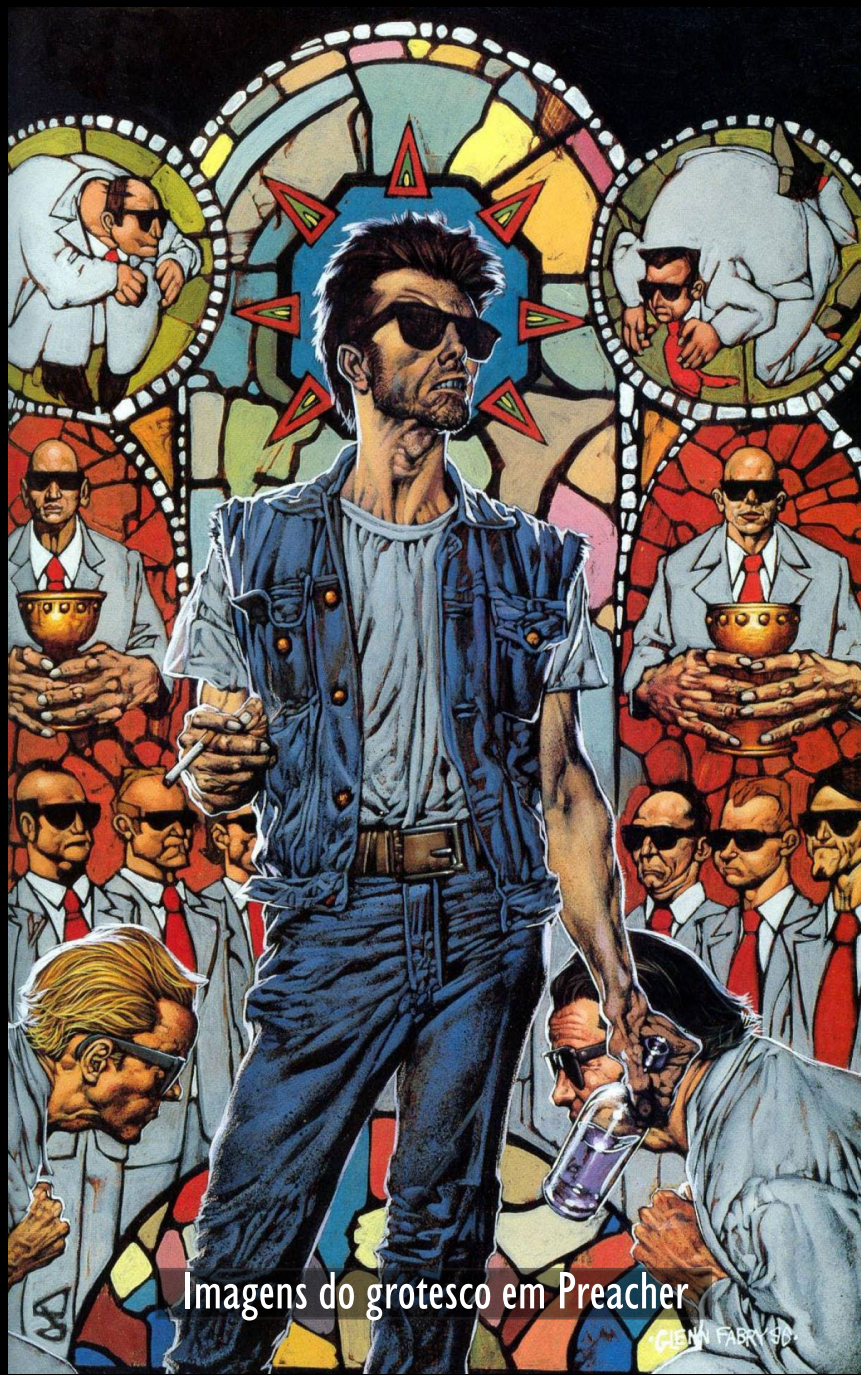




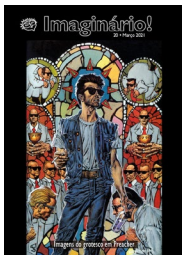
Imaginário!

20 • Março 2021



Imagens do grotesco em Preacher

© CLENW FERRY '96



Imaginário!

N. 20. Paraíba, março de 2021, 226p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

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

Editor

Henrique Magalhães

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, Portugal;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP

Colaboram nesta edição

Anderson Alves da Rocha, Daniel Baz dos Santos, Deyse de Fatima do Amarante Brandão, Eduardo de Moraes Faria, Gazy Andraus, Guilherme Sfredo Miorando, Heraldo Aparecido Silva, Izabel Maria Gomes da Paz, Larissa Dias, Lucilene Canilha Ribeiro, Marcelo Bolshaw Gomes, Márcio José Pereira, Maria Alcidene Cardoso de Macedo, Priscila Kalinke, Tahine Netto da Silva

Imagem da capa

“Preacher”, por Glenn Fabry

In <https://geekinsider.com/15-upcoming-comic-book-tv-shows-and-movies/>,
acessado em 24/03/2021.

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



Sumário

5 Apresentação

Artigos

8 Imagens do grotesco em Preacher,
de Garth Ennis e Steve Dillon

Daniel Baz dos Santos

Lucilene Canilha Ribeiro

31 Quadrinhos autobiográficos e sua dimensão emocional:
reflexões sobre as narrativas de Marjane Satrapi em Persépolis
Deyse de Fatima do Amarante Brandão

53 O atravessamento de memórias: publicações em
comemoração aos 80 anos de Maurício de Sousa

Guilherme Sfredo Miorando

80 Filosofia da educação, crítica e sensibilidade:
as webcomics Mentirinhas e Quadrinhos Ácidos
na perspectiva neopragmatista de Richard Rorty

Heraldo Aparecido Silva


Izabel Maria Gomes da Paz

Maria Alcidene Cardoso de Macedo

103 A visão unilateral de Guy Delisle na HQ 'Pyongyang':
percepções históricas e uso em sala de aula

Eduardo de Moraes Faria

Márcio José Pereira

- 
- 123 The Good Place: multiverso & gamificação narrativa
Marcelo Bolshaw Gomes
- 148 Cultura pop, consumo e publicidade:
um estudo de caso da peça “Deixe o impossível para trás”
Priscila Kalinke
Anderson Alves da Rocha
Tahine Netto da Silva

Resenhas

- 170 Artlectos e Pós-humanos:
uma viagem intergaláctica pelos 13 números
da revista em quadrinhos do Ciberpajé
Larissa Dias
- 211 ResenhandoZine:
Momento Zine Flash com Zinerman, o homem-zine!
Gazy Andraus

História em quadrinhos

- 220 Ide
Gazy Andraus
- 223 Normas de publicação

Apresentação

Imaginário! chega ao número 20 em 10 anos de publicação ininterrupta, atestando o vigor da pesquisa sobre quadrinhos, artes visuais e cultura pop no país. Desde o início contamos com o privilégio da participação de pesquisadores de diversas instituições de ensino superior, bem como autores e amantes das artes com formação e visão crítica especializada.

Abre a edição o artigo “Imagens do grotesco em Preacher, de Garth Ennis e Steve Dillon”, de autoria de Daniel Baz dos Santos e Lucilene Canilha Ribeiro. Os autores apresentam uma série de releituras das imagens do grotesco, especialmente a partir da tradição da cultura popular no contexto do Renascimento, na forma como foram pensadas por Mikhail Bakhtin.

Deyse Brandão faz uma análise interpretativa sobre a dimensão emocional nos quadrinhos autobiográficos de Marjane Satrapi em Persépolis. Sob a ótica da antropologia das emoções, a autora compreende a obra como um testemunho narrado, evocando dimensões do sensível, como sofrimentos, dores, eventos traumáticos e violências de Estado.

Guilherme Smees, por ocasião dos 80 anos de Maurício de Sousa, compara as diversas publicações que resgatam trabalhos antigos e revelam histórias de sua vida. Guilherme mostra como as produções utilizam diversos tipos de memória, como a autobiográfica, a empresarial, a coletiva e a afetiva.

Heraldo Aparecido Silva, Izabel Maria Gomes da Paz e Maria Alcildene Cardoso de Macedo apresentam as webtiras Mentirinhas,

de Fábio Coala e Quadrinhos Ácidos, de Pedro Leite, como recurso educativo crítico e sensibilizador na perspectiva neopragmatista de Richard Rorty.

Eduardo de Moraes Faria e Márcio José Pereira debatem sobre a HQ “Pyongyang” e as possibilidades de interpretação à luz das discussões da análise historiográfica das HQs e seu uso em sala de aula. Já Marcelo Bolshaw Gomes, em “The Good Place: Multiverso & Gamificação Narrativa” analisa como o seriado trata a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico.

Priscila Kalinke, Anderson Alves da Rocha e Tahine Netto da Silva analisam a campanha publicitária “Deixe o impossível para trás” e demonstram como o discurso publicitário se apropria de elementos da cultura pop para associar as marcas e produtos ao sentimento nostálgico e de afeto.

A edição traz duas resenhas. A primeira, de Larissa Dias, disserta sobre a obra do Ciberpajé Edgar Franco com foco na trajetória da revista “Artlectos e Pós-humanos”. A segunda, por Gazy Andraus, é a primeira de uma série de três a abordar a produção de fanzines em vídeo, com destaque para o trabalho de José Nogueira - analisando agora -, bem como o de Márcio Sno e o seu próprio.

Fecha a edição a HQ experimental “Ide”, de Gazy Andraus, em que o autor aplica relevo a sua história em quadrinhos dando-lhe a sensação de tridimensionalidade.

Boa leitura!

H. Magalhães



Artigos

Imagens do grotesco em *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon

Daniel Baz dos Santos
Lucilene Canilha Ribeiro

Resumo: Em *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon, somos apresentados a uma série de releituras das imagens do grotesco, especialmente a partir da tradição da cultura popular no contexto do Renascimento, na forma como foram pensadas pelo teórico russo Mikhail Bakhtin. A investigação destes fenômenos, em seus aspectos verbais e visuais, permitem construir uma interpretação dos componentes formais e temáticos da série, assim como estabelecer uma reflexão mais geral sobre a linguagem dos quadrinhos e seu potencial estético.

Palavras-chave: Realismo grotesco, Vertigo, História em quadrinhos, Mikhail Bakhtin.

Imágenes del grotesco en *Preacher*, de Garth Ennis y Steve Dillon

Resumen: En *Preacher*, de Garth Ennis y Steve Dillon, somos presentados a una serie de relecturas de las imágenes del grotesco, especialmente a partir de la tradición de la cultura popular en el contexto del Renacimiento, en la forma como fueron pensadas por el teórico Mikhail Bakhtin.

Daniel Baz dos Santos. Doutor em História da Literatura (FURG). Professor de Língua Portuguesa e Literatura no Instituto Federal do Rio Grande do Sul, campus Rio Grande. Email: dbazdossantos@yahoo.com

Lucilene Canilha Ribeiro. Doutora em História da Literatura (FURG). Pesquisadora no Instituto Federal do Rio Grande do Sul, campus Rio Grande. Email: lucileneers@yahoo.com.br

La investigación de estos fenómenos, en sus aspectos verbales y visuales, permite construir una interpretación de los componentes formales y temáticos de la serie, así como establecer una reflexión más general sobre el lenguaje de los comics y su potencial estético.

Palabras clave: Realismo grotesco, Vertigo, Comics, Mikhail Bakhtin.

A primeira edição de *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon, foi lançada em 1995 pelo selo Vertigo da Editora DC Comics, em período que se seguiu à chamada “invasão britânica” nos quadrinhos estadunidenses. Trata-se, portanto, de geração que pôde usufruir de uma indústria melhor preparada para títulos de teor mais maduro, herdeiros diretos dos revisionismos empreendidos por autores da geração anterior, como Frank Miller, Alan Moore e Neil Gaiman, assim como do desenrolar do próprio selo, coordenado por Karen Berger, mente essencial nos caminhos editoriais percorridos pela Vertigo. Dan Mazur e Alexander Danner, em *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*, explicam de que forma títulos como *Monstro do pântano*, *Hellblazer*, *Sandman*, entre outros, estabeleceram uma nova conduta nas narrativas gráficas norte-americanas, “[...] dando bastante liberdade aos criadores para tratar de conteúdos e imagens que tinham permanecido proibidos por lei nos quadrinhos *mainstream* por quase quatro décadas.” (MAZUR; DANNER, p. 218).

Preacher se situa no legado direto desse processo e usufrui de muitas de suas possibilidades criativas: a liberdade para tratar da violência e da sexualidade, a linguagem chula e gráfica, a estilização, os temas próprios do terror, a visão de mundo pessimista e/ou desencantada, entre outras diretrizes que irmanam muitas das obras lançadas pelo selo. No entanto, sem perder de vista a função essencial

de todos estes aspectos nos enredos da série, este artigo irá abordar a forma pela qual Ennis e Dillon se utilizam das imagens provenientes do imaginário grotesco, especialmente aquelas cuja origem remete aos códigos da cultura popular na Idade Média, sendo este um dos principais elementos responsáveis pela configuração discursiva do título, para além das já citadas semelhanças com outras empreitadas supervisionadas por Karen Berger. Além disso, este trabalho pretende demonstrar também como uma leitura de *Preacher* concentrada no exame dos códigos do grotesco ilumina não apenas as especificidades estéticas e temáticas da saga do pregador Jesse Custer, mas também possibilita tecer alguns comentários a respeito da natureza discursiva dos quadrinhos enquanto forma expressiva e produto cultural, com especial atenção para a relação sequencial que ocorre em seu interior entre a palavra e a imagem.

Sabe-se que o grotesco, em seus aspectos estilísticos e formais, foi estudado por Bakhtin no seu livro *Cultura popular na Idade Média* na qualidade de fenômeno fundamental para o entendimento da obra de François Rabelais, o que envolveu a revisão de uma série de noções legadas pela tradição, algumas de cunho estético, outras de natureza ética, muitas delas advindas de certas exigências do “gosto” literário do Renascimento, assim como do período no qual Bakhtin escreve seu livro. Para o teórico russo, somente seria possível entender a importância do autor francês, se compreendêssemos também a trajetória das imagens grotescas na literatura, especialmente na sua vertente cômica, universo do qual é possível extrair recursos estilísticos e temáticos que serão reincorporados por Garth Ennis e Steve Dillon.

Estes se relacionam diretamente com as manifestações da cultura popular do final da Idade Média e início do Renascimento, em suas

projeções subversivas e transgressoras do mundo, permeadas pelo riso e pela paródia, e desafiadoras das formas da cultura oficial, séria, religiosa e feudal, de sua época. Para completar, seu discurso era marcado pela desfiguração da realidade, pelo exagero premeditado e caricatural e pela ênfase no estrato material e sensível dos fenômenos. Para Bakhtin, esses aspectos basilares do grotesco se apresentam associados aos processos da cultura do carnaval, isto é, da atitude própria das festas populares, responsáveis pela suspensão da normalidade do mundo, pela inversão dos valores sociais, pelo contato franco entre os seres humanos, pela subversão das autoridades e das instituições de poder (a partir da entrega provisória das ruas ao povo), pelo riso coletivo e pela dissolução das identidades individuais, entre outros aspectos que não serão decisivos no decorrer deste estudo, mas que configuram tanto os princípios constitutivos de uma realidade concreta quanto uma forma de compreendê-la.

Dentro deste universo de valores, Bakhtin desenvolve a ideia de “realismo grotesco”, concepção estética que marca a cultura do Renascimento e que estabelece um paradigma entre o fim da Idade Média e as convenções do imaginário que se construirão a partir da Modernidade. Segundo Bakhtin:

No realismo grotesco (isto é, no sistema de imagens da cultura cômica popular), o princípio material e corporal aparece sob a forma universal, festiva e utópica. O cósmico, o social e o corporal estão ligados indissolúvelmente numa totalidade viva e indivisível. É um conjunto alegre e benfazejo.

No realismo grotesco, o elemento material e corporal é um princípio profundamente *positivo*, que nem aparece sob uma forma egoísta, nem separando dos demais aspectos da vida. *O princípio material e corporal é percebido como universal*

e popular, e como tal opõe-se a toda separação das raízes materiais e corporais do mundo, a todo isolamento e confinamento em si mesmo, a todo caráter ideal abstrato, a toda pretensão de significação destacada e independente da terra e do corpo. O corpo e a vida corporal adquirem simultaneamente um caráter cósmico e universal; não se trata do corpo e da fisiologia no sentido restrito e determinado que têm em nossa época; ainda não estão completamente singularizados nem separados do resto do mundo.” (BAKHTIN, 1999, p. 17 – grifos do autor).

Além destes itens de caráter basilar, outro elemento essencial do “realismo grotesco” é o conceito de “rebaixamento”, isto é, “[...] a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo que é elevado, espiritual, ideal e abstrato (BAKHTIN, 1999, p. 17). Com base nestas características, é possível dar início à reflexão acerca da maneira pela qual Ennis e Dillon se relacionam com esta tradição, atualizando alguns de seus aspectos e estabelecendo novos parâmetros expressivos para outros. Em ordem de avaliar estas coordenadas teóricas de maneira crítica, comecemos por um exemplo retirado da edição de número quatro, no clímax do arco inicial da série. Nesse ponto, já estamos apresentados aos três personagens principais. Jesse Custer, pastor de uma cidadezinha do Texas que está possuído pela entidade Gênesis. Esta, fruto da relação sexual entre um anjo e um demônio, lhe confere o poder da “palavra de Deus”, ou seja, o dom de obrigar qualquer ser que possa compreendê-lo a fazer tudo o que ele disser.

Em seguida, conhecemos seus parceiros de jornada, Tulipa e Cassidy. Ela, antiga paixão de Jesse, agora é uma pistoleira em constante fuga de desafetos adquiridos em seu ofício; ele, por sua vez, é

um cínico vampiro irlandês que desenvolve um vínculo de amizade com Jesse e uma paixão não correspondida por Tulipa. Além do trio de protagonistas, conhecemos o xerife Root, seu filho Eugene, também conhecido como Cara de Cu, e o Santo dos Assassinos, entidade libertada pelos anjos celestiais para caçar Jesse Custer. Este resumo dos pontos principais do enredo da série em seus momentos iniciais é suficiente para compreender de que maneira Ennis e Dillon se apropriam ativamente das imagens do grotesco na composição da sua narrativa. A ideia de “rebaixamento”, como exposta por Bakhtin, é central nas duas tramas principais deste primeiro arco. Primeiro, na conexão drástica, via cópula, entre uma figura angelical e outra demoníaca, manifestação extrema do conluio radical entre as coisas “de cima” e as coisas “de baixo”, entre céu e inferno, o “bem” e o “mal”, como insiste Tulipa em certa passagem (DILLON; ENNIS, 2012, p. 98) – fenômeno este recorrente no imaginário grotesco.

Além disso, a entidade fruto desta relação, Gênesis, se esconde em um homem comum, Jesse Custer, degradando-se em forma mundana e corpórea, abdicando de sua natureza essencialmente espiritual e conceitual, para, rebaixando-se, regenerar-se em outra matéria, situação também coerente com a perspectiva do realismo grotesco, no qual “o baixo é sempre o *começo*” (BAKHTIN, 1999, p. 19). Com efeito, aqui se situa o ponto gerador dos conflitos, ou melhor, da configuração formal da narrativa como um todo. Além disso, descobre-se, neste mesmo volume, que Deus não está mais no céu, mas abandonou seu posto justamente no momento do nascimento da entidade Gênesis, e agora circula em algum lugar dentre os homens, refugiado na terra. Estes conteúdos se relacionam com a prática comum da lógica grotesca de degradar os temas conside-

rados sublimes em direção a um sentido humano, terreno e cotidiano. Nas palavras de Bakhtin:

No realismo grotesco, a degradação do sublime não tem um caráter formal ou relativo. O “alto” e o “baixo” possuem aí um sentido absoluto e rigorosamente *topográfico*. O “alto” é o céu; o “baixo” é a terra; a terra é o princípio de absorção (o tumulto, o ventre) e, ao mesmo tempo, de nascimento e ressurreição (o seio materno) (BAKHTIN, 1999, p. 18).

Estes valores indicados pelo pensador russo estruturam a primeira página aqui apresentada, na qual podemos perceber as estratégias utilizadas pela dupla de autores para dar sentido gráfico ao imaginário popular do grotesco. Nela, temos apenas três quadros. Trata-se de um *layout* que chama a atenção por sua singularidade. Para entendermos esse aspecto, é importante ter em mente que *Preacher* é uma história disruptiva, subversiva e carnalizada. Coerente com isso, sua diagramação é irregular. Não existem padrões sólidos nas escolhas de *grid*, ou formatações estáveis do hiperrequadro. Mesmo a linha escura que forma os requadros é feita com traços desiguais, assimétricos e desnivelados, reproduzindo em sua instabilidade os conteúdos expostos dentro dos próprios quadros, estes também avessos a qualquer tipo de normatização da expressão.

No entanto, apesar da natureza imprevisível e flutuante da disposição dos painéis na página, em nenhum momento de quaisquer das edições anteriores de *Preacher* temos um arranjo deste mesmo tipo, composto por três quadros horizontais de tamanhos diferentes. Se isso por si só não nos torna mais atentos ao seu uso, o fato de, nesta página, termos o início das soluções dos conflitos que foram construídos nas edições anteriores certamente o faz. Aqui, ve-

mos um dos momentos mais aguardado da série: após a união dos personagens essenciais, provenientes de todas as tramas paralelas da história, Jesse utiliza o dom da voz de Deus para obrigar o Santo dos Assassinos a convocar os adelfins, com o objetivo de que expliquem o que está acontecendo no céu. Eis a cena que se segue:



A escolha do *layout* desta prancha é essencial para a apresentação dos ideais do realismo grotesco. Há em seu interior um jogo decisivo entre as forças da verticalização e da horizontalização. Somos forçados a ler seus conteúdos de cima para baixo, mas a formatação dos quadros, especialmente dos dois últimos, convida o olhar a escavar a cena da esquerda para a direita e vice-versa, criando, no centro do protocolo de leitura, o conflito sobre o qual se baseiam todos os seus potenciais formais e semânticos. Isso é representado também pelo posicionamento dos quatro balões, que cria um movimento descensional em zigue-zague, oscilante, em um revezamento da esquerda para a direita, responsável por inserir nosso olhar na dinâmica ambivalente da página.

Além disso, o primeiro quadro, o maior de todos, único em que há algum equilíbrio entre largura e altura, apresenta uma farsa. Vemos uma figura que traz, em todos os seus aspectos, os lugares comuns daquilo que convencionalmente se atribui a uma entidade celestial. O sentido de pureza na delicada coloração entre o branco e o azul claro; o majestoso par de asas; a face tranquila; o gesto sublime em oração; e, claro, a linguagem grandiloquente e hiperformal, separada em dois balões e grafada em fonte consideravelmente maior: “Mirai, pois, ó mortais... a glória das hostes celestiais!” (DILLON; ENNIS, 2012, p. 113). A posição das demais personagens enfatiza a natureza ativa da aparição, mantendo-a no centro, acima, e direcionando seus olhares para ela, em procedimento também efetivo na condução da nossa própria visão.

Os demais painéis servirão, contudo, para degradar esta iconografia convencional, desmentindo e subvertendo todos os conteúdos expostos neste primeiro quadro. A perspectiva da segunda vinheta é completamente oposta à da primeira. Inverte-se radicalmente o pon-

to de vista, que se situava por detrás de Jesse, por outro que o mostra de frente. Junto a isso, reduz-se em *close* a amplitude dos elementos focados, enfatizando apenas parte do rosto do protagonista, com ênfase em seus olhos e na ordem que está sendo dada por ele, a qual desconfigurará, de forma integral, a imagem revelada anteriormente: “Chega de onda, tudo bem?” (DILLON; ENNIS, 2012, p. 113).

Dessa forma, o mundo identificado com o sublime da cena anterior é ridicularizado e posto de cabeça para baixo, cedendo lugar ao quadro final, no qual observamos Jesse ainda de frente, mas de uma distância maior, além de parte do corpo do Santo dos Assassinos, única figura em cena que conhece a real natureza das tais hostes celestiais e, claro, o próprio anjo, em pose antagônica à do primeiro quadro: os braços inertes, a cabeça despencada em demonstração de desapontamento, tristeza e fracasso, e as palavras baixas, grafadas em fonte minúscula. Este último recurso indica que a destituição da potência verbal da personagem é consequência natural da deposição da performance visual exposta no primeiro quadro. Quando Jesse usa a “palavra de Deus”, ele está, por esta via, marcando uma mudança decisiva de discurso, melhor dizendo, uma reposição expressiva dos conteúdos propositivos que as imagens e as palavras estão querendo erigir, cuja instauração requer uma dinâmica de desconfiança daquilo que estas mesmas palavras e imagens têm condições para apresentar/representar.

Voltaremos a este tópico mais adiante. Antes disso, torna-se importante perceber de que maneira a ambivalência desta sequência se transfigura, para além dos vínculos entre estrato verbal e estrato visual, na dependência do tempo ao espaço no processo de leitura, algo que, como já demonstrou Art Spiegelman em frase célebre (SPIELGELMAN, 2014, p. 5), é um dos pilares estruturais das his-

tórias em quadrinhos enquanto forma autônoma. Isso ocorre porque, quando Jesse obriga o anjo a desfazer o espetáculo cênico do primeiro quadro, ele desatualiza todos os conteúdos deste mesmo quadro, nos incitando a repensar retrospectivamente os valores exibidos por ele, o que transmuta a espacialidade em seus recursos, e os encadeamentos entre o “acima” e o “abaixo” o “à esquerda” e o “à direita”, o lá e o aqui, em fatores temporais, isto é, em associações entre o “antes” e o “depois”, o “agora” e o “em seguida”. Sendo que, em quaisquer das possibilidades hermenêuticas destes regimes espaço-temporais, há uma entrega à não linearidade e à perturbação das convenções topográficas.

Dessa forma, a análise desta página proporciona um olhar estrutural, morfológico, e demonstra a maneira pela qual Ennis e Dillon se empenham em dar estofo estético, narrativo e expressivo, ao ideal de “rebaixamento” oriundo do realismo grotesco. Entretanto, se partirmos para um olhar mais abrangente, ocupado em focalizar o amplo arcabouço temático, iconográfico e vocabular constante nos volumes da série, as imagens provenientes da cultura popular cômica emergem com ainda mais força. Como já foi anunciado, estas se coadunam com a percepção carnavalesca do mundo, que, de acordo com Bakhtin, se opõe a “[...] toda ideia de acabamento e perfeição, a toda pretensão de imutabilidade e eternidade, necessitava manifestar-se através de formas de expressão dinâmicas e mutáveis (protéicas), flutuantes e ativas” (BAKHTIN, 1999, p. 9). Tais noções conceituais materializam-se em estratégias discursivas, cujo propósito, geralmente, apresenta um vigor dessacralizador, algo que está na fundação dos conflitos expressos em *Preacher*, e se exprimem nas imagens do corpo e da vida corporal. Estas, por seu turno, são marcadas, de um lado, pelo exagero, hiperbolismo,

profusão e excesso (características constantes no estilo grotesco) e, de outro, pela “[...] *concepção especial do conjunto corporal e dos seus limites*” (BAKHTIN, 1999, p. 275).

Como forma de nos orientar dentro dos elementos da anatomia do corpo grotesco, matéria em permanente construção, aberta para o mundo, sendo absorvida na mesma medida em que o absorve, Bakhtin afirma que

[...] o papel essencial é entregue ao corpo grotesco àquelas partes, e lugares, onde se ultrapassa, atravessa os seus próprios limites, põe em campo um outro (ou segundo) corpo: o ventre e o falo; essas são as partes do corpo que constituem o objeto predileto de um *exagero positivo*, de uma hiperbolização; elas podem mesmo *separar-se do corpo*, levar uma vida *independente*, pois sobrepõem o restante do corpo, relegado ao segundo plano (o *nariz* pode separa-se do corpo). Depois do ventre e do membro viril, é a boca que tem o papel mais importante no corpo grotesco, pois ela devora o mundo; e em seguida o *traseiro*. Todas essas *excrescências e orifícios* caracterizam-se pelo fato de que são lugares onde *se ultrapassam as fronteiras entre dois corpos e entre o corpo e o mundo*, onde se efetuam as trocas e as orientações recíprocas. Por isso os principais acontecimentos que afetam o corpo grotesco, *os atos do drama corporal* – o comer, o beber, as necessidades naturais (e outras excreções: transpiração, humor nasal, etc.), a cópula, a gravidez, o parto, o crescimento, a velhice, as doenças, a morte, a mutilação, o desmembramento, a absorção por um outro corpo – *efetuam-se nos limites do corpo e do mundo ou nas do corpo antigo e do novo*; em todos esses acontecimentos do drama corporal, *o começo e o fim da vida são indissoluvelmente imbricados* (BAKHTIN, 1999, p. 277).

Todos os elementos apresentados pelo pensador russo aparecem em larga medida nas histórias de *Preacher*. Há uma recorrência constante a essas zonas limítrofes do corpo, muitas vezes levadas a modalidades extremas do realismo grotesco. As imagens de alto teor regenerativo, por exemplo, nos quais a morte é vista de forma paródica, como etapa de um processo franco de renovação, estão por toda parte. Jesse é dado como morto e ressuscita; sua mãe também; Tulipa é alvejada na cabeça e retorna da morte, o Santo dos Assassinos vive em uma perpétua existência *post mortem*. Nenhum deles, contudo, experimenta o potencial regenerativo do corpo grotesco como o vampiro Cassidy¹. Em inúmeros momentos da série, observamos sua figura ser dilacerada, queimada, amputada – tudo isso sendo representado a partir dos recursos gráficos mais diversos – apenas para o observarmos renascendo, se recompondo, se reconfigurando, reunindo uma vez mais seu todo anatômico, em um processo reintegrador que extrapola os motivos diegéticos e simboliza a própria iconografia da linguagem visual, se desconstruindo e se refazendo diante de nossos olhos. De todas as passagens protagonizadas pelo personagem, é digna de nota o momento em que este é capturado por Starr e sofre um longo processo de tortura por um de seus contratados, Frankie, “o eunuco” (em que pese, nesta alcunha, uma ironia típica do grotesco). Neste momento, em que somos obrigados a acompanhar uma sucessão de óbitos e de retornos à vida, tem-se a exposição do lugar dos falecimentos no imaginário da cultura popular do fim da idade Média, visto que:

1. Poder-se-ia lembrar também do fanático Starr, que, ao longo das edições, manifesta um potencial proteico e regenerativo incomum: perde o olho, a perna, tem o topo da cabeça esfaqueado por Jesse, que queria deixá-la com o aspecto de um pênis, em uma profusão de situações que se situam no cerne do imaginário grotesco do corpo.

[...] a morte no corpo grotesco não põe fim a nada de essencial, pois ela não diz respeito ao corpo procriador; aliás, ela renova-o nas gerações futuras. Os acontecimentos que o afetam se passam sempre nos limites de dois corpos, por assim dizer no seu ponto de interseção: um libera a sua morte, o outro o seu nascimento, estando fundidos (no caso extremo) numa imagem bicorporal (BAKHTIN, 1999, p. 281).

Os excessos do corpo grotesco também estão presentes em outros personagens do quadrinho. Para continuarmos em componentes do mesmo arco da série, quando somos apresentados à sociedade do Graal, podemos pensar na figura de D’Aronique, o 112º Grande Pai, líder da organização, figura marcada pela corpulência, outro aspecto comum do corpo grotesco, muito presente nas obras de Rabelais, especialmente na forma dos gigantes Gargantua e Pantagruel. Uma das cenas protagonizadas pelo personagem merece estudo mais atento. Trata-se daquela na qual, após chegar nas instalações de Starr, ele decide se alimentar. Em uma mesa repleta de pratos vazios, ocupada apenas pelo sujeito, insere-se outra tônica do realismo grotesco, pois as imagens da alimentação portentosa estão indissociavelmente ligadas ao corpo nesta tradição, em sua relação direta com o mundo, sua capacidade de devorá-lo, torná-lo seu e despedaçá-lo, transpondo, assim, as fronteiras entre indivíduo e realidade exterior.

Nesse imaginário, as refeições estão diretamente ligadas à conversação, posto que o corpo está em um território limítrofe entre o dentro e o fora, o eu e o outro. Coerente com isso, é nesse ponto que Starr tem sua conversa mais duradoura com D’Aronique, na qual estabelecerão os rumos que serão tomados a partir de então e culminarão com a solução dos conflitos apresentados ao seu redor. Os

processos de internalização e externalização adquirem traços tão extremos que a personagem provoca o próprio vômito em ordem de conseguir comer mais, estabelecendo uma imagem radical do desejo de conexão entre o universo íntimo e o universo público. A única diferença essencial entre estas páginas e as imagens da cultura popular do Renascimento é a ausência do teor festivo, triunfal e alegre que estão presentes nas formas medievais do grotesco. Afinal, aqui os conteúdos apontam para a radical subversão da autoridade religiosa e seus ícones, o que compactua com outra personagem apresentada junto ao pontífice, o descendente direto da linhagem de Jesus Cristo, na forma de um adolescente com problemas mentais, condição impressa em sua linguagem, por intermédio dos sons caofônicos que emite antes de falar.



Outro personagem que expressa em profundidade a utilização dos mecanismos do realismo grotesco em *Preacher* é o já citado Cara de Cu, indivíduo carnavalizado que, ao tentar se suicidar com um tiro de espingarda, termina com a face deformada. A boca aqui, exibe o potencial proteico, móvel e flexível do corpo grotesco, já que se transforma em ânus, ou seja, coloca o todo anatômico de ponta cabeça e confunde as zonas de internalização e externalização do corpo, como se fossem parte (e são!) de uma mesma comunicação franca, contínua e ininterrupta com o mundo externo. Esse fenômeno se sustenta em um ideal paródico, posto que o suicídio fracassado do jovem (veja-se, portanto, outra noção própria do grotesco: o poder regenerativo extraído de uma situação de morte) é contraparte imperfeita e ridícula da morte de Kurt Cobain, de quem Cara de Cu é fã e em quem se inspirou. Por fim, a deformidade representa a crise vivenciada pelo filho do xerife, perdido em uma trama que escapa de sua alçada e que o atinge em proporções traumáticas, especialmente quando o próprio pai se suicida, em situação também orientada pelas regras do realismo grotesco. No caso, Jesse Custer olha para ele e afirma: “Você vai é se foder” (DILLON; ENNIS, 2012, p. 118). Na tentativa de seguir literalmente a ordem (e a confusão entre as camadas denotativas e conotativas da linguagem também fazem parte da atitude grotesca), o oficial comete autocastração. Mais uma vez, estamos no terreno da comunicação radical entre as zonas fronteiriças do corpo, em imaginário repleto de transferências entre as funções dos órgãos e dos membros, que oscilam da fecundação para a degeneração, do prazer para a dor, da vida para a morte.

Ainda sobre Cara de Cu, é preciso perceber que sua deformidade assume estatuto verbal, visto que o personagem não consegue se comunicar com clareza, tendo suas falas grafadas com uma série

de perturbações fonéticas, o que conota, novamente, um prolongamento natural entre a dimensão visual do grotesco e sua contraparte verbal. Com efeito, quando executamos um levantamento dos recursos lexicais do grotesco em *Preacher*, desvelamos um imenso repertório de usos. Isso ocorre, porque o vocabulário popular, em seu viés informal e chulo, é parte integrante da cosmovisão promovida pelo realismo grotesco. Como resume Bakhtin:

[...] *as imagens grotescas do corpo predominam na linguagem não-oficial dos povos*, sobretudo quando as imagens corporais se ligam às injúrias e ao riso; de maneira geral, a *temática das injúrias e do riso é quase exclusivamente grotesca e corporal*; o corpo que figura em todas as expressões da linguagem não-oficial e familiar é o corpo *fecundante-fecundado, parindo-parido, devorador-devorado, bebendo, excretando, doente, moribundo*, existe em todas as línguas um número astronômico de expressões consagradas a certas partes do corpo: *órgãos genitais, traseiro, ventre, boca e nariz* [...] (BAKHTIN, 1999, p. 278).

Esta vida verbal não oficial, injuriosa e, muitas vezes cômica, sustentada por menções variadas a excrementos, à flagelação, à alimentação, à embriaguez e ao ato sexual, está presente em quantidade significativa dos diálogos escritos por Garth Ennis, sendo, inclusive, um dos traços principais do estilo do autor. Para ficar em alguns procedimentos linguísticos, colhidos ao longo dos volumes, basta lembrar de quando os adelfins usam a metáfora de “...moscas... rodeando... a merda” (DILLON; ENNIS, 2012, p. 19) para se referir aos serafins; ou no instante em que Jesse fala para seus fiéis: “Foi só bater o olho na cara deles para perceber que o bom senhor usava minhas preces para limpar a bunda” (DILLON; ENNIS, 2012, p. 32). Ou ainda, quando

Nelas, conhecemos o arcanjo pai de Gênesis, que está aprisionado nas instalações de Starr. Ao perguntar sobre o nascimento da entidade no corpo de Jesse Custer, o anjo descreve o encontro com a progenitora dela em linguagem solene, poética, grafada em recordatórios, como se fosse uma narrativa em terceira pessoa, o que só aumenta o teor oficialesco e formal do segmento, como demonstra o seguinte trecho:

Acima do inferno ela planava, águia sedutora, a se prostituir com almas no mundo mortal, adúlteros, estupradores, sodomitas, fornicadores... todos eles, quando deixavam a volúpia vencer o amor, quando quebravam a lei de Deus... eram dela. Minha era a beleza de manhãs douradas. De imaculados campos de neve. Da própria fé. Eu guardava os limites do paraíso, onde a mais elevada glória fazia fronteira com a danação (DILLON; ENNIS, 2013, p. 145).

Em seguida, a entidade descreve o ato sexual entre ela e a criatura demoníaca, utilizando o mesmo vocabulário cerimonioso e hierático: “Era um tornado, um furacão, um *tsunami* abalroando um alto rochedo. Nossas seivas se despenharam tal qual chuva no inferno de Dante.” (DILLON; ENNIS, 2013, p. 146). É neste ponto que um balão de texto sem índice apresenta a seguinte interjeição “Ei!”. Como o arcanjo continua sua descrição grandiloquente no recordatório abaixo, segue-se outro balão, agora escrito em itálico e negrito, indicando ênfase maior nesta segunda interrupção: “Ei!”. No quadro seguinte, descobrimos que o autor da intermissão é o próprio Jesse, que pergunta “Ainda tenho muita conversa fiada para escutar?”. Depois, continua, mais uma vez, bloqueando as falas do arcanjo: “A gente não tem tempo pra sarau de poesia. E que caralho é isso de regar fo-

gueira com fluidos, é da sua cartinha pra revista *Penthouse* [...] Você bimbou, ela emprenhou, eles te foderam. Até aí eu sei. Chegue logo ao que interessa” (DILLON; ENNIS, 2013, p. 146).

As imagens, que, até então, comportavam o sentido eloquente e jactancioso do texto apresentado pelos recordatórios, o complementando e o ampliando, são desempossadas de toda sua pompa no instante em que entram em contato com o conteúdo verbal expresso por Jesse Custer. Ao transpor o que foi dito pelo anjo para uma linguagem chula, novamente degradada e material, carregada de potencial popular e cotidiano, acessamos uma segunda versão das imagens antes apresentadas. Por esta via, como sucedido também na primeira cena analisada nesse artigo, somos conduzidos a reverter o sentido de leitura, desconstruir completamente o campo iconográfico estabelecido e escavar a imagem em busca de novas possibilidades expressivas. É aqui que a linguagem dos quadrinhos, especialmente aqueles que usufruem desta relação entre discurso verbal e imagético, e da aliança entre roteirista e desenhista, consegue estabelecer novos parâmetros para uma análise do grotesco, já que impõe, ao seu teor essencialmente paródico, subversivo e ambivalente, a duplicidade de dois códigos em permanente diálogo, ambos incompletos, proteicos, e em movimento mútuo, constante e interminável.

Esse estatuto verbo-visual é tão decisivo na composição da narrativa em *Preacher* que seu protagonista, o ser agraciado com a “palavra de Deus”, vivencia, sem barreiras, o ideal ilocucionário da palavra, ou seja: para ele, a palavra é ato. Dito de outra forma, o que Custer ordena verbalmente se converte em cena, gesto, em imagem propriamente dita; por mais absurdas que suas demandas sejam, como fazer um homem comer o próprio revólver (ação também alinhada às imagens grotescas da alimentação com as da degradação

do corpo) ou, no caso do pai de “Cara de Cu”, praticar autocópula. Algumas destas cenas sequer precisam ser representadas pelos desenhos, ficando a cargo da imaginação do leitor, o que assegura o lastro visual que as próprias palavras de Ennis já possuem. Em situações como esta, dizer é o prenúncio de enxergar e, não por acaso, a cor dos enunciados e dos olhos de Jesse quando usa a “palavra de Deus” são a mesma, o vermelho, recurso que une dois significados (o dizível e o visível) em um mesmo significante. Apesar de ser procedimento autoritário, visto que suas demandas não permitem réplica, tornando-se, portanto, monológicas, é essa dádiva ofertada ao protagonista e seu uso constante que permitem percebermos a intensa contiguidade simbiótica, sem a qual nenhum conteúdo deste ensaio seria possível, entre as palavras escritas por Garth Ennis e as imagens idealizadas por Steve Dillon, ambas desenvolvidas em um território intersticial, nas quais as zonas da visibilidade e da dizibilidade convivem, se confrontam e se confundem.

Como conclusão, sob pena de impor uma transposição arbitrária e artificial das imagens estudadas por Bakhtin na cultura do Renascimento para um contexto jamais previsto por ele, torna-se importante salientar que, em Garth Ennis, as imagens do realismo grotesco já não atendem aos interesses originais do Humanismo do Renascimento, no qual o homem experimenta-se a si mesmo em franco contato com o mundo vivo, material e sensível. Não, aqui há certa diluição do princípio grotesco renascentista com algumas estratégias da pós-modernidade, como a releitura irônica da própria cultura², muitas vezes em tom cínico e demolidor, que escapa

2. Basta pensar na presença constante da figura de John Wayne, e do gênero faroeste como um todo, que se representa no citacionismo típico das estéticas pós-modernas, mas que adquire contornos desestruturantes, nos quais se rompem as convenções do gênero, por um lado, e se problematiza o mito do cowboy, *self-made man*, de outro.

ao lastro das referências populares, mas há também o riso, o sentido cósmico, supraindividual, que retorna com a mesma força que apresentou em outros momentos desta tradição, como em Rabelais, Dostoiévski ou James Joyce. É possível pensar nessas imagens no sentido de uma pós-vida, como definiu Aby Warburg, manifestações fantasmagóricas de uma “*archaica*” (BAKHTIN, 2008, p. 121)³, de um DNA expressivo que sobrevive no suceder das épocas, no interior das formas.

Em Ennis e Dillon, como forma de representar a desintegração do indivíduo e de seus mitos, a revalorização da cultura, o medo diante da deformação da realidade, do mal-estar da civilização, das instabilidades políticas e sociais, surge um processo cíclico de desconfiguração e recomposição, uma regeneração que opera de forma monstruosa e ridícula” (MINOIS, 2003, p. 94), ou ainda, segundo análise de Wolfgang Kayser, descreve a sensação de assombro, de horror mesmo, em frente ao mundo tornado estranho, por meio do “[...] contraste entre a forma e a matéria, a mistura centrífuga do heterogêneo, a força explosiva do paradoxal, que são ridículos e horripilantes ao mesmo tempo” (KAYSER, 1986, p. 56), deixando, como já afirmou Paul Gravett (2005), pouquíssimos tabus estabelecidos para serem derrubados pelas gerações seguintes.

3. Termo caro a Bakhtin, que encontra ressonância na obra do autor alemão.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da Poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

DILLON, Steve; ENNIS, Garth. *Preacher: a caminho do Texas*. São Paulo: Panini Books, 2012.

DILLON, Steve; ENNIS, Garth. *Preacher: orgulho americano*. São Paulo: Panini Books, 2013.

GRAVETT, Paul. *Graphic Novels: Everything you need to know*. Nova York: Harper Collins Publishers, 2005.

KAYSER, Wolfgang. *O grotesco*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

MINOIS, George. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SPIELGELMAN, Art. What the %\$#! Happened to comics? In: CHUTE, Hilary e JAGODA, Patrick (Ed.). *Special issue: comics & media*. Chicago: University e Chicago, Critical Inquiry, nº 40, p. 20-35, spring/2014.

WARBURG, Aby. *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

Quadrinhos autobiográficos e sua dimensão emocional: reflexões sobre as narrativas de Marjane Satrapi em Persépolis

Deyse de Fatima do Amarante Brandão

Resumo: O presente artigo tem como objetivo realizar uma análise interpretativa a respeito da obra quadrinística Persépolis sob a ótica dos estudos relacionados à antropologia das emoções. A emoção, neste sentido, é entendida como uma categoria construída social e culturalmente, trata-se de um “idioma cultural”, no qual as interações socio-culturais ocorrem. Sob a ótica da antropologia das emoções, é possível compreender a obra Persépolis como um testemunho narrado, evocando dimensões do sensível, como sofrimentos, dores, eventos traumáticos e violências de Estado. Desta forma, este artigo pretende destacar a importância da arte dos quadrinhos autobiográficos como um corpus de pesquisa privilegiado para se refletir a respeito da condição humana em contextos pós-traumáticos. **Palavras-chave:** Quadrinhos autobiográficos. Antropologia da emoção. Evento crítico. Testemunho.

El cómic autobiográfico y su dimensión emocional:
reflexiones sobre las narrativas de Marjane Satrapi en Persépolis

Resumen: El propósito de este artículo es realizar un análisis interpretativo de la obra Persépolis en cuatro partes desde la perspectiva de estudios relacionados con la antropología de las emociones. La emoción, en

Deyse de Fatima do Amarante Brandão. Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal da Paraíba, Mestre em Antropologia (UFPB) e doutoranda em Antropologia Social pela Universidade Federal da Paraíba. Email: deysebrandao@ufrn.edu.br

este sentido, se entende como una categoría construida social y culturalmente, es un “lenguaje cultural”, en el que ocurren interacciones socio-culturales. Desde la perspectiva de la antropología de las emociones, es posible entender la obra Persépolis como un testimonio narrado, que evoca dimensiones de lo sensible, como el sufrimiento, el dolor, los hechos traumáticos y la violencia estatal. Así, este artículo pretende resaltar la importancia del arte del cómic autobiográfico como corpus de investigación privilegiado para reflexionar sobre la condición humana en contextos protraumáticos.

Palabras clave: Cómic autobiográfico. Antropología de la emoción. Evento crítico. Testimonio.

I. Introdução

Considerados como uma forma de arte na qual se relaciona ao realismo, as histórias em quadrinhos são gêneros híbridos, aliam a linguagem visual e a literatura, potencializando a dramatização condensada em imagens estáticas dispostas quadro a quadro. Como expressão artística, seus repertórios tratam de fatos, acontecimentos, ou seja, trata do registro e expressão da própria experiência humana. Ao pensar as historietas como arte que manifesta e cristaliza a experiência humana, os quadrinhos autobiográficos materializam a vida pessoal de seus autores, recorrendo à memória, reconstruções de passagens e relatos. Nestes quadrinhos autobiográficos focaliza-se a vida interior da personagem, seus pensamentos, ações, sentimentos de maneira não ficcional ou espetacularizada.

Nesse sentido, as construções das narrativas transmitem o passado destes autores: a memória é seletiva, explorando ou ocultando determinados fatos pessoais. O quadrinista se coloca como sujei-

to em primeira pessoa utilizando o discurso e o desenho para fazer com que o leitor se mantenha imerso naquela realidade. Estes quadrinhos são tidos como espaços privilegiados da experiência de subjetividades, nos quais a emoção é elemento constitutivo de identidades e apresentações de si.

A emoção é entendida aqui como categoria construída social e culturalmente e não como um estado psicológico ou psicobiológico. Nos termos de Lutz e White (1986), a emoção deve ser entendida como um idioma cultural em que as interações sociais se vinculam. Ou seja, entendida em contextos sociais “underscores the role of emotions in forming the actor’s sense of his or her relation to a social world” (LEVY *apud* LUTZ; WHITE, 1986, p. 417). Partindo desde princípio, este artigo toma como estudo os quadrinhos autobiográficos da autora Marjane Satrapi, especificamente sua obra intitulada *Persépolis*¹, que narra as mudanças e tensões políticas sofridas por ela e sua família na Revolução Islâmica do Irã nos anos de 1987 a 1990, resgatando a memória pessoal e os relatos familiares em contextos de guerra, repressão política, controle social, choques culturais, bombardeios e experiência de exílio na Áustria.

Marjane nasceu no Irã, numa família que faz parte da elite intelectual e política do seu país. A perspectiva dos seus relatos parte dos conflitos existentes (simbólicos ou não) entre sua visão de mundo moderna e progressista e os valores de um país com regime autori-

1. Originalmente lançada em quatro volumes, sua primeira edição foi em 2000 na França. No Brasil, a editora Companhia das Letras condensou os quatro volumes, lançando em 2007 a obra completa. Sua autora, Marjane, nasceu no Irã (em Rasht, mas viveu a sua infância em Teerã), aos 14 anos viveu na Áustria e atualmente mora em Paris, atuando como ilustradora e autora de livros infantis. Ela foi a primeira iraniana a produzir quadrinhos. Seu nome verdadeiro é Marjane Ebihamis, em que “Marjane Satrapi” é adotado como nome artístico. Entendemos assim, que no contexto de análise de sua obra neste artigo, os nomes Marjane, Marjane Satrapi ou Satrapi referem-se à artista representada nos quadrinhos.

tário e opressor. Com vinte e cinco anos depois dos acontecimentos da Revolução Islâmica em seu país, ela decide relatar os processos que vivenciou da sua infância à vida adulta, reconstruindo o passado no tempo presente. O político tem destaque em suas narrativas, imprimindo um reconhecimento social de uma memória coletiva através do engajamento pessoal e íntimo de suas experiências.

Pensando sobre o elemento da emoção em sua obra, destacamos que a linguagem emocional é constituída como um processo social, comunicativo, em que a arte se torna produto da emoção experimentada em contextos específicos. Dessa forma, o testemunho da autora por códigos imagéticos e linguísticos, próprio dos quadrinhos, evoca dimensões sensíveis nas quais a compreensão sobre sofrimentos, dor e eventos traumáticos são representados de forma estilizada (contrastes das cores preta e branca) e com os recursos do humor, da ironia e do drama. Assim, este artigo busca destacar sobre a importância da arte, especificamente a arte narrativa dos quadrinhos autobiográficos como um corpus de pesquisa interessante para se refletir sobre a condição humana em contextos de violência. Aqui, pretendemos nos debruçar sobre as contribuições a respeito do trabalho da memória, do testemunho e das experiências vividas que se convertem em “ficções reais” por meio de práticas discursivas em disputas.

2. Autobiografia, memória e dimensão emocional

O gênero autobiográfico nos quadrinhos obteve seu marco na década de 1970, sendo considerado como produto de uma contracultura, *underground*. Assim, os quadrinhos biográficos eram aqueles “quadrinhos que, sem sombra de censura, expressassem franca-

mente o que um sujeito sentisse e pensasse. Por mais que aquilo por vezes fosse desagradável, era honesto, ousado e feito com paixão” (PATATI; BRAGA, 2006, p. 103). O que torna o quadrinho autobiográfico, além de referenciar as memórias e relatos do autor, é que este também o produz: cria o roteiro e elabora o desenho.

A sensação de imersão em outra realidade é amplificada por meio das imagens sequenciais, refletindo as perspectivas do autor sobre sua própria história e experiência de vida. A subjetividade como elemento da construção de si reforça a valorização de uma visão centrada no indivíduo, visão esta que de acordo com Gilberto Velho (2001) se constrói por meio da relação de pertencimento e participação deste indivíduo em diversas realidades e mundos sociais. Para Velho:

Os indivíduos constituem suas identidades através da memória, retrospectivamente, e dos projetos prospectivamente. Tudo isso envolve deliberações e escolhas a partir de um quadro sociocultural e de um campo de possibilidades cujos limites nem sempre são claros (VELHO, 2001, p. 27)

O autor destaca que as construções das identidades levam em conta os enredos sociais nos quais o indivíduo se envolve: o cotidiano permeado por relações de poder, crises, alianças, conflitos, objetivos. Nas autobiografias, as subjetividades e identidades do autor se compõem nos relatos e fatos que são recordados pela memória. A memória é constituída pelos acontecimentos vividos – coletiva ou individualmente –, pelos personagens que marcaram uma época e por lugares de apoio a essa memória. Estes três critérios podem ou não ter a ver com acontecimentos, lugares e personagens concretos ou então, tratar-se como projeções e ou/transferências

de outros eventos, como o caso da Primeira e da Segunda Guerra Mundial, que em certas regiões era tratada como uma grande guerra (POLLAK, 2006, p. 34-35).

Na obra de Persépolis, os fatos e acontecimentos selecionados fazem parte de uma organização de memória da própria Marjane em narrar sua história de vida e o evento histórico da Revolução Islâmica no Irã. Aqui, a memória é seletiva e construída, na qual se estreita sua relação com o sentimento de identidade.

Aquí el sentimiento de identidad se considera en su sentido más superficial, pero nos basta por el momento: es el sentido de la imagen de si, para si y para los otros. Esto es, la imagen que una persona adquiere, relativa a si misma, a lo largo de la vida, la imagen que ella construye y presenta a los otros y a sí misma, para creer en su propia representación, pero también, para ser percibida de la manera en que quiere ser vista por los demás (POLLAK, 2006, p. 38).

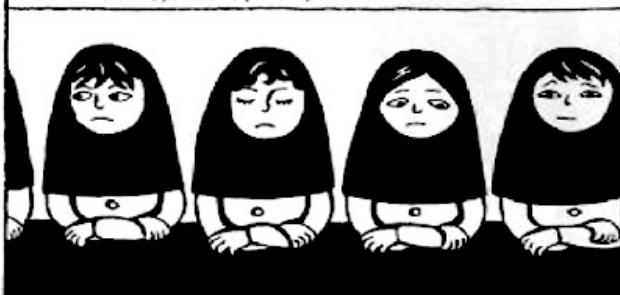
De acordo com o autor o sentimento de identidade está relacionado a uma dupla conscientização de si, para si e para o outro. A identidade nesse contexto tem a ver com a forma como se é percebido e como se percebe ao longo da vida. A narrativa linear e em primeira pessoa de Marjane tem em seu enredo a transição de uma forma de vida para outra, de uma identidade para outra. Na sua autobiografia em quadrinhos, ela conta que aos 10 anos, foi obrigada a utilizar o véu quando estava na escola. A adaptação deste adereço imposto pelo regime islâmico causava confusão entre as crianças (figura 1); este era um dos momentos retratados na obra em que representava as mudanças no significado da identidade nacional, em que ser iraniano correspondia ser um muçulmano xiita.

O VÉU

ESSA SOU EU, COM 10 ANOS DE IDADE, EM 1980.



E ESSA É A MINHA CLASSE. COMO ESTOU SENTADA NO CANTO ESQUERDO, NÃO DÁ PRA ME VER NA FOTO. DA ESQUERDA PARA A DIREITA: GOLNAZ, MAJCHID, NARIN, MINA.



EM 1979 ACONTECEU UMA REVOLUÇÃO QUE DEPOIS FOI CHAMADA DE "REVOLUÇÃO ISLÂMICA".



ENTÃO VEIO 1980: O PRIMEIRO ANO EM QUE O VÉU SE TORNOU OBRIGATORIO NAS ESCOLAS.



A GENTE NÃO GOSTAVA MUITO DE USAR O VÉU, PRINCIPALMENTE PORQUE NÃO ENTENDIA O MOTIVO.



Figura 1. A imposição do véu

Fonte: Satrapi, 2007².

2. Os quadrinhos da obra não possuem paginação.

A Marjane na sua época de infância é vista como uma criança questionadora, atenta aos discursos e posicionando-se à margem em relação aos discursos tradicionais. Apesar de sua família ser muçulmana, os questionamentos da criança é como os líderes iranianos utilizam-se da crença religiosa para fortalecer um discurso legitimador de poder, sobretudo nas questões relacionadas à desigualdade de gênero. Nesse sentido, o testemunho de Marjane sobre sua vida até os 21 anos de idade retrata de um ponto de vista não-ocidental, como as mulheres iranianas lidavam com estas questões.

De acordo com Marra (2010), as desigualdades entre os gêneros existentes no Irã de Persépolis acontecem não por causas das contraposições ideológicas do Ocidente em termos de “progressão cultural”, mas sim por causas políticas, pois as conquistas das lutas emancipatórias daquela região sempre existiram. Ao ser discutida por meio de uma perspectiva política e não em termos culturais, as desigualdades de gênero vividas e retratadas em Persépolis entrelaçam-se com as tensões políticas e as mudanças ligadas à tradição de um sistema de crenças que estava em vigor. Por meio do discurso da religião e da tradição, legitimou-se uma forma de poder ditatorial inquestionável, o qual cerceava a liberdade das pessoas.

Nesse sentido, o Estado pratica violência contra uma parte da sociedade iraniana ao privá-la de certos direitos em relação ao corpo, à vestimenta, aos hábitos etc. A violência inscrita nas estruturas sociais, políticas e econômicas configuram as subjetividades daquelas pessoas que se vêem diante de mudanças impostas que alteram completamente a forma de estar no mundo. Por violência, entendemos que se trata de uma realidade significativa e experiente, devendo ser compreendida dentro de um contexto de interações sócio-culturais e definidas em termos de suas complexidades par-

ticulares (RAPPORT; OVERING, 1991). As violências que Marjane testemunha vão desde o uso do véu na escola e a separação da sala por gênero, o preconceito de ser muçulmana na Europa, as perseguições da polícia irianiana à escuta de relatos sobre acontecimentos como bombardeios, mortes e torturas que amigos dos seus pais sofreram. A dimensão da violência se complexifica quando é sentida e percebida de perto por ela e sua família.

Enquanto a criança Marjane ia crescendo, as tensões políticas aumentavam: o governo ditatorial do Xá Mohammad Reza Pahlavi, apoiado pelo Ocidente (EUA), no Irã, foi derrubado, dando lugar à ditadura teocrática de Aiatolá Khomeini, frustrando os ideais da população que combatia a ditadura pró-Ocidente de Pahlavi. Os quadrinhos retratam esse período utilizando o recurso do humor e da crítica, questionando alguns costumes impostos que mudariam o cotidiano da sociedade iraniana. Além disso, a polícia teocrática intimidava a sociedade, com comportamentos de opressão e vigilância da vida íntima e pessoal dos iranianos, ou seja, pelo exercício do controle dos sujeitos e dos seus corpos:

Enquanto as mulheres sem véus corriam o risco de ser presas, os homens estavam expressamente proibidos de usar gravatas (símbolo do Ocidente). E se o cabelo das mulheres excitava os homens, os braços dos homens também excitavam as mulheres: camisas de mangas curtas estavam igualmente proibidas (...). E não foi só o Governo que mudou. As pessoas comuns também mudaram (SATRAPI, 2007).

Em sua adolescência, Satrapi foi mandada para a Áustria pelos seus pais, a fim de mantê-la em segurança diante dos seus próprios comportamentos contestadores do regime teocrático. Nesse

momento, a narrativa se desdobra pela questão do pertencimento, do exílio, da identidade, dos estrangeirismos. De acordo com Said (2003), o exílio confere territórios de experiências de solidão e deslocamentos. Assim, Satrapi narra os acontecimentos e experiências do mundo ocidentalizado exotizado por ela, que deixam marcas de estranhamento.

Numa das suas buscas pela aproximação dos hábitos ocidentais e integração social, Marjane começou a ler autores ocidentais citados pelos seus amigos, a fim de “se instruir”. Mesmo assim, tentando, em certos pontos, a personagem se vê e se sente na posição de estrangeira, a Outra desconhecida. Isso é demonstrado quando ela começa a vivenciar e participar do cotidiano dos seus amigos, fumando maconha, presenciando sua amiga usufruindo da emancipação sexual ou quando é tratada com hostilidade ao falar sobre a morte do seu tio na guerra. Sentindo saudades de casa, Marjane se vê culpada por estar num ritmo de vida ocidentalizado e amorfo em relação à guerra que acontecia no Irã, onde seus pais tinham permanecido. Na imagem abaixo, o último quadrinho da página nos dá a dimensão de suas memórias do passado, demonstrando múltiplos momentos ao lado de seus familiares.



Figura 2. Deslocamentos na modernidade europeia: culpa e saudade
 Fonte: Satrapi, 2007.

Ainda sobre a sensação de deslocamento e de sentir-se a Outra, esta experiência pode ser entendida como um “perigoso território do não-pertencer” (SAID, 2003), dita por Said para se referir às fronteiras existentes entre “nós e os outros”. Mas o que o autor quis dizer quando fala que estas fronteiras são perigosas? Talvez o estado de ser descontínuo que essas condições causam. Nas narrativas que se seguem sobre sua vida no continente europeu, ela diz que negou sua nacionalidade ao perguntarem de onde ela era: “sou francesa (...) preciso dizer que naquela época o Irã era mal, ser iraniana era um peso. Era mais fácil mentir que assumir”.

Só depois de se ver alvo de chacotas e preconceitos, que Marjane se assume como iraniana, passando por uma auto-afirmação da sua nacionalidade, mas uma auto-afirmação nada atraente e segura: “Era uma ocidental no Irã, uma iraniana no ocidente. Não tinha identidade alguma. Não via nem mesmo por que estava viva” (SATRAPI, 2007). Vivendo entre fronteiras, recusava certo estado das coisas daquele novo ambiente, no qual foi colocada. Com a sua volta para a terra natal, presencia o país devastado pela guerra, pelos os bombardeios, com centenas de mutilados e os mortos, causando uma crise de identidade patriota em se restituir como uma iraniana.

As narrativas biográficas da autora podem ser entendidas como ato social (ORTEGA, 2008), ou seja, como um processo contínuo e difuso sobre o cotidiano, sobre negociação de fronteiras, de diferenças e sociabilidades. Seu gênero discursivo produz coesões simbólicas, morais e estéticas que dão sentidos a seus traumas, desconfortos e sofrimentos experienciados pela autora e compartilhados ao leitor numa linguagem quadrinística com faculdades terapêuticas em torno de uma busca de si.

Por meio do testemunho de Marjane Satrapi, entendemos que os acontecimentos da ditadura teocrática no Irã, as guerras e os bombardeios e até as experiências de exílio da autora podem ser chamados de “eventos críticos” (DAS, 1995, p. 5), categoria analítica dada pela antropóloga Veena Das para se referir aos acontecimentos que transformaram a vida das pessoas, impulsionando-as para novos terrenos imprevisíveis. Na sua pesquisa, na qual aborda a Partição da Índia, Das dedicou-se a questões sobre como a violência desse evento é configurada pelos sujeitos, não de maneira passiva, mas sim como forma de reabitação do cotidiano. Atenta às memórias e aos testemunhos daquelas pessoas, destaca as reflexões sobre gênero, violências e subjetividades, nos quais o tempo, como aliado, possibilitaria a situações de agenciamentos das mulheres, raptadas e violadas durante a Partição.

Podemos, assim, entender que esses eventos tidos como críticos atingem diretamente tanto a ordem social, como os projetos de vida dos indivíduos e se enraízam em situações de violência e sofrimentos que se instauram no cotidiano e nas relações sociais dessas pessoas. Destaca-se também, como o tempo surge reinterpretando e reescrevendo novas formas de reabitar o mundo destes indivíduos. Pensando na biografia de Marjane, a sua história não se trata apenas de uma representação de momentos de sua vida íntima retratada em quadrinhos, mas o próprio modo de como ela se vê e organiza os elementos do seu passado dentro de uma memória social ativa em que os acontecimentos de guerra, expatriação, luta política e mudanças culturais sobrevivem numa versão de discursos sensíveis se propondo a organizar uma linguagem social com uma carga política satisfatória (ORTEGA, 2008).

Sua obra é convertida em ficção como apreensão da realidade concreta. Nesse sentido a ficção “no significa dar rienda suelta a fantasías escapistas, sino inducir um efecto de realidad a través del uso de prácticas discursivas cuyos referentes están em disputa” (ORTEGA, p. 61); seria uma forma de conhecer a realidade “mediante el sufrimiento” (NUSSBAUM, 1995, apud ORTEGA, p. 62). Esta ficção de nada deixa de lado os sentimentos, as emoções. Compartilha os acontecimentos de sua vida ao leitor, utilizando-se da comunicação e expressão artística com elementos simplificados de uma linguagem emocional. A perspectiva da narrativa de Persépolis evoca as autonomias de pensamentos, atitudes e conscientização política da sociedade iraniana, numa leitura crítica em relação aos costumes ocidentais, ao “sonho americano” e à intervenção dos Estados Unidos naquela região. Os traumas vivenciados são retratados de forma pictórica, envolvendo o leitor na identificação dos incidentes de violência (percebidos e imaginados), através da estilização dos seus traços minimalistas e do contraste dramático do preto e branco (Figura 3).



Figura 3. Relatos de mortes, torturas e guerra
 Fonte: Satrapi, 2007.

As imagens também dignas de testemunhos são uma forma de ressignificar a experiência do sofrimento na esfera pública como estratégia de ação política e de reconhecimento de uma consciência coletiva, em que o uso da memória seletiva faz parte desse processo de vivilização social. Nos estudos de Jimeno (2010) sobre a construção cultural da categoria de vítima, ela analisa como essa categoria, por meio do testemunho pessoal é imbricada em linguagens emocionais com efeitos políticos em que “ser vítima” em contextos específicos de violências – sobretudo estatais – revoga a afirmação de uma civilidade, ou melhor, de uma “verdade” sobre os fatos. Assim, essa categoria, de acordo com a autora, “é um mediador simbólico entre a experiência subjetiva e a generalização social (...) ela

é feita através da convocação de uma comunidade emocional (...)” (JIMENO, 2010, p. 113-114).

Apoiando-se nas contribuições de Jimeno, os testemunhos de Marjane permitem uma identificação emocional, na medida em que envolve juízos morais. Da mesma forma que a categoria *vítima* é utilizada como um mediador simbólico, conforme assinala Jimeno, a categoria *mulher iraniana* é colocada em evidência no protagonismo político destes sujeitos em relação ao fundamentalismo islâmico, desconstruindo alguns estereótipos da visão ocidental a respeito da mulher iraniana (submissa, pacífica e conservadora).

Satrapi realiza a produção dos seus discursos levando em conta o empoderamento feminino em algumas situações, como elemento de suas ações. A dimensão emocional nestes quadrinhos se dá pela mobilização desta categoria, na busca de uma “ética do reconhecimento” (JIMENO, 2010), chamando atenção para os questionamentos em torno da sociedade, dos outros e de si mesma quando contesta sobre a situação política do seu país, o cosmopolitismo que vivencia e o papel da religião no cotidiano. Nestas circunstâncias, seus quadrinhos capturam os acontecimentos e as emoções em sua vida, como meio alternativo de exibir sua memória do passado e o contexto político no qual se inserem.

Também podemos perceber que a autora realiza uma administração do teor traumático do seu passado, em que o medo, a dor, a culpa, a vingança, a saudade, o amor, as amizades, o estranhamento e a felicidade fazem parte de uma linguagem emocional dotada de valores morais. Partindo das contribuições de Nussbaum (2008), Myriam Jimeno explica:

Assim, a linguagem emocional não é apenas “sentimento”, mas um veículo para as relações sociais e também um juízo sobre o mundo. As emoções são, pois, avaliações ou juízo de valor e, nesse sentido, elementos essenciais da inteligência humana, como sustenta Martha Nussbaum (2008) (JIMENO, 2010, p. 114).

De acordo com a autora, as emoções, construídas historicamente e culturalmente, podem se converter em instrumentos políticos e ideológicos, com gramáticas morais próprias, na construção de uma versão dos fatos sobre violência, com ações de protestos e reparações em esfera pública. Talvez a proposta dos quadrinhos de Satrapi seja menos audaciosa, mas é necessário reconhecer que sua narrativa possui forte carga emocional com ação política em que a representação da violência em sua forma imagética tem o cuidado de não espetacularizar o sofrimento do outro ao leitor, sem deixá-lo exposto a uma mediatização do sofrimento de forma banal.

Seriam então estes quadrinhos de Marjane uma forma de conhecer o sofrimento do outro? Bem, sua autobiografia rememora acontecimentos traumáticos do seu passado e seus testemunhos apontam para uma representação compartilhada do que sua experiência evoca sobre a revolução islâmica. A natureza do sofrimento daquelas pessoas que vivenciaram esse fato pode ser conhecida a partir do momento em que se atenta para as relações entre violência, subjetividades e memória:

La relación entre violencia y subjetividad y [a cómo se pueden] articular las varias líneas de conexión y exclusión establecidas entre la memoria cultural, la memoria pública y la

memoria sensorial de los individuos (WITTGENSTEIN, 1960, p. 46, apud ORTEGA, 2008, p. 54).

A dor é comunicável. É transmitida e expressada. Estabelece relações e conexões com os trabalhos de memória. Entendemos a dor de Marjane e da sua família (e rede de amigos, vizinhanças), porque ela solicita um reconhecimento desta experiência por meio de um jogo de linguagens em que a dor faz uma reivindicação que não seja ignorada. Nesse sentido, a arte elabora simbolicamente essas reivindicações, como expressões criativas de se conhecer e estar diante da dor dos outros.

Considerações finais

De acordo com Pollak os relatos autobiográficos permitem a expressão pública da vida privada, dotada de certo interesse. Contudo, Pollak diz que esses relatos se limitam a um “pacto biográfico”, termo dado por Phillippe Lejeune para compreender a notoriedade do autor (como pessoa pública) em circunstâncias que o valorizem como testemunha. Pollak ao analisar os materiais autobiográficos sobre as experiências nos campos de concentração, diz que:

El acceso a palabra pública y la publicación de una vida individual no depende de la notoriedad propia de una persona, sino de su estatuto de representante de un grupo (el de los deportados), y de ser portavoz de una causa (transmitir la experiencia de una barbarie impensable y luchar contra ella) (POLLAK, 2006, p. 77).

Os relatos autobiográficos são uma forma de superar traumas como também de reconstrução de mundos, priorizando valores morais e éticos. Esse processo de reconstrução de memórias é também um processo de memória coletiva. O trabalho de Satrapi tenta estabelecer uma comunicação com aqueles que não conhecem a experiência do islamismo na sociedade iraniana. Nos seus relatos de infância, narra uma série de acontecimentos que demonstram desde já suas convicções políticas. Através da voz da Satrapi quando criança, apresenta ao leitor o cenário tenso da história do Irã, retratando os protestos políticos que clamavam pela queda do governo do Xá, o qual permanecia no poder devido a um golpe de estado apoiado principalmente pelos EUA.

Após a caída do ditador, o Irã torna-se governado por uma teocracia, constituindo-se como república islâmica e anos mais tarde, o Iraque invade o país, começando um período de guerras e conflitos. É na infância, aos 10 anos, que Marjane começa a compreender o que se passa ao seu redor. Sua família tinha um alto padrão de vida, possuía valores progressistas eram intelectuais liberais e com influências da educação europeia. Os pais de Marjane permitiam que ela pudesse se expressar da forma como quisesse. À medida que Marjane vai crescendo e atingindo a vida adulta, as questões políticas e religiosas tomam seu ápice: os pais dela começam a perder seus amigos e outros se tornam desaparecidos; o medo de perseguição aumenta, os conflitos se tornam presentes em suas relações sociais.

As três fases da vida de Marjane, acompanhadas pelo leitor, compartilham, portanto, memórias da experiência do que é ser uma cidadã no meio de uma guerra civil, de uma revolução teocrática e de um cosmopolitismo hostil. Todas essas experiências a fizeram questionar sua identidade pessoal e coletiva. A narrativa

que ela constrói é uma tentativa de assumir o passado em nome do domínio de um presente, como atentou Pollack ao analisar a literatura autobiográfica. Nessas circunstâncias, a arte é um recurso extremamente eficaz de aceitar o desafio de superar traumas, dor e sofrimentos causados por violências que são vistas em contextos de interações socioculturais e percebidas em suas complexidades nas situações locais.

Reconstruir as vivências por meio da autobiografia é uma forma de construir a si mesmos. Todo testemunho é também um instrumento de elaboração de identidades e ao testemunhar a experiência coloca em jogo não apenas os trabalhos de memórias, mas uma reflexão de si, por isso que os testemunhos, como atenta Pollak (2006, p. 55), “deben ser considerados como verdaderos instrumentos de reconstrucción de la identidad, y no solamente como relatos factuales, limitados a una función informativa”. Há, portanto, uma conscientização da própria subjetividade em que o trabalho da memória e do tempo são relevantes para se compreender as escolhas, decisões e a própria história individualizada daquele sujeito transformadas em textos sociais carregados de significados emocionais.

Assim, o que é importante destacar são os significados dos fatos para Marjane e como ela interpretou isso de forma pública, atentando-se para as formas de reabitar o mundo, diante das experiências e acontecimentos que não foram previsíveis em sua vida. Suas memórias relacionadas ao passado se reavivam ao serem reelaboradas por meio dos discursos dos seus quadrinhos. Também se destaca como a sua biografia individual transformou-se em social, ao ter sua narrativa como outra construção dos fatos do que aconteceu no Irã, diferente do que é mostrado pela mídia ocidental.

Por fim, entendemos que se os poemas sobre o exílio (SAID, 2003), as histórias literárias sobre a Índia (VEENA DAS, 1995; ORTEGA, 2008) e as narrativas dos sobreviventes nos campos de concentração (POLLAK, 2006) são expressões-chave para se encontrar as realidades anestesiadas, os fragmentos e silêncios da dor, do sofrimento e do trauma que exigem reconhecimentos, os quadrinhos autobiográficos se inserem nessa importância como uma maneira diferente de *conhecer através do sofrimento*, colocando-se não no lugar de quem sofre, mas ao lado de quem sofre (NUSSBAUM apud ORTEGA, 2008). Nesse sentido, as expressões artísticas, sejam elas literárias, performáticas, imagéticas são potenciais instrumentos de compreensão sobre o mundo, sobretudo quando seus idealizadores experienciam e têm suas subjetividades remodeladas por eventos críticos.

Referências

- DAS, Veena. Introduction. In: DAS, Veena. *Critical Events. An Anthropological perspective on contemporary India*. New Delhi: Oxford University Press, 1995, p. 1-23.
- JIMENO, Myriam. Emoções e política: a vítima e a construção de comunidades emocionais. *Mana*, 16 (1):2010, p. 99-121.
- LUTZ, Catherine e WHITE, Geoffrey. The Anthropology of emotions. *Annual Review of Anthropology*, 15. 1986, p. 405-436.
- MARRA, Laisa. Tradição e transgressão em Persépolis, de Marjane Satrapi. *Nau Literária*. Vol. 10 (1). 2014, p. 20-35.
- ORTEGA, Francisco, Reabitar la cotidianidad. In: ORTEGA, Francisco. *Veena Das: sujetos del dolor, agentes de dignidad*. Edição: Francisco Ortega. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias Humanas. Bogotá, 2008, p. 15-69.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 2006.

POLLAK, Michel. *Memoria, olvido, silencio. La producción social de identidades frente a situaciones limite*. La Plata: Ediciones al margen, 2006.

RAPPORT, Nigel; OVERING, Joanna. *Violence. Social and cultural anthropology. The key concepts*. London. New York: Routledge: Taylor and Francis Group, 2007.

SAID, Edward. Reflexões sobre o exílio. In: SAID, Edward. *Reflexões sobre o exílio e outros ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p. 46-60.

SATRAPI, Marjane. *Persépolis*. Tradução: Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

VELHO, Gilberto. Biografia, trajetória e mediação. In: VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (orgs.). *Mediação, cultura e política*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001, p. 15-28.

O atravessamento de memórias: publicações em comemoração aos 80 anos de Maurício de Sousa

Guilherme Sfredo Miorando

Resumo: Em 2015 o criador da *Turma da Mônica*, Maurício de Sousa completou oitenta anos. Em comemoração a este evento, foram trazidas ao público diversas publicações resgatando trabalhos antigos e revelando histórias da vida do quadrinista em diversos formatos e impressas por várias editoras. Este artigo tem a intenção de comparar estas obras a partir dos espectros da memória que atravessam essas publicações. Não se pode dizer que este tipo de material se utiliza apenas de um tipo de memória para estabelecer a trajetória de Maurício de Sousa. Também não pode se dizer que está sendo feito um trabalho de historiografia, porque tanto a história como a memória possuem suas peculiaridades, sendo este, um trabalho muito mais de memória que de historiografia. Mesmo assim, as produções em comemoração ao aniversário de Maurício de Sousa abordam e se utilizam de diversos tipos de memória, entre as quais podemos citar a memória autobiográfica, a memória empresarial, a memória coletiva e a memória afetiva. Neste artigo discutiremos estes conceitos e também traçaremos identificações destes diferentes tipos de memória presentes nas obras comemorativas dos oitenta anos de Maurício de Sousa.

Palavras-chave: Memória. Memória Biográfica. Memória Empresarial. Memória Coletiva. Memória Afetiva.

Guilherme Sfredo Miorando. Doutorando em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Universidade La Salle – Canoas (UNILASALLE). Utiliza nome social Guilherme Smee. E-mail: guilhermesmee@gmail.com.

The crossing of memories:

publications commemorating Maurício de Sousa's 80th birthday

Abstract: In 2015 the creator of *Turma da Mônica* (Monica's Gang), Maurício de Sousa completed eighty years. In commemoration of this event, several publications were brought to the public retrieving old works and revealing stories from the comic artist's life in various formats and printed by various publishers. This article intends to compare these works from the memory spectra that cross these publications. It cannot be said that this type of material uses only one type of memory to establish Maurício de Sousa's trajectory. Nor can it be said that historiography work is being done, because both history and memory have their peculiarities, this being a work much more of memory than of historiography. Even so, productions commemorating Maurício de Sousa's birthday address and use various types of memory, among which we can mention autobiographical memory, corporate memory, collective memory, and affective memory. In this article we will discuss these concepts and also trace identifications of these different types of memory present in the commemorative works of Maurício de Sousa's eighty years.

Keywords: Memory. Biographical Memory. Business Memory. Collective Memory. Affective Memory.

El cruce de recuerdos:

publicaciones que conmemoran el 80 cumpleaños de Maurício de Sousa

Resumen: En 2015, el creador de *Turma da Mônica* (Mónica y su Pandilla) Maurício de Sousa completó ochenta años. En conmemoración de este evento, varias publicaciones fueron llevadas al público recuperando obras antiguas y revelando historias de la vida del dibujante de cómics en varios formatos e impresas por varios editores. Este artículo pretende comparar estos trabajos a partir de los espectros de memoria que cruzan estas publicaciones. No se puede decir que este tipo de material usa solo un tipo de memoria para establecer la trayectoria de Maurício de Sousa.

Tampoco se puede decir que se está haciendo un trabajo de historiografía, porque tanto la historia como la memoria tienen sus peculiaridades, siendo este un trabajo mucho más de memoria que de historiografía. Aun así, las producciones que conmemoran el cumpleaños de Maurício de Sousa y utilizan diferentes tipos de memoria, entre los que podemos mencionar la memoria autobiográfica, la memoria corporativa, la memoria colectiva y la memoria afectiva. En este artículo discutiremos estos conceptos y también trazaremos identificaciones de estos diferentes tipos de memoria presentes en las obras conmemorativas de los ochenta años de Maurício de Sousa.

Palabras clave: Memoria. Memoria biográfica. Memoria empresarial. Memoria colectiva. Memoria afectiva.

I. Introdução

Em 2015, Maurício de Sousa, criador da Turma da Mônica completou 80 anos de existência. Para comemorar esta importante data, seu estúdio, o Maurício de Sousa Produções - MSP, lançou diversos produtos. Entre eles, algumas biografias de Maurício de Sousa em diversos formatos. Este artigo tem a intenção de discutir estas obras e seu conteúdo bem como entender como a história da vida de um empresário brasileiro de sucesso é contada pela própria empresa e por quais instâncias da memória a forma de contar essa trajetória acabam permeando.

Dentro dos estudos de história empresarial, as histórias contadas por uma empresa acerca de si mesma, é chamada “história oficial”, isso porque ela é abalizada pela empresa que a produz. Mas existem diversas histórias contadas sobre uma empresa. Existe ainda a memória cultural que um povo tem sobre uma empresa, por exemplo,

como os brasileiros percebem a Turma da Mônica enquanto produto cultural e de capital. Outra ótica sobre a memória empresarial é memória do trabalho, que é como os funcionários, do Estúdio, por exemplo, perceberam a evolução da empresa enquanto estiveram dentro e fora do seu labor. Ainda temos também a história empresarial, que é aquela feita por historiadores, que se utilizam de diversas fontes, sejam eles documentos formais como declarações orais de pessoas envolvidas no processo, para contar a trajetória de uma instituição comercial. Por fim, temos as biografias dos fundadores, ou de pessoas como Maurício de Sousa, que são a cara e a espinha dorsal da empresa, como é o caso da Maurício de Sousa Produções (MSP), que leva seu nome na própria marca.

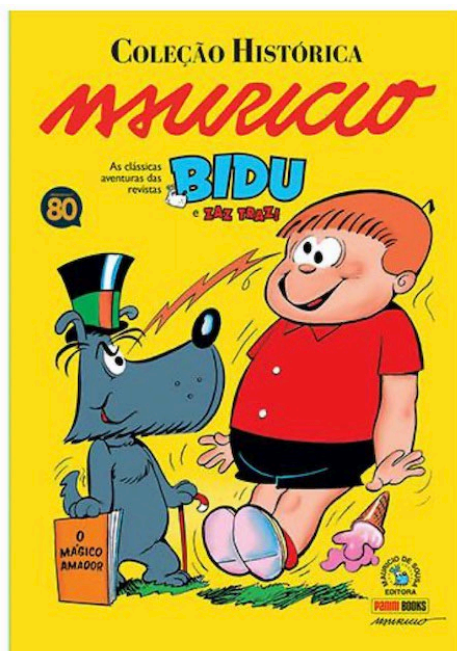


Figura 1: Capas das edições *Coleção Histórica Maurício* e *Maurício: O Início*.
Fonte: Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-sousa>

Algumas das publicações que comemoram os 80 anos de Maurício de Sousa têm a ver com suas primeiras produções. Uma fase do passado do pai da Mônica, muito antes da “baixinha e dentuça” ser criada e fazer sucesso nos jornais e revistas brasileiros. A primeira delas é uma compilação de histórias bastante antigas, na verdade, as primeiras revistas em quadrinhos que Maurício de Sousa participou. Elas são as revistas *Zaz-Traz* e *Bidu*, ambas saíram no final dos anos 1950 pela Editora Continental. Essa publicação foi chamada *Coleção Histórica Maurício*, e foi lançada pela Panini Comics. Nestas histórias aparecia, além de Bidu e Franjinha, nosso querido “tloca-letlas” Cebolinha. O garoto dos cinco fios de cabelo já vinha aparecendo regularmente em jornais de pequena circulação do interior de São Paulo – como *Moji das Cruzes*, onde Maurício residia. Mais, tarde, em 1963, Cebolinha participou da inauguração do segmento infantil da *Folha de S. Paulo*, a *Folhinha de S. Paulo*.

Outro lançamento foi a coleção *Maurício, o Início*. Trata-se de três livros ilustrados que Maurício lançou pela Editora FTD no ano de 1966. O relançamento se deu, desta vez, pela editora WMF Martins Fontes, já com as cores corrigidas. Isso precisou ocorrer pois, na época do lançamento desses livros, elas saíram bastante diferentes do planejado. Os livros que compõem a coleção são *O Astronauta – No planeta dos Homens-Sorvete*, *A caixa da bondade e Piteco*. Também fazem parte dos livros, como histórias extras, *Zé da Roça... contra o dragão que não existia*, *Chico Bento* e *Penadinho contra o Caçador de Cabeça*.

Contudo é lado biográfico dessa trajetória que nos interessa aqui neste artigo. Neste quesito, a Maurício de Sousa Produções lançou três publicações que contam a história de vida de Maurício de Sousa. O primeiro deles é um álbum em quadrinhos produzido dentro

do próprio Estúdio MSP, que conta, no consagrado estilo da Turma da Mônica, como Maurício de Sousa encontrou as inspirações para seus personagens, ao mesmo tempo que narra sua história de vida. Esta história em quadrinhos se chama *Maurici80*, cujo roteiro é de Flavio Teixeira de Jesus e desenhado por Jairo Alves dos Santos e equipe MSP. Neste trabalho, vale destacar que os responsáveis pelos trabalhos foram creditados, pois até o início da década de 2010, os produtores das revistas e historinhas da Turma da Mônica não eram creditados, dando ao leitor a entender que todas eram obra de Maurício de Sousa.

2. O quesito de autoria na instância da memória

Se pensarmos o quesito de autoria na instância da memória, fica evidente que na memória coletiva do brasileiro, muitos têm para si que Maurício de Sousa produzia sozinho todas as centenas de páginas de historinhas da Turma da Mônica que são lançadas mensalmente nas bancas. Este processo se chama *ghosting*, e era muito recorrente nos quadrinhos feitos no período da Era de Ouro dos quadrinhos, que compreendeu um período por volta do final da Grande Depressão americana e o final da Segunda Guerra Mundial. Os *ghost writers* e *ghost artists* serviam como mentes e mãos de grandes nomes dos quadrinhos como Lee Falk, Milton Caniff e Will Eisner.

Um exemplo de *ghosting* célebre nos quadrinhos é o de Bill Finger, o escritor criador do Batman, que nunca foi creditado nas páginas do personagem. Esse fato foi mudar somente em 2012, quando Finger passou a ser creditado nas revistas da DC Comics como criador do Batman ao lado de Bob Kane. O mesmo acontecia com Jerry Robinson, que foi um dos criadores de personagens icônicos

do universo do Homem-Morcego como Robin e Coringa. Enquanto, Finger servia como *ghost writer*, Jerry Robinson era o *ghost artist* e Bob Kane era o famoso criador do Batman, do Robin e do Coringa (MOREAU et al., 2019).

Ao adotar essa postura, o estúdio de Maurício de Sousa se alinha com o modo de produção americano, com seus *shops*, estúdios que desvelam uma produção massiva e dividida em fases, principalmente de tirinhas, voltada para distribuição em jornais e revistas de todo território nacional. Nos Estados Unidos essa distribuição e venda de licenças é feito pelos *syndicates*, órgãos de representação e agenciamento de artistas de quadrinhos. Os *syndicates* têm a postura de incentivar que apenas um artista assine suas tirinhas para uma maior identificação do público com os personagens e histórias que estão sendo veiculados pelos meios de comunicação para os quais eles vendem o conteúdo.

A memória coletiva que o brasileiro tem do fato de as histórias de Maurício de Sousa serem confeccionadas por um autor apenas, além de ser submetida por anos à leitura de outras publicações em quadrinhos, principalmente da Editora Abril e da Editora Globo, sem créditos aos artistas em seus expedientes, acabou criando um mito de que as histórias em quadrinhos brasileiras são feitas, do início ao fim, por uma pessoa só. Isso porque, “no desenvolvimento contínuo da memória coletiva, não há linhas de separação nitidamente traçadas, como na história, mas somente limites irregulares e incertos” (HALBWACHS, 1999, p. 84). Além disso, há “muitas memórias coletivas. É a segunda característica pela qual se distinguem da história” (HALBWACHS, 1999, p. 85). Por isso:

A memória coletiva [...] é o grupo visto de dentro, e durante um período que não ultrapassa a duração média da vida humana, que lhe é, frequentemente bem inferior. Ela apresenta ao grupo um quadro de si mesmo que, sem dúvida, se desenrola no tempo, já que se trata de seu passado, mas de tal maneira que ele se reconhece sempre dentro destas imagens sucessivas (HABWACHS, 1999, p. 88).

Essa crença acaba replicada na cena do quadrinho independente brasileiro, onde encontramos diversas publicações que são assinadas somente por um artista responsável pelo roteiro, desenho, finalização e cores de uma história em quadrinhos e reverbera mais uma vez na Maurício de Sousa Produções, em que, na maioria dos casos, “autores completos” são chamados para realizar sua versão dos personagens de Maurício na coleção *Graphic MSP*, coordenada pelo editor Sidney Gusman. Verificamos assim, que a identidade de um grupo é alimentada por uma certa mitologia de que definições o quadrinho brasileiro deve ter e o processo de produção, por diversas razões, acabam retroalimentando esse processo.

Esse processo é denominado por Joel Candau como uma tradição própria a um grupo: “Para viver e não apenas sobreviver, para ser transmitida e, sobretudo, recebida pelas consciências individuais em inter-relação, em conexão de papéis, em complemento de funções, essa combinação deve estar de acordo com o presente de onde obtêm sua significação”. Para o antropólogo, a conjunção entre identidade, memória e tradição “será autêntica, quer dizer que terá a sua força - a de conferir aos membros de um grupo o sentimento de compartilhamento de sua própria perpetuação como tal - de sua autoridade, aquela de uma transmissão efetiva e aceita” (CANDAU, 2012, p. 121). Mas se por um lado, esse tipo de tradição e

de memória coletiva dá à identidade do grupo de quadrinistas brasileiros uma estabilidade e um sentimento de imutabilidade, também gera uma sensação de dependência e de repetição infinita, ou ainda, de reprodução infinita.

A memória coletiva é um quadro de analogias, e é natural que ela se convença que o grupo permanece, e permaneceu o mesmo, porque ela fixa sua atenção sobre o grupo, e o que mudou foram as relações ou contatos do grupo com os outros. Uma vez que o grupo é sempre o mesmo, é preciso que as mudanças sejam aparentes: as mudanças, isto é, os acontecimentos que se produziram dentro do grupo, se resolvem eles mesmo em similitudes, já que parecem ter como papel desenvolver sob diversos aspectos um conteúdo idêntico, quer dizer, os traços fundamentais do próprio grupo (HALBWACHS, 1999, p. 88).

Contudo, desde que o posicionamento de crédito aos artistas “da casa” de Maurício de Sousa mudou, o estúdio tem investido em publicações feitas tanto por artistas de dentro do estúdio, como de desenhistas que não são assalariados pela organização, a empresa tem trabalhado nos dois flancos. Assim, outro lançamento comemorativo, foi um álbum chamado *Memórias do Maurício*, também publicado pela Panini Comics. Neste álbum, que traz retratos de “causos” que aconteceram durante a história da vida de Maurício, as lembranças são contadas através de histórias em quadrinhos. Elas foram escritas e desenhadas por jovens talentos dos quadrinhos nacionais, como o gaúcho Gustavo Borges e o paulista Thobias Daneluz.

A diferença para a revista em quadrinhos citada anteriormente é que nessa última, o público-alvo muda. Enquanto a primeira visa atingir às crianças, com uma narrativa mais lúdica e fantástica, a

segunda tem um espectro mais realista e, embora seja palatável a todas as idades, parte-se da premissa que seja consumida por um público adulto. Isso também se notou na forma como as duas foram comercializadas. A primeira foi vendida em capa cartão, distribuída em bancas, com uma janela de venda limitada. A segunda, publicada em forma de livro e em capa dura, distribuída em livrarias e com um tempo de venda e exposição perene.

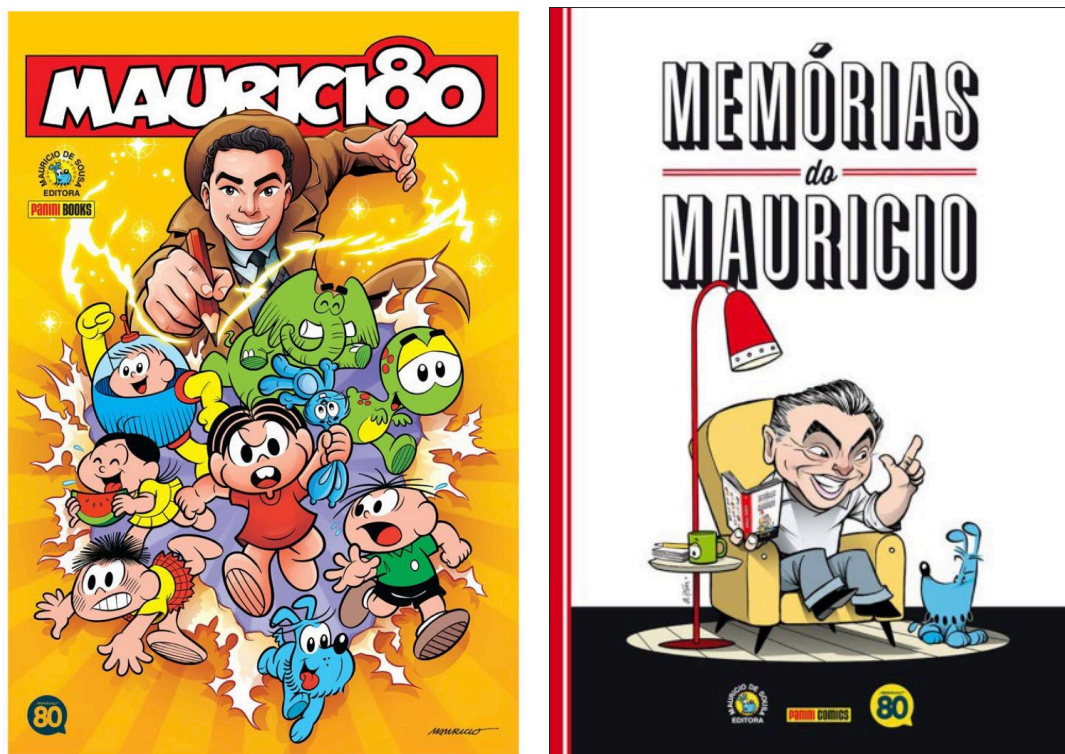


Figura 2: Capas das edições de *Maurici80* e *Memórias do Maurício*
Fonte: Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-sousa>

Por fim, os 80 anos de Maurício de Sousa também receberam como comemoração um livro em prosa, em quem Maurício conta sua vida. O livro *Maurício: A História Que não está no Gibi*, em que o próprio Maurício de Sousa conta a sua história de vida, em depoimento a Luís Colombini. O livro foi publicado pela Editora Primeira Pessoa em 2016. Outra vez a questão da autoria se confunde: ela seria de Maurício ou de Colombini? Do biógrafo ou do biografado? O pesquisador francês Pierre Nora nos aponta: “É a memória que dita e a história que escreve” (NORA, 1993, p. 24).

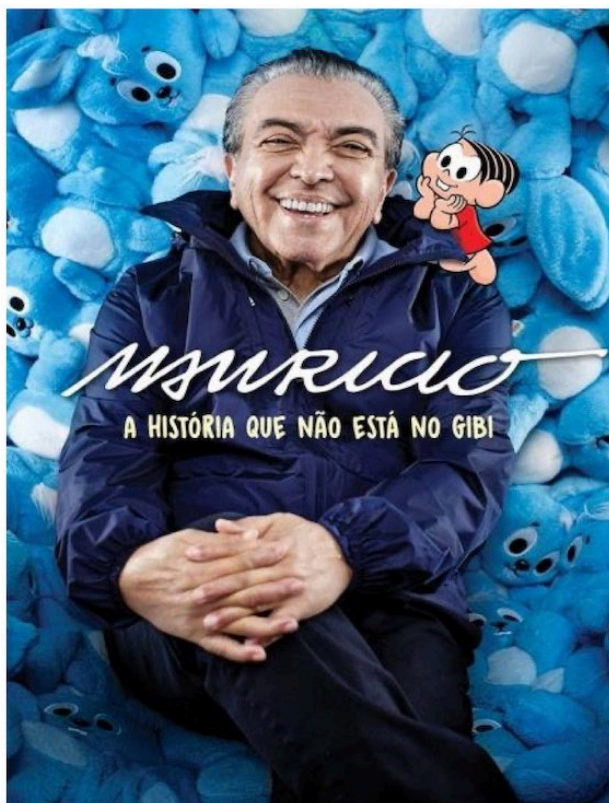


Figura 3: Capa do livro *Maurício: a história que não está no gibi*.

Fonte: Disponível em: <https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-sousa>

3. Memória biográfica, autobiográfica e autoficcional

Para grande parte dos estudiosos, a autobiografia ainda carece de mais legitimidade enquanto gênero literário. “Autobiografias, crônicas, diários, memórias, confissões são todos textos que operam numa zona limítrofe entre ficção e não-ficção, daí o estigma que ainda carregam de não serem literatura” (LIMA, 2015, p. 41). O que poderia se dizer então de uma autobiografia que é produzida em quadrinhos, cuja mídia se encontra na margem das artes, dos meios de comunicações e também das escritas?

Os relatos de si se tornaram conhecidos a partir da obra *Confissões*, de Santo Agostinho. Mas as autobiografias somente ganharam peso teórico nos anos 1970, quando Philippe Lejeune cunhou o termo “pacto autobiográfico”, um contrato factual entre o produtor e o consumidor da autobiografia:

Philippe Lejeune em 1975: as obras autobiográficas se diferenciam de todas as demais porque estabelecem um “pacto de leitura” que as consagra como tais. Em que consiste esse acordo tácito? Na crença, por parte do leitor, de que coincidem as identidades do autor, do narrador e do protagonista da história que está sendo contada. Em suma: se o leitor - ou, em sentido mais amplo, o espectador - acredita que o autor, o narrador e o personagem principal de um relato são a mesma pessoa, então se trata de uma obra autobiográfica. Trata-se de uma definição pouco sólida, porém funcional, que desde então se tem utilizado para identificar essa modalidade discursiva (SIBILIA, 2016, p. 56 e 57).

Entretanto, com a diversidade de formas com que os relatos de si foram se apresentando ao longo das décadas, fez-se necessário outra nomeação para as então chamadas autobiografias. Assim, Serge Doubrovsky trouxe à luz o termo *autoficção*, se contrapondo à autobiografia clássica, de feitos de pessoas importantes. A autoficção tem formatos vanguardistas, difusos, de sujeitos fragmentados. Seus narradores não trazem à tona apenas fatos, mas os manipulam das diversas formas que a linguagem, a arte e a mídia em que estão encerrados permitem. A autoficção seria “uma variante ‘pós-moderna’ da autobiografia na medida em que ela não acredita mais numa verdade literal, numa referência indubitável, num discurso histórico coerente e se sabe reconstrução arbitrária e literária de fragmentos esparsos de memória” (DOUBROVSKY in FIGUEIREDO, 2013, p. 62).

Philippe Lejeune compara a biografia e autobiografia com o discurso científico ou histórico, pois a realidade sobre a qual pretendem oferecer uma verdade é verificável. “Seu objetivo não é a simples verossimilhança, mas semelhança com o verdadeiro. Não o ‘efeito do real’, mas a imagem do real” (LEJEUNE, 2014, p.43). Este também é o papel do biógrafo, segundo Sérgio Villas-Boas: “O objetivo de uma biografia, segundo Sidney Lee, é a revelação de uma personalidade única. Os biógrafos, então, há muito têm procurado reconstituir a vida de seus personagens reais de acordo com uma cronologia e um trajeto organizados” (VILLAS-BOAS, 2014, p. 24). O que causa o engajamento pessoal em uma história autobiográfica é a sua narratividade, um conceito central para o engajamento narrativo é a ideia de uma narrativa pessoal:

Uma narrativa pessoal retrata uma explicação de experiência vivida que é organizada como uma história. Ela integra a experiência em uma explicação coerente que traz significado para os eventos cotidianos e fornece unidade e propósito para o percurso da vida. Contudo, a narrativa pessoal não pode ser removida analiticamente das narrativas das identidades sociais disponíveis num contexto histórico e cultural particulares. No Ocidente, a narrativa pessoal é caracterizada como uma preocupação com a organização linear da experiência (COHLER; HAMMACK, 2009, p. 5).

A nossa memória autobiográfica e as escritas autobiográficas também funcionam nesse sentido como uma transação. “Todo relato autobiográfico é o produto de uma negociação entre oferta e procura. Quando escrevemos nossa vida, desempenhamos, ao mesmo tempo, dois papéis, aqui repartidos entre dois indivíduos” (LEJEUNE, 2014, p. 184). Nestes dois sujeitos estabelecidos por Lejeune ocorrem dois movimentos. O primeiro é a *desmontagem*, quando a vida é quebrada em fragmentos para que ocorra uma *remontagem* da mesma de acordo com o significado e as reações que o autor quer provocar nos seus leitores. Esse sistema de desmontagem e remontagem lembra o processo de produção dos quadrinhos em geral, e é ainda mais acentuado na produção de um quadrinho autobiográfico.

Assim, autobiografia e quadrinhos funcionam no esquema de *narrativa enquadrada*, que tem como exemplo os contos de Guy de Maupassant, que se utilizam do *foco narrativo*, em que o autor serve como mediador e intérprete da história. Andrew Kunka adiciona que a definição de autobiografia em quadrinhos, por si só, já vai contra o “pacto autobiográfico” estabelecido por Philippe Lejeune nos anos 1970, quando estes estudos ainda eram embrionários:

A definição de Lejeune também é problemática para os quadrinhos desde o início, porque se destina a aplicar narrativas em prosa, que quase sempre têm um único autor, ou pelo menos o sentido de um, mesmo que o assunto autobiográfico seja filtrado por um invisível “escritor fantasma”. A maioria dos quadrinhos autobiográficos também obedece a essa noção de um único autor ou criador, com cartunistas que escrevem e desenham suas experiências. No entanto, os quadrinhos também são muitas vezes um meio de colaboração, muito mais do que a prosa, onde várias tarefas na criação de um texto podem ser compartilhadas por várias pessoas (KUNKA, 2018, p. 6).

Dentro do estudo da memória, temos diferentes enfoques sobre o papel social da memória. As teorias de Halbwachs (1990) e Candau (2012) apresentadas anteriormente, discutem as diferenças e aproximações entre memória coletiva, memória individual (ou autobiográfica) e identidade, e isso acaba atingindo também aquelas (auto) biografias que são produzidas na forma de histórias em quadrinhos:

Essa oscilação entre memórias individuais e coletivas no início do século XX teorias da memória são refletidas nos quadrinhos, onde diferentes tipos de memórias estão em interação constante, por exemplo, através da confluência da memória de um leitor individual, contexto histórico e as memórias coletivas de quadrinhos, incluindo as memórias entrelaçadas dos gêneros, estilos, e série povoando-os. Os quadrinhos, assim, capturam a tensão e a ambiguidade entre as memórias individuais e coletivas que, como sugere Halbwachs, estão fortemente enraizadas no processo de recordação intersubjetiva (AHMED, CRUCIFIX, 2018, p. 1 e 2).

4. Memória empresarial

Mas que tipo de História, com H maiúsculo, essas narrativas querem nos contar? Conforme falamos antes, as histórias contadas a partir das empresas são enquadradas como “história oficial”. E a história oficial é uma história empresarial do tipo hegemônica e hierárquica, muitas vezes encomendada e divulgada pelos empresários, omitindo fatos históricos como condições de trabalho, histórias orais de ex-funcionários, contos da concorrência e outras análises, em benefício da posteridade do negócio a que a historiografia se dispõe a relatar.

As histórias de Maurício são dessa maneira. Ele mesmo domina a condução das narrativas. Não existe espaço para envolvimento de depoimentos de outras pessoas. Joel Candau atesta que esta é uma forma de manipular a memória e a história: “Aquele que manipula o passado pessoal, familiar e regional cria-se a si mesmo ao mesmo tempo que cria seus adversários” (CANDAU, 2012, p. 166). A verdade, como diz Michel Foucault, têm vários níveis e versões, estas aqui retratadas são as de Maurício de Sousa. Isso, é claro, faz parte da cultura e do jogo comercial que as empresas estabelecem para impor sua presença no mercado. A própria inclusão de três tipos de biografias de Maurício de Sousa demonstra como a verdade, a memória e a história podem ser manipuladas e como as questões de autoria podem ser contestadas. Cada uma delas, apesar de terem pontos em comum, trazem histórias diferente da vida dos empresários, por aspectos e imagens diferentes.

Dessa forma, conforme Karen Worcman, a memória empresarial vem cumprir um objetivo mercadológico, principalmente quando a

figura do fundador se confunde com a figura da própria empresa, como no caso de Maurício de Sousa: “Memória Empresarial é, sobretudo, o uso que uma empresa faz de sua História. E dependerá da forma de perceber e valorizar sua própria história que as empresas podem aproveitar (ou perder) a oportunidade de utilizar essa ferramenta fundamental para adicionar mais valor à sua atividade” (WORCMAN, 2004. p. 23).

O aniversário da empresa, do fundador ou, no caso da MSP, dos personagens, sempre foram momentos de oportunidade de reforçar a marca e já viraram tradição nas bancas e livrarias brasileiras. Tome-se de exemplo os álbuns *Mônica 30 Anos*, *Mônica 40 Anos* e tantos outros. A oportunidade de revelar a “história oficial” da trajetória de líder de sucesso de Maurício de Sousa como empresário é também uma forma de desvincular a MSP apenas de seus personagens mas também de reforçar que existe uma força-motriz por trás deles, aproximando, dessa forma, o público não só dos personagens, mas da empresa, para desenvolver um sentimento a respeito do conjunto de suas ações, não apenas de seus produtos culturais.

Ao mesmo tempo esse tipo de história empresarial também serve para destacar os valores que a empresa tem em mente quando faz sua produção. Serve para contar aos funcionários de onde surgiram as suas práticas e porque são importantes no processo industrial e criativo, como muitas vezes Maurício cita em seu depoimento a Colombini. Nos diz Édila Gagete que “Resgatar a história passou a ser um projeto importante para muitas empresas que perceberam que os registros do passado estavam se perdendo e com eles, a compreensão dos processos passados e conseqüentemente dos seus reflexos no presente” (GAGETE, 2004, p. 119).

Precisamos outra vez destacar que o trabalho feito nestas obras que comemoram os 80 anos de Maurício de Sousa, não se trata de História, mas sim, de Memória. Jacques Le Goff, em seu livro *História e Memória*, aponta algumas questões e distinções entre História e Memória.

Há pelo menos duas histórias e voltarei a este ponto: a da memória coletiva e a dos historiadores. A primeira é essencialmente mítica, deformada, anacrônica, mas constitui o vivo desta relação nunca acabada entre o presente e o passado. É desejável que a informação histórica, fornecida pelos historiadores de ofício, vulgarizada pela escola (ou pelo menos deveria sê-lo) e os *massmedia*, corrija esta história tradicional falseada. A história deve esclarecer a memória e ajudá-la a retificar os seus erros (LE GOFF, 1990, p. 22).

As histórias de Maurício de Sousa foram contadas e recontadas tantas vezes e por tantas pessoas que, a não ser pela utilização de documentos precisos e outras formas de verificação, podem ter sido romanceadas, tido elementos adicionados, elementos retirados, enfim, essa História foi manipulada a certo nível que se tornou memória. A memória não é precisa. Ela é a junção de pequenos pedaços da vida das pessoas que são costurados mentalmente e que, dentro da memória autobiográfica, dão sentido para sua trajetória e existência. Ou pelo menos um sentido é buscado através dela. É também a memória que compõe a identidade, através dos mesmos mecanismos.

Assim, Maurício compôs a sua identidade e do seu estúdio através dos valores e projeções que considerou importantes e são estes valores que ele quer demonstrar para seu público neste trabalho. As próprias criações de Maurício, como vimos nestas obras, têm a ver

com sua memória, que tanto na forma autobiográfica como na forma criativa e narrativa têm a ver com a forma como ele se relaciona com o mundo. A Mônica, a Magali, e muitos outros personagens são calcados nas identidades de filhos de Maurício. O Cebolinha, o Cascão e o Bidu também são frutos de recordações da sua infância no interior paulista. Astronauta e Penadinho têm relação com sua memória afetiva a respeito dos gibis de ficção científica e de terror que Maurício de Sousa lia quando era criança, e assim sucessivamente.

Assim, a memória é um aspecto da história, contada com determinada intencionalidade e também com determinada autoria, como nos expõe Le Goff: “Tal como o passado não é a história, mas o seu objeto, também a memória não é a história, mas um dos seus objetos e simultaneamente um nível elementar de elaboração histórica” (LE GOFF, 1990, p. 40). As publicações com fundo memorial da Maurício de Sousa Produções nos parecem ter como objetivo a produção de um patrimônio, que seja de natureza tanto cultural quanto intangível, a partir do momento que pretende fixar na memória coletiva dos brasileiros os personagens, o criador e suas histórias interrelacionadas. Esta hipótese vai ao encontro das teorias de Joel Candau sobre patrimônio, memória e identidades:

A elaboração do patrimônio segue o movimento das memórias e acompanha a construção de identidades: seu campo se expande quando as memórias se tornam mais numerosas; seus contornos se definem ao mesmo tempo em que as identidades colocam, sempre de maneira provisória, seus referenciais e suas fronteiras; pode assim retroceder quando ligada a identidades fugazes ou que os indivíduos buscam dela se afastar. O patrimônio é menos um conteúdo que uma prática da memória obedecendo a um projeto de afirmação de si mesma (CANDAU, 2012, p. 163 e 164).

As histórias contadas nos produtos disponibilizados pela MSP, portanto, não têm o intuito de veracidade, mas de autenticidade, o intuito de mostrar o Maurício não como ele é, mas como ele intenciona ser, como um valor a ser seguido por aqueles que se relacionam com sua empresa. A publicação das memórias de Maurício de Sousa tem a intenção de mostrar como a própria memória é um elemento caro na sua concepção de mundo e na sua concepção dos personagens tão amados no mundo inteiro. Ela demonstra a importância não só da memória autobiográfica na construção de nossas diretrizes de vida e na nossa projeção de futuro, mas também de uma memória que tem tudo a ver com infância e histórias em quadrinhos: a memória afetiva.

5. Memória afetiva

No sentido da memória afetiva, uma revista ou um livro em quadrinhos acaba tomando para si um valor simbólico, muito mais durável que aquele resguardado a um mero objeto de consumo. Conforme explica Jean Baudrillard: “Nunca consumimos o objeto em si (em seu valor de uso) sempre manipulamos os objetos (no sentido mais amplo) como símbolos que distinguem os indivíduos, seja filiando-os a seu próprio grupo, tomado como referência ideal” (BAUDRILLARD, 1970, p. 87).

Já para José Rogério Lopes, essa dimensão simbólica, quase mitológica que um objeto de coleção assume, gera uma aproximação da vida do indivíduo com a existência/vida do objeto, criando um laço emocional: “Esse afeto é uma forma de valorização decorrente da familiaridade que se estabelece com as coleções”. As coleções estão sempre se transformando, mas elas também têm o poder de

transformar os objetos e de transformar os colecionadores. “Trata-se de uma forma de extrair o objeto de seu contexto e de aproximá-lo de um contexto pessoal, metamorfoseando suas propriedades a partir do sentido de familiaridade, o que, acrescido de uma perspectiva de duração, adquire valoração” (LOPES, 2017, p. 34).

Nossas memórias não são estanques, elas vão se modificando ao longo de nossa existência. Elas funcionam como uma raiz, que vai cada vez mais criando pequenas raízes e indo mais profundo, se ligando umas às outras. Cada vez que somos expostos a um conteúdo relativamente novo ou que muda nossa percepção, nossa visão de mundo vai se modificando, portanto, novas conexões entre memórias novas e antigas vão se formando. Mesmo as coisas que temos grande apreço ou grande desprezo têm essa função na memória, pois existem os estabilizadores da memória.

Uma das grandes teóricas da memória, e que prefere tratar esse assunto como recordação e não memória, é Aleida Assmann. Essa estudiosa cunhou o termo dos “estabilizadores de recordação” que, segundo ela, são os “mecanismos internos à memória que se opõem à tendência geral ao esquecimento, e que tornam determinadas recordações mais inesquecíveis do que as que prontamente nos escapam” (ASSMANN, 2011, p. 267). Para ela, uma das grandes ferramentas para essa estabilização é a linguagem, pois é através dela que as recordações individuais são estabelecidas e socializadas. Mas para ela, existem outros estabilizadores de memória, que são os que nos interessam aqui. “Dois desses conceitos - afeto e trauma - envolvem o corpo em intensidades diferentes como meio; sob a terceira palavra, símbolo, trataremos da tradução da experiência corporal em ‘sentido’” (ASSMANN, 2011, p. 269).

As duas primeiras são as que nos fazem gostar ou desgostar, respectivamente. Segundo Assmann, o afeto era muito valorizado pelos antigos em suas técnicas de memória, em que aquilo que precisava ser lembrado, precisava ser adorado e venerado. Mas o afeto também pode ser manipulado. “Isso representa uma verdade mais ampla, que foge, de fato, das leis da verificação. Não nos encontramos mais no campo da verdade, das histórias verdadeiras; entramos, sim, no campo da autenticidade” (STAROBINSKI *apud* ASSMANN, 2011, p. 271).

Depois, então, temos o trauma, uma recordação que danifica nosso self, nossa integridade. Para Assmann, o trauma é “uma experiência cujo excedente ultrapassa a capacidade psicofísica e trata de destruir a possibilidade de uma autoconstituição integral. O trauma estabiliza uma experiência que não está acessível à consciência e se forma nas sombras dessa consciência como presença latente”. Para Assmann, “o trauma é a impossibilidade de narração. Trauma e símbolo enfrentam-se em um regime de exclusividade mútua: impetuosidade física e senso construtivo parecem ser os polos entre os quais nossas recordações se movimentam” (ASSMANN, 2011, p. 283).

Essa “impetuosidade física” que Assmann fala explica por que muitos leitores de quadrinhos não querem se desfazer da mídia física e migrar para a digital. Existe toda uma experiência sensorial envolvida, que provavelmente esteja nas memórias mais queridas dos leitores de quadrinhos. O cheiro da tinta. A porosidade do papel. O barulho das folhas sendo passadas. O peso do gibi nas mãos. Poder carregar sua leitura para lá e para cá. E o “senso construtivo” é aquele que faz de nós quem somos e conta a história de como nos formamos, por isso, para cada um de nós, um determinado quadrinho tem impactos diferentes, mas que, de uma forma ou de ou-

tra, envolvem linguagem, afeto, símbolo ou trauma. De qualquer forma, visto o caráter versátil e, ao mesmo tempo, estabilizador da memória, é possível dizer que “um novo passado pode ser gerado”, porque a interpretação e resignificação do passado nunca param, principalmente por causa desse efeito inconclusivo que produzem em nós a linguagem, o afeto, o símbolo e principalmente o trauma.

A última, é aquela que cai no gosto comum, ou o que “torna um clássico um clássico” - pensem como quiserem, que tem a ver com a experiência coletiva de memória e por isso a importância dos formadores de opinião. Entretanto, o símbolo também é algo que a nostalgia traz. Para Assmann, “a recordação que ganha a força de símbolo é compreendida pelo trabalho interpretativo retrospectivo em face da própria história de vida e situado no contexto de uma configuração de sentido particular” (ASSMANN, 2011, p. 275).

Isso também tem a ver com a verdade/autenticidade dita acima. Muitos leitores bem antigos creem que *Heróis da TV* era a melhor revista de todos os tempos, não pelo seu conteúdo, mas pela relação de sua memória estabilizada. Esses gibis são um símbolo petrificado nas memórias de sua vida, uma pedra-base das suas experiências nos quadrinhos, cujo distanciamento, após tantos anos tendo aquilo como verdade absoluta, regada pelos afetos, não pode mais ser desfeito, nem tomado à distância. Assmann crê que o símbolo tem a ver com sentido de vida, a espinha dorsal da identidade vivida. Esses significados, para a autora, não estão nas recordações em si mesmas, mas na sua reconstituição posterior. Esse tipo de recordação também é chamado de “memória heroica”.

6. Considerações finais

Mônica, Cebolinha, Chico Bento, Astronauta, todos estão dentro de nossa “memória heroica” e são símbolos de nossa infância, de nosso letramento e de como boa parte de nós, brasileiros, nos tornamos cidadãos absorvendo algumas lições de moral através das histórias de Maurício de Sousa. Essa memória nos faz termos a certeza das características básicas dos personagens, que Mônica é forte, que Cebolinha troca os “erres” pelos “eles”, que Chico Bento é um caipira alegre e folgado e que o Astronauta viaja em uma nave em forma de bola do mesmo formato de seu uniforme. O compartilhamento de memórias afetivas como essas e a lembrança de como essas criações de personagens foram formadas dão união ao grupo de cidadãos brasileiros.

Mais que isso, a necessidade de uma comunidade afetiva é importante para a disseminação das revistas em quadrinhos da Turma da Mônica, isso porque várias gerações de leitores já passaram por suas páginas, atestando que o consumo delas é feita através de grupos institucionalizados socialmente: a família e a escola. Estas duas instituições formam comunidades em que a memória afetiva vai atuar para unir seus laços não apenas entre esses grupos, mas vai incluir a leitura das revistas em quadrinhos da Turma da Mônica nessas lembranças. Podemos justificar estas assunções através do que nos diz Maurice Halbwachs sobre comunidades afetivas:

Não é suficiente reconstituir peça por peça a imagem de um acontecimento do passado para se obter uma lembrança. É necessário que essa reconstrução se opere a partir de dados ou de noções comuns que se encontram tanto no nosso espíri-

to como no dos outros, porque elas passam incessantemente desses para aqueles e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. Somente assim podemos compreender que uma lembrança possa ser ao mesmo tempo reconhecida e reconstruída (HALBWACHS, 1990, p. 34).

Portanto, a intenção da Maurício de Sousa Produções através da publicação de materiais históricos e biográficos nos parece ser a de criar dentro da comunidade afetiva de consumidores de seus conteúdos uma memória coletiva que provoque em seu leitor não apenas reconhecimento e reconstrução de lembranças, mas mais que isso, uma identificação com a marca/ personagem/ criador. Estes três termos acabam se confundindo como na autobiografia se confundem os patamares de narrador/ autor/ personagem. Maurício de Sousa cabe em todas essas instâncias, então ao publicar sua vida em diversas formas de consumo acaba transformando mais que seus personagens, sua própria existência em um produto. A vida de Maurício se torna um artigo pronto para levar para casa e ser experimentada e esgotada por toda uma geração de leitores, até que se faça um nova geração e este mesmo ciclo continue a se perpetuar, reconhecendo e reconstruindo Maurício de Sousa mais (ou menos?) do que um autor, mas como uma marca, com todos os valores nela embutidos.

Referências

AHMED, Maaheen; CRUCIFIX, Benoît. Introduction: untaming comics memory. In: AHMED, Maaheen; CRUCIFIX, Benoît. *Comics memory: archives and styles. Palgrave studies in comics and graphic novels*. Londres: Palgrave Macmillan, 2018.

ASSMANN, Aleida. *Espaços de recordação: formas e transformações da memória social*. Campinas, SP: Editora UniCamp, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade do consumo*. São Paulo: Martins Fontes, 1970.

COHLER, Bertram J.; HAMMACK, Phillip L. Narrative engagement and stories of sexual identity: an interdisciplinary approach to the study of sexual lives. In: COHLER, Bertram J.; HAMMACK, Phillip L. *The story of sexual identity: narrative perspectives on the gay and lesbian life course*. New York: Oxford University Press, 2009.

FIGUEIREDO, Eurídice. *Mulheres ao espelho: autobiografia, ficção e autoficção*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

GAGETE, Élide. Memória Empresarial – Uma análise da sua evolução. In NASSAR, Paulo (org.). *Memória de Empresa: História e Comunicação de mãos dadas a construir o futuro das organizações*. São Paulo: Aberje, 2004.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico: de Rousseau à Internet*. Tradução e organização da edição em Português de Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

LIMA, Bruno. *Eu: itinerário para a autoficção*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2015.

LOPES, José Rogério. *Colecionismo, arquivos pessoais e memórias patrimoniais*. Porto Alegre: CirKula, 2017.

MOREAU, Diego, FREITAS, Douglas P., ZAMBI, Sandro, SILVA, Italo. *Bill Finger: a história secreta do cavaleiro das trevas*. Biografia em quadrinhos. São José, SC: Editora Skript, 2019.

NORA, Pierre. Entre a memória e a história: a problemática dos lugares. São Paulo. In: *Projeto História*, nº 10, 1993.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

WORCMAN, Karen. Memória do Futuro: um desafio In: NASSAR, Paulo (org.) *Memória de Empresa: história e comunicação de mãos dadas a construir o futuro das organizações*. São Paulo: Aberje, 2004.

VILLAS-BOAS, Sergio. *Biografismo: reflexões sobre as escritas da vida*. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

Artigo publicado no blog do autor em 8 de março de 2019:

<https://splashpages.wordpress.com/2019/03/08/as-muitas-historias-de-mauricio-de-sousa/>

Filosofia da educação, crítica e sensibilidade: as webcomics *Mentirinhas* e *Quadrinhos Ácidos* na perspectiva neopragmatista de Richard Rorty

Heraldo Aparecido Silva
Izabel Maria Gomes da Paz
Maria Alcidene Cardoso de Macedo

Resumo: O objetivo do artigo é apresentar as webtiras *Mentirinhas* e *Quadrinhos Ácidos* como recurso educativo crítico e sensibilizador na perspectiva neopragmatista de Richard Rorty. Na atualidade, pessoas autodenominadas como *normais*, fazem pré-julgamentos, humilham e ofendem outras pessoas ou comunidades pela cor, gênero, religião, sexualidade, forma física ou por considerá-las *estranhas* ou *diferentes*. Tais preconceitos são expressos através de diálogos persecutórios, comentários de ódio e ofensas. O aporte teórico baseou-se em Rorty (1995; 2000; 2007), Ghiraldelli Jr. (1999) e Silva (2019). Os temas abordados nas webcomics de Fábio Coala e Pedro Leite ilustram a filosofia rortyana de que é possível estimular a imaginação para que tanto a crítica e o sentimento atuem juntos

Heraldo Aparecido Silva. Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Professor Associado na Universidade Federal do Piauí (UFPI), vinculado ao Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Federal do Piauí (UFPI) e ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia (UFPI). E-mail: heraldokf@yahoo.com.br

Izabel Maria Gomes da Paz. Graduanda em Pedagogia e bolsista no Programa Institucional de Iniciação Científica Voluntária – ICV / 2019-2020 na Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: izabellmaria10@gmail.com

Maria Alcidene Cardoso de Macedo. Graduanda em Pedagogia e bolsista no Programa Institucional de Iniciação Científica Voluntária – ICV / 2019-2020 na Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: alcidenec1@gmail.com

em prol da diminuição da crueldade e da expansão da solidariedade.

Palavras-chave: Webcomics; Narrativas; Sensibilidade; Solidariedade; Neopragmatismo.

Philosophy of education, criticism and sensibility:

the webcomics *Mentirinhas* e *Quadrinhos Ácidos* in the neopragmatist perspective of Richard Rorty

Abstract: The objective of the article is to present the webcomics *Mentirinhas* and *Quadrinhos Ácidos* as a critical and sensitizing educational resource in the neopragmatist perspective of Richard Rorty. Nowadays, people who call themselves normal, make pre-judgments, humiliate and offend other people or communities by color, gender, religion, sexuality, physical shape or by considering them strange or different. Such prejudices are expressed through persecutory dialogues, hateful comments and offenses. The theoretical contribution was based on Rorty (1995; 2000; 2007), Ghiraldelli Jr. (1999) and Silva (2019). The topics covered in the webcomics by Fábio Coala and Pedro Leite illustrate the Rortyan philosophy that it is possible to stimulate the imagination so that both criticism and sentiment work together in favor of reducing cruelty and expanding solidarity.

Keywords: Webcomics; Narratives; Sensitivity; Solidarity; Neopragmatism.

Introdução

De acordo com a perspectiva do filósofo neopragmatista norte-americano Richard Rorty (1994), nós descrevemos tudo ao nosso redor – coisas, pessoas, animais, culturas – de acordo com nossas necessidades e propósitos. Como tais descrições são nossas, elas são utilizadas como instrumentos para lidar com o mundo, ou seja, a linguagem é o nosso principal instrumento para lidarmos com a

realidade. Então, nessa perspectiva, as pessoas que praticam atos discriminatórios estão lidando com a realidade através de sua linguagem; todavia, isso precisa mudar, pois a partir do momento que as crenças de alguém ofendem e humilham outras pessoas, isto torna-se cruel e inaceitável.

O contexto atual de nossa sociedade é vivenciado pelo ódio crescente ao *diferente*: as pessoas julgam, humilham e ofendem pela cor, gênero, religião, sexualidade, forma física ou, simplesmente, em função de algo considerado *estranho*. Tais atitudes são expressas no dia a dia através de diálogos, comentários nocivos e palavras ofensivas que expressam desrespeito e crueldade com o próximo, ou seja, é através da linguagem que demostramos nossas crenças, desejos e também preconceitos. Mas como essa situação pode mudar? Será que a educação, a arte e a filosofia podem ser úteis para essa meta?

Para Rorty, a modificação de nossa rede de crenças e desejos passa, necessariamente, por uma ação alternativa de nossos recursos linguísticos, isto é, trata-se de uma redescrição do próprio uso da linguagem, no sentido de substituir palavras e vocabulário carregados negativamente por conotações preconceituosas por vocábulos novos ou metafóricos que estimulem a imaginação, a sensibilidade e a tolerância entre os diferentes modos de ser, pensar, sentir e se expressar (SILVA, 2019).

A filosofia rortyana também pode ser aplicada no universo educacional como estratégia político-pedagógico para os professores, nos seus diversos níveis de ensino, propondo inclusive uma mudança de consciência, linguagem e atitude. Nesta concepção, a filosofia neopragmatista também pode ser considerada como uma “[...] filosofia da educação na medida em que Rorty possui uma reflexão

própria sobre a condução da educação nos dias de hoje. Ou seja, as reflexões filosóficas de Rorty também se debruçam sobre a educação na atualidade” (GHIRALDELLI, 1999, p. 17).

Assim, apresentaremos algumas possibilidades de uso das webcomics brasileiras *Mentirinhas* e *Quadrinhos Ácidos*, respectivamente, idealizadas pelos cartunistas Fábio Coala e Pedro Leite, a partir da perspectiva do neopragmatismo de Rorty para fins de crítica e sensibilização acerca das temáticas abordadas nas mesmas, enfatizando brevemente alguns aspectos relevantes na sociedade contemporânea e que podem ser trabalhados em sala de aula.

Narrativas, metáforas e a modificação da rede de crenças

Rorty (1995) considera que existem três modos pelos quais podemos alterar nossas crenças: por meio da percepção, da inferência e pela metáfora. As metáforas são palavras ou frases que, inicialmente, não têm significados fixos, mas que se apreciadas e usadas sistematicamente, poderão tornar-se significativas no âmbito de determinados contextos linguísticos ou jogos de linguagem. É através das metáforas que é possível (re)confeccionar nossas crenças e, assim, alterar o nosso comportamento linguístico, ou seja, através das redescrições de nós mesmos, dos outros e do mundo. Ao procedermos assim, estaremos agindo de forma diferente e é mediante pensamentos e ações alternativos que o mundo sempre mudou; e tal mudança podendo ser para melhor.

Essa mudança, como dita anteriormente, ocorre através das redescrições que, por sua vez, enfatizam a relevante a tarefa da imaginação, visto que é através dela que reescrevemos o mundo, as outras pessoas e a nós mesmos. Tal experiência, faz com que possamos nos

conectar com indivíduos com quem jamais pensamos que poderíamos ter algo em comum, pois:

Esse processo de passar a ver outros seres humanos como “um de nós”, e não como “eles”, é uma questão de descrição detalhada de como são as pessoas desconhecidas e de redefinição de quem somos nós mesmos. Essa não é uma tarefa para a teoria, mas para os gêneros como a etnografia, a reportagem jornalística, o livro de história em quadrinhos, o documentário dramatizado e, em especial o romance (RORTY, 2007, p. 20).

Assim, a perspectiva rortyana apresenta três modos que implicam na nossa capacidade de utilizarmos a imaginação, ou seja, de contarmos histórias. Os dois primeiros modos apresentados consistem em tecer narrativas nas quais pessoas consideradas *diferentes* estejam compartilhando ideias e sentimentos comuns a qualquer pessoa (RORTY, 1995).

No primeiro modo de contar histórias são defendidos os direitos já assegurados legalmente. Transpondo para o âmbito educacional, quando os professores compartilham com seus estudantes esses tipos de história, eles não estão apenas compartilhando narrativas sobre a luta por direitos já adquiridos na sociedade, mas também estão fortalecendo-os, como por exemplo, a luta pela igualdade entre negros, brancos e qualquer outra etnia.

O segundo modo trata de sensibilizar os alunos mediante perguntas que os incentivem a praticar um exercício de pensamento e empatia. Isso ocorrerá, eventualmente, quando questionarem suas crenças antigas mediante a inserção de novas crenças que evidenciem a importância, até então não percebida, de pessoas de culturas diferentes que, por exemplo, estão passando por situações dramá-

ticas. Então, o compartilhamento de histórias tristes e sensibilizadoras pode servir para estimular sua imaginação, fazendo-os se colocar no lugar daqueles que sofrem, gerando nos estudantes novos sentimentos e, com sorte, ações mais empáticas.

Já o terceiro modo implica em atitudes mais ousadas para que o fim da crueldade seja possível. Nesse sentido, propõe-se a possibilidade de contar histórias vistas, sob certo aspecto, como inaceitáveis ou loucas, simplesmente porque nunca foram contadas e porque mexem com o senso comum das pessoas, com valores morais e padrões de comportamento historicamente estabelecidos e supostas verdades universais. Tudo isso porque se trata de histórias nunca antes contadas, isto é, narrativas metafóricas. Então, quando contamos histórias desse tipo estaríamos inventando direitos jamais sonhados. Tal invenção de direitos seria possibilitada mediante a criação de novos vocabulários. Assim, caberia aos professores, segundo a perspectiva rortyana, alertar os estudantes para a criação imaginativa desses novos vocabulários, possibilitando que esses jovens descobrissem novos e melhores mundos, sem crueldade e sofrimento advindos de humilhações e preconceitos.

Dessa maneira, o uso da imaginação como forma de sensibilização é um recurso importante para chamar a atenção para possíveis crueldades cometidas em função da divergência de crenças ou atitudes. No contexto educacional, há muitas possibilidades de recursos imagético-textuais para o uso como ferramentas que possibilitem levantar questões, desenvolvendo a criticidade e sensibilidade dos alunos. A seguir, apresentaremos as histórias em quadrinhos como uma dentre as muitas estratégias que os docentes podem usar, especificamente, as tiras digitais publicadas na internet e que trazem as mais variadas temáticas.

○ uso das webtiras Mentirinhas

As webtiras ou webcomics da série *Mentirinhas* criada pelo quadrinista Fábio Coala, são tiras postadas na internet desde 2010 que tratam de diversos temas e que, como no próprio site elucida, são *Mentirinhas* contadas por todos nós diariamente. Dentre estas *Mentirinhas* apresentam temas polêmicos, como *bullying*, preconceito, racismo entre outros, que estão presentes em nossa sociedade e em nosso dia a dia.

O uso dessas tirinhas em sala de aula, pode possibilitar discussões acerca dessas temáticas que foram ou podem ser vivenciadas pelos alunos. Tais discussões auxiliam o processo de formação da criticidade discente, a partir da ação do professor em sala de aula e de uma possível sensibilização e respeito para com os outros.



Tira 1: Fábio Coala, 2011, *Mentirinhas* 86

Essa primeira tira, intitulada com a própria temática, o *bullying*, apresenta uma situação comum vivenciadas por crianças e adolescentes diariamente, que são humilhadas e ofendidas pelos colegas da escola ou do bairro, por diversos motivos.

No primeiro quadrinho o personagem Marcos é criticado por um colega pelas características de seu nariz, deixando-o muito triste. No quadro seguinte, outro menino o consola e diz para ele não chorar, dizendo que ele é o mais zoadado da escola por apresentar mais características físicas consideradas esquisitas ou feias, e então sugere o início de uma amizade e um aperto de mão, assim Marcos ao tocar a mão dele toma um choque e é chamado de idiota pelo garoto. Essa situação pode ser discutida em sala de aula, apresentando aos alunos como uma atitude que não é legal, enfatizando o sofrimento de quem sofre o *bullying*.

Percebe-se então, nessa tirinha, que o *bullying* cometido contra uma pessoa não é apenas pelas características físicas não aceitas pelos outros, mas também pelo jeito de ser característico de uma pessoa, a peculiaridade que o faz único. Através da análise e discussão em sala de aula é preciso abordar o *bullying* como algo que não deve ser tratado com normalidade e que necessita ser combatido em todas as suas formas e variações de agressão.



Tira 2: Fábio Coala, 2014, *Mentirinhas* 572

Nessa outra tirinha, com metafórico contexto diferente, é apresentado uma luta entre um possível guerreiro e um monstro. O homem no segundo quadrinho diz para o monstro se preparar para morrer, citando então seus defeitos de maneira rude, no terceiro quadrinho o monstro aparece muito triste e o homem pergunta o motivo.

No quarto quadrinho, o monstro diz que tais comentários são desleigos e que não é necessário expor seus defeitos dessa maneira. Por fim, o monstro sugere que as palavras do guerreiro são tão duras e afiadas quanto a espada dele; o homem, então, o abraça e pede perdão, dizendo que tal atitude reflete a insegurança dele.

Assim, é possível a partir da leitura dessa história, demonstrar que o *bullying*, é um ato de insegurança do agressor. E a partir das leituras e análise dessas tirinhas, é possível evidenciar as diferentes formas de *bullying* aos alunos, a diferença entre uma brincadeira entre colegas e a humilhação: ações que possibilitarão que este assunto seja discutido em sala de aula e ao sensibilizar os alunos, que seja evitado.



Tira 3: Fábio Coala, 2015, *Mentirinhas* 884

A temática tratada nessa tirinha é preconceito contra orientação sexual das pessoas, onde o personagem inicialmente apresenta comentários bem positivos em relação ao Jorge, o qual é descrito

no primeiro e segundo quadrinho como uma pessoa gente boa, que conversa sobre assuntos legais etc. Depois, essa percepção muda quando, no terceiro quadrinho, a mulher afirma que Jorge não é marido da Cláudia e sim namorado do Paulo. A expressão e os comentários do homem então mudam, sendo que dessa vez, as falas do mencionado personagem que até então eram elogiosas a Jorge, se transformaram em adjetivos de repulsa, classificando um gesto simples de amizade, o abraço, como um ato de safadeza.

Assim, podem ser levantadas questões acerca dessa mudança de descrições em decorrência de um único gesto. Pode-se questionar, por exemplo, por que tal comentário ocasionou essa mudança? Ou, ainda, por que até o primeiro momento no qual ainda não havia sido mencionada a sexualidade, ele era considerado um cara legal e, logo após, o mesmo já é visto de forma totalmente diferente? Enfim, essa súbita mudança de juízo de valor em relação à mesma pessoa é simplesmente um comentário preconceituoso? Tais questionamentos podem ser levantados no decurso das discussões em sala de aula com o propósito explícito de sempre enfatizar o respeito em relação ao outro.



Tira 4: Fábio Coala, 2014, *Mentirinhas* 596

Nessa tirinha é apresentado o preconceito racial, onde o pai logo após o filho apresentar seu amigo, diz que precisa conversar como ele e indaga que já teve colegas de trabalho negros, mas amigo não. Percebe-se que no segundo quadrinho o pai diz que não é preconceituoso, porém lança o julgamento acerca da amizade dos dois. Seu filho, então, no penúltimo quadrinho tranquiliza seu pai dizendo que ele não é amigo dele e no ultimo quadrinho diz que é namorado, dando à tirinha humor e crítica. Essa questão do humor presente deve ficar atendo ao professor que no momento da apresentação, deve enfatizar a questão do preconceito como uma atitude que não é engraçada.



Tira 5: Fábio Coala, 2014, *Mentirinhas* 734

Nessa outra tira, o racismo é tratado meramente como bobagem segundo o personagem do primeiro quadro, que afirma ter vários amigos negros. No segundo quadro, alguém faz uma pergunta que contesta o fato de nenhum desses supostos amigos estarem presentes no barzinho. Diante da ausência de uma resposta plausível, é sugerido que ele entre em contato com seus amigos negros. Então, o personagem principal, busca se justificar que não pode fazer isso com a alegação de que trocou o celular. No final, o protagonista reconhece um ex-colega de faculdade e se aproxima amistosamente

e afirma erroneamente que ele é negro, sendo que o próprio indivíduo elucida que é indiano. Essa tira aborda de modo exemplar o racismo presente em nossa sociedade, enfatizando que os personagens com declarações racistas e atitudes preconceituosas não se consideram como tal; infelizmente, algo bastante comum entre as pessoas nos dias atuais.



Tira 6: Fábio Coala, 2016, *Mentirinhas* 974

Já nesta outra tira, protagonizada por dois indivíduos, temos um exemplo bastante interessante dos abusos cometidos por líderes religiosos que agem com má-fé ao distorcer normas religiosas para benefício próprio. Nela, um homem chama pelo pastor que, por sua vez, trata-o com certa hostilidade ao julgá-lo pela aparência: presume que se trata de um mendigo e diz que não tem dinheiro. Diante da insistência do sujeito, que afirma não querer dinheiro, o inter-

rompe abruptamente e pergunta, de modo grosseiro, se ele quer se salvar antes mesmo de saber o que o homem deseja falar com ele. Então, no penúltimo quadrinho, o homem finalmente consegue falar que o motivo do diálogo é simplesmente para avisar que o pastor estacionou o carro em vaga exclusiva para deficientes. No último quadrinho, o pastor não se convence de que fez algo errado ao usufruir de um direito que não é seu, ao mesmo tempo em que apela, injustificadamente, para a crença religiosa no poder de Deus. Trata-se de um abuso de poder porque nada que esteja registrado nos textos sagrados de qualquer doutrina religiosa justifica privilégios assumidos pelos líderes religiosos que se colocam acima das demais pessoas.

Enfim, a tirinha encerra uma denúncia simples e uma crítica eficaz: todos somos iguais em termos de direitos e deveres, apenas com sutis diferenças legais de graus. E a religião serve apenas para conforto espiritual e não para outras finalidades em campos diversos como o da economia, sexualidade, educação, política, jurisprudência etc. Essa situação pode ser discutida em sala de aula para dar visibilidade às questões acerca da tensão entre racionalidade e sentimentalidade, como o julgamento preconceituoso baseado em aparências e as atitudes que são consideradas *banais* ou *sem importância*, exemplificada pelo ato de estacionar na vaga de deficientes, mas que escondem práticas sistemáticas de corrupção e insensibilidade (RORTY, 2005b).

Ironia, redescrição e sensibilidade

Na visão neopragmatista do filósofo Richard Rorty, a verdade é produzida a partir de vocabulários, onde estes mudam de acordo com o tempo, a história e a necessidade dos indivíduos ou comunidades. As novas linguagens são criadas e utilizadas para atender fins específicos de pessoas ou de grupos que os validam como estáveis e verdadeiros. Porém, tanto a ciência como a filosofia tradicional com seus vocabulários finais não são capazes de atender a todos os anseios da humanidade, sendo esta de caráter histórico evolutivo e muito complexo. Assim, a suposta verdade paradigmática, tão estimada na modernidade, é apenas um olhar dentre as infinitas possibilidades existentes: “Os ironistas encaram os escritos de todas as pessoas dotadas de talento poético, todas as mentes originais que tiveram um dom de redescrição [...] como material a ser processado no mesmo moinho dialético” (RORTY, 2007, p. 137-138). Na acepção rortyana a ironia consiste numa atitude de sistemática descrença e crítica em relação a qualquer tipo de vocabulários finais; enfatizando, em contrapartida, a necessidade de se admitir novos vocabulários, novos jogos de linguagem, novas literaturas, com o objetivo de alcançar o bem-estar humano, na difícil tarefa de conciliar projetos pessoais e interesses sociais.

Assim, a ironia passa a entender as diversas formas de produção humana de conhecimentos como descrições ou redesccrições como passíveis de modificação de acordo com o tempo e a necessidade. Tal contexto leva em consideração as contingências e as relatividades existentes; e que podem ainda ser usadas como ferramentas para, entre outras coisas, criar a necessária sensibilidade que con-

duz as pessoas à prática solidária na sociedade, que é o cultivo da capacidade empática do indivíduo de se colocar no lugar do outro. Segundo Rorty (2007, p. 20): “[...] esse processo de passar a ver outros seres humanos como um de nós e não como eles, é uma questão de descrição detalhada de como são as pessoas desconhecidas e de redescrição de quem somos nós mesmos”. Nessa perspectiva, prioriza-se tanto a capacidade de autocriação quanto a de socialização do indivíduo (RORTY, 2000).

Tal entendimento contribui para a formação de uma nova consciência individual e social, que é produzida a partir de novas descrições ou redescrções de verdades até então distas como imutáveis. O ser humano não é por natureza bom, nem justo, nem solidário; mas as práticas dos indivíduos estão associadas ao seu nível de relação social intencional, visto que: “[...] no nível mais profundo do eu, não há nenhum senso de solidariedade humana, que esse sentimento é um mero produto da socialização humana” (RORTY, 2007, p. 15). Para uma formação social justa e solidária, é imprescindível que se tenha a liberdade de pensar as diversas formas de expressão da experiência e do conhecimento humanos, a fim de utilizá-los como ferramentas para o processo de sensibilização do indivíduo e, por conseguinte, da própria sociedade, visto que a expansão da imaginação faz com que o indivíduo possa enxergar o outro com mais sensibilidade: não mais como *o outro*, e sim como parte importante de si mesmo e de sua comunidade. “Essa não é uma tarefa para a teoria, mas para gêneros como a etnografia, a reportagem jornalística, o livro de histórias em quadrinhos, o documentário dramatizado e, em especial, o romance” (RORTY, 2007, p. 20).

A redescrição é relevante para o cultivo da sensibilidade que permite aos indivíduos – e conseqüentemente à sociedade – a possibi-

lidade de recriar-se, através da adoção de novas práticas de solidariedade individual e coletiva. Assim, os processos educacionais de socialização e individualização seriam mais humanizados para contribuir com a progressiva diminuição da crueldade, esta terrível forma de dor e sofrimento humano que se manifesta de diversas formas e em várias instâncias: pessoal, social e institucional (RORTY, 2000). Segundo Rorty (2007, p. 20): “Essa maior sensibilidade torna mais difícil marginalizar pelo pensamento as pessoas diferentes de nós”. Então, já que as contribuições do neopragmatista são importantes também no campo educacional, analisamos as webtiras *Quadrinhos Ácidos* para abordar temas sociais contemporâneos.

Quadrinhos Ácidos como possibilidade de crítica e redescritção

Criadas pelo brasileiro Pedro Leite e publicadas desde abril de 2013, os *Quadrinhos Ácidos* têm 90 mil seguidores e 80 mil visualizações mensais em seu site. As webtiras trazem críticas atuais com bom humor *corrosivo* e acentuada carga interpretativa pessoal que faz com que os leitores se identifiquem facilmente com as situações e temas cotidianos, servindo como base para a autorreflexão sobre práticas e valores sociais.

QUADRINHOS ÁCIDOS EM:

CONSUMISMO

POR PEDRO LEITE



@pedroleiteok

@quadrinhosacidos



Tira 7: Pedro Leite, 28 de junho de 2018, *Quadrinhos Ácidos*

Esta tirinha critica diretamente o consumismo. Podemos considerar isto como um ato de insensibilidade e crueldade com os seres humanos, ao observar várias situações que promovem o estímulo ao desejo desenfreado pelo consumo. Tal contexto problemático leva o indivíduo a comprar o desnecessário, solapando os seus poucos recursos e, ainda, provoca o sentimento de desvalorização, inferioridade e de preconceito em relação àqueles que não podem atender aos apelos da mídia capitalista, dentre outros.



@pedroleiteok



@quadrinhosacidos



Tira 8: Pedro Leite, 10 de maio de 2019, *Quadrinhos Ácidos*

Já nessa outra tira, temos quatro expressões similares de tipos diversos de preconceitos. Assim, respectivamente, os quadros retratam atitudes preconceituosas em relação às opções livres, simples e pessoais que outros indivíduos escolheram para viver suas vidas: ser abstinente, praticar o vegetarianismo, não formalizar juridicamente ou religiosamente a união com outra pessoa e ser homoafetivo. A tira não caracteriza prática do *bullying* entre os personagens, mas explicita a ausência da valorização das diferenças, mostrando também que na sociedade contemporânea tem pouco espaço para as minorias. É importante que a discussão de tais temas atuais em sala de aula seja promovida pelos filósofos e profissionais da educação (RORTY, 2005a).



Tira 9: Pedro Leite, 16 de abril de 2019, *Quadrinhos Ácidos*

Nesta outra webtira, a situação apresentada ilustra o modo como o preconceito está impregnado na sociedade contemporânea de tal forma que parece *normal*. Como tema principal, o preconceito especificado é contra as mulheres, que são pejorativamente descritas em função de suas aparências, através de termos usados em frases simples do dia a dia.

A tirinha mostra o julgamento das pessoas pela aparência, pois não considera de fato o que as pessoas são, visto que os indivíduos não buscam se colocar no lugar do outro. Essa falta de empatia também é difundida, sob determinado aspecto, pela mídia que pro-

move, por exemplo, o tipo ideal de mulher ou mulher perfeita, desvalorizando as mulheres como ser humano, mostrando-as apenas como um objeto; tornando-as ainda mais vítimas de preconceitos todas as mulheres que estão fora de tais padrões.

JORNAL SENSACIONAL



@quadrinhosacidos



Tira 10: Pedro Leite, 07 de abril de 2018, *Quadrinhos Ácidos*

Já a tira intitulada ironicamente de *Jornal Sensacional*, numa sutil alusão ao sensacionalismo subjacente ao pseudojornalismo que explora dramas individuais e tragédias pessoais para alavancar audiência, mostra a insensibilidade da mídia à dor e ao sofrimento. Esse tipo de exposição midiática objetiva apenas a autopromoção através de exposição inescrupulosa de tais situações dramáticas, demonstrando total falta de respeito e solidariedade para com os seres humanos. Outra crítica que também pode ser feita a partir dessa temática concerne ao fato de que na sociedade contemporânea tudo é apresentado de forma extremamente rápida, como se tudo fosse orquestrado pelo lema segundo o qual não há tempo a perder, pois tempo é dinheiro. Em contrapartida, a redescrição social da experiência retratada na *webcomic* poderia servir como incentivo para a imaginação, no sentido de afetar o leitor a tal ponto que o mesmo sentisse a necessidade empática de se colocar no lugar das pessoas que sofreram tal violência.

Considerações Finais

Diante do atual contexto social, exige-se que se tenha práticas educativas mais sensibilizadoras em sala de aula, onde as discussões sobre diferentes temáticas como, preconceitos, *bullying*, racismo ou discriminação tornam-se necessárias para que os estudantes se tornem não apenas mais críticos mas também mais sensíveis aos diversos dramas humanos: pessoais, sociais e na relação com a natureza e os animais. Tais discussões podem ser promovidas de forma lúdica e dinâmica, sem perder o rigor e a profundidade filosófica, a partir de histórias em quadrinhos ou tirinhas digitais,

possibilitando uma interação mais eficaz em sala de aula, entre professores e alunos.

Especificamente, nesse artigo, investigamos algumas possibilidades em torno da filosofia e filosofia da educação do neopragmatista norte-americano Richard Rorty para utilização em sala de aula. A partir de suas ideias, abordamos duas webtiras brasileiras contemporâneas, *Mentirinhas* e *Quadrinhos Ácidos*, como exemplos de possibilidades efetivas de propostas educativas e sensibilizadoras sobre temas sociais relevantes. A única ressalva necessária é que, cabe ao docente estudar os gêneros da arte sequencial (histórias em quadrinhos) para pesquisar, selecionar e aplicar em sala de aula os materiais (no caso, as webtiras) consideradas adequadas ao nível e proposta de ensino-aprendizagem, ao contexto social, econômico e cultural dos estudantes e aos próprios objetivos da discussão em sala de aula.

Então concluímos que, tanto *Mentirinhas* quanto *Quadrinhos Ácidos* apresentam em seus respectivos escopos temáticos elementos que, mediante uma ação docente bem planejada previamente, favorecem a formação crítica e sensível dos estudantes em relação às questões pessoais e sociais. Tal prática educativa solidarista, conforme a filosofia de Rorty, contribui para nos sensibilizar acerca do sofrimento de pessoas consideradas *diferentes*, fazendo com que essas pessoas não sejam mais vistas como *estranhas* e sim como *uma de nós*.

Referências

COALA, Fábio. *Mentirinhas*. Disponível em: <<http://mentirinhas.com.br>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

GHIRALDELLI JR., Paulo. *Richard Rorty: a filosofia do novo mundo em busca de mundos novos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

LEITE, Pedro. *Quadrinhos Ácidos*. Disponível em: <<http://www.quadrinhosacid.com.br/>>. Acesso em: 06 jul. 2018.

RORTY, Richard. Philosophy as science, as metaphor, and as politics. In: RORTY, Richard. *Essays on Heidegger and others: philosophical papers 2*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995. p. 9-26.

RORTY, Richard. Education as socialization and individualization. In: RORTY, Richard. *Philosophy and Social Hope*. London: Penguin, 2000. p. 114-126.

RORTY, Richard. Racionalidade e diferença cultural. In: RORTY, Richard. *Verdade e progresso*. Trad. Denise R. Sales. Barueri, SP: Manole, 2005a. p. 199-223.

RORTY, Richard. Direitos humanos, racionalidade e sentimentalidade. In: RORTY, Richard. *Verdade e progresso*. Trad. Denise R. Sales. Barueri, SP: Manole, 2005b. p. 199-223.

RORTY, Richard. Contingência, ironia e solidariedade. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SILVA, Heraldo Aparecido. A caixa de ferramentas conceituais de Richard Rorty: o uso de técnicas ad hoc. *Cognitio-Estudos* (PUC-SP), v. 16, n.2, p. 257-267, 2019. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitio/article/view/41612/30934>. Acesso em: 10 out 2020.

A visão unilateral de Guy Delisle na HQ *Pyongyang*: percepções históricas e uso em sala de aula

Eduardo de Moraes Faria
Márcio José Pereira

Resumo: A Coreia do Norte com seu isolamento auto imposto e política de cerceamento da imprensa, tacitamente permissiona no imaginário mundial inúmeras interpretações acerca da sua realidade nacional. Intencionamos com esse artigo realizar um estudo de caso do quadrinho “Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte” de Guy Delisle, debatendo o conteúdo historiográfico e suas possibilidades de interpretação à luz das discussões da análise historiográfica das HQs e seu uso em sala de aula. Evidenciamos ao final da análise que a obra apresenta uma representação discutível historicamente, contribuindo para a compreensão limitada do país socialista e no fortalecimento de estereótipos ocidentais.

Palavras-chave: Coreia do Norte, história, regime socialista, quadrinhos.

Guy Delisle's one-sided view in HQ ‘Pyongyang’:
historical insights and classroom use

Abstract: North Korea, with its self-imposed isolation and political curtailment of the press, tacitly allows in the world’s imaginary numerous interpretations about its national reality. With this article we intend to

Eduardo de Moraes Faria. Graduando em História pela Universidade Estadual de Maringá. Email: edu.moraes08@hotmail.com

Márcio José Pereira. Doutor em História pela UFPR. Professor do Departamento de História e do Mestrado Profissional em Ensino de História da Universidade Estadual de Maringá. Email: mjpereira2@uem.br

conduct a case study of Guy Delisle's "Pyongyang - A Trip to North Korea" comic book, discussing the historiographic content and its possibilities of interpretation in the light of the discussions of the historiographic analysis of comics and its use in the classroom. At the end of the analysis, we showed that the work presents a historically debatable representation, contributing to the limited understanding of the socialist country and the strengthening of Western stereotypes.

Keywords: North Korea, history, socialist regime, comics.

A Guerra da Coreia representou a desgraça política do general MacArthur, que iludido com seus primeiros êxitos militares e pela promoção pública norte-americana de suas ações no sudoeste da Ásia o fez acreditar que poderia a partir da 'unificação das Coreias' realizar um cerco concreto à China. Inebriado pelo próprio ego sabemos que MacArthur, a política expansionista norte-americana e o desejo de frear o crescimento da China e de sua ideologia política falharam completamente. Nesse sentido, concordamos com o historiador sul-coreano Jie-Hyun Lim da Hanyang University, se algo ficou evidente com a guerra foi a profunda cicatriz na sociedade coreana, uma ruína expressiva para ambos os lados, desestabilização dos governos, desorganização dos movimentos trabalhistas, sem contar o prejuízo financeiro incalculável e os milhões de civis e militares que tiveram suas vidas ceifadas pelo combate. Se existiu um legado deixado pela guerra, esse foi o medo e a insegurança que foram permanentemente instalados pelo sistema dicotômico da Guerra Fria (2015, p. 264-265).

Desde a assinatura do Acordo de Armistício Coreano em 1953, a Coreia do Norte entrou no imaginário mundial como um país repulso, seja por sua opção política seja pela constante ameaça bélica.

Esses rótulos se estabelecem ante a opção do regime em adotar uma postura isolacionista, limitando uma concepção exata de como é a vida na nação. Fator crucial na formulação de pensamentos rasos, errôneos e preconceituosos. Lim (2015, p. 264) afirma que o ‘perigo comunista’ foi fortemente difundido como complexo do medo, ao mesmo tempo em que o ‘perigo ianque’ foi utilizado para a instalação de medidas restritivas, autoritárias e de isolamento gradativo.

O atual líder Kim Jong-Un tem atuado no sentido de uma tímida abertura externa, mas as informações continuam tendo por origem os relatos de norte-coreanos que fugiram da nação ou de estrangeiros que trabalharam por um período de tempo. Portanto, optou-se neste artigo apresentar a perspectiva histórica sobre a Coreia do Norte a partir dos relatos do quadrinista Guy Delisle em *Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte*. Apesar do quadrinho apresentar um relato acerca de uma realidade vivenciada por dois meses, é discutível a extensão do conceito de “local de fala”.

Essa concepção entende que aqueles que vivem diariamente um cotidiano, se tornam protagonistas, logo, sujeitos que não passam por determinadas experiências não conseguem falar com propriedade determinados assuntos. Segundo Matheus Moreira e Tatiana Dias em “O que é ‘lugar de fala’ e como ele é aplicado no debate público”, essa noção funciona como um contraponto ao silenciamento da voz de minorias sociais, permitindo com que movimentos negros e feministas possam se expressar sobre o racismo e o machismo por exemplo.

A problemática quanto à definição é compreender a extensão do debate, na qual se discute se um sujeito de fora pode falar ou não sobre questões não vivenciadas ou que nunca irá viver. No que tange o campo literário, Marcos Caetano no artigo “Um grande erro chamado ‘lugar de fala’” se posiciona contrário à exigência de experiência,

uma vez que acaba por contribuir no isolamento e na exclusão, ponto de vista corroborado pelo escritor Mia Couto durante entrevista a Mirella Nascimento em “UOL TAB #159: Questionar lugar de fala ‘mata’ literatura, diz Mia Couto”, afirmando que a impossibilidade de escrever distintos papéis e situações acaba por matar a escrita.

Para fazer um contraponto, podemos lembrar o trabalho de outro quadrinista/jornalista de não-ficção que tem um trabalho muito meticuloso e que se coloca como personagens de suas próprias histórias, o do maltês/estadunidense Joe Sacco, que publicou em 2009 sua monumental obra *Footnotes in Gaza* (Notas sobre Gaza), uma investigação sobre os dois maiores massacres de palestinos em solo palestino, que ocorreram na sequência da crise do Canal de Suez em 1956. Trabalhos anteriores dele sobre o conflito sino-palestino, *Palestina: uma nação ocupada* e suas obras sobre as guerras da Bósnia/Iugoslávia, *Safe Area Gorazde* e *The Fixer*, combinam pesquisas meticulosas com representações comoventes das pessoas que entrevistou, e seu testemunho. Embora não estejamos defendendo que Sacco tenha para si o direito de local de fala, podemos dizer que seu trabalho é mais profundo do que de Deslile, haja vista que ele rastreou e entrevistou o maior número possível de sobreviventes de ambos os massacres, desenhando seus rostos tanto no presente quanto no passado, e ilustrando suas histórias.

Por outro lado, na obra *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte* Scott McCloud percebe como compreensível que ao se tratar de uma condição social ou física que somente uma minoria experimente, os membros dessa terão vantagem de retratá-la, enquanto que outros atores irão no máximo presumir uma condição. Entender esse conceito é fundamental para entender os pontos de vista do artista so-

bre o país socialista. Por ser canadense e viver brevemente na nação, suas concepções vão ser pressuposições que são carregadas de rótulos mundiais acerca da nação ou carecem de uma experiência prévia.

Coreia do Norte: vilã ou vítima?

O quadrinista Guy Delisle produz *Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte* publicado em inglês em 2005 e publicado no Brasil, pela editora Zaratana em 2007, enquanto passa dois meses na Coreia do Norte para supervisionar a produção de uma animação francesa, contando suas experiências no país. Apesar do dirigente Kim Il-Sung ter iniciado a possibilidade de abertura externa com a criação de zonas econômicas, a tolerância estrangeira, a exceção das missões humanitárias, só começou com a ascensão ao poder de Kim Jong-Un em 2011, na qual tem procurado parcerias e investidores para diminuir o isolamento político e econômico, segundo Visentini, Pereira e Melchionna em *A Revolução coreana: o desconhecido socialismo Zuche*. Ademais, mesmo com a flexibilização, a presença estrangeira só é permitida sob a supervisão de um guia e um tradutor.

Pyongyang foi um sucesso tão grande que Delisle se voltou para a história em quadrinhos em tempo integral. Ele se tornou talvez o nome mais conhecido do que poderia ser chamado de revista em quadrinhos de não-ficção, agora um gênero florescente, e publicou mais três no mesmo estilo, com suas observações sobre a vida em cidades estrangeiras: *Shenzhen: Um Travelogue da China* (2006), *Burma Chronicles* (2008), e *Jerusalém: Chronicles from the Holy City* (2012).

Ao desembarcar, o autor retrata sua apreensão enquanto sua mala é revistada. Apesar de ser uma situação corriqueira em ae-

roportos, no caso norte-coreano o objetivo segundo Park Yeon-mi em sua autobiografia *Para poder viver: a jornada de uma garota norte-coreana para a liberdade* é um ato político que visa impedir o contato da população com qualquer artigo estrangeiro, como também evitar que informações sobre a nação sejam expostas. Durante a trama, Delisle ao tentar consumir entretenimento, se depara com transmissões de televisão e filmes somente produzidos pelo regime, ação de censura com o intuito de bloquear qualquer conteúdo do exterior e reforçar as realizações do governo.

O artista se utiliza do bom humor ao relatar o esquecimento de declarar na alfândega a posse de um rádio, se colocando como um rebelde por tentar escutar faixas de transmissão que não fossem estatais, mas como o governo embaralha os sinais de rádio, a insubordinação teve pouco sucesso. Ao ser conduzido do aeroporto até o carro por um guia, o autor ganha um buquê de flores, gerando inicialmente uma confusão quanto ao presente, mas logo percebe que o objetivo era prestar uma homenagem a estátua do primeiro líder da nação, Kim Il-Sung. De acordo com Yeon-Mi, o ato de deixar uma oferenda é uma forma de lamentar a morte de um governante considerado imortal, sendo que oficialmente o luto durou por três anos, de 1994 a 1997.

Além do buquê, Delisle recebe um guia de recomendações de viagem, entre as sugestões estavam o alerta de não beber água da torneira, nunca agir de forma impulsiva e trazer os próprios remédios. O controle sobre o comportamento é uma simples extensão da política nacional de ditar o que se deve pensar e fazer, mas as outras advertências mostram um pouco da circunstância interna. Hillary Chute do *The New Yorker Review* assevera em um artigo intitulado ‘A man alone in a Comic Book’ (2017) que para se fazer parecido

com os seus leitores, Deslile: “se desenha como um bufão atraente, com uma cabeça de bloco estilizada e nariz anguloso; seus leitores aprendem como ele aprende” (Tradução nossa). Para exemplificar em uma única amostra, separamos

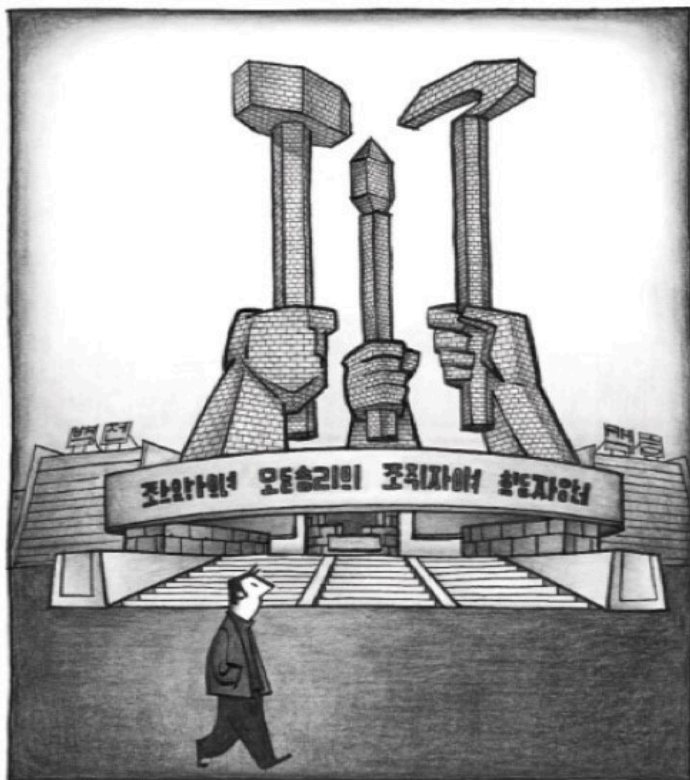


Figura 1 - Uma figura aleatória retirada de *Pyongyang: a journey in North Korea*

Não existem dados estatísticos quanto à oferta de água encanada e de tratamento de esgoto, porém, a partir dessa proibição é possível pressupor que não é confiável o consumo por ser mínima a presença de água de qualidade. Quanto aos remédios, Visentini, Pereira e Melchionna apontam que não há problemas ao acesso aos órgãos

de saúde, com instalações bem equipadas e presença no meio urbano e rural, entretanto, essa realidade difere da vivida por Yeon-Mi até fugir da Coreia do Norte em 2007, uma vez que relata a necessidade de comprar os remédios e itens necessários no mercado negro para a cirurgia do pai, além de precisar convencer financeiramente os médicos a realizarem a cirurgia.

O quadrinista ao chegar ao seu hotel, se depara com um local escuro e sem elevador ativo, situação que se torna corriqueira em quase os todos os prédios, restaurantes ou instalações turísticas que visita. Apesar de retratar de modo cômico a possibilidade de sempre usar as escadas para ficar em forma, não deixa de registrar um problema crítico do país. Desde a assinatura do armistício em 1953, a nação manteve contato comercial somente com a China e a União Soviética por proximidade ideológica, conseguindo manter estabilidade com as trocas comerciais. Entretanto, na década de 1990 os parceiros sino-russo passaram a exigir o pagamento em dinheiro nas transações, afetando drasticamente o regime norte-coreano, pois só conseguia manter a balança comercial por realizar exportações com taxas favoráveis em troca de produtos como petróleo. O resultado foi a queda de 85% da importação de bens energéticos, paralisando a indústria. A solução foi apostar no projeto nuclear.

Para Diego Grossi em *A Revolução Coreana entre a questão nacional e o marxismo: O Zuche e a construção de um projeto patriótico na Coreia socialista*, investir no desenvolvimento atômico era uma resposta tecnológica para atender à demanda energética, acabar com a dependência externa de combustíveis fósseis, assim como desenvolver uma arma para a proteção nacional. Embora a pesquisadora Fabricia Felipe no trabalho de conclusão de curso “Repensando a Guerra da Coreia: O papel das grandes potências na

criação e perpetuação do conflito na península coreana” destaque que em 2008 o país contava com 15 plantas nucleares, atualmente ainda existe a dependência de doações chinesas, sendo comum às regiões do interior ficarem meses sem energia, ao ponto de as pessoas esquecerem que têm acesso a eletricidade.

Esse déficit energético ocasiona outro contexto jocoso, pois Delisle a todo instante prefere caminhar a usar o veículo do estúdio em que trabalha, gerando surpresa tanto do guia como do tradutor, já que andar de carro acaba por ser um privilégio. Durante os intervalos do trabalho, o artista costumava ir com os amigos animadores, igualmente estrangeiros, para o hotel com o intuito de ir ao bar ou ao restaurante, sempre se deparando com os estabelecimentos além de escuros, quase totalmente vazios, a exceção de alguns militares. Essa percepção de vazio também se estende em suas caminhadas por Pyongyang, capital, encontrando escassos movimentos de ônibus e carros.

O esvaziamento urbano pode ser explicado pelo estabelecimento do Songbun. Com a proclamação da República Popular Democrática da Coreia em 1948, Kim Il-Sung foi eleito primeiro ministro com máximo poder, efetivando de início a suspensão das antigas relações hierárquicas, como proprietários de terras e camponeses, nobres e comuns. De acordo com YEON-MI, foi realizado o levantamento histórico e parental de toda a população com o intuito de estabelecer uma classificação social com base na lealdade ao regime. O Songbun colocou no topo de importância os revolucionários que lutaram durante as guerras, a família Kim e o aparato que mantinha o dirigente no poder; em seguida estavam as pessoas que vieram do Sul ou tinham família naquela região, considerados a classe “básica” por não serem totalmente confiáveis. Por fim, a base era com-

posta pelos “hostis”, englobando antigos proprietários de terras e seus descendentes, capitalistas, cristãos, família de prisioneiros políticos e quaisquer outros considerados inimigos do Estado.

A presença militar é compreensível por seu status, não compartilham preocupações quanto à necessidade de trabalhar para manter o sustento da família. Por outro lado, a população básica e a hostil enfrentaram nos anos 90 adversidades, como o problema energético já citado, a morte de Kim Il-sung, grandes enchentes entre 1995 e 1996 e uma forte seca em 1997 segundo Visentini, Pereira e Melchionna. Antigamente essa população era sustentada pelo Estado, mas diante de tanta calamidade, o regime se absteve, estima-se nesse período a morte por fome de 450 mil pessoas, cerca de 2% da população.

Com o isolamento político, o país não cresceu o suficiente para manter o povo com estabilidade de vida e somado ao fato de dispor de apenas 20% de terras aráveis, o grosso da população não tem o privilégio de perder tempo com passeios ou consumo de entretenimento. Todo esforço centra-se em manter a família alimentada. A partir das exposições de YEON-MI, anteriormente era comum as famílias compartilharem alimentos, mas diante da crise cada um passou a lutar por si; sua família inclusive optou por se arriscar em trabalhar com o contrabando para conseguir se sustentar, mas não era raro ela passar dias sem comida ou se alimentando de plantas e insetos.

Delisle também observa na cidade a presença de casas com hortas e criadora de galinhas, bem como um norte-coreano colhendo frutas até encher a roupa com tudo que pudesse carregar. Essa realidade só reforça a fome ainda presente no país. A piada ocidental sobre coreano comer cachorro é justificada por essa necessidade, as famílias criam esses animais para proteger o lar e ter o que consumir.

Ainda no tema da pobreza, o autor em visitas às ONG's humanitárias, descreve a corrupção do regime ao desviar parte do auxílio em prol da elite, circunstância que Yeon-Mi enfatiza que é ainda mais grave, pois os alimentos que chegam até as autoridades locais para distribuição acabam por serem vendidos no mercado negro, cada cidadão precisa aprender a negociar para não morrer de fome.

Análise de componentes históricos e de possíveis usos

Durante a narrativa gráfica, o quadrinista reserva alguns momentos para registrar passagens históricas, como a Guerra da Coreia e a discussão da reunificação, mas o faz de forma totalmente rasa. A começar pelo conflito na península, com duração de 1950 a 1953, o autor se utiliza somente de um quadro para representar os bombardeios em Pyongyang seguido por outro que retrata o ataque do partido à oposição; sob olhar leigo, é possível inferir que ambos os fatos têm o mesmo peso de valor.

Realmente, como aponta Felipe, ao Norte o fim da Segunda Guerra significou a ação do partido comunista em eliminar os vestígios coloniais, ao mesmo tempo em que realizava reformas e unificava a população. A instituição do Songbun, socialmente já se rebaixava uma possível resistência, mas na área política os leninistas ortodoxos, a base cristã e conservadora, foram confrontados com a criação de uma administração governamental nacional com amplo poder de controle sobre a imprensa e de repressão de qualquer manifestação contraditória.

A guerra na península coreana por outro lado, foi consequência da Guerra Fria. Em “A situação na península coreana: estrutura, panorama e cenários”, Pedro Brites discorre que durante a Confe-

rência de Cairo em 1943 ficou estabelecido que a Coreia voltaria a ser um país independente, mas de maneira gradual; essa imposição fez com que os EUA e a URSS fizessem valer sua influência e dividissem a península em zonas de poder marcadas pelo paralelo 38°. A rivalidade política culminou no conflito que cobrou a morte de um milhão de coreanos em massacres como o de Non Gun Ri, em que o exército americano eliminou toda uma parcela de sul-coreanos que fugiam do avanço norte-coreano com medo da entrada de espões. BRITES reforça que houve uso americano de bombas em quantidade superior ao que tinha sido despejado no Japão, bem como ocorreu constante ameaça nuclear e a destruição de áreas estruturais ao Norte.

Consequentemente, Delisle erra ao inverter os eventos históricos, mas principalmente comete o pecado de colocar ambos os fatos como iguais. Por mais que o governo norte-coreano tenha usado da força para eliminar a oposição, não se equipara com os efeitos sociais, econômicas e políticas que o evento bélico trouxe para a península. A assinatura do armistício só significou a paralisação da guerra, a paz ainda não foi alcançada.

Outra passagem discutível é retratada durante as conversas do quadrinista com seu tradutor sobre a reunificação. Enquanto o norte-coreano entende que a união coreana ainda não ocorreu por influência americana, o autor justifica que o fato se dá exclusivamente por conta do desinteresse sul-coreano nos possíveis impactos negativos financeiros e sociais. Novamente houve a opção por uma premissa parcial. É perceptível a inconstância política do Sul, com a ala conservadora sempre se posicionando contra a reunificação, mas como afirmam Visentini, Pereira e Melchionna entre 2003 e 2008 sob a presidência de Roh Moo-Hyun existiu um amplo diálogo e

cooperação com o Norte. Contudo, o presidente George W. Bush realizou enorme pressão contra essa aproximação, culminando no impeachment do presidente sul-coreano e na criação da Coreia do Norte como um inimigo mundial, por supostamente patrocinar o terrorismo e ameaçar a estabilidade internacional com a realização de testes nucleares.

Entretanto, o autor é feliz em sua comparação do país socialista com o romance distópico do escritor britânico George Orwell, *1984*. Essa analogia é pautada na vigilância governamental e na manipulação pública; Yeon-Mi complementa essa opinião com a experiência de vivenciar no dia a dia o conceito de *doublethink*, ação de aceitar simultaneamente duas ideias contraditórias como corretas, quando presenciava norte-coreanos gritando slogans contra o capitalismo pela manhã e no período da tarde irem ao mercado para comprar cosméticos do Sul contrabandeados.

Em “Visión de Corea: turismo e inversiones”, Jong Hwa Sun ressalta Pyongyang como o centro do país no que tange o turismo, argumento perceptível nas visitas de Delisle em museus, ginásios e monumentos. Visentini, Pereira e Melchionna entendem que a presença de uma capital moderna, rompe com o estereótipo de que a Coreia do Norte é um país do passado. Esses espaços culturais contam a história da nação de diferentes maneiras, uma delas é presenciada pelo artista em túneis subterrâneos, cuja função de abrigo antiatômico é herança das ameaças americanas durante a Guerra da Coreia. O Museu da Ocupação Imperialista por sua vez, capta através de fotos as atrocidades cometidas pelos inimigos ocidentais durante o conflito. Esse ódio aos EUA segundo Yeon-Mi é cultuado desde o período escolar, com a presença de imagens nas apostilas, a prática de apunhalar no intervalo bonecos de pano vestidos de sol-

dados e a associação constante dos adversários com adjetivos como bastardo, narigudo e demônio.

Contudo, a viagem ao Arco do Triunfo proporciona mais uma visão unilateral por parte do quadrinista. Sun destaca que o monumento celebra a vitória dos coreanos sobre o Japão em 1945, entretanto, Delisle sugere que a derrota nipônica é consequência das bombas nucleares. É evidente um exagero nacionalista norte-coreano, mas as nações anexadas pelo regime imperial japonês fizeram uma significativa oposição durante a ocupação. O acadêmico Sidnei Munhoz em “Os EUA e a conclusão da II Guerra Mundial: os impasses concernentes à Guerra do Pacífico e ao Extremo Oriente” ao trabalhar com a opinião de vários intelectuais acerca da segunda guerra, aponta que alguns historiadores japoneses apresentam a percepção que o avanço soviético foi fator determinante para a rendição, por colocar em risco toda a nação nipônica. A queda do Japão não foi causada unicamente pelos norte-coreanos, porém, preconceções históricas são sempre limitadas. A História é mais complexa do que se imagina.

O entusiasmo nacionalista norte-coreano também é verificado pelo autor diante da Torre a ideia Juche por contar com anotações dos méritos ideológicos e teóricos de Kim Il-sung ao conduzir o país a sua grandeza. De acordo com GROSSI, o Juche foi criado pelo primeiro dirigente e desenvolvido por Kim Jong-il, formando-se como um corpo doutrinário político, ideológico e teórico com o objetivo inicial de obter a autossuficiência econômica e a independência política dos aliados. Gradativamente o sistema enfatizou o campo ideológico com a normalização de comportamentos e a incorporação do culto a figura do líder.

A Coreia do Norte por seguir os princípios neoconfúcios, estava familiarizada com a importância da liderança patriarcal e o respeito à hierarquia, o regime então se utilizou da hereditariedade para manter vivo o “espírito da revolução”. Sob a figura de Kim Il-Sung foi criada toda uma mitologia que engloba realizações históricas e fantásticas. Historicamente, a nação entende que foi graças ao grande dirigente, praticamente sozinho, que o Japão foi derrotado, entretanto, Kim Il-Sung participou na guerra de guerrilha até 1939 quando se juntou ao Exército Vermelho, permanecendo até o final do conflito em uma base militar na URSS longe de qualquer confronto.

Na questão fantasiosa, Yeon-Mi relata que desde a infância são cultivadas as grandes façanhas, como os dirigentes terem poderes de ler a mente e influenciar no clima. Acredita-se que quando o primeiro líder esteve na universidade, durante três anos conseguiu escrever 1.500 livros. Além de toda propaganda ideológica presente nos livros didáticos, essas “verdades” são reforçadas rotineiramente em documentários, filmes e apresentações de rádio. Essa idolatria é percebida pelo autor durante toda a sua estadia, se questionando se as pessoas realmente acreditam em tudo. Para Brites, a aceitação ao regime não é mais tão popular, mas ainda assim persiste um forte laço cultural que mantém a fé na liderança dos Kims. Mesmo cercado de mentiras, a manipulação diária leva o norte-coreano a aceitar tudo como verdade.

Outro assunto frequente na passagem do quadrinista pelo país socialista é a questão militar. Dentro do estúdio de animação da equipe norte-coreana, existia rifles de madeira para treinamentos, assim como cabines de tiro ao alvo espalhados pela cidade para manter a aptidão física. Delisle registra que anualmente é realizado um exercício semanal para preparar a população contra um possí-

vel ataque. Logo, o medo da invasão americana ou sul-coreana permanece intacto no imaginário do Norte, reforçando o argumento que a guerra da coreia ainda não terminou.

Por fim, o artista ao longo do quadrinho faz uma brincadeira para se adivinhar quem é o espião entre alguns candidatos, e a cada nova passagem diminui um suspeito. Essa charada foi uma interessante forma de apresentar que na Coreia do Norte todos são iguais, mas por qualquer motivo que desagrade ao regime, você pode ser considerado inimigo do Estado, sendo encaminhado para os centros de reeducação ou simplesmente desaparecer. Segundo Yeon-Mi, ser enviado para a reeducação significava ser maltratado e trabalhar compulsoriamente, além de participar de sessões de autocrítica e decorar os discursos dos dirigentes.

O emprego de histórias em quadrinhos em sala de aula pode ser um interessante aliado para instigar os alunos no ensino da História. Sabemos que parte do alunato, em muitos casos, não vislumbram como agradável o contato com o conhecimento produzido por essa ciência, muitas vezes não conseguem fazer as ligações temporais necessárias, por acreditarem que os fatos do passado não têm utilidade para a vida cotidiana, tanto no presente, quanto no futuro.

Uma forma de aprendizado pode partir da utilização de linguagens que se aproximem mais da realidade dos alunos, logo, a sugestão de uma possível saída para alterar a situação pode ser a utilização de histórias em quadrinhos com a temática da História. As HQ's podem ser utilizadas como parte de uma discussão inicial sobre algum assunto histórico que se deva trabalhar em sala de aula, muitas vezes a sugestão pode partir do que os alunos estão consumindo ou de quadrinhos em que o docente já possua algum conhecimento de articulação, como por exemplo usar a HQ *Maus* para tratar da as-

censão do nazi-fascismo ou as primeiras produções dos quadrinhos belgas de *Tin Tin* para tratar o imperialismo e a partilha da África. O que acreditamos é que, apesar de não ser uma atividade recente, a produção de quadrinhos com temas históricos tem se proliferado no Brasil fortemente a partir dos anos 2000 e tem ganhado espaço no mercado editorial, bem como se expandido volumosamente para outras formas de leitura de quadrinhos, como os aplicativos de leitura em PDF (portable document format).

Pensando brevemente o uso desse tipo de quadrinho não-ficcional em sala de aula, é impossível não se atentar aos debates propostos por Túlio Vilela (2018), que nos informa que “Independentemente de uma história em quadrinhos conter ou não anacronismos, de ser baseada ou não em fatos verídicos, um conceito que convém ser trabalhado pelo professor que pretenda utilizar os quadrinhos no ensino de História é o da verossimilhança” (VILELA, 2018, p. 123).

Dessa forma, entendendo que o trabalho de Delisle, embora com muitos problemas históricos aparentes na sua construção, apresenta personagens críveis, apesar de ficcionais. Existem inúmeras histórias que não possuem qualquer verossimilhança com a realidade, valendo-se muitas vezes da história contra factual, em ambos os casos caberá ao docente escolher a melhor metodologia para utilizar esses recursos, no caso de atrelar a obra de Delisle aos estudos sobre a Coreia do Norte do pós 1950 e dos dias atuais, cabe uma pesquisa profunda e buscar principalmente desmistificar e desconstruir o ‘senso comum’ sobre o país e sua história, afinal é papel do historiador tencionar os fatos, mas não generalizá-los.

Conclusão

A Coreia do Norte com sua reclusão política, limita qualquer aprofundamento ocidental sobre a sua realidade, proporcionando obras que no mínimo são questionáveis, como “Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte”. O quadrinista Guy Delisle retrata o seu dia a dia sob a perspectiva de um estrangeiro, ação que consequentemente traz incongruências culturais e históricas. A constante opção pelo uso do humor se torna um artifício irritante, por ser utilizado em situações que pediam uma maior reflexão. O provável desconhecimento histórico do autor, acaba por reforçar o argumento americano de isenção de culpa ante qualquer problema na península e o estereótipo de fanatismo político norte-coreano.

A obra é competente em captar a imagem da nação, mostrando a existência de uma civilização moderna com profundos problemas sociais. Esse ponto inclusive é o maior mérito da HQ, por mostrar questões que deveriam ter maior ênfase nas pautas humanitárias, mas são afetadas por discussões políticas. A curta experiência do autor no país foi uma grande oportunidade para ele e seus leitores aprenderem sobre uma nação enigmática, contudo, a obra final só reforçou noções unilaterais através de imagens. Ironicamente, “Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte” se assemelha às produções do regime socialista, por seu conteúdo parcial e discutível. Dessa forma, é importante alertarmos que seu uso em sala de aula pode ser realizado, mas requer planejamento e muitos cuidados por parte do docente, uma vez que a obra apresenta problemas históricos como anacronismo, inverossimilhança e opiniões bastante pessoais sobre o regime em questão.

Referências

BRITES, Pedro V. P. *A Situação na Península Coreana: Estrutura, Panorama e Cenários*. Trabalho de Conclusão do Curso (Bacharelado em Relações Internacionais) - Faculdade de Ciências Econômicas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

CAETANO, Marcos. *Um grande erro chamado “lugar de fala”*. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniaio/2019/01/23/um-grande-erro-chamado-lugar-de-fala.html>. Acesso em: 9 nov. 2020.

CHUTE, Hillary. A man alone in a comic book. In: *The New Yorker Review*, May, 2017. Disponível em: <https://www.nybooks.com/daily/2017/05/01/a-man-alone-in-a-comic-book-guy-delisle/> Último acesso em: 9 nov. 2020.

DELISLE, Guy. *Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte*. Campinas, SP: Zarabatana, 2007.

FELIPPE, Fabricia. *Repensando a Guerra da Coreia: O papel das grandes potências na criação e perpetuação do conflito na península coreana*. Trabalho de Conclusão de Curso: IBMEC – Relações Internacionais. Rio de Janeiro, 2019.

GROSSI, Diego. A Revolução Coreana entre a questão nacional e o marxismo: O Zuche e a construção de um projeto patriótico na Coreia socialista. *Boletim Historiar*, v. 12, p. 03-19, 2015.

LIM, Jie-Hyun. Guerra da Coreia. In: SILVA, Francisco Carlos Teixeira da et all. *Enciclopédia de Guerras e Revoluções, 1945 – 2014*. A época da Guerra Fria (1945 – 1991) e da Nova Ordem Mundial. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2015.

MCCLLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MOREIRA, Matheus; DIAS, Tatiana. O que é lugar de fala e como ele é aplicado no debate público. *Nexo Jornal*, 16 jan. 2017. Disponível em: <http://goo.gl/KgMHZQ>. Acesso em: 9 nov. 2020.

MUNHOZ, Sidnei. Os EUA e a conclusão da II Guerra Mundial: os impasses concernentes à Guerra do Pacífico e ao Extremo Oriente. *Revista Huellas*, n. 2, out. 2015. p. 9-23.

NASCIMENTO, M. *Uol tab #159*: Questionar lugar de fala “mata” literatura, diz Mia Couto. Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/05/24/uol-tab-159-mia-couto.htm>. Acesso em: 9 nov. 2020.

PARK, Yeon-Mi. *Para poder viver: A jornada de uma garota norte-coreana para a liberdade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

SUN, Jong Hwa. *Visión de Corea: turismo e inversiones*. Pyongyang: Ediciones en Lenguas Extranjeras Pyongyang, 2017.

VILELA, Tulio. Os quadrinhos na aula de História. In: VERGUEIRO, Waldomiro et all. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2018.

VISENTINI, Paulo. G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia; MELCHIONNA, Helena. *A Revolução coreana: o desconhecido socialismo Zuche*. São Paulo: UNESP, 2015.

The Good Place: multiverso & gamificação narrativa

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente estudo investiga a série de TV *The Good Place* (NBC, 2016-2020) através das noções de Multiverso e de Gamificação. O texto também destaca a forma prática como a série conduz a discussão ética e filosófica sobre tornar-se uma pessoa melhor. Com o objetivo de analisar como o seriado vê a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico, recorre-se aqui à teoria sócio semiótica dos quatro regimes de interação (LANDOWSKI, 2014). Conclui-se que, segundo a série, ‘ser uma boa pessoa’ é uma questão de contexto e de interação. E ganhando o jogo, através da cooperação grupal, também se humanizam nossas representações do universo.

Palavras-chave: Estudos de Mídia. Séries de TV. Semiótica da interação. Filosofia.

The Good Place: multiverse & narrative gamification

Abstract: This study investigates the TV series *The Good Place* (NBC, 2016-2020), through the notions of Multiverse and Gamification. The text also highlights the practical way in which the series conducts ethical and philosophical discussion about becoming a better person. In order to analyze how the series sees the group’s influence on the individual’s character in a systemic way, the socio-semiotic theory of the four interaction regimes

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

is used here (LANDOWSKI, 2014). We conclude that, according to the series, ‘being a good person’ is a matter of context and interaction. And winning the game, through group cooperation, our representations of the universe are also humanized.

Keywords: Media Studies. TV series. Semiotics of interaction. Philosophy.

The Good Place: multiverso y gamificación narrativa

Resumen: Este estudio investiga la serie de televisión *The Good Place* (NBC, 2016-2020), a través de las nociones de Multiverso y Gamificación. El texto también destaca la forma práctica en que la serie lleva a cabo una discusión ética y filosófica sobre cómo convertirse en una mejor persona. Para analizar cómo la serie ve la influencia del grupo en el carácter del individuo de una manera sistémica, aquí se utiliza la teoría socio-semiótica de los cuatro regímenes de interacción (LANDOWSKI, 2014). Concluimos que, según la serie, “ser una buena persona” es una cuestión de contexto e interacción. Y al ganar el juego, a través de la cooperación grupal, nuestras representaciones del universo también se humanizan.

Palabras clave: Estudios de medios 1. Series de televisión 2. Semiótica de la interacción 3. Filosofía 4.

Introdução

‘Cultura de series’ é a tendência contemporânea ao consumo de narrativas audiovisuais de ficção seriada, feitas para televisão fora da televisão (via DVDs, arquivos digitais ou streaming). As séries fomentam interesses que não se limitam às comunidades de fãs com narrativas específicas, mas “também indicam a formação de um repertório histórico em torno desses programas, de uma telefília transnacional, de uma cultura das séries” (SILVA, 2014, p. 241).



Imagem 1: Divulgação da quarta e última temporada
Fonte: NBC (Internet)

Já se percebe que essa cultura das séries está, aos poucos, ocupando um lugar central na vida contemporânea.

As séries televisivas, chamadas em passado recente de ‘enlatados’ em virtude de sua baixa qualidade, são agora verdadeiras obras de arte – canalizando recursos técnicos, artísticos e financeiros em uma nova estrutura de produção e distribuição: *as plataformas digitais de streaming*. Surgem novos modos narrativos: a complexidade de *Mittell* (2012; 2015) e a narrativa transmídia de *Jenkins* (2009). Surgem também novas práticas culturais, como os fenômenos do *binge-watching* (prática de assistir a vários episódios de

um mesmo programa) e do *social TV* (uso simultâneo da internet e da televisão pelos telespectadores, a experiência da segunda tela combinada aos hemisférios cerebrais).

Silva (2014) discute a existência de uma cultura das séries, a partir de três condições: a sofisticação das formas narrativas (textos de qualidade, a presença do produtor-escritor no comando das séries), o contexto tecnológico que permite uma ampla circulação digital (online ou não) e os novos modos de consumo, participação e crítica textual (não apenas organizando o público em grupos de fãs, mas sobretudo permitindo uma gestão aparentemente compartilhada do produto cultural).

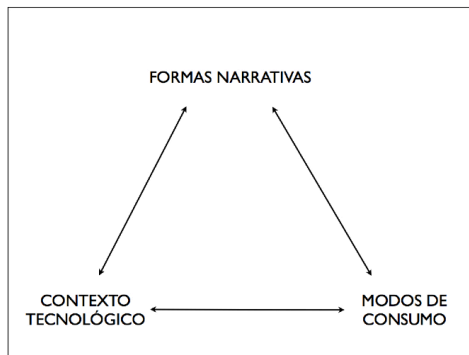


Imagem 2: Diagrama de vetores dos elementos constituintes de uma cultura das séries
Fonte: SILVA, 2014. Pág. 251.

As séries da televisão incorporam os elementos narrativos teatrais (cenografia, figurino, dramaturgia), literários (roteiro, diálogos, narrador em off, legendas), cinematográficos (a fotografia, a sonoplastia, a edição de imagens e seus efeitos) e radiofônicos (a serialização em módulos, episódios e temporadas ao longo do tempo; e o tempo simultâneo ao vivo).

As narrativas ficcionais eram literárias e teatrais no século XIX e se tornaram cinematográficas no século XX. O leitor e o espectador presencial do teatro foram substituídos pelo público consumidor de imagens técnicas – em vários contextos de recepção diferentes no espaço e no tempo. A televisão assimilou os sistemas narrativos da literatura, teatro e cinema gerando um novo modelo narrativo, que está, durante o século XXI, sendo reinventado pelas redes e dispositivos móveis. O videogame e a internet tornam as narrativas audiovisuais ficcionais, além de seriadas e instantâneas, também interativas e segmentadas. A serialidade narrativa está se tornando ‘gamificação’. As narrativas audiovisuais de ficção assimilaram as antigas estruturas e estão absorvendo as novas, reformulando-as em uma constante transformação.

Nesse novo contexto, as séries audiovisuais passaram a tratar de temas nobres – como a filosofia – dentro de sua linguagem prática e direta.

Outra tendência contemporânea são “*Reality Shows*”, programas ao vivo na internet, mas também editados em canais abertos ou fechados, em que se apresentam disputas reais (sejam culinárias, artísticas, de sobrevivência ou mesmo de simples confinamento). Para alguns pesquisadores (TUZZO, LINHARES, 2009) esses programas promovem uma quebra simbólica nos marcadores espaço-temporais. Há também séries ficcionais que caricaturizam esse modelo de programa, falsos reality shows. Embora reforcem os marcadores tradicionais das narrativas, elas assimilam e simulam a quebra do tempo espaço como parte do que está sendo contado.

I. Objeto-recorte

O bem e o mal são interações coletivas grupais e não qualidades individuais da natureza humana. Assim, todo mundo é bom e/ou mal dependendo do contexto e de suas companhias. Essa é uma das premissas do seriado *The Good Place* (2016-2020), em que quatro protagonistas morrem e vão a um inferno (denominado de *the bad place*) holograficamente construído como se fosse um paraíso.

Ao final da primeira temporada, os protagonistas percebem que não estão no paraíso e porque se encontram naquela situação.

Os quatro protagonistas não são nem boas pessoas, nem assassinos violentos, mas pessoas normais, com falhas de caráter comuns.

Eleanor Shellstrop (Kristen Bell), uma vendedora desonesta do Arizona que entrou no *Good Place* aparentemente confundida como uma advogada de direitos humanos com o mesmo nome que morreu no mesmo dia e local.

Chidi Anagonye (William Jackson Harper), um professor de ética nigeriano criado no Senegal, chato, indeciso e sem sentimentos com os outros.

Tahani Al-Jamil (Jameela Jamil), uma filantropa rica, fútil, invejosa e falsa.

Jianyu Li” (Manny Jacinto), um monge budista silencioso de Taiwan, que mais tarde revela-se realmente como Jason Mendoza, um falecido DJ e pequeno traficante da Flórida.

No processo, com vários flashbacks da vida antes da morte dos quatro protagonistas, fazem uma revisão dos conceitos do bem e mal na filosofia moral (Kant, Hume, Aristóteles, John Rawls) – em conjunto com o demônio responsável pelo seu julgamento final,

Michael, em uma dupla menção, ao Arcanjo Solar do Juízo Final e ao produtor executivo da série Michael Shur, que convidou especialmente o ator Ted Danson para o papel por se identificar com ele.

Muito do sucesso de *The Good Place* se deve à excelente química do elenco. Além disso, a série escapa de certos clichês ao oferecer uma protagonista mulher, um elenco multiétnico e piadas que não fazem uso de elementos sexistas.

Outra personagem importantíssima é Janet (D'Arcy Carden), uma forma de inteligência artificial que se confunde com o próprio sistema holográfico *The Good Place*. Embora seja programada, tem autonomia relativa para fazer escolhas pessoais e várias vezes produz resultados inusitados. Janet é morta várias vezes durante a segunda temporada, isto é, o sistema é reinicializado, apagando a memória dos quatro protagonistas. Eles voltam ao começo da narrativa, quando descobrem que morreram e são informados que estão no *Good Place*, embora intimamente saibam que não merecem e que algo está errado.

E a cada morte de Janet, e cada repetição da narrativa, em algum momento os protagonistas percebem que não estão no *Good Place*. E essa descoberta que se está no inferno, reinicializa novamente o sistema, aperfeiçoando todos os seus agentes (inclusive a própria Janet) em uma história cada vez mais complexa.

Em uma das primeiras versões do universo, Janet e Jason se apaixonam e se casam. Muitas versões após, embora ninguém se lembrasse desses acontecimentos, eles passaram a interferir no desenvolvimento do sistema-narrativa atual. As atualizações assemelham-se assim aos conceitos hinduístas, budistas e espíritas de reencarnações em vidas passadas e aprendizado kármico, sendo que no seriado o sistema (simbolizado por Janet) torna-se cada vez

mais humano na medida em que os quatro agentes estabelecem um pacto de colaboração para o desenvolvimento moral de cada um.

O enredo da série é um quebra-cabeça lógico contínuo com reviravoltas que têm que funcionar em várias dimensões diferentes, centralizado por uma questão simples e infinitamente complexa: o que significa ser uma boa pessoa.

2. Conteúdo prático filosófico

O seriado *The Good Place* é uma comédia de erros ‘sobre filosofia’, mas não exatamente do mesmo modo que *The Big Bang Theory* é ‘sobre ciência’. Seriado de humor não são seminários de pós-graduação, a filosofia e a ciência são superficiais e utilizadas como pano de fundo para piadas. *The Good Place*, no entanto, vai um pouco mais além pois as ideias filosóficas realmente determinam e moldam o enredo de modo prático (STREET, 2018). E quais são essas ideias filosóficas?

Para Emmanuel Kant, por exemplo, a moral não nos ensina a ser felizes, mas sim a sermos dignos da felicidade. É a ideia do “Imperativo Moral”. De acordo com este conceito kantiano, há uma única regra que define se uma ação é moralmente justificável: a conduta de alguém só pode ser correta se aquela ação puder ser replicada por qualquer pessoa, em qualquer situação, e ainda assim ser considerada positiva. Assim, por exemplo, não existe mentira justificável: se uma específica pode ser muito ruim, então todas o são. Roubar ou matar? Também. No imperativo categórico, se algo for errado, sempre será imoral e não poderá ser justificado, independentemente da situação.

Chidi passa toda primeira temporada perdido em dilemas kantianos sobre diferentes imperativos morais – ele sofre particularmente com a mentira de estar em Good Place sem merecer. A ideia de ‘merecimento’ ético – oriunda de várias religiões – também é bastante trabalhada. Quem cumpre as regras merece ser recompensado.

Porém, o desejo de ser recompensado é contraditório com a ideia de ‘ser uma boa pessoa’ natural e espontaneamente. Mesmo fazendo o bem ao longo de suas vidas, alguns mortos não alcançam a pontuação necessária para ir para o Good Place porque o bem foi feito de forma “interesseira”. Nas temporadas seguintes, no entanto, há um resgate positivo da ideia de “fazer o bem interesseiramente” como sendo um treinamento para um dia, “fazer o bem espontaneamente”.

Outra corrente filosófica problematizada na série é o existencialismo, em que o imperativo é a ideia de “autenticidade” moral de cada indivíduo. Essa “filosofia de adolescentes” se contrapõem ao aprendizado sócio construtivista em grupo. Há um episódio inteiro baseado na noção de liberdade de Søren Kierkegaard, auto confiança e fé na vida (na verdade, fé em Deus, embora a série não reconheça).

Porém, a abordagem filosófica mais importante na série é o utilitarismo, que corresponde à forma de pensar do senso comum. A ideia básica é que um ato moral é aquele que concede o maior bem para o maior número de pessoas.

O conceito de certo e errado não está na ação em si, como pensava Kant – e sim nos seus resultados: os fins justificam os meios. Porém, como doutrina moral, o utilitarismo foi elaborado pelos filósofos Jeremy Bentham e John Stuart Mill no século 19. Para eles, uma ação é considerada boa quando promove o bem ou a felicidade – ao máximo de pessoas possível. Se, mesmo que bem intencionada, uma pessoa acaba provocando o mal, sua ação pode ser considerada imoral.

No contexto utilitarista, a série trabalha bastante o problema do bonde, apresentado formalmente na segunda temporada e universalizado nas terceira e quarta temporadas. O dilema é o seguinte: uma locomotiva desgovernada vem na direção de cinco pessoas que estão nos trilhos do trem. Não há tempo de fugir. A única maneira de salvar o grupo é puxando uma alavanca que muda a direção do trem, mas isso acabaria resultando na morte de outra pessoa (uma só) que está nos outros trilhos. Não existe uma decisão certa ou errada. O dilema foi elaborado como uma crítica ao utilitarismo, mas gerou diversas variações sobre o valor da vida, da morte e dos outros (UNGER, 1996). A ideia principal é de que o bem de um grande número de pessoas é eticamente mais relevante do que o indivíduo, que é legítimo sacrificar uma vida para salvar muitas, etc.

Porém, apesar de seu conteúdo filosófico explicado na prática, principalmente através do personagem Chili, que é obcecado pela ética teórica; o coração moral da série reside na interação dos personagens entre si. Do conjunto dessas interações, nasce um jogo de desenvolvimento recíproco e a construção do universo em comum.



Imagem 3: O dilema do bonde

Fonte: Revista Super Interessante, setembro/2009

3. Gamificação narrativa e multiverso

12:01 (1990), de Hillary Ripp e Jonathan Heap, é um curta metragem feito para televisão, que mostra um dia que se repete da mesma forma menos para o protagonista em um ‘laço no tempo’ (ou time loop), uma situação em que o tempo corre normalmente durante um determinado período (um dia ou algumas horas), mas em certo ponto o tempo “pula” para trás, de volta ao ponto inicial, como um disco de vinil riscado, repetindo o exato período em questão. Porém, foi o filme *Feitiço do Tempo* (Groundhog Day, 1993) dirigido por Harold Ramis, que popularizou a narrativa de recorrência temporal. O filme foi um grande sucesso de público e de crítica, ganhando vários prêmios importantes e gerando filmes similares, inúmeras adaptações em episódios de seriados de TV e até vários jogos eletrônicos foram elaboradas dentro do paradigma narrativo do ‘laço recorrente de tempo’.

A expressão “*Groundhog Day*” (dia da marmota) tornou-se gíria em inglês, significando uma situação desagradável que se repete continuamente nas narrativas reais da mídia. E essa fórmula de repetição narrativa com autonomia do protagonista, presente em quase todos os vídeos games, passou a ser utilizada à exaustão também nas narrativas ficcionais seriadas. Qual o significado dessas narrativas? Vivemos a experiência subjetiva do laço temporal recorrente, em que os dias se repetem iguais como nos filmes *12:01* e *Groundhog Day*? Ou ainda: é possível tirar vantagem desta repetição para se aperfeiçoar seja no sentido moral ou simplesmente de antecipar os acontecimentos e escolher as melhores possibilidades?

É a gamificação das narrativas – fenômeno que hoje atinge não apenas todas as mídias (SANTAELLA, NESTERIUK, FAVA, 2018), mas também a educação, a Gamificação do Aprendizado (KAPP, 2002). Aliás, *The Good Place* é uma narrativa seriada ‘tradicional’ (no sentido de não ser interativa) sobre a Gamificação da Vida. O seriado simula um videogame em que os participantes jogam para não ir para o inferno, mas já estão nele. As múltiplas reinicializações do sistema, a restauração dos karmas individuais, a repetição das situações são metáforas em uma narrativa linear, enfim, trata-se de uma série e não de um jogo (DETERDING, DIXON, KHALLED, NACRE, 2011).

Além desta noção de narrativa de laço de recorrência temporal dentro do tempo contínuo, outro conceito fundamental para entender a seriado *The Good Place* é o de ‘Multiverso’ Narrativo (inspirado no conceito da física de universo complexo, sem totalidade com múltiplas dimensões).

Pereira Falcão (2007) considera os mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais, mas, na verdade, a noção de multiverso (múltiplos universos entrelaçados sem um lado exterior) já existia na literatura há muito tempo antes da física quântica, justamente para falar da vida após a morte como uma dimensão da realidade.

O livro dos mortos tibetano e várias narrativas de descidas aos infernos pelas deusas de diferentes culturas (Innana, Istar, Demeter). O mito de Er¹ conta uma experiência de quase-morte, que pode ser interpretada de modo mutiversal, isto é, de que diferentes realidades coexistem em um universo-múltiplo-complexo. Também *A Divina*

1. O mito de Er é uma história que Platão conta no livro A República, livro X, de 614b a 621b. Trata-se de um relato, transmitido oralmente, de alguém que retornou do Hades.

Comédia – epopeia poética de Dante pelos infernos, purgatório e céu – pode ser classificada com uma narrativa de multiverso. No campo audiovisual, o conceito também é um objeto bastante problematizado².

E essas duas ‘noções’ – a Gamificação e o Multiverso – nos permitem interpretar o seriado *The Good Place* em uma ótica singular, diferente das opiniões predominantes entre os críticos e o público em geral. Não nos interessa, por exemplo, discutir o papel simbólico de Janet, comparada à Natureza, ao Sagrado Feminino, mas que é colocada em uma condição de submissão ao patriarcalismo de Michael e da máquina moral de tortura por ele comandada. Todas essas interpretações e críticas são possíveis e estão presentes, na forma de piadas e de situações cômicas, na própria narrativa.

4. Metodologia

Uma metodologia para leitura crítica de audiovisuais em série – inspirada na semiótica narrativa de Greimas (1973) – teria três momentos distintos: descrição, análise e interpretação.

Para descrever a narrativa, Greimas estabelece uma análise linguística, detalhando os aspectos materiais da linguagem. Para narrativas audiovisuais, substitui-se este expediente por algumas categorias narrativas simples: enredo principal (e subenredos); narrador; espaço-tempo; e personagens. Espera-se que, descrita através dessas categorias, o leitor possa entender a narrativa sem a ter assistido.

Em seguida, Greimas prescreve análises discursiva e narrativa, permutáveis por: a) uma análise histórica do contexto social de

2. A revista científica *Index.comunicacion* dedicou seu número 06 ao estudo do multiverso em séries televisivas: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/257/489>

enunciação (revelando sempre intenções inconscientes e/ou ideológicas dos emissores); e b) por uma análise comparativa dos vários contextos socioculturais de recepção ou “pactos de leitura” de diferentes locais e tempos.

E, finalmente, há ainda a interpretação, em que se discute os elementos psicológicos universais da narrativa e se define sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”. À polarização dos quatro elementos simbólicos principais da narrativa, Greimas chamava “Quadrado Semiótico Narrativo”.

	DESCRIÇÃO	ANÁLISE		INTERPRETAÇÃO
SAUSSURE	SIGNO	SIGNIFICADO	SIGNIFICANTES	SIMBOLO
GLOSSEMÁTICA	Forma de expressão	Forma do Substância	Expressão do Conteúdo	Substância de conteúdo
GREIMAS	Análise linguística	Análise discursiva	Análise narrativa	Quadrado semiótico
LEITURA CRÍTICA AUDIOVISUAL	Som, imagem, texto, tempo, sequências	Contexto sócio histórico de enunciação e a mensagem oculta	Comparação dos contextos socioculturais de recepção	Elementos Psicológicos, Universais do Imaginário, Sonhos

Tabela 1: Descrição, análise e interpretação de narrativas
 Fonte: elaborado pelo autor

Esse método de leitura crítica de audiovisuais é ainda insuficiente quando se trata de narrativas interativas, que transcendem a linguagem e gamificam a vida. *The Good Place* não é uma narrativa interativa, mas a simulação de uma. O 'multiverso' e a 'gamificação' são apenas metáforas, ou melhor, são conceitos pensados dentro da narrativa linear e não no seu limite/superação. Não vivemos uma vida 'pontuada' segundo o mérito de nossas ações; não reinicializamos

nosso multiverso quando tudo dá errado. Nem a narrativa de *Good Place* o faz pois é uma série audiovisual e não um game. A ‘vida como sendo um jogo em grupo’ e ‘o universo como sendo uma projeção holográfica produzida coletivamente pelos jogadores’, no entanto, são possibilidades reais e implicam no conceito de interação.

Eric Landowski (2014) foi aluno e colaborador de Greimas. Suas ideias derivam diretamente da Semiótica Narrativa de seu mestre; e sua teoria dos regimes de interação é uma ampliação sociológica da teoria dos quatro regimes de significação. O modelo de Landowski, além de “sair do texto” (e da teoria de significação) para construir “uma analítica de vida”, também transforma o quadrado semiótico em uma espiral no formato do símbolo do infinito, alterando o diagrama de Greimas. Por isso, com o objetivo de compreender como o seriado *The Good Place* vê a influência do grupo sobre o caráter do indivíduo de modo sistêmico, recorre-se aqui a essa teoria sócio semiótica.

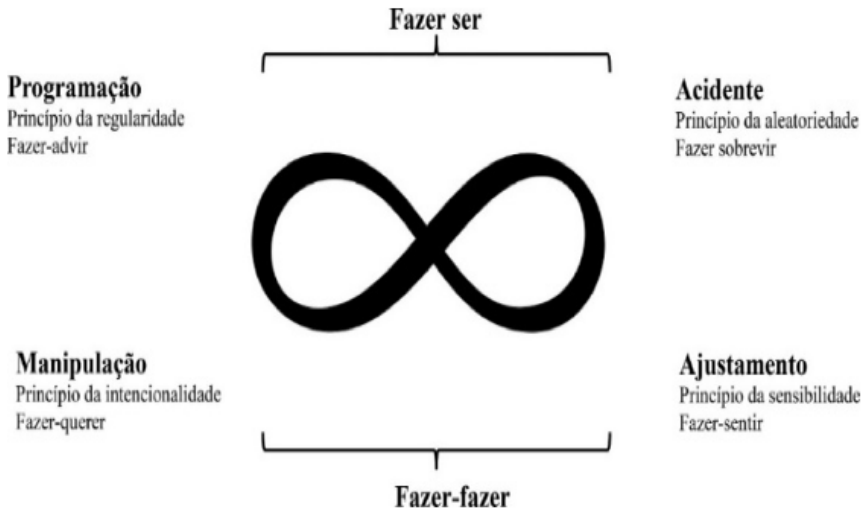


Imagem 4: Os quatro regimes de interação segundo Landowsky
 Fonte: internet

Landowski (2014) sugere a distinção de quatro regimes de interações: a) a programação ou operação (a interação sempre constante e contínua, um algoritmo objetivo); b) a manipulação ou estratégia (a interação inconstante e contínua em que a intencionalidade se superpõe ao causal, o efeito do narrado sobre o vivido, por exemplo); c) a interação de ajuste (constante e descontínua); e d) o fator imprevisível das interações (o aspecto inconstante e descontínuo)³.

Cada regime corresponde a uma lógica semiótica distinta. A programação corresponde à regularidade. A manipulação é regida pela intencionalidade. O ajustamento funciona por sensibilidade. E o acidente corresponde à aleatoriedade.

A programação é o primeiro regime de interação. A vida pode ser vista como uma programação de eventos irreversíveis: o sol no transcorrer do dia, as estações durante o ano, o envelhecimento. O tempo é constante e contínuo; e essa regularidade forma a dimensão objetiva da existência. Há duas formas ideais de programação (que na prática, no entanto, são sempre indissociáveis): a regularidade causal ou algorítmica (o “automatismo anônimo”) e a regularidade sociocultural, isto é, uma programação em que as estratégias de manipulação foram assimiladas e naturalizadas como fazendo parte do programa.

3. Um exemplo do próprio Landowski de como regimes de interação funcionam juntos de ‘modo desigual e combinado’ é o das eleições contemporâneas (2014, 35-37). Os votos fisiológicos (regionais, setoriais) e os votos ideológicos (em partidos de direita ou esquerda) são previsíveis. Porém o sentimento de insegurança crônica promovido pela mídia faz com que eleitores de esquerda votem na direita e vice-versa. O medo ou mesmo a agressividade recorrente contra objetos de ódio grupal, a interação por contágio emocional, passou a ser decisiva em relação à defesa dos interesses naturais de cada um ou às suas preferências políticas. As eleições alimentam o sentimento de risco e são por ele alimentadas. A guerra e a dança, entre outras atividades exigem que o eu antecipe as reações do outro, também são exemplos de processos envolvendo os três regimes de interação, com ênfase no ajustamento e na sensibilidade.

Landowski admite que esses dois regimes de interação não existem de forma independente, que estão sempre intrincados um no outro, mas os distingue metodologicamente como modos de interpretar, como a combinação de um modelo estrutural determinista como uma abordagem fenomenológica da intencionalidade. Essa duplicidade teórica produz conceitos gêmeos: há duas regularidades, dois tipos de motivação, dois tipos de sensibilidade e até dois tipos acaso.

	ESTRUTURA	FENÔMENO
REGULARIDADE	Causal ou Algoritmia (Tempo contínuo)	Reprodução sócio cultural (Tempo narrativo)
MOTIVAÇÃO	Aprender a aprender Responsabilidade	Autoprogramação Entusiasmo criativo
SENSIBILIDADE	Homem x Máquina Cinestesia reativa	Homem x homem Empatia afetiva
ACASO	Acidente programado O aleatório ou sorte/azar	Acidente motivado O ruído ou risco

Tabela2: Tipologia ideal das interações de Landowski
Fonte: elaborado pelo autor

Então, esses oito tipos ideais (a regularidade causal, a reprodução cultural, a competência sintática, a criatividade, a interação com as máquinas, a interatividade com as pessoas, a capacidade de corrigir os próprios erros e de viver a própria vida como uma aventura) podem ser aplicados para compreender a narrativa de *The Good Place*?

5. Aplicando a semiótica ao seriado

E se a vida fosse, eticamente falando, uma espécie de videogame – se cada ação tivesse um valor pontual, positivo ou negativo, e o objetivo fosse acumular a pontuação mais alta? Para a narrativa, existe um algoritmo moral nos julgando a cada momento e conferindo uma determinada pontuação ética, que determina nosso futuro após a morte. Essa é a regularidade causal é a base do jogo narrativo.

A regularidade causal, em relação ao Multiverso, também é o planejamento de Michael para que os protagonistas torturem uns aos outros, uma vez que os colocou em pares de almas gêmeas, formados, na verdade, por pessoas claramente incompatíveis.

E os quatro pensam que estão no céu por engano e fingem desesperadamente que são boas pessoas, torturando incessantemente a si próprias, para não irem para o Bad Place. A regularidade induz à culpa permanente e à falsidade crônica.

A regularidade intencional corresponde à ação da consciência dos protagonistas e à supervisão de Michael – principalmente. Há várias camadas de intencionalidade que incidem de modo desigual e combinado sobre o curso dos acontecimentos narrados (os outros demônios, os juízes, as janet's) mas que são secundários. O que realmente conta é como os quatro personagens interagem regularmente entre si (se eles se torturam ou se ajudam) e como a posição de Michael e Janet se modifica em função das mudanças de comportamento provocadas pelos protagonistas.

Pode-se também pensar a regularidade como reprodução cultural e jogo (obedecer ao sistema para vencer sozinho) e como transformação induzida e utopia (se unir e aceitar o mundo para mudá-

-lo). E essas duas estratégias híbridas de intencionalidade e determinismo se alternam durante toda a **série**.

	GAMIFICAÇÃO	MULTIVERSO
Regularidade causal	Pontuação moral	Inferno disfarçado de paraíso
Reprodução cultural	Obedecer ao sistema para vencer	Aceitar o mundo para mudá-lo
Competência sintática	Ser bom para se salvar	Ser bom sem nada em troca
Criatividade coletiva	No grupo, todos apoiam cada um	Nova interação entre grupos
Interação com as máquinas	Janet personagem	Janet grande mãe
Interatividade com as pessoas	O que nós devemos uns aos outros	O que doamos uns aos outros
Capacidade de autocorreção	Interações arriscadas	As reinicializações sistêmicas
Viver a vida como um jogo	Ser eterno é vencer	Desaparecer no sem fim

Tabela 3: Noções x tipos ideais de interação
Fonte: elaborado pelo autor

Os dois tipos de motivação são competências modais distintas: ‘Ser Bom’ para não ir para o inferno e ‘Ser Bom’ por simplesmente ser bom. Os dois tipos de motivação são frequentemente confrontados.

Na primeira temporada, a bondade interesseira faz parte da hipocrisia geral de um local do inferno que se disfarça de paraíso. Na segunda temporada a bondade interesseira é colocada como um treinamento para a bondade desinteressada. É preciso se acostumar a ser bom. Curiosamente, o seriado discute apenas sobre o que significa ser eticamente bom e não sobre o que é ‘ser mal’ do ponto de vista moral. E, na terceira temporada, o altruísmo passa a ser valorizado

como elemento essencial da bondade verdadeira. É preciso ser ‘bom por natureza’, sem esperar recompensa nem temer castigos.

‘Ser bom’ como competência sintática não implica em autonomia ou proatividade. É preciso ser criativo, elaborar novos caminhos, produzir uma outra vida. A série desqualifica a criatividade individual e valoriza a criatividade coletiva, tanto entre os seis personagens centrais (fazendo com que cada um seja o melhor), como também do grupo com outros personagens (como os demônios e o juiz), levando a uma mudança de aperfeiçoamento no multiverso infernal.

Os dois tipos de sensibilidade também são polarizados por Landowski e podem ser observados e aferidos de vários modos no seriado *The Good Place*. Uma é a capacidade de interação com as máquinas (e também analogicamente com outros objetos sociais abstratos); a outra, é a interatividade entre as pessoas. Para identificar e analisar essas duas sensibilidades, a personagem Janet é um foco precioso. Sendo um sistema de informação programada para atender equivocadamente a todos os desejos dos condenados à danação eterna, Janet se casa com Jason, alguém certamente sem nenhuma sensibilidade pessoal, em uma de suas atualizações. O improvável casamento entre Janet e Jason contrasta os dois tipos de incapacidade sensíveis: a máquina que não tem sentimentos e o bobo sem interação abstrata.

O evento desconstrói por completo a política de almas gêmeas de Michael e tem consequências sobre a sensibilidade de todos os outros personagens, tanto entre si (eles descobrem que a alma gêmea era uma mentira) como com seus desejos e pedidos ao sistema. Isto é particularmente trabalho para a personagem Tahani, ‘alma gêmea’ de Jason.

Aliás, os casais de ‘almas gêmeas’ combinam sensibilidades contrárias de propósito. Enquanto Jason é malandro e esperto; Taha-ni acredita ser uma boa pessoa e realmente estar no paraíso. Chili tem uma sensibilidade intelectual voltada para o mundo das ideias; Eleonor é prática e instintiva, tem ‘paresia’ (vontade de verdade). Os pares foram concebidos com sensibilidades contrárias para não dar certo. Mas, quando Janet entra na parada, fica claro que são as incapacidades sensíveis opostas (e não as sensibilidades contrárias) que nos atraem. E que a salvação só é possível através da interatividade.

A interatividade entre as pessoas é a principal interação trabalhada na série. *O que nós devemos uns aos outros* de Tim (SCANLON, 1998)⁴ é um livro citado diversas vezes durante a série e serve como uma inspiração geral da proposta do seriado. A ideia é muito simples: ao invés de competir individualmente, é preciso cooperar em grupo. Todos devem apoiar cada um e só assim é possível virar o jogo e mudar nosso destino no mundo. Ou na representação holográfica que fazemos dele. O jogo exige a competitividade, mas os jogadores cooperam para um final sem derrotados.

E, finalmente, há, na teoria sócio semiótica, dois tipos de acidente: o *acaso programado* decorrente das falhas na programação, que, se estudado estatisticamente pode ser explicado, corrigido e assimilado pelas interações regulares; e o *acaso motivado* reside na crença de que existe um destino (e que “não existem coincidências”), as adversidades inesperadas existem para nos ensinar. Enquanto o primeiro é objetivo e procura descobrir fatores desconhecidos no imprevisível; o segundo é subjetivo, extraindo ensinamentos de suas adversidades. No primeiro, há o risco objetivo de morte e das perdas (ou de fim da

4. Entrevista com Scanlon: <http://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/5348-thomas-scanlon>

regularidade); e, no segundo, há o risco de não ser amado e de não ser manipulado (de ser expulso do *Good Place*).

A morte é a grande descontinuidade constante, que gera não apenas a regularidade da vida, mas também mudanças qualitativas na natureza. Desafiamos riscos para nos tornarmos pessoas melhores e não para fugir da *Bad Place*. E sem a ameaça da morte, ninguém sai da zona de conforto. No episódio *Crise Existencial* (S2E4), Michael, um ser imortal, compreende pela primeira vez o significado que a mortalidade tem para os humanos e surta. A partir desse ponto, Michael passa para o lado dos protagonistas e de sua capacidade de se tornarem pessoas melhores.

Essa ideia é desenvolvida a partir do livro *Death: The Art of Living* (TODD, 2019), de Todd May, outra inspiração constante na série. O final da série retoma o tema da infelicidade de uma vida eterna sem riscos.

6. Considerações finais

Faz parte da narrativa serial televisiva que seja escrita por temporada porque os autores nunca sabem se o seriado será renovado ou não. Então, escreve-se o final de cada temporada como se ele também fosse o último da série, mas com um gancho que permita sua retomada.

No caso do seriado *The Good Place*, cada temporada se assemelha a uma macro inicialização externa à narrativa, em que os mesmos temas (a necessidade do trabalho de equipe, a visão não utilitária do bem e do mal, a morte) são trabalhados de diferentes modos em um contexto semelhante.

A terceira temporada termina com Chili sendo reinicializado sozinho, dando a entender que ele está em nosso mundo sem se lembrar

de nada do que assistimos, mas com todo capital ético acumulado no inconsciente – caso a série acabasse. Como ela foi renovada e houve uma quarta temporada, Chili voltou sem memória para descobrir e retomar suas interações com os outros protagonistas. Há, portanto, uma rápida revisão das temporadas em que se trabalha a hipocrisia estrutural, o individualismo e os parâmetros de evolução.

Nessa última temporada, três novos personagens chegam ao Good Place na mesma condição de Chili; enquanto Elionor, Tahani e Jianyu Li juntam-se a Michael tentando torná-los pessoas melhores. Trata-se de uma aposta com o Bad Place: os demônios defendem que “o homem é o lobo do homem” (Thomas Hobbes), isto é: que todos os homens são maus por natureza e que é impossível modificá-los; enquanto os protagonistas acreditam que as pessoas nascem boas e são corrompidas (Jean-Jacques Rousseau). Somos seres imperfeitos em um mundo perfeito (situação da qual a primeira temporada faz paródia) ou somos seres perfeitos e bons por natureza que a sociedade imperfeita corrompeu.

Os heróis ganham a aposta (o jogo, o game) provando que ‘ser uma boa pessoa’ é uma questão de contexto e de interação. E ganhando o jogo, através da cooperação grupal, eles também humanizam o universo. O Céu, o Inferno e a realidade se tornam representações contextuais, ambientes de aprendizado ético, que criamos antes de um salto sem retorno no infinito. Uma saída digna, honesta e científica para nosso desaparecimento irreversível no sem fim. Uma solução poética e realista para realidades virtuais que engendramos.

Referências

- DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACRE, Lennart. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek, 2011. <https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification> último acesso em 24/06/2017.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.
- KAPP, Karl. *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2012.
- LANDOWSKI, Eric. *Interações Arriscadas*. Tradução de Luiza Helena Oliveira da Silva. São Paulo: Estação das Letras e Cores: Centro de Pesquisa Sociossemióticas, 2014.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *Revista MATRIZES*, Vol. 5, N. 2. São Paulo: USP, 2012. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/MATRIZES/article/view/8138/7504>> último acesso em 24/06/2017.
- PEREIRA FALCÃO, Thiago. *Universo, metaverso, multiverso: mundos virtuais como híbridos entre jogos eletrônicos e comunidades virtuais*. Monografia de Thiago Pereira Falcão apresentada à Universidade Federal da Paraíba, 2013. <https://www.researchgate.net/publication/242611898_Universo_Metaverso_Multiverso_Mundos_Virtuais_como_Hibridos_entre_Jogos_Eletronicos_e_Comunidades_Virtuais> último acesso em 24/06/2017.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. *Gamificação em Debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SCANLON, T. M. *What We Owe to Each Other*. Cambridge: Mass, 1998.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. In: *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810> > último acesso em 24/06/2017.

STREET, Andrew P. *The Good Place: how a sitcom made philosophy seem cool*. *The Guardian*. Mon 29 Jan 2018 17.00 <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/30/the-good-place-how-a-sitcom-made-philosophy-seem-cool>> último acesso em 24/06/2017.

TODD, May. *Death: The Art of Living*. Routledge; (1 edition) August 18, 2014.

TUZZO, Simone Antoniacci; LINHARES, Ronaldo Nunes. Os Reality Shows e a quebra dos marcadores espaço-temporais na comunicação social. *Comunicação & Informação*. V. 12, n.1: p. 66-77, jan/jun. 2009.

UNGER, Peter. *Living High and Letting Die*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

Cultura pop, consumo e publicidade: um estudo de caso da peça “Deixe o impossível para trás”

Priscila Kalinke
Anderson Alves da Rocha
Tahine Netto da Silva

Resumo: O objetivo deste trabalho é analisar a campanha publicitária *Deixe o impossível para trás* (DPZ&T, 2019), e demonstrar como o discurso publicitário se apropria de elementos da cultura pop para associar as marcas e produtos ao sentimento nostálgico e de afeto. Para isso, esse trabalho se propõe a apresentar uma definição dos elementos que constituem a cultura pop; posteriormente demonstrar que os veículos de comunicação de massa articulam signos e textos pop para mobilizar a ação da audiência; por fim, apresentar a campanha publicitária *corpus* desse trabalho e analisar os elementos utilizados no processo de comunicação como forma de mobilizar o afeto do público.

Palavras-chave: Cultura pop; afeto e consumo; Caverna do Dragão

Priscila Kalinke. Doutora em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Professora do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Estado de Minas Gerais. Email: prikalinke@yahoo.com.br

Anderson Alves da Rocha. Doutorando em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Professor do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Tahine Netto da Silva. Graduanda em Jornalismo pela Universidade do Estado de Minas Gerais.

Pop culture, consumption and advertising:
a case study of the campaign “Deixe o impossível para trás”

Abstract: The objective of this study is to analyze the advertising campaign *Deixe o impossível para trás* (DPZ & T, 2019), and demonstrate how the advertising discourse appropriates pop culture elements to associate brands and products to the nostalgic feeling and affection. For that, this work proposes to present the elements that constitute pop culture; subsequently demonstrate that the mass media articulate signs and pop texts to mobilize the audience’s action; finally, present the advertising campaign *corpus* for this work, and analyze the elements used in the communication process as a way to mobilize the public’s affection.

Keywords: Pop culture; affection and consumption; Caverna do Dragão.

Introdução

A publicidade vem sendo uma das responsáveis por ressuscitar personagens, brinquedos e outros bens e serviços de consumo memoráveis de gerações que passaram especialmente pelas décadas de 1960 em diante. As relações entre cultura pop e publicidade se tornam ainda mais impactantes quando a nostalgia entra em cena. Acontece, na verdade, um jogo de retroalimentação: a publicidade ganha notoriedade quando traz à tona elementos da cultura pop, alargando as possibilidades de vínculos com os potenciais fãs e, por outro lado, ícones que ficaram apenas na lembrança de gerações são reavivados e voltam a entrar em evidência na mídia.

De acordo com Mota (2011), as marcas querem fazer cada vez mais parte da cultura pop em virtude da quantidade de pessoas que podem ser alcançadas com esta temática e desenvolver narrativas integradas

– comunicação *transmídia* –, é a melhor alternativa para estar presente na vida dos espectadores de maneira envolvente e consistente. O conteúdo para este novo perfil de público deve ser relevante, conduzindo, desta forma, os interessados a acessarem o máximo possível de meios para adquirir mais informação. Nesta esteira, o universo da cultura pop é um campo profícuo para as empresas investirem em conteúdo que interessa a um público cada vez maior no país. A produção dos conteúdos ligados à cultura pop parece querer explorar uma variedade de afetos e identificações do público alvo.

A fim de refletir sobre a relação entre cultura pop, publicidade e consumo atualmente no Brasil, este artigo tem como principais objetivos: i) Apresentar conceitos sobre cultura pop e sua relação com o consumo de bens e serviços, no Brasil; ii) Pensar a cultura pop como um repositório de afetos e identificações da cultura de massa contemporânea; iii) Analisar a campanha “Deixe o impossível para trás”, cuja campanha tematizou o final da saga dos personagens principais de “Caverna do Dragão”, um desenho animado icônico no país, que nunca teve seu desfecho exibido.

A pesquisa foi fundamentada por meio do estudo teórico, realizado mediante consulta em referenciais bibliográficos sobre Cultura da Convergência, Cultura Pop e Publicidade. Neste sentido, a pesquisa bibliográfica é parte fundamental para a realização deste estudo para entender as razões pelas quais muitas marcas vêm se apropriando da cultura pop em suas peças. No segundo momento foi realizado um estudo de caso da campanha publicitária intitulada “Deixe o impossível para trás”, apresentada pela Renault, em 2019, no Brasil. Sobre este método, Gil (1995), didaticamente, divide em quatro fases: a) delimitação da unidade-caso, ou seja, buscar informações referentes ao caso pesquisado a fim de coletar material

suficiente para a compreensão do objeto como um todo; b) Coletas de dados; c) Seleção, análise e interpretação dos dados colhidos; d) Elaboração de resultados parciais e finais para fundamentar as possíveis conclusões do pesquisador. Na sequência, o texto vai abordar os aspectos teóricos da cultura pop, as relações entre os processos de convergência, a nostalgia e a publicidade e, finalmente, a análise do caso acima mencionado.

Cultura pop

A ideia de cultura pop sempre esteve ligada a formas de produção ou consumo de produtos que funcionam por uma lógica de mercado, compondo um quadro transnacional de imagens, sons e sujeitos que possuem um “semblante pop”. O termo “pop” vem de popular, e as palavras que são acompanhadas por ele levam o sentido de objetos orientados por uma massa, um grande público, produzidos dentro das premissas das indústrias de cultura.

O uso do termo juntamente com o tema “cultura” faz alusão ao final da década de 1950, referindo-se à “pop art”, que propunha a admissão da crise da arte que infestava o século XX e a demonstração destes impasses nas artes com obras que refletissem a massificação da cultura popular capitalista. A cultura pop estabelece formas de usufruto e consumo que permeiam um senso de coletividade e afeições situando os indivíduos dentro de um sentido abrangente. A partir destes produtos envoltos por esta característica, os sujeitos dentro deste contexto acabam interpretando, negociando e se apropriando destes artefatos, ressignificando suas experiências, fazendo mudanças ou acréscimos nos nossos estilos de vida e trazendo um sentimento de pertencimento.

O debate se faz oportuno na medida em que desenha-se uma tentativa de compreensão das particularidades sonoras e imagéticas em produtos e performances que encenam modos de viver, habitar, afetar e estar no mundo. A Cultura Pop estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afetos e afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e abrangente (CONTER *et al.*, 2015, p. 22).

Além de músicas, desenhos, filmes, programas, o pop abrange também a territorialidade. Por serem espaços capturados e posteriormente exibidos em produções midiáticas, alguns lugares nos dão a impressão de vínculo ou relação com certas situações. Isto nos leva ao desejo de estar em tensão com este local. Ademais, este “exibicionismo” de um território acaba transformando-se em interesse por alguns lugares que não são reais: o café “*Central Perk*” de *Friends* não existe de fato, mas permite que os fãs do seriado se sintam de alguma forma relacionados com aquele espaço.

Podemos observar que existem duas variações de interpretações sobre a definição de cultura pop: materialmente falando, representa uma larga margem de processos que permitem o trânsito e a renovação entre registros culturais e apropriações entre culturas massificadas e de elites. Intersubjetivamente falando, este fenômeno é uma prática cultural caracterizada por marcadores e se situam no aspecto do tempo e do cotidiano.

Deste modo, introduzimos dois novos desdobramentos neste objeto de estudo: a temporalidade e a cotidianidade da cultura pop. A temporalidade opera com certa preocupação, visando a ideia de que nada lhe garante a continuidade da sua existência.

Na sua temporalidade própria, o pop constitui um tecido intersubjetivo marcado por essa situação de conversão de fluxos interpretativos a uma dinâmica presenteísta. Há uma metafísica do pop que assim se produz: como uma temporalidade do presente, uma valorização do tempo banal, do tempo vulgar, do tempo a perder, do tempo original (CASTRO, 2015, p. 40).

Enquanto a cotidianidade do pop pode ser referente à prática do gerundismo, de um presente contínuo, fazendo parte do nosso dia a dia e perdurando-se por tempo indeterminado, é definida como uma condição intersubjetiva marcada pela apreciação do comum, do presente, da renovação de um cotidiano. É a despreocupação do pop pelas rupturas de fronteiras entre gêneros, públicos e gostos.

De outro lado, o pop é capaz de remodelar e reconfigurar a ideia de cultura popular, tendo em vista que, através da circulação da cultura midiática, propaga expressões culturais de diferentes categorias como filmes, seriados, músicas e quadrinhos, atingindo uma multiplicidade de cartografias. Entende-se que os encontros estéticos e econômicos da circulação destes produtos culturais estimulam uma série de possibilidades mercadológicas em torno do fenômeno cultura pop, criando tensões entre os aspectos que o sustentam: altos índices de venda, popularidade, diferenciação, distinção, reconhecimento do público e crítico.

As mobilizações em torno da cultura pop, independentemente de sua diversidade, são sempre atravessadas por valorações que pressupõem modos cosmopolitas de habitar e desabitar o mundo, projetando territórios informacionais em que raízes locais se tornam difusas (JANOTTI JUNIOR, 2015, p. 46).

Estruturalmente, a cultura pop deve ser pensada através de “microestruturas globais”, caracterizadas como “nichos”, uma junção de pessoas que possuem interesses em comum. O alcance de seus produtos não precisa necessariamente ser massivo no sentido amplo, mas sim em sentido restrito. Desta forma, é indispensável abranger o nicho de pessoas interessadas neste produto.

Pensando em termo de temporalidade, o crítico musical britânico Simon Reynolds propôs o conceito de “Retromania” cultural, aplicando a ideia de reutilização de estilos, utilização atemporal de propriedades, uma forma capaz de simular diferentes passados como se fossem eternos presentes, apoiando-se no espaço da internet. Este raciocínio é caracterizado como referência a um passado, um fascínio por modas, costumes, músicas e outros produtos que já fizeram parte de um tempo remoto.

Assim, se estamos vivendo em uma Retromania cultural, é principalmente por que o digital e a Web atualizam linhas de fuga da cultura em geral. Sempre houve uma busca ao passado, mas que se intensificou nas últimas décadas (além de um achatamento, há, um aceleração) (PEREIRA DE SÁ *et al.*, 2015, p. 95).

O conceito de Simon Reynolds não possui o mesmo significado que nostalgia. A nostalgia exprime a noção de saudade, vontade de retornar a algo que já foi consumado. A “Retromania” cultural retrata mais sobre o presente do que sobre o passado, um retorno modificado do que já aconteceu, atualização de um pretérito. Este princípio é visto como uma maneira de reaproveitar e manipular o velho para que se pareça novo, podendo ser utilizado dentro de uma lógica mercadológica capitalista.

A sociedade midiaticizada alimenta e é resultado da cultura da conexão e dos processos de convergência (SILVA, 2017). Jenkins (2009, p. 29) se refere à convergência como o fluxo de conteúdos através de “múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam”. Esse conceito direciona-se às questões mais operacionais, porém, em seguida, o autor amplia para aspectos mais processuais, a saber: “convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando [...]” (p. 29).

Nesta perspectiva, os processos comunicacionais sofreram alterações profundas mediante, especialmente, as formas de interação na sociedade fomentadas pela convergência. Em suma, o cenário da cultura da conexão e a convergência possibilitaram mudanças significativas nos processos comunicacionais e, conseqüentemente, os limites entre as diferentes áreas tornaram-se mais tênues. Neste sentido, sustentamos a ideia que o dispositivo sociocultural dos meios extrapola suas funções instrumentais.

Jenkins, Green e Ford (2014, p. 63) acreditam que “as indústrias da mídia compreendem que a cultura está se tornando mais participativa, que as regras estão sendo reescritas e que os relacionamentos entre produtores e seus públicos estão em fluxo”, apesar de os autores alertarem que, na prática, muitas ainda não querem correr este “risco”.

A busca pelo engajamento entre interlocutores é um objetivo de grande parte dos produtores de conteúdos e estes reconhecem que a “construção de relacionamento” tem mais resultado quando as informações (com)partilhadas tornam-se mais significativas aos membros de certa comunidade. Os motivos sociais podem prevalecer aos motivos econômicos quando se deseja engajamento. Esta construção de relacionamento pode estar muito atrelada ao envolvimento emocional dos fãs e, neste sentido, a hipótese é que as temáticas envolvendo cultura pop podem trazer uma lembrança afetiva junto ao público. É interessante salientar que os compartilhamentos, as discussões em rede, a formação de seguidores ou fãs são importantes para a definição (sempre em movimento) dos sujeitos.

Aquilo que se integra à cultura pop, diz Sato (2007, p. 12), “é necessariamente algo que tem ou teve grande identificação popular, seja por razões positivas ou negativas, e permaneceu na memória geral tornando-se referência comum, pois aquilo que não atraiu grande atenção popular cai nas brumas do esquecimento sem gerar referência relevante”. Esta relevância é de grande utilidade para as marcas criarem estratégias de comunicação com o objetivo de conseguir o engajamento do seu público, especialmente os fãs da cultura pop, gerando identificação e, muitas vezes, sentimento nostálgico.

Este sentimento nostálgico, que emerge por meio do consumo de produtos e serviços, o qual revisita uma infância aciona uma memória coletiva de uma geração, torna heterogêneo “essa eterna passagem que se chama presente, em que tudo se qualifica como novo já sendo velho” (CARVALHO e FURLANETTO, 2015, p. 192). O passado romantizado é materializado em bens de consumo, seja através do design da embalagem, o cheiro, o aroma, o formato do produto, o som ou a imagem.

Para Saldanha (2018), “segundo a lógica da sociedade globalizada, a midiaticização passou a gerir sentimentos, emoções e afetos”. Neste sentido, para além de publicizar bens e serviços, a comunicação midiática busca promover sentimentos comuns em grupos de consumidores, formando uma espécie de coesão social (integração) para que as relações humanas se mantenham firmes e de forma sinestésica. A mídia hegemônica enquanto um canal que distribui discursos modeladores e padronizados de consumo “instrumentaliza as práticas de consumo como forma de inclusão” (SALDANHA, 2018, p. 3).

A nostalgia somada aos sujeitos integrados a tribos produz uma forma de consumo coletivo que agrada ao mercado, especialmente o fortalecimento de laços entre grupos sociais. Assim acontece o gerenciamento de sentimentos, emoções e afetos mediado pela publicização da comunicação mercadológica. Sob esta perspectiva, Saldanha (2018, p. 6) supõe que a propaganda do sistema capitalista tem a publicidade como “estratégia de avanço que age sensorialmente na formação e na formatação das cognições através da propagação de valores e da invenção de novos referenciais, cujas representações são amplamente divulgadas pelas mídias e redes sociais que devem ser seguidas”.

Na visão de Martin-Barbero (2013, p. 198, grifo do autor), “deixando de informar sobre o produto, a publicidade se dedica a *divulgar os objetos dando forma à demanda*, cuja matéria-prima vai deixando de ser formada pelas necessidades e passa a ser constituída por desejos, ambições e frustrações dos sujeitos”. Neste ponto de vista, a demanda é formatada através da coesão forjada pela comunicação publicitária para forçar um consumo que torna os sujeitos “integrados” sob a justificativa de sanar insatisfações de ordem social ou psicológica. Concordando com este posicionamento, Sêga (2012, p. 48)

diz que o *branded entertainment*¹ extrapola “o campo do racional e adquire um sentido emocional e ideológico voltado para as carências psicossociais de seus receptores e possíveis consumidores tão impulsionados pelo consumo de marcas globalizadas que transitam no cinema, televisão e internet sob o viés publicitário”.

Esse sentido emocional é engendrado na introdução e exposição diária de produtos no cotidiano das pessoas mediante a publicização do caráter metafórico empregado aos bens. Assim, a publicidade contribui para a construção de imaginários simbólicos e estabelece conexões afetivas com consumidores em potencial (BEZERRA, 2019, p. 135). Esta busca de vínculos da marca com as pessoas, dentro da publicidade persuasiva, pode ser obtida pela redação publicitária pautada na abordagem dionisíaca² (CARRASCOZA, 2004), isto é, quando a peça explora as emoções, o encantamento, a embriaguez. Conhecidas como *lovmakers* (ROBERTS, 2004), muitas marcas vêm se apropriando deste recurso de encantamento e construindo lealdade com os consumidores pautadas em discursos que superam a razão.

A construção de vínculos com base na nostalgia – reforçado por um espírito de imaginário coletivo é uma estratégia que vem sendo empregada na contemporaneidade. Em entrevista ao *Meio e Mensagem* (2019), Luiza Loyola, especialista da consultoria de tendências da WGSN, afirma que atualmente a nostalgia é um instrumento de vendas eficaz: “As marcas estão aproveitando o conforto e a autenticidade do passado, reinventando e/ou redirecionando produtos retrô. Para os jovens que buscam experiência, trata-se de vi-

1. “É a categoria mais geral de técnica publicitária que estabelece uma interação com o consumidor por meio de uma relação emotiva com a marca” (SÊGA, 2012, p. 46).

2. A outra abordagem, apolínia, apresenta mais objetividade à campanha.

ver o presente com o passado – criando novos momentos a partir das memórias”.

São inúmeros os exemplos de como a publicidade vem se apropriando da cultura pop pra criar conexões com seu público³, sobretudo casos que acionam a memória afetiva de um público fã de desenhos, séries, novelas, histórias em quadrinhos que fizeram sucesso há anos. Além das marcas, a estética retrô também está presente nas produções audiovisuais atuais, como o filme *Bandersnatch*, séries *Glow*, *Stranger Things* (Netflix), e produção de remakes no cinema em 2015 de *Robocop*, *Exterminador do futuro*, e novos animes de *Cavaleiro do Zodíaco*, *Dragon Ball Z*, entre outros.

Em 2019, aproveitando o lançamento do longa *Capitã Marvel*, que se passa em 1995, a Marvel recuperou elementos estéticos daquela época para construir um site com uma promoção e informações do filme. Além disso, o relançamento de produtos e o resgate de uma identidade visual revigoram o sentimento nostálgico das pessoas que viveram quando do seu sucesso inicial.



Imagem 1: Website de Informações do filme “Capitã Marvel” (2019)

Fonte: Website oficial Capitã Marvel⁴

3. Veja 30 exemplos desta relação no link: <https://myplot.com.br/publicidade-cultura-pop-30-anuncios-incriveis/>

4. <https://www.marvel.com/captainmarvel/>



Imagem 2: Relançamento de produtos e reformulação de identidade visual
Fonte: Meio e Mensagem (2017)

Em 2020, o Bradesco resgatou os Jetsons, da década de 1960, dos *estúdios Hanna-Barbera*, para falar de inovação e futuro. Além da justificativa de fortalecer o clima de nostalgia, esta animação tratava naquela época do futuro da humanidade com robôs, carros voadores etc. Para a campanha, a empresa desenvolveu um filme publicitário, ações de PDV (Ponto de Venda) e estratégias digitais, OOH (*Out of Home*) e uso das mídias sociais.



Imagem 3: Campanha “Experimente o futuro com Bradesco”
Fonte: Canal do Bradesco – Youtube⁵ (2020)

5. https://www.youtube.com/watch?v=oopu8tFE7_U

Na próxima seção vamos analisar a campanha “Deixe o impossível para trás”, cuja campanha tematizou o final da saga dos personagens principais de “Caverna do Dragão”, um desenho animado icônico no país, que nunca teve seu desfecho exibido.

Nostalgia e Publicidade:

o caso da campanha “Deixe o impossível para trás”

Não é a primeira vez que um produto da cultura pop é tema de campanhas publicitárias da Renault Kwid. Em 2017, criado pela Neogama, a Renault e a Marvel criaram um roteiro em que o herói Hulk andava pela Avenida Paulista, em um tom de realismo dado pela pós-produção 3D. Em entrevista à Sala de Imprensa Renault (2017, *online*), Alexandre Gama, CEO e CCO da Neogama, trata da ideia desta parceria:

Temos feito projetos incríveis para e com a Renault. E o relacionamento e confiança deles nas nossas ideias tem tornado possível construir uma linguagem de comunicação automobilística diferenciada da concorrência. O lançamento do Kwid, que é uma super aposta da Renault no Brasil, tinha de ter impacto e surpresa como o próprio carro tem. A ideia de utilizar o Hulk é ousada e ao mesmo tempo pertinente.



Imagem 4: Campanha da Renault Kwid em 2017
Fonte: Sala de Imprensa Renault⁶ (2017)

A questão que a Renault Kwid e a agência DPZ&T faziam após esta campanha com o super-herói era: “Como ser mais robusto do que o Hulk? Impossível. Então faríamos o impossível: trazer de volta pra casa os guerreiros de Caverna do Dragão, um dos maiores ícones da cultura Pop brasileira” (DPZ&T, 2019, p. 17). Esta estratégia deveria superar as expectativas da campanha anterior. Neste sentido, simularam o possível lançamento de um longa, em *live action*, muito aguardado pelos fãs da saga por meio do vazamento de vídeos e fotos no site Omelete, e um teaser, sem apresentar a marca, assinado “O retorno está próximo”. A tática geraria “*earned media*”, em outras palavras, a mídia espontânea.

6. <http://www.imprensa.renault.com.br/release/item/renault-e-neogama-escalam-o-hulk-para-a-campanha-de-lancamento-do-kwid/pt>



Imagem 5: Imagens vazadas do possível *live action* de *Caverna do Dragão*
Fonte: Omelete⁷ (2019)

Para manter a curiosidade e deixar os fãs do desenho conectados com a marca, ainda em parceria com o site de entretenimento Omelete, foram divulgados três documentários curtos sobre a cultura pop nos anos 1980, com objetivo de tratar de vozes de dubladores, apresentadores e personagens marcantes, que ficaram registradas na memória de muitos telespectadores, além de rememorar os brinquedos, filmes, desenhos e demais programas de televisão da década de 1980 em tom saudosista: i) o primeiro foi lançado em 27 de maio de 2019, intitulado *As vozes da Nostalgia*⁸; ii) na sequência, dia 31 de maio de 2019, com o título *Sumiram! Saudade dos dese-*

7. Disponível em <https://www.omelete.com.br/filmes/caverna-do-dragao-surgem-fotos-e-videos-de-live-action-do-classico>

8. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=P-g9LosGy3E>.

nhos da manhã⁹; iii) o último minidocumentário foi divulgado em 3 de junho de 2019, *Os reboots estão matando os desenhos?*¹⁰. Após a divulgação de um trailer¹¹, no cinema, da pré-estreia da campanha, foi produzido para a TV aberta um filme publicitário de 1'45" em horário nobre.



Imagem 6: Frame do vídeo publicitário “Deixe o impossível para trás”
Fonte: Canal Renault Brasil – Youtube¹² (2019)

Com a produção da Saigon, o vídeo foi gravado no deserto de Salta, na Argentina, embora a maior parte do elenco fosse de brasileiros. A ideia era criar mais um episódio inédito de *Caverna do Dragão*, série animada de grande sucesso no Brasil nos anos 1980 e 1990, cancelada antes da produção do último episódio. O desenho *Caverna do Dragão* foi baseado no jogo de RPG de mesa *Dungeons & Dragons* e adaptado à TV em 1985, exibido pela Rede Globo, no

9. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Ynh--VIT3Ts>

10. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=cZRzfxFtaWg>

11. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vuoIY1NIEkQ>

12. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kC9-bfsNne8>

país. Antes da divulgação do comercial da *Renault Kwid Outsider*, os fãs da animação ficaram eufóricos com a possibilidade de encerramento da série através de *live action*.

De todo modo, os resultados de mídia para a montadora foram surpreendentes: o vídeo de 1'45" teve 325 mil visualizações nas primeiras 24 horas no Youtube; a campanha recebeu diversos prêmios¹³; foi notícia em 87 portais/blogs; mais de 1 milhão de visitas ao site e 7,8 mil leads¹⁴; a campanha atingiu 77 milhões de visualizações; foi *trending topics* no Twitter e Youtube. Para os negócios da empresa, a campanha também repercutiu em números de vendas: o modelo *Kwid Outsider* ficou um 4º lugar entre os mais emplacados da categoria, em maio e junho de 2019, com 8.661 e 7.882 unidades nos respectivos meses; além da superação da meta de pedidos do carro em 101% em maio e 58% em junho (DPZ&T, 2019).

Considerações finais

A cultura pop está ligada à fruição, ao lazer, aos momentos de recreação. Mesmo que a discussão sobre seu valor estético em contraposição com outras produções de mais alto valor permaneça, é necessário superar a discussão e reconhecer as potencialidades da cultura pop e do entretenimento nas práticas sociais cotidianas e do valor existente nessas produções. Sua capacidade de mobilizar afetos e impulsionar ações é notória, visto o esforço que os fãs e admiradores dos mais variados produtos empregam em seus objetos de afeição.

13. 12º Edição Grand Effie; Melhor comercial de tv produto, pela 18º Edição do Prêmio Top Car TV; Melhor campanha de 2019, pela Propmark.

14. Potencial consumidor que demonstrou interesse em consumir o produto.

Os textos e signos da cultura pop nos rodeiam incessantemente, inserindo no nosso cotidiano novas formas de agir, nos afetando nas práticas cotidianas e no consumo. As marcas, logicamente, não poderiam deixar de explorar essa relação entre consumidor/fã e produtos, para ligar suas próprias produções ao afeto dispensado à personagens, filmes e séries, como na campanha “Deixe o impossível para trás”.

A ubiquidade das obras da cultura pop, somada à nostalgia de produtos com grande mobilização de afetos, como é a animação *Caverna do Dragão*, é capaz de reforçar (e criar) laços entre as marcas e seus produtos com uma grande quantidade de consumidores/admiradores, que transferem para o consumo seu afeto, resultando em campanhas de sucesso como a analisada neste trabalho.

Referências

BEZERRA, B. Mensagens de Afeto. *Novos Olhares*, 8(1), 2019. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2019.152378>. Acesso em 24 fev. 2020.

CARRASCOZA, J. A. *Razão e sensibilidade no texto publicitário*. São Paulo: Futura, 2004.

CARVALHO, R. S. de; FURLANETTO, M. M. Memória, Nostalgia e Publicidade: o caso das camisas retrô de futebol. *Cadernos de Semiótica Aplicada*, v.13, n.1, 2015.

CONTER, M. B.; TELLES, M.; ARAUJO, A. O revirtual: a memória da memória da cultura pop. In: PEREIRA DE SÁ, S., CARREIRO, R.; FERRAZ, R. *Cultura pop*. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 93-108.

CASTRO, F. F. Temporalidade e quotidianidade do pop. 2015. In: PEREIRA DE SÁ, S., CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. *Cultura pop*. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 35-44.

DPZ&T. Caverna do Dragão: o retorno. *Meio e Mensagem – Affie Awards Brasil*. 2019.

GIL A. C. *Como elaborar projetos e pesquisa*. 3. ed. São Paulo: Atlas; 1995.

JENKINS, H; GREEN, Joshua e FORD, Sam. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JULIO, K. B. Nostalgia está no coração de marcas e consumidores. *Meio e Mensagem*. 07 mar. 2017. Disponível em <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/03/07/nostalgia-esta-no-coracao-dos-consumidores-e-das-marcas.html>. Acesso em 24 fev. 2010.

JANOTTI JUNIOR, J. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In: PEREIRA DE SÁ, S., CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. *Cultura pop*. Salvador: EDUFBA, 2015, p. 45-56.

MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013.

MONTEIRO, T. Por que a estética retrô invade o conteúdo e a publicidade. *Meio e Mensagem*. 14 fev. 2019. Disponível em <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/02/14/por-que-a-estetica-retro-invade-conteudo-e-publicidade.html>. Acesso em 24 fev. 2020.

MOTA, M. Como as marcas estão se aproximando da cultura pop. Entrevista a Cris Simon. *Revista Exame*. 15 set 2011. Acesso em 4 jun 2019. Disponível em <https://exame.abril.com.br/marketing/como-as-marcas-estao-se-aproximando-da-cultura-pop/>

PEREIRA DE SÁ, S.; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, R. *Cultura pop*. 1. ed. Salvador: EDUFBA. Brasília: Compós, 2015.

ROBERTS, K. *Lovemakers: o future além das marcas*. São Paulo: Makron Books, 2004.

SALA DE IMPRENSA RENAULT. Renault e Neogama escalam o Hulk para a campanha de lançamento do Kwid. 04 ago. 2017. Disponível em <http://www.imprensa.renault.com.br/release/item/renault-e-neogama-escalam-o-hulk-para-a-campanha-de-lancamento-do-kwid/pt>. Acesso em 24 fev. 2020.

SALDANHA, P. G. Publicidade Sensorial: Uma tática para midiaticização de valores e afetos em prol de uma cognição equalizada. *Anais do II Seminário Internacional de Pesquisas em Midiaticização e Processos Sociais*. PPGCC-Unisinos. São Leopoldo, RS: 8 a 12 abr. 2018.

SATO, C. *Cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SÊGA, C. Publicidade, Entretenimento e Consumo: Aspectos Interativos. *Novos Olhares*, 1 (2), 2012. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55399>. Acesso em 24 fev. 2020.

SILVA, P. K. *Mídia e produção simbólica: a construção do torcedor-anfitrião no cenário da Copa do Mundo de 2014 no Brasil*. 2016, 313p. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Programa de Pós-graduação em Comunicação Social. Universidade Metodista de São Paulo, 2017.



Resenhas



Os 13 números da revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-humanos”

Artlectos e Pós-humanos:
Uma viagem intergaláctica pelos 13 números
da revista em quadrinhos do Ciberpajé

Por Larissa Dias

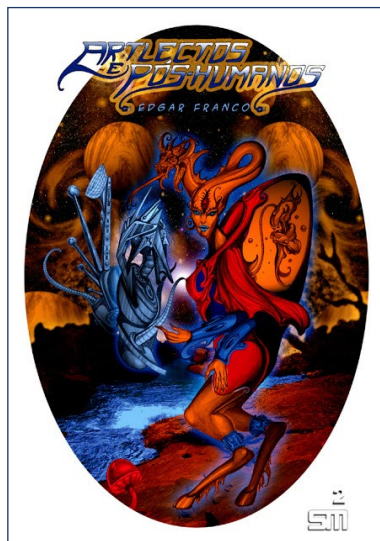
Em julho de 2020 conheci o trabalho do Ciberpajé (Edgar Franco) através de um single da banda Tuatha de Danann, “The Molly Maguires”, do qual ele foi o capista, e foi quando decidi comprar as suas revistas em quadrinhos Artlectos e Pós-Humanos, diretamente com a editora Marca de Fantasia. Quando elas chegaram eu não sabia nem por onde começar: era um trabalho tão intenso que percebi que se lesse tudo de uma vez com certeza teria uma “overdose” filosófica e artística. Então fui lendo aos poucos e anotando as minhas impressões, que agora estão reunidas nessa resenha.

São 13 números no total, que aliás é o número do dia que nasci, e sendo o 13 um belo número de transgressão da ordem pré-estabelecida, acho que essa é a melhor explicação para toda essa obra que te tira do eixo e te faz pensar. A perfeição do 3 com suas forças ativas, passivas e harmônicas e o impulso gerador do 1 com sua capacidade de gerar novos começos! Bela metáfora para muito do que senti ao lê-las.

Esta também é uma obra que se não a levarmos para o pessoal, para a nossa vida mesmo, acho que desperdiçaremos muito do seu potencial transformador. Por isso, espero que muitos mais decidam fazer essa viagem completa porque ela é mágica e cheia de possibilidades para quem decidir viver a arte intensamente, nas veias, sentindo amor e ódio mesmo, porque eu acredito que somente assim ela cumprirá seu verdadeiro papel de transformadora cósmica!

E falando em Cosmos, nomeei cada um dos números da Artlectos e Pós-humanos com algo que está acima das nossas cabeças, no céu da nossa existência, afinal, essa foi uma viagem intergaláctica pela galáxia dos meus sentimentos e pensamentos. Lá pelo fim vocês vão entender porque comecei pelo número 2.

Larissa Dias é Mitóloga e Psicoterapeuta em São Paulo.



#2 Vênus

As ilustrações e os quadrinhos são extremamente fortes, assim como os temas, que também são *necessários*. Afinal falar de certos assuntos sem causar um certo choque é como não falar deles!

A imagem que mais me chamou atenção na primeira história em quadrinhos, Parto, foi o parto com a união do masculino e feminino e o símbolo do ankh, o símbolo da vida. O nascimento em úteros artificiais, que geram humanos desprovidos de uma real alegria. A espontaneidade de um parto onde há a expulsão natural do feto pelo ciclo natural da vida talvez seja realmente a responsável pela espontaneidade de nós, humanos.

A segunda história, Pesadelo Pós-humano, trouxe-me algo muito hipnótico, além de uma certa inocência ao lidar com os pesadelos. O que cada um teme, aquilo que mais nos apavora é diferente para cada ser humano e as representações ali tinham um toque de pavor unido a algo que acolhia. Acho que o que é mais assustador beira esse acolhimento inicial para depois surpreender como terror seguinte.

Na terceira história, Fuzono, o peixe me parece muito sereno no meio de toda mutação. Embora o peixe seja um símbolo daquilo que continua, que é perene e próspero, ali ele parecia figurar com uma certa paciência e serenidade de saber para onde se vai.

A quarta história, Estranhas Entranhas, traz um conceito interessante: a individuação do prazer. Fico aqui pensando o que seria isso. Individuar-se, separar-se para unir-se ao que de fato representa você. No caso, será que o prazer se separa de uma determinada condição social e se une a um prazer interno, intenso e completo da sua alma com nosso Eu? Uma das ilustrações traz o exato conceito que existe em um dos contos que eu escrevi, onde o homem por conhecer sua contraparte consegue ultrapassá-la e atingir o prazer em um terceiro corpo. Então essa sincronicidade me soou incrível!



Página da HQ “Estranhas entranhas”

A ilustração que mais me chamou atenção na quinta história, brinGuedoTeCA, foi do “pequenino” profanando a mãe, além da imagem dos mais velhos. Uma crueldade feita, me parece, contra si mesmo.

Bem, a arte é para isso, não é? Para despertar impressões, sensações e também trazer aquilo que o apreciador tem dentro de si e por enquanto, esse aí é o meu conteúdo interno aparecendo.



#3 Terra

A primeira história, Redesign, traz um conteúdo denso de algo que é natural e forte na mesma proporção. Como se fala e se inventam inúmeras linhas de pensamento sobre os ciclos da mulher, várias vertentes que defendem um afastamento, que julgam, que colocam regras e mais regras em algo que por ser natural deveria ser simples. Sei que ali são pós-humanos mas traz algo de muito

humano: uma vergonha de ser aquilo que se é e viver tudo o que te faz único em completude.



Página da HQ “Redesign”

Após a segunda história, Tecnognose 2.0, temos a HQ Gênesis Revisto e nela começa uma das coisas que adoro: o espelhamento das ilustrações feito pelo Ciberpajé! Nossa, isso me traz algo não inteiro ainda, mas ao mesmo tempo algo “ao quadrado”, cheio de potencialidades! E vi finalmente a ilustração da criatura com 9 falos e uma vagina na testa: a completude, pelo menos foi essa a sensação.

Após a HQ de uma página Arbítrio, temos a quinta história, Ninfa 2.0, onde volta o tema do feminino e de um certo sofrimento. Aquilo que sangra é também aquilo que se sacrifica e mostra o líqui-

do da vida, as vezes já sem ela, morto. Acho que nessa precisarei de maiores reflexões para compreender o que se quis dizer com a frase “Só não sangra pelos sonhos.”.



O Ciberpajé em São Pulo recebendo o “Troféu Bigorna” de melhor revista em quadrinhos de aventura e FC do Brasil em 2009, concedido ao número 3 da “Artlectos e Pós-humanos”

Na sexta HQ que fecha a edição, Oração do Transbiomorfo, em minha humilde interpretação, aparece a incitável dúvida/luta do ser humano contra sua finitude e também para saber o seu propósito! Aguçou-me muito a curiosidade sobre as letras desenhadas na página 21! (n.e: Alfabeto magístico do Ciberpajé). Belíssima ilustração das crucificações em várias dimensões, na luz e na sombra da alma divina! E por fim, o dragão é um símbolo muito forte para

mim, fala da minha luz e da minha sombra, é como realmente não saber o que tem no ovo, pois o que virá dali é novo e o desconhecido nos apavora, pois não temos fé nem confiança suficientes no universo. Essa na verdade é a luta de uma vida!



#4 Marte

Não sei ao certo quanto tempo o autor levou de uma HQ para outra, mas vou percebendo as transformações, talvez pessoais do criador Ciberpajé, que levam para uma mudança na forma de apresentar as questões.

A história “Híbrido Ícaro” traz os padrões aos quais a maioria de nós estamos sujeitos na vida. Achei esse “Cavalo Marinho Ganesha” um belo conselheiro! Esse mergulho profundo no ser, essa capacidade de entrega à Si Mesmo, corajosa a princípio pelo ver e depois pelo agir. É como dizem, nas profundezas de uma terra-alma está tudo que há de bom e de ruim, mas tudo é nosso, de nosso ser integral!

A “Neomaso Prometeu” começou com uma expressão de minha parte: - NOSSA! Trouxe-me uma sensação bem complexa: essa alegria falsa, exposta, capaz de nos enganar por muito tempo de que as questões mundanas, monetárias serão suficientes para viver em prazer eterno. Um eterno despedaçar do externo. Isso trouxe muito a profanação diária que fazemos de nós mesmos, até mesmo quando usamos as redes sociais para afirmar algum padrão que nem nos corresponde mais. E o vazio da Essência! Todos nós temos essa essência mas é triste e desesperador quando não conseguimos alcançá-la. Como dizia um aforismo de Gurdjieff: “Feliz quem tem uma alma, feliz quem não a tem; Infelicidade e sofrimento para quem só tem a semente dela”.

A HQ “A Caverna”, parceria do Ciberpajé com o roteirista Gian Danton, faz uma releitura do mito da caverna de Platão, e é sensacional. Usei essas imagens no mesmo dia que a li com uma paciente. O amor às nossas correntes, aos nossos medos. O desabrochar para as novas possibilidades, a abertura do olhar. Mas a imagem do que chamo de “Centauro Alado” é linda demais. Quanta liberdade e não há mãos para tocar, apenas asas para pairar. A serpente umbilical traz uma sensação de eterna ligação com a fonte universal. Quem experimenta a libertação não consegue mesmo se contentar humildemente com a prisão. E mesmo que se arrisque tudo, é preciso expressar. Talvez aí estejam tantos pontos complicados de quem está desperto em um mundo de sonâmbulos. No final, sempre retornam as correntes, pois ali é seguro.



Página da HQ “A Caverna”

O “Ideal Transumano” me trouxe na figura do Sacerdote algo interessante: os peixes voadores, uma infinidade de possibilidades sendo pescadas para usufruto de um propósito. Fiquei pensando se quando usamos algo magnífico assim para fins egoístas muito do magnânimo não se esvai. Quando algo assim deixa de servir o coletivo, passa a ser comum e perde a sua magia.

No “Dilema de Despedida”, o tema da morte foi bem tocante neste momento que o li. Não temos como saber quando a Linda Donzela Cruel virá até nós nem o quanto seremos egoístas quando ela chegar. Quem toca em sua mão e caminha na doce e fria estrada com coragem talvez não queira mesmo mais ficar aqui. Mas acredito que a morte não traga pensamentos egoístas como esse e sim, traga algo muito maior, que preenche os espaços vazios entre o momento e a saudade.

A última imagem do “Louvor aos Biociberxamãs” remeteu-me à imutável árvore da vida, capaz de estar imóvel esperando a nossa

passagem por ela. Ela ficaria ali parada e sintetizaríamos tudo ao seu redor. Mas ela ainda é ela e sua imutabilidade só me traz uma sensação de sempre ter estado conectada com sua verdadeira missão, enquanto nós procuramos a nossa durante toda a existência.



#5 Júpiter

As cores do verso da capa me chamaram muita atenção. Uma tristeza azul, talvez do racionalismo exacerbado, muito valorizado.

Na história “BioSimCa” foi interessantíssimo ver aquele que busca seus pares, os que sentem a sua dor. A dor de cada um é infinita na sua razão e a forma como lidamos com a nossa diversidade, a da natureza humana, foi colocada ali de uma maneira inteligente. Uma evolução da consciência experimentando viver outras vidas! Enquanto que nós humanos ainda precisamos usar uma ferramenta, esquecida ou muitas vezes considerada obsoleta, a empatia.



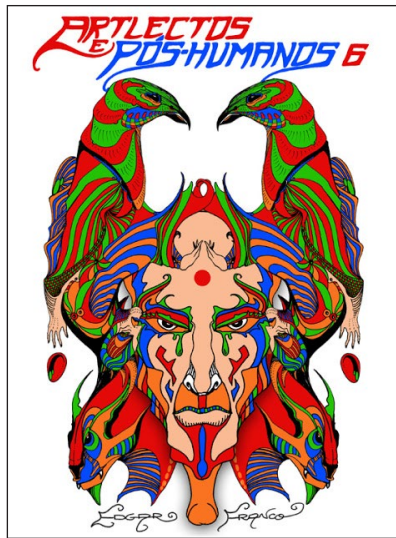
Página da HQ “BioSimCa”

Na história “Finalmeme” parecia que todos os desenhos se interconectavam, embora separados. A rigidez do falo cartesiano, que não faz justiça à rigidez firme de um falo e sim, a uma imobilidade sem volta. Os espíritos animais das imagens me trouxeram sentimentos e palavras como: carinho, compaixão, serenidade, objetivo e magia. Mas a imagem dos “Dragumanos Serenos” foi a que mais gostei, talvez por representar a serenidade que preciso neste instante. Viver nesse mundo caótico torna mesmo essa serenidade um valor inestimável.

Na história do “Meme da Misanthropia” o que me veio a mente foi justamente tantos processos evolutivos pelos quais os seres humanos se submetem e que no fundo acabam cada vez mais se perdendo em um emaranhado pomposo de conquistas inúteis. Às vezes são

tantos processos que nos afastam daquilo que somos na naturalidade. Enquanto isso, o olhar para aquilo que “esta dentro como aquilo que esta fora” acaba sendo muitas vezes o único fio condutor seguro o suficiente para que possamos passar por esse labirinto que se chama existência e cumprir nosso papel.

Já no início da HQ “Psicohipertecnoarte” pensei: ai vem coisa, fácil demais! Transformar os traumas assim, com uma remodelagem encefálica. Quando os sentimentos profundos que sobravam disso apareciam nas formas de suas cabeças, na verdade me trouxeram muito do que realmente fazemos: imaginamos que estamos conseguindo lidar com nossas questões enquanto as mesmas estão ali, estampadas nas nossas faces, para quem quiser apreciar (menos nós mesmos). Achei extremamente sagaz essas artes! Deixá-las na sala de espera de um consultório psicoterapêutico seria interessante e talvez ajudasse a fazer com que as pessoas iniciassem ali mesmo suas viagens internas. Independente disso, pensei que seria necessário também coragem suficiente de apreciá-las como devem.



#6 Saturno

Que linda essa fênix de transmutação que consta na capa e contracapa do número 6! Já dá uma introdução da profundidade que virá.

A revista abre com a HQ “As Chaves da Transmutação” com os 10 HQforismos que conduziram o processo de transformação de Edgar Franco no Ciberpajé. Falarei desses chaves a partir do meu olhar: o Sereno é um constante desvio de um Ego cheio de vida, pronto para se colocar como escudo que protege e que impede que a beleza da vida penetre. Como é difícil ser assim! Não sei se a dificuldade é apenas minha, mas ser Sereno sempre exige um esforço homérico!

Viver o Momento é algo complexo e belo. Deixar-se segurar pelas mãos do presente, abraçá-lo, agarrá-lo com os braços e com as pernas, e Ser ele!

O Equilibrado é raro, mas sinto que cada vez mais vemos a necessidade da existência dele. Embora muitos não tenham força suficiente, pelo menos o conceito de equilíbrio está em voga e se visto com sinceridade pode promover uma vida com reais momentos de alegria.



CULTIVAR A DELICADEZA E A DOÇURA
COM TOPOS OS ENTES VIVOS E NÃO VIVOS.

Página da HQ “As chaves da transmutação”

A sinceridade machuca às vezes, mas lava a alma. Nem sempre é fácil ser Sincero, queremos agradar, ser agradados e isso gera um novelo infernal que foge do simples e nos enrola no emaranhado confuso e social.

Achei de uma beleza e de uma retidão o desenho do Delicado. E de uma humildade sem tamanho!

Creio que o Amoroso constante é muito difícil, digo para vivê-lo. A necessidade de um amor incondicional é real, mas sua execução acaba sendo utópica, porque é bem mais difícil amar do que odiar. Amar exige entrega ao objeto de amor, mas sem se esquecer de Si Mesmo.

O Selvagem é especial, a medida do equilíbrio dele que é difícil. Mas a intensidade aqui me chamou a atenção porque para ser plenamente intenso sem culpa é necessário um trabalho interior tremendo.

O Complementar me fez sentir uma passividade, aquela dos processos naturais que sabem esperar acontecer, na certeza de que sempre haverá uma outra parte que lhe caberá perfeitamente.

A Renovação traz a importância dos ciclos, de saber respeitá-los e de saber vivê-los, visceralmente, mas sem se apegar a eles ou a nada.

O Renascido parece ser a junção definitiva. Mas também temporária, porque a cada renovação, um novo ser renascerá. Nem se pode empenhar tanto tempo construindo uma única forma de ser, pois somos muito mutáveis. Hora trazemos o novo, hora voltamos ao que éramos, ora nem sabemos quem somos! É apenas um viver o ciclo e esperar, com alegria, o que virá.

Histórias que envolvem a figura mitológica da sereia, como “Ser(pente)ia”, são sempre mágicas porque pra mim ela é importante. Às vezes eu me vejo muito nesse Ego que suga as energias e às vezes sou a fonte da energia sugada. Gostei muito do desenho da página 21, me pareceu muito refletivo, espelhado e complementar.

As ilustrações das borboletas em “Borbopoemas” são magníficas. Vi todas e depois voltei até elas para ler. A borboleta amarela que pousa na mão e leva-nos para sempre com ela é uma metáfora magnífica, cheia de sentido e significado. A cada processo de mudança, um lado nosso se vai completamente, vai complementar outro ser, outra situação, outro momento.

A prisão do passado, aquela que não permite que o agora seja pleno em sua simplicidade é cruel, mas a imagem da revoada de borboletas que salvam é magnífica porque as transformações nos fazem viver a cada momento algo novo, nos fazem ir modificando pouco a pouco, pelo amor ou pela dor, quase sempre pelos dois, nossa atual condição limitante.



#7 Urano

Embora todas as “Artlectos & Pós-humanos” tenham essa característica futurística, a capa da edição 7 me trouxe muito essa ideia, não sei se pelas cores verde e vermelho ou pela expressão desse “ser lobo”.

Na história do “Entropiano” senti essa perturbação humana de esperar a vida perfeita para que seja possível vivê-la em toda sua intensidade, quando na verdade eu creio que essa intensidade viva bem mais efetivamente naquilo que é a imperfeição, pois ali está tudo o que realmente o ser humano tem. Antes de conseguir viver a essência plena, perfeita, vamos vivendo suas beiradas, aquilo que a sustenta, que a aprisiona, que a mantém intacta e que de alguma forma também é o material do que é mais profundo em nós.

Na história das “Fêmeas Cósicas” há algumas facetas do feminino e a parte complementar do Macho que a busca, incessantemente, para se ver completo. E nisso senti também essa necessidade que essas facetas femininas têm de serem complementadas, por dentro e por fora pela imagem do “Macho Alfa”, dono de todo esse poder.

Enquanto crermos que o poder é do outro, nunca teremos o suficiente. Enquanto crermos que o poder é apenas nosso, nunca estaremos completos. As disparidades poéticas da necessária completude!

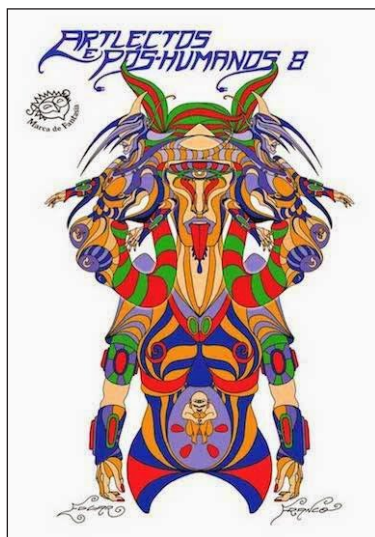


Página da HQ “Das fêmeas cósmicas”

Na história da “Ascensão” - parceria do Ciberpajé com Matheus Moura - o olho, essa visão, esse sentido que foca, que busca, parece ser o ponto principal de integração. A frase do “Dragão que persegue a Borboleta” é muitíssimo interessante, dois seres de transformação, um flamejante, outro mais rarefeito, uma mistura interessante e que ao mesmo tempo teve para mim algo de doloroso. Gostei muito da ilustração da página 25, esse aglomerado de formas me deu a sensação de “ter que aguentar o peso”.

Na história do “Integral”, o desenho da cabeça do ser da página 28 me lembrou um botão de flor, prestes a abrir. Então a imagem me trouxe uma sensação de expectativa da vida.

Fiquei por um tempo observando o desenho da última página, vi um rosto e depois tive que olhar novamente para enxergar um ser ali no meio. São traços mais delicados, parece que a folha de papel corre deles e ele vai atrás, buscando seu significado. Foi uma experiência interessante demais (n.e. Esse desenho foi criado durante uma experiência do Ciberpajé com o enteógeno *Psilocybe cubensis*).



#8 Netuno

A capa psicodélica mostra para que a revista nº 8 veio: cheia de parcerias interessantes, com sentimento, onde várias impressões se unem para algo INESPERADO.

Na história da “Gnosceteipsum!”, parceria do Ciberpajé com Elydio dos Santos Neto, há o tema do “quem eu sou”, um ser cansado das influências externas, que traz uma sensação de desespero, de precisar se esvaziar por estar cheio de algo que não lhe compete, como se tudo que entrasse nele não conseguisse se integrar com a

sua verdadeira essência. Até que a profusão de possibilidades, que surge na imagem das Musas, aparece e a confusão externa se torna interna. Como acontece com o ser humano, que parece sempre muito incapaz se, em uma condição de confusão interna, se perde do seu caminho e flutua nos caminhos dos que pulam na sua frente. Quando tudo aquilo sai e é expulso, o interno se reflete no mundo externo e algo de quem se é aparece, embora a ilustração da águia pareça muito pesada e densa para permitir o caminhar suave de cada ser por sua própria vida.

Na HQ “Eternura”, é interessante observar três imagens diferentes do mesmo personagem, como uma condição que se modifica, rumo aquilo ao que é eternamente terno. No nosso mundo atual, ternura parece uma palavra estranha, estamos sempre tão agressivos diante da vida, para conquistar e ganhar espaço que esquecemos da importância de receber ou de proporcionar uma delicada ação vez por outra, que aconchega e acomete à uma desaceleração da rotina, fazendo outro ser lembrar-se da necessidade de agir ternamente também.



Página da HQ “(E)ternura”

Na história “Seiva”, parceria do Ciberpajé com Gazy Andraus e Jorge Del Bianco, o sentido que me passou dessa palavra foi de líquido vital. O desejo que move é aquele que precisa de veias onde correr. O líquido vital possibilita que o desejo seja realizado, materializado. O nada gerador, aquele espaço que precisa existir para que algo novo possa acontecer, é tão importante quanto a liberdade de se fazer um sacrifício (impressão que me trouxe o desenho da página 21).

Na criação do HQforismo com a IV Sacerdotisa, aparece o tema da fêmea que complementa o macho e do macho que complementa a fêmea. O desenho que traz aspectos da sereia, que gesta uma nova possibilidade, capaz de trazer todo aspecto criativo, alimentado pelo novo que precisa ser retroalimentar por ciclos de existência. Trouxe uma impressão de magia e de finitude para um renascer e de uma ligação que parece que se acabar nessa existência, permanecerá em outra, em ciclos infinitos de conexão.

As últimas ilustrações me trouxeram algumas impressões, aparentemente soltas: excesso de alimento, a busca da segurança, queimar-se no que é magnífico, a abertura para a consciência, a confusão, a criatura primitiva assistida por ídolos em seu altar destruidor, o gotejar de ramificações interligadas dentro das capacidade corpóreas, a serenidade de um pensamento apoiado em algo que se sabe imutável.

Foi uma experiência muito interessante observar a quantidade de imagens que a princípio não parecem se interligar, mas que vão, de algum modo, se juntando, contando uma certa história. Talvez a intenção das substâncias que expandem a consciência seja abraçar tão apertado certos conceitos que é possível extrair deles algo inédito e que muito tempo depois ainda podem reverberar em outras pessoas, enquanto analisam o produto dessas experiências, como é o caso desta HQ.



#9 Plutão

A árvore da capa me trouxe a imagem da árvore do número anterior. Como se fosse preciso dar uma continuação a algo que se perde a cada dia: nossa natureza e o respeito por ela. As cores vão de uma tranquilidade azul para uma incandescência alaranjada. Como se da calma da paralisia precisasse surgir uma necessidade do avanço da ação.

Em “Ciberpatuá Quântico” existe uma temática muito complexa: a construção mental de narrativas. Ela pode fazer com que os seres se percam de seus propósitos, desviam a atenção para algo que vem do desejo, uma adoração sem sentido e sem limites a uma história feita de ilusões. Mas ao mesmo tempo, não seríamos humanos sem elas e a imensa dificuldade que nossa mente tem de se desconiliar dessas narrativas mostra como isso é naturalmente nosso, assim como nossas limitações.

No “Último Erro” o que vi ali foi a eliminação da dúvida. Cortar a cabeça, retirar da imortalidade pelo medo da traição é algo covarde. Pensei então: será que quando desacreditamos no outro de vez, pe-

los nossos traumas e delírios dolorosos do passado, acabamos então mostrando toda a nossa covardia frente ao desconhecido? Seria melhor cortar todas as plantas pela raiz por medo de que alguma delas cresça como erva daninha? Eu não acredito nisso mas também não nego o medo daquilo que não temos certeza.

Em “Gene Egoísta?” achei as ilustrações de uma beleza inacreditável, me trouxe a impressão de um traço contínuo e infinito para contar uma história que falava da finitude do ser humano. O Egoísmo me parece ser necessário em certos aspectos e temerário em outros, mas realmente ele é humano. O ser humano parece mesmo que não tem consciência de espécie como os demais animais mas sim possui uma consciência de Ego que se confunde de alguma forma com o coletivo. Acredito que isso é o que lhe dá uma falsa impressão de que ele está sim perpetuando a raça, de alguma forma.

Na história “Hierarquiadn”, senti muito a sensação do eterno controle e nada melhor para isso do que a hierarquia, uma bela forma de controle escalonado, muito prático. Uma única estrutura que a todos “estrutura” e que paralisa diante do desconhecido. E que tipo de evolução teríamos sem tocar no que é desconhecido, naquilo em que há Pânico, o medo do doce e feroz Pã?

Na história do “Cerrado Ser” olhei todas as imagens das árvores primeiro e depois fui ler o texto. Quase dá para sentir o silêncio da infinita saga desses seres extremamente vivos e sábios! A penetração da carne mostra uma conexão com a natureza, aquela que fazemos por último e que para muitos na verdade pode ser a primeira porque nunca antes buscaram se conectar com algo que não fosse a si mesmo. E estes, no seu doce engano, ao buscarem a si mesmos apenas em si, jamais se encontrarão, pois a alma do ser humano habita a alma do mundo.



Página da HQ “Cerrado sei”

As últimas imagens e textos são completos cada um em si (n.e. São todos HQforismos), mas o que mais me chamou atenção foi a frase “Sagrado é o ato, profano o fato de evitá-lo”. Quantos limites familiares, pessoais, sociais existem no caminho da nossa própria evolução cósmica? A ideia de Cosmos me parece uma imensa mistura que não tem fim, que não para de crescer e de expelir. Evitar isso é como evitar a própria vida, dessacralizando aquilo que de fato viemos fazer em Gaia.



#10 Meteoro

A capa e a contracapa são lindas, com esse olho no centro do peito: parece que enxerga com o coração, enquanto a visão ocular parece estar suspensa.

Na história “Gaiana” aparece o tema dos opostos complementares. Interessante o tema da opressão, tratando-se de opostos parece que sempre um deles vai estar oprimindo o outro. Mas fico aqui pensando na opressão cruel, que quer reduzir o outro ao nada ou usá-lo como escada para subir os degraus do Ego e na opressão que empurra para frete. Sempre uma dessas formas parece que vai ocorrer e talvez esse seja o verdadeiro equilíbrio. Com poderes tão intensos como “Agape e Thelema” acho difícil haver uma harmonia sem um balanceamento de forças tão poderosas e para que ocorra esse balanceamento, elas precisam estar ativas, em um embate equilibrado.

Em “Ousado Redesenho” achei interessante a imagem do seio, aquele que seduz para gerar uma vida e que a nutre posteriormente, observar os humanos em seu caminhar em união com um mundo

artificial, mas que acaba sendo influenciado pela vontade, a grande dama da direção.

Em “Um Dia a Mais”, é interessante imaginar o que sairia da nossa clássica criação em 7 dias se ela mudasse. O 7 como número de um ciclo completo, sendo o 8 um número que sobe um nível na espiral da vida. A perfeição contida no 7 (sete notas musicais, sete cores do arco-íris, etc.) resulta no máximo dos humanos. Mas o movimento seguinte é embebido pelo sarcasmo, aquilo que é dito sem a pureza da inocência, como se fosse sujo demais para encostar naquilo que é a nossa essência. E assim, a ferida daquilo que é separado do todo só tenderá a aumentar em um próximo nível.



Página da HQ “Um dia a mais”

Na história “Em Louvor aos Pré-Humanos”, creio que o elemento fundamental que aparece é a natureza, que independe de uma visão religiosa ou biológica. A imagem do cogumelo que é consumido

e que é capaz de alterar o estado de consciência faz com que o objeto das nossas ações ou dos nossos desejos “levite” pela nossa vontade, claro, se ele não estiver de alguma forma amarrado à nossa essência. Mas a nossa consciência expandida é capaz de elevar esses mesmos objetos junto com a capacidade de ser um observador da nossa própria vida. E apenas assim adquirimos a real consciência. Enxergo que os desenhos das páginas 24/25 trazem uma beleza da complexidade dessa consciência essencial.

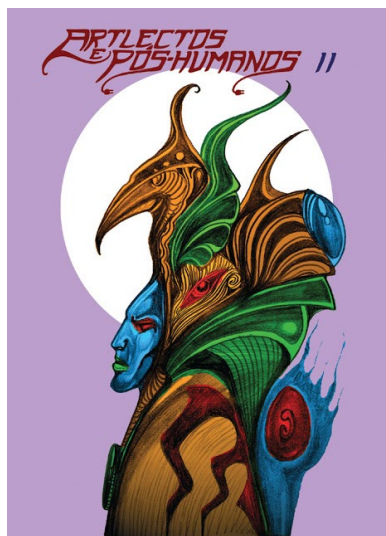
No HQforismo da página 27, parceria do Ciberpajé com sua irmã Ariadne Franco, senti muita verdade no olhar intenso mas controlado desse ser-dragão. Sua língua tenta tatear ao redor, mas mostra como às vezes podemos não compreender que a experiência pode exigir um tempo muito maior para ser realmente com “provada”.

O HQforismo da página 28, parceria do Ciberpajé com a IV Sacerdotisa, em conjunto com o texto trouxe uma grande solidão, em primeiro lugar. A solidão incomoda quando não conseguimos nos achar dentro dela e muitas vezes isso acontece quando apenas conseguimos nos ver refletidos no outro.

No HQforismo da página 29, parceria do Ciberpajé com Graziely Abreu, senti uma beleza da mansidão de Gaia. Uma inércia pecaminosa, de uma dança que conduz o Cosmos para uma simbiose das curvas, onde entre elas está a nossa existência.

No HQforismo da página 30, outra parceria do Ciberpajé com a IV Sacerdotisa, existe um contraste muito grande e talvez essa tenha sido a inspiração para o texto. Aquilo que está fora nem sempre reflète aquilo que está dentro e em alguns humanos, existe uma necessidade de pavonear sobre qualquer coisa que puder, como se todo o brilho do universo precisasse ser seu. E assim, de tão brilhante, acaba

sem enxergar o brilho dos outros e para de se alimentar até que por fim, restará somente a escuridão da sua própria cegueira.



| | Lua

O número 11 aparece cheio de parcerias interessantes, que contribuem para as ramificações floridas e frutíferas deste trabalho. A capa traz um perfil sério, que no pássaro aparece algo com um orgulho diante do que já foi aprendido.

Na história do “Falso Alfa”, o espelhamento das imagens e a visão das palavras da imagem invertida gera uma sensação de causa e consequência, principalmente na frase sobre o menino e o adulto, toda aquela simplicidade batendo em um escudo egoico rígido e até mesmo triste, que fede tanto quanto as roupas do rei. O mais simples, aquilo que é antes de tudo, tem a beleza do puro, do real. Sem a união cósmica realmente não pode haver a verdadeira paz em nossos corações, pois aproveitar os momentos, as pessoas, os

instantes, cada coisa que nos é dada, seja boa ou ruim, é uma contribuição para essa penetração, essa integração entre princípios complementares.

Em “Linha”, a imagem toda me deu uma sensação de algo que procura sua continuidade. Mas a frase “Somos um momento de distração da mãe inexistência” é muito bela, pois nos faz querer aproveitar o hoje, o agora, o privilégio da vida, essa magia de respirar e poder fazer, poder ser, poder estar!

Em “Desvelar”, no início vi a vida do ser humano adulto antes de ele compreender que um dia morrerá. Esse momento da compreensão o faz querer resgatar essas chaves tão importantes, as que nos abrem os portais do universo, as maiores possibilidades evolutivas, de uma evolução que não dá para ir sozinho, mas apenas ir caminhando e levando consigo o máximo de seres que puderem evoluir com você. Somente assim o mistério será completo.

Já adorei o nome “A Serpente e o Monge Orgiástico”, um masculino se recriando, honrando seus lados mais luminosos e sombrios, seu sagrado feminino ancestral e com isso, num estado de serenidade do monge, poder se conectar e explodir em orgasmo, um tipo de explosão que a arte conduz com maestria, pois é quando o simples humano se integra com toda a vastidão do universo.

Em “Fótons do Desejo”, parceria do Ciberpajé com Gian Danton, Gazy Andraus e Matheus Moura, senti que o desejo que impulsiona é o mesmo que aprisiona, aquele que nos faz ter a capacidade de querer tanto que às vezes nem damos conta, mas se houver um contato com nossa essência real, o desejo será como uma ventania que acaricia o mais firme carvalho fincado na terra da plenitude eterna.

No desenho do HQforismo “A Lua Insinua Nua” senti o desejo violento do lobo, do nosso animal interior, aquele que existe em

cada um e que nos impulsiona. A lua, em toda a sua beleza, acaba sendo apenas o reflexo externo daquilo que nos move.

O HQforismo da página 28 trouxe-me realmente uma energia fluída, me fez pensar do silêncio do ato sexual, aquele silêncio de palavras, onde os humanos apenas conseguem se tornar animais ofegantes, que não têm dúvida de como agir, o instinto coordenando como um sutil maestro a junção perfeita.



HQforismo da página 28

O HQforismo da página 29 trouxe a sensação de vazio, chamou a atenção para o externo. É como se olhássemos o cosmos interior, com sua imensidão tremenda, e não fosse possível o vermos, enquanto nossa concentração estiver apenas nos castelos que construímos para não enxergá-lo.

Esse número todo ficou muito integrado, talvez pela aleatoriedade com que foi feito com as escolhas de livros para inspirá-lo.

Afinal, creio que sempre o fluxo do universo vai nos ajudar a chegar aonde precisamos.



#12 Estrela Cadente

A capa da número 12 me chamou muito a atenção porque tem espirais, lagartos, serpentes, raízes e polvo. Pelo menos foi isso que vi. Tudo isso me deu uma sensação de um olhar julgador, que pergunta o que estamos fazendo por nós mesmos, o que estamos fazendo para manter vivas as essências contínuas dos seres que rastejam e que vivem nas profundezas de nós? Me pareceu um convite para a reconexão interna, um olhar para nossos lados sombrios.

Em “Lar” senti o contraponto das asas e dos cascos como a necessidade de estar sempre entre o que é mais sublime e o que é mais grosseiro dentro de nós, ambos necessários para que haja um constante movimento, algo que nos faça vivos e isso indo contra a capa-

cidade de estar completamente alheios a tudo, apenas na superfície, para parecermos “normais”.

Em “Lua”, antes de tentar compreender qualquer coisa, me veio uma certa tristeza, um descontentamento. Como se ao olharmos para a lua, ela que é a lâmpada da energia do sol, vissemos a magia, assim como da primeira vez que a população viu uma lâmpada acesa e acreditava que era mágica. Me deu uma sensação de ignorância.

Os traços dos HQforismos das páginas 8/9 trazem uma sensação de ligação e os olhos nos desenhos aparecem como a visão que é capaz de enxergar a dor do mundo. Quando os humanos estão alheios a essa dor, estão alheios a si mesmos, afinal do que a dor do mundo fala senão das nossas próprias tragédias? Se a tragédia do ambiente não for a nossa, então não fazemos parte dele, somos apenas seres alienados, que usamos como mercenários as dádivas da vida.

Em “TACG”, achei tão interessante a frase: “ousam como Eva” e fiquei pensando: será mesmo que Eva ousou ou apenas estava ali, destinada a ser o que era, a transgredir? E acho que o mesmo vale para Ícaro, almas que não cabem no seu mundo porque enxergaram algo além da maçã ou do sol. Precisavam provar para saber o que havia depois. Se não houverem essas almas libertas não haverá continuidade na evolução da alma humana.

Em “Desfuturo”, aparecem conceitos muitos próximos na sonoridade das palavras mas distantes em seu significado. Enquanto estivermos presos nos nossos papéis que a família ou a sociedade decidiu que deveríamos representar, não teremos coragem suficiente de soltar o grito da morte. Muitas vezes é apenas esse grito que pode alcançar os ouvidos do Todo, aquele no qual, para os que se buscam, finalmente se encontrarão.

Em “A Segunda Maçã”, fiquei pensando no tema das falsas verdades. Como quando um conceito é tão bem explorado, tão esmiuçado, que acaba virando uma verdade apenas por isso. Quando li “picando o equilíbrio de bruxas de laboratório” pensei que as bruxas são justamente aquelas que se expõem aos seus desequilíbrios, querendo ser picadas pelas serpentes para que o veneno delas possa lhes fazer mais forte. Essa é a magia. Quando o ser humano ousa, se arrisca, procura seus próprios desafios e quando não os acha, os provoca, acaba encontrando também um degrau acima em sua jornada. E talvez assim, possa evitar que seja extinto.

O HQforismo da página 25 é cheio de simbolismos. A serpente sobre a cabeça, a sabedoria da razão, aquela que consegue atingir um equilíbrio e uma continuidade e que me parece muito rara.



Página da HQ “Agora”

Em “Agora”, senti novamente um tema recorrente, pelo menos para mim, nessas HQs: a pureza, aquilo que é natural e tão completo em si mesmo. É como a semente original que existe em nós, é perfeita, não tem nada a acrescentar. Mas nós humanos vamos colocando camadas e camadas de papéis e máscaras, como se fossem necessários apenas para descobrir, já sentindo o imenso peso de tudo aquilo, que não somos nada disso. Então, paramos e buscamos dentro de nós o que de mais instintivo temos e ali sim nos reconhecemos. Mas para isso, gastamos toda a vida e quando estamos apenas no final dela é que percebemos que essa foi a nossa trajetória. Mas será que os humanos vieram neste mundo para algo mais? Será que teríamos alternativas?



#13 Sistema Solar

A capa traz uma das mais belas ilustrações que já vi do Ciberpa-jé. Esses lobos que parecem serem de fogo, com esse chifre central

apontado para o céu, ao mesmo tempo com imagens das asas da borboleta, rabos de serpente e claro, o semblante humano humildemente prostrado diante da grande abismal, da grande lua da sedução, descendo em suave néctar luminoso (ou não)!

A contracapa colorida me trouxe uma sensação das árvores que estão cansadas da sua trajetória lenta e dolorosa, como o abrir dos ossos do quadril de uma mãe que ajeita o filho no ventre, mesmo que por pouco tempo.

O primeiro HQforismo traz um homem tão sereno, que segura uma árvore em crescimento. Quanta beleza na trajetória vertical desses seres, como nós humanos também temos ao procurar crescer e expandir. Mas nada deve ser feito rápido demais, isso atrapalharia o processo contínuo, o que faria com que nos perdêssemos do nosso caminho.

O HQforismo “Só a flor conhece o sonho selvagem da borboleta”, em conjunto com o desenho, trouxe-me a flor como o destino da borboleta, e apenas nosso destino é capaz de conhecer nossos sonhos mais íntimos, porque todos eles seguirão sem medo para ele. Como se a borboleta amasse a flor por ela ser seu destino e por isso mesmo a flor amasse a borboleta por saber que ela terminaria junto de si, mais cedo ou mais tarde.

No HQforismo “O cervo servia o servil de sonhos de silício e só” me veio a imagem de Cernunnos, um dos muitos selvagens das mitologias, que em sua máxima capacidade representa os potenciais que abrigam toda a força do mundo, e no meu olhar, inclusive a virilidade capaz de fecundar qualquer espécie. Nesta frase, me pareceu que nossos sonhos serão sempre pequenos para todo o potencial que o universo tem de realizá-los.

Em “Lupus Diem” senti que o Ciberpajé novamente nos mostra essa pequenez da alma humana, que destrói nossa capacidade de seguir a nossa intuição. Os animais têm apenas o instinto e assim mesmo são perfeitos e completos; nós humanos somos capazes de abrir o olho da intuição, mas parece que sempre seremos falhos, enquanto os furarmos com as agulhas do egoísmo.

Deste modo, apenas ao voltar para nosso estado animal mais primitivo, conseguimos algo essencial e belo, profundo, sombrio e cauteloso com nossos desejos, pois os desejos do homem o enganam, o convidam a ir contra seu caminho. E daí, é preciso abdicar dele e de tudo para na humildade serena encontrar o verdadeiro amor, aquele que liberta o ser amado para amar outros e para ser amado por eles, pois se entende que quando unidos ao Todo, enquanto alguém amar quem amamos, nós também o amaremos e seremos amados por ele. E esta se torna a verdadeira beleza dos ciclos intermináveis da vida, que nem a morte consegue parar!

Em “Lupus Crepusculum”, vê-se claramente a aurora dos tempos atuais, sombrios, tristes, oprimidos por tudo que fizemos e que agora o nosso espelho reflete as dores cravadas na sociedade. Ao ver a imagem do lobo cósmico, da minha boca saiu, sem querer, a frase: “- Que coisa mais linda!”. Essa imagem é forte, ativa. O lobo cósmico, ao se colocar no lugar do homem, traz todas as suas limitações, aquelas que mancham terrivelmente a magnificência do animal interior, condensa perigosamente sua força, e ela fica prestes a explodir em fúria terrível. Mas o despertar do homem tira o lobo cósmico da sua prisão e o faz ser a divindade que nasceu para ser e que em várias mitologias aparece no fim dos tempos, trazendo o fim para um recomeço. O lobo é isso, essa é a trajetória dele pelo destino humano: traz a destruição para que possa existir uma nova

conexão com o todo, ele é o aspecto sombrio em pele, carne e sangue. Ele ama a lua, mas a faz sangrar também, porque ela precisa sentir sua própria dor e ele precisa sentir o sangue dela, é disso que ele se alimenta.



Página da HQ “Lupus crepusculum”

Acredito que “O caldo que escorre da vulva da lua”, é o alimento do lobo, é o que o faz estar em equilíbrio, não porque esse caldo é luminoso, mas porque é sombrio e a sombra da lua e do lobo, ao estarem juntas, tornam-se a luz mais sagrada da alma humana.

P.S. Quando adquiri as Artlectos e Pós-Humanos, comprei todos os números disponíveis, do 2 ao 13. Fui lendo na ordem, mas faltaria a primeira. Agora também tenho esta e lê-la por último me traz a belíssima imagem do que a deusa hindu Kali é para mim: ela é a destruição de tudo, o abismo último, mas só porque traz o recom-

ço, o berço do novo mundo. Me debruçar sobre a número 1 depois de ler todos os outros números, será um caminho de esperança. Tudo tem seu fim, sempre soube disso, é natural, doloroso e belo. Mas a beleza de um novo começo assenta a dor do final anterior e acredito que essa é a magia da vida! E nossa humanidade hoje está precisando disso! Ler o primeiro capítulo do nosso novo começo!



#1 Mercúrio

E da 13 seguimos para a 1! As cores da capa e os desenhos mostram um maquinário instintivo. Como se a máquina humana fosse um objeto de transformação e para isso usasse tanto os mecanismos que produz, bem como o instinto que contém dentro de si.

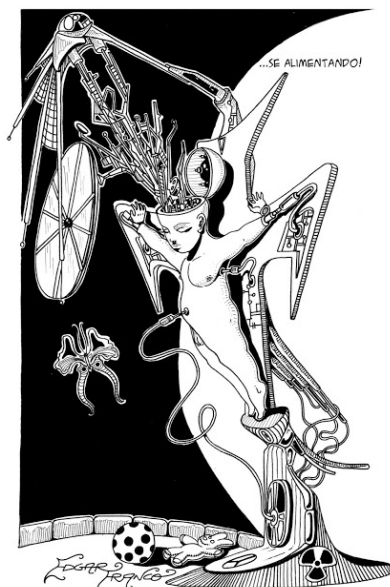
Na história “Intransgenia” há uma beleza na suavidade do encontro, da junção, como o ato perfeito e incrivelmente correto da integração total para a geração da criança divina solar, aquela que

nasce de um ato de transgressão do comum, porque ela não será comum, mas será única em toda a sua novidade. A imagem da integração leva o tema da morte, algo que morre para que algo novo possa nascer. Também tem a imagem do feminino realizado diante da prole, que é bela e mostra uma sutileza diante da continuidade da vida, um certo alívio até.

Em “Upgrade” o fato da ausência dos braços do personagem parece representar uma incapacidade de tocar, de pegar e consequentemente, de realizar. Como se não pudesse ir adiante. Braços também simbolizam ramos, algo que vai além, que ramifica. Mas a contraparte não vê essa ausência e sim, vê aquilo do que ele está repleto: a doçura. Esta é apaixonante, a doçura da vida, que temos em nós mas que vemos no outro. O amor que transborda as limitações. Mas quem está envolto em um sentimento de posse já construiu inicialmente essas limitações, para limitar o espaço dos que podem chegar, tocar e levar embora o objeto do seu amor. Por isso mesmo, jamais vai compreender um amor sem barreiras, que ultrapassa, que fica gigante até ao ponto de não caber dentro de si. Então, acredita que para ter aquilo que quer precisará somente agarrar, segurar e prender.

Em “Igualdade” o desenho final me trouxe o que as religiões podem representar: uma prisão, o sacrifício daquilo que quando é livre é grande. Assim como o batismo define um lado para pertencer: se escolher, o outro lado sempre será errado. Mas é no meio deste cabo de guerra de bem e mal, como no episódio hindu da bateção do oceano lácteo no qual deuses e demônios juntos agitaram o oceano para obter o néctar sagrado, é que está um mundo de verdadeiras possibilidades. O espírito livre segue para todas as partes de escuridão e de luz e ao prová-las, poderá escolhê-las. Mas se não conse-

guir experimentar, se submeterá aos ideais construídos por outros sem jamais experimentar seu sagrado *livre arbítrio*.



Página da HQ “Igualdade”

Minha percepção de “Fé” pode ter sido diferente do objetivo para o qual ela foi criada, mas senti a tensão entre a racionalidade prática e o deslumbramento intuitivo que cada ser humano parece experimentar ora ou outra na vida. Podemos ver no corpo morto de um ente querido, o fato de ele não estar mais entre nós ou podemos ver que ele finalmente compreenderá o que tem depois da morte e que é um privilegiado por estar adquirindo o conhecimento que ninguém terá em vida. Olhar a beleza de uma flor com um sorriso nos lábios sem questionar nada, simplesmente aproveitando pode ser uma manifestação da fé... Da fé em si mesmo, de que é merecedor disto. Mas esperar que a flor sorria para nós é uma tolice que estraga toda beleza do ato puro de admirar e agradecer.

Em “ClonAids” entendo que aparece o tema da eterna repetição. E me vieram à mente as criações mitológicas que surgiram sem uma contraparte. Mas daí temos que lembrar que esses seres, em solidão primordial, continham dentro de si todo o caos ainda em ebulição, configurando-se e organizando-se. Isso faz com que eles não sejam unilaterais, mas que contenham muitas faces dentro de si, repletos de possibilidades. O que virá disso será uma novidade e o que é uma novidade senão uma bela supernova: no estágio mais evoluído explode em brilho e depois vai perdendo esse brilho aos poucos. A reprodução natural cria nessa “roleta russa de mutações” e cada vez que isso ocorre, acaba gerando mais uma supernova e mais uma, e mais outra, trazendo possibilidades infinitas e completamente inéditas para a nossa natureza simplesmente humana.

Esta série, dentro da “*Imaginário*” editada pela Marca de Fantasia de Henrique Magalhães, quer trazer resenhas da área do fanzinato em geral, com expoentes atuais que, em vídeos, suplantam a limitação da difusão do papel, aparecendo como vídeos na rede virtual da Internet, especialmente no canal interativo do *Youtube*.

Embora os fanzines tenham se iniciado como boletins mimeografados e depois via fotocopadoras (“xerox”), atualmente também percorrem a virtualidade da *internet* pelos *blogs*, *sites*, redes sociais, e em muitos casos, como *vlogs*, cuja abreviação deriva das palavras *vídeo* + *blog*¹, um tipo de blog em que os conteúdos predominantes são os vídeos.

Sendo inicialmente a primeira de três resenhas que ora realizo, enumero os expoentes que são:

1. José Zinerman Nogueira e seu *Momento Zine Flash*. Nogueira é conhecido como “Homem-zine” e que traz seus fanzines num formato inusitado: o vídeo-sonoro;
2. Márcio Sno com seu canal *Meu Zine Minha Vida*, enfocando principalmente ZINES LGBTQIA+ e
3. Gazy Andraus (eu mesmo) com seu *GaZine* que fala de histórico, conceitos de fanzines, artzines, biograficzines e afins.

A seguir, desenvolvo a primeira resenha com Zinerman!

1. Ver mais sobre vlogs em <https://www.significados.com.br/vlog/>

Momento Zine Flash com Zinerman, o homem-zine!

Gazy Andraus²

Apresentandozine

Eis José Zinerman Nogueira, um santista de nascimento, mas residente em São Paulo, capital, com seu *Momento Zine Flash!*

Nogueira, mais conhecido como “Homem-zine” (*Zinerman*) vem trazendo criativamente estes seus tipos de fanzines num formato inusitado, como o vídeo-sonoro.

Mas é desde a década de 1970 que ele atua na cena alternativa.

Na época escolar, sem conhecer o termo fanzine, criou seu jornalzinho escolar divulgando música e HQs³, “Little Pig News” “numa folha tamanho ofício, com desenhos, colagens e datilografado, trazendo as últimas novidades sobre as Bandas que ouvia na época e programas de TV e de rádio, e lançamentos. Isso foi por volta de 1975” (EL KHOURI, 2019).

Ajudou a cofundar nos anos 80, o fã-clubes oficial “Raul Rock Clube” do cantor Raul Seixas junto com Sylvio Passos, trazendo em 1981 o boletim *Metamorfose*. No início da década de 1990 com seu

2. Gazy Andraus é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG, Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Criação e Ciberarte (UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação (UFG). Também publica artigos e textos no meio acadêmico e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como também é autor de HQs e Fanzines na temática fantástico-filosófica. Contatos: yzagandraus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br; <http://tesegazy.blogspot.com>

3. HQs, aos incautos que ainda desconhecem, são histórias em quadrinhos!

pioneirismo concebeu o *Delírio Áudio Zine* (fig. 1), primeiro registro vivo do *underground* brasileiro em fita K-7 numa espécie de programa radiofônico, no qual divulgava bandas e *demo-tapes*, além de entrevistas com fanzineiros dentre outras atividades registradas. Distribuía a fita em *shows* tendo produzido 21 edições de áudio com a mídia da fita cassete.

Ainda na entrevista dada a El Khouri (2019), conta que o *Arquivo Geral Videozine* (fig. 2) lhe surgiu em meados de 1999, quando fazia parceria com José Salles (outro faneditor muito conhecido na área). Segundo Zinerman, foram 5 vo-



Figura 1. Delírio Áudio Zine

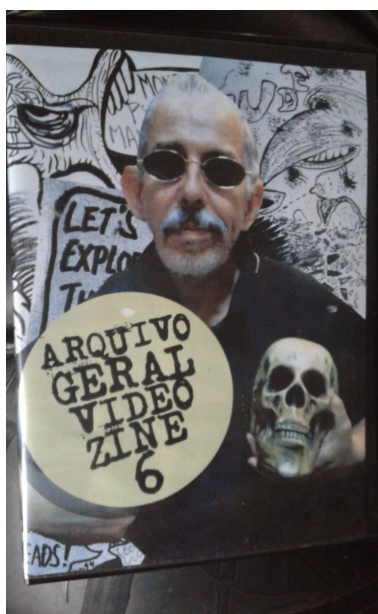


Figura 2 e 3. Arquivo Geral Vídeo Zine n. 6 e Black Dog Zine n. 8

lumes de VHS, sendo que em 2016 retornou com o *Arquivo Geral Videozine* em seu 6º volume numa nova parceria, estando este arquivo geral disponível no *Youtube* na íntegra, trazendo em seus vídeos entrevistas a fanzineiros, poetas, quadrinhistas e *shows*, dentre outras inserções.

Em 2019, uma nova parceria surgiu com o projeto *Interferências Radiofônicas*, totalmente inédito num programa em parceria com João Elias (do Rio de Janeiro) através do *Whatsapp*, com pedidos musicais a partir dos próprios ouvintes do programa.

Depois, estando então sozinho, deu continuidade ao atual *Arquivo Geral Videozine* que disponibiliza num canal do *youtube*⁴ como projeto, o “Zine Documento” em seu próprio canal homônimo: “José Zinerman Nogueira”, comentando a cada semana sobre alguma publicação de fanzines de seu acervo particular nomeado como *Zine House*.

Com a tecnologia atual, está digitalizando as fitas VHS para inseri-las na Internet e se contenta em saber que é referência até mesmo em universidades, conforme lhe confidenciou o pesquisador Henrique Magalhães.

Na atualidade, *Zinerman* continua em franca produção audiovisual e também exclusivamente pela mídia auditiva com três eventos na *internet*, quais sejam:

Momento Zine Flash – o primeiro flyer eletrônico do Underground, trazendo notícias da cena alternativa, dos materiais que recebo através de meu endereço postal. No Facebook ver José Zinerman Nogueira.

4. Neste, por exemplo, veja em: <https://www.youtube.com/watch?v=zJ2Wyy98LA>

Zine Story – Registro das publicações undergrounds, e seu histórico com o apoio da Zine House, o mais completo arquivo das publicações independentes.

ZAP HALLUCINATION ZINE, outra grande inovação trazendo lançamentos e divulgação de zines e de Bandas. Este no meu próprio whats.” (entrevista a EL KHOURI, 2019).

Acerca do *Momento Zine Flash*, conforme me adiantou o próprio autor⁵:

Bem, o Momento Zine Flash surgiu em 2015 como o primeiro “Flyer” Eletrônico do Underground no formato áudio+visual na plataforma do Facebook possibilitando uma maior interação entre os Fanzines e suas publicações independentes.

O nome “Flash” utilizei para compor o projeto como uma informação rápida e atualizada dos materiais que recebo no meu endereço postal e depois de algum tempo comecei a utilizar de meus próprios acervos particulares da Zine House como fonte de consultas mostrando assim uma nova forma de estar divulgando publicações antigas dos fanzines para as futuras gerações.

E com isso pude dar um salto para divulgação de outros segmentos como: Música, Artes, entrevistas, coberturas de eventos etc...

Advertindo ainda acerca do *Momento Zine Flash*, como “flyer eletrônico”, que a ideia é ótima e criativa, pois reverbera digitalmente com pequenas informações em áudio e até em vídeo⁶, sendo o *flyer*

5. Rápida troca de mensagens comigo no *whatsapp* nos dias 18 e 19 de fevereiro de 2021.

6. Veja este episódio datado de 27/08/2016, sobre o *Fanzine Purple Haze*, como exemplo: https://m.facebook.com/watch/?v=665796253573500&_rdr

uma espécie de papelzinho⁷ que divulga zines e eventos, enviado em cartas impressas nas correspondências entre os fanzineiros.

Segundo, Zinerman, sua atividade e projeto continuam totalmente ativos. Inclusive, tem realizado várias parcerias com vinhetas exclusivas e inovadoras dentro do *underground* e vem concedendo entrevistas em vários programas nas diversas plataformas digitais.

Ele grava o programa “ao vivo” e o transmite em canais variados na Internet, tais como *facebook*, grupos de *whatsapp* etc. e versa em diversos temas tocando músicas escolhidas por ele ou pelo público ouvinte.

Também convida expoentes da área artística do *underground* da música, quadrinhos e fanzines⁸.

Objetiva principalmente no programa *Momento Zine Flash* divulgar a cena *underground* incluindo a música, o fanzinato e os quadrinhos.

Ainda é editor, junto de sua esposa, dos fanzines digitais no formato *pdf*: *Kranios de Guerra Zine*⁹ e *Sub Underground Girl Zine*, e o *Feminizine* (fig. 4), este mais voltado para a temática da mulher. Além disso, é editor de outros dois projetos em parcerias: *Calafrio Zine* e *Patty Cemetary Zine*, ambos voltados para a temática de horror.

Ainda produziu e apresentou por muito tempo os programas: *Madrugada Blues* e *Khaos Urbano Áudio Zine* no *whatsapp* num formato inovador trazendo música e informação do meio alternativo.

7. Quando um fanzineiro recebe e abre o envelope que contém zines, alguns de outros papéis anexados juntos, por serem diminutos e leves, “esvoaçam”, sendo daí o termo *flyer* (voador).

8. Eu mesmo cheguei a ser convidado a comentar seu programa e escolher uma música a que ele tocasse na programação.

9. Acesse em: https://drive.google.com/file/d/1TdYc3nvQe1BupWYqZf_tP1cUCQjNnQ51/view?fbclid=IwARofbXE2p8OK1BeH3ILWK2FqetEn-xQUXpbRKYOar4rGSY-22C8bgs9dhVM

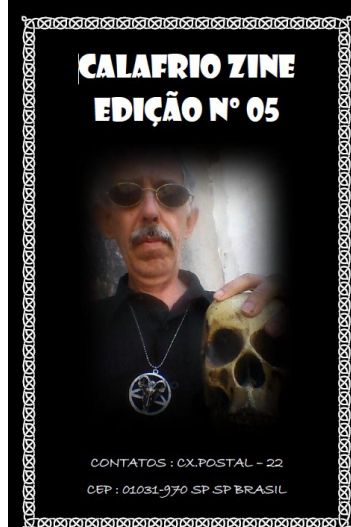
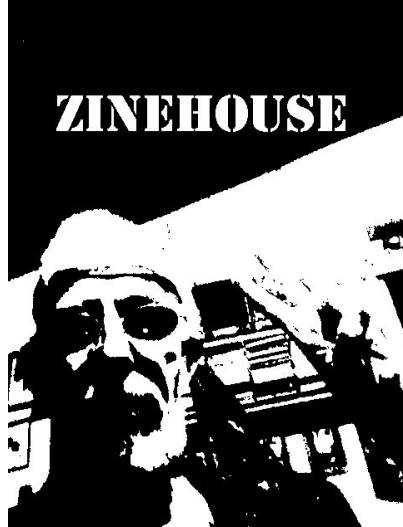


Figura 4: Feminizine n. 7, março de 2021. Editado por Zinerman e Carla “Moicana”!

Figura 5: Esse é seu acervo de zines físicos, audiozines e videozines do underground.

Figura 6: Calafriozine – zine atual de Zinerman!

Fonte: Nogueira via Whatsapp.

Zinehouse (fig. 5) é seu acervo particular de audiozines, videozines e fanzines físicos mantendo um histórico completo da produção independente, enquanto recentemente está trazendo um novo número do *Calafrio Zine* (fig. 6).

É assim que se percebe a versatilidade do universo alternativo zineiro, que aliada à tecnologia atual digital propicia uma expansão da área fanzineira que não se estanca apenas nas impressões em papel ou no suporte *pdf*. Mas vai além, conforme se visualiza (e se ouve) nessas próprias possibilidades auditivas caótico-criativas que José Nogueira – o *Homem-Zine* – disponibiliza em seus canais, principalmente em seu programa semanal, o *Khaos Urbano Aúdio Zine* que encerrou as suas atividades, mas pode ser ouvido através do endereço eletrônico:

<http://estudioimprovisado.com/podcast> e nas audições de seu programa *Momento Zine Flash*, seu *flyer eletrônico* e exclusivo

para o *Facebook* e o *Interferências Radiofônicas*¹⁰ enviado através do *Whatsapp* pelos próprios ouvintes que solicitam suas músicas para tocar neste programa.

A/C José Nogueira, Caixa Postal 22. Cep: 01031-970, São Paulo, SP;

Facebook: José Zinerman Nogueira;

Instagram: Zinerman_Nogueira (https://www.instagram.com/zinerman_nogueira/);

Youtube: José Zinerman Nogueira (<https://www.youtube.com/channel/UCerhGXzoGcbyHWRRF8wPb5A/videos>);

E-mail: Jn7400@gmail.com

Referências

EL KHOURI, Diego. JOSÉ ZINERMAN NOGUEIRA, O HOMEM ZINE. *Molho Livre*. 28/03/2019. Disponível em: <<http://molholivre.blogspot.com/2019/03/jose-zinerman-nogueira-o-homem-zine.html>> Acesso em 23/01/2021.

10. Ouça um episódio deste zine coeditado em parceria com João Elias (do RJ), aqui: <http://portal1.iff.edu.br/audios/audiозine-interferencias-radiofonicas>



História em quadrinhos





GA
20



Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas – PPGC da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres e dos núcleos de produção representativos.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeção das artes gráficas e visuais, representadas pelas histórias em quadrinhos, humor (cartum, charge, caricatura), animação, fanzine, grafite e games, bem como expressões da cultura pop.
3. Entrevista.
4. Resenha.
5. Experimento (histórias em quadrinhos poético-filosóficas, experimentais, tiras).
6. Ensaio visual – Relatos sobre processos criativos e de construção artística.

Aceitam-se trabalhos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou publicados em anais. As afirmações, opiniões e conceitos expressos são de responsabilidade

dos autores. Todos os textos serão submetidos ao Conselho Editorial, que tem autonomia para avaliá-los de acordo com os objetivos da revista.

Os quadrinhos autorais devem ter caráter experimental, como os poético-filosóficos e tiras reflexivas. Esta categoria não precisa submeter-se ao viés acadêmico, mas deve guiar-se pela inovação da arte e investigação de novas linguagens textuais e gráficas.

Os textos devem ter a seguinte formatação

a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.

b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol, francês ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico ou profissional, telefone e email.

c) Entrevistas e resenhas com até seis páginas, incluindo, no caso da resenha, a capa da publicação enfocada.

d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto.

e) Entram nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.

f) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicação das fontes.

g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).

h) Anexos e apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

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

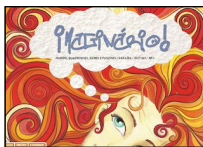
Os autores cedem gratuitamente os direitos de reprodução dos artigos e ilustrações à publicação.

O conteúdo dos artigos e demais textos publicados é de responsabilidade única e exclusiva dos autores e não representam necessariamente a opinião do corpo editorial da revista.

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

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dez. 2014



N. 8 - junho 2015



N. 9 - dez. 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dez. 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dez. 2017



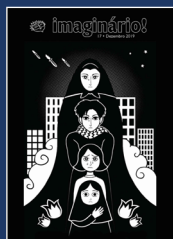
N. 14 - junho 2018



N. 15 - dez. 2018



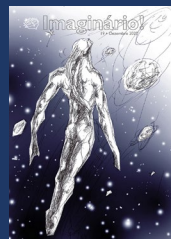
N. 16 - junho 2019



N. 17 - dezembro 2019



N. 18 - junho 2020



N. 19 - dez. 2020