado financeiro da empresa. O que não

deixa de ser curioso. Apesar de sua personalidade, em seu coração ele sempre esteve do lado de ambos, batalhou duro pela política de devolução de originais e pelo recebimento de royalties, simpatizava com a causa de Jack Kirby, que queria seus originais de volta – e a defendia internamente, mesmo se externamente validasse a empresa em sua decisão em não devolvê-las. Foi também um fiel defensor da qualidade acima de tudo e um visionário em muitos aspectos, em termos de mercado.

Mas também era uma pessoa difícil, que minou seu poder pouco a pouco, ao perder aliados sucessivamente, em ambos os lados da trincheira, mesmo que sempre buscando o melhor para as duas facções. Seu tempo estava passando e, quando Shooter tentou se modernizar, fez da maneira errada. O grande atrativo dos quadrinhos modernos estava em sua construção psicológica instigante e ousada, em seu subtexto político envolvente que espelhava o mundo à sua volta, não na ausência de efeitos e poderes. Como descreveram seus desafetos anos depois, “o problema do *Novo Universo* é que ele parecia a versão TV da Marvel tradicional, e quem quer ver TV quando pode ir ao cinema?”

Com a intenção de ser a cartada definitiva contra uma DC que gradualmente recuperava o mercado (em 1982 a Marvel detinha 69% do mercado, contra 18% da DC), o *Novo Universo Marvel* estreou com toda pompa em 1986. Foi um fracasso retumbante de vendas, em todos os sentidos, sendo um dos maiores fiascos já protagonizados pela editora. Nenhum dos oito títulos sobreviveu mais que três anos, sendo que quatro foram cancelados logo no primeiro ano. A reputação de Shooter foi gravemente arranhada. E todos os lobos, tanto na parte criativa como na executiva, sentiram o cheiro de sangue.

Enquanto isso, em um jantar na casa de John Byrne, membros do staff da Marvel queimavam um boneco vestindo terno e gravata, recheado de encalhes das revistas do Novo Universo.

Esse era o clima na empresa. O fim, evidentemente, estava perto.

5. Quinto, deve se estabelecer um clímax.

A demissão não tardou a seguir.

6. Sexto – diz ele pausadamente – deve-se atingir alguma resolução.

Sem muito tempo para lamentar – e provavelmente querendo provar algo para o mercado e para si mesmo, Shooter fundou a editora Valiant, em meados dos anos 90, após uma tentativa frustrada de comprar a Marvel junto com alguns investidores.

A editora se mostrou uma força de mercado ao resgatar do limbo antigas marcas dos anos 1960 como *Solar: o Homem-Átomo*, *Turok: o Caçador de Dinossauros*; *Magnus, Destruidor de Robôs* e criar novas, como *X-O Manowar*. Em 5 anos, a editora vendeu mais de 80 milhões de exemplares, chegando a atingir um relativo sucesso em outras mídias, como os videogames. Com o bom desempenho, houve muita pressão dos outros sócios para aumentar o leque de títulos. Shooter resistiu: ele afirmava que não era possível manter a qualidade com mais de 10 títulos e fazia questão de editar um por um.

O grupo empresarial Acclaim se interessou pelas altas vendagens atingidas por aquela pequena editora e viu ali um bom leque de personagens para utilizar em sua linha de jogos (e talvez até uma potencial nova Marvel ou DC) e se propôs a comprá-la. Shooter também resistiu a isso e se manteve irredutível. No fim das contas, a Valiant não suportou todas as pressões internas. Shooter perdeu novamente

a queda de braço e foi afastado. Ou pediu demissão. As versões são contraditórias. De qualquer maneira, a Valliant foi vendida para a Acclaim. E, um pouco depois, a empresa simplesmente se desfez.

Ele para. Pensa, antes de continuar.

“É claro que isso é apenas a estrutura.”

“Em segundo lugar, eu olho para o quão bem-contada é a história. O conflito vale a pena? O clímax é excitante? A trama é boa? Há reviravoltas interessantes? O personagem evolui? Isso é dramático? Isso entretém? Isso é o que realmente importa. Isso é o que deve acontecer, esses são os requerimentos básicos para contar uma história. Esse é o poder, a paixão, o drama e as caracterizações que eu realmente procurei”.

“Esse foi o meu trabalho”.

Ele fica em silêncio novamente, com seu rosto de pedra.

Olha para o telefone.

“Faz tempo que ele não toca, sabe?”

“Às vezes eu me pergunto se fui uma pessoa tão ruim assim. O que que eu fiz de tão errado afinal?”

“Foi apenas o meu trabalho.”

Ele não diz mais nada. Fica silencioso como o telefone. Um homem que levantou um império. Dois. Um deles, uma das maiores marcas do mundo do entretenimento. O outro, efêmero, mas que prontamente ruiu longe de suas mãos. E as questões morrem no ar.

O conflito valeu a pena? O personagem evoluiu?

Não temos como saber. Para esse tipo de pergunta, a resposta é guardada apenas dentro de cada um. Ele era alguém que tinha uma missão. Conseguiu cumpri-la na maior parte do tempo e, certo ou errado, uma coisa era inequívoca: ele acreditava no que estava fazendo. Era um homem que tentou atender a duas demandas bem

diferentes, a pressão dos detentores do dinheiro e as reivindicações dos que criavam. Acabando, no fim, por dinamitar os laços que tinha com ambos.

Certo ou errado, eu não sei quem ele foi. O que sei é que ele era um homem que nunca duvidou de si mesmo e nunca pediu desculpas para ninguém.

Fábio Ochôa é formado pela Universidade Federal de Pelotas, onde cursou Desenho e Computação Gráfica, e, posteriormente, Cinema e Animação. Atualmente é ilustrador digital no Fuerza Studio.

Organizadores

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é formado em Comunicação social/Jornalismo pela Universidade Federal do Pará, tem mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo e é Doutor em Artes e Cultura Visual pela UFG. Atualmente é professor da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Atua principalmente nos seguintes temas: quadrinhos, jornalismo e literatura de fantasia e FC. Com o pseudônimo de Gian Danton tem publicado quadrinhos e textos de ficção literária desde 1989.

Rafael Senra é professor de Literatura da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Doutor em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Mestre e Graduado em Letras pela Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ). Trabalhou como professor visitante na Universidade Federal de Viçosa (UFV) pelo Programa Nacional de Pós Doutorado (PNPD). Desenvolve pesquisas principalmente nas áreas de literatura, quadrinhos, cinema e música popular. É autor de quadrinhos, livros, e já lançou discos com seu próprio nome ou com o codinome de Alfa Serenar.

