



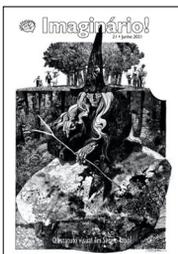
Imaginário!

21 • Junho 2021



O estatuto visual em Sergio Toppi

TOPPI



Imaginário

N. 21. Paraíba, Junho de 2021, 136p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação, Projeto de Extensão do Departamento de Mídias Digitais-DEMID, 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

Daniel Baz dos Santos, Edgar Vasques, Henrique Magalhães, Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Marcelo Bolshaw Gomes, Marcelo Engster, Robson Carlos da Silva, Rodrigo Bandeira da Costa, Romir de Oliveira Rodrigues

Imagem da capa

Ilustração de Sergio Toppi para sua HQ
“Brocèlan Wood”

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

7 O estatuto do visual em Sergio Toppi

Daniel Baz dos Santos

31 As aventuras de Machado de Assis, caçador de monstros:
o protagonismo de um personagem negro e capoeirista

Robson Carlos da Silva

51 Jessica Jones e o protagonismo feminino:

uma narrativa sobre Sororidade e o ‘pseudo-herói’ de gênero

Marcelo Bolshaw Gomes

65 O arco “Corporação Batman”

e as novas relações do sistema do capital

Romir de Oliveira Rodrigues

94 A evolução do texto nos quadrinhos norte-americanos

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Rodrigo Bandeira da Costa

Entrevista

119 O artista e sua interpretação do mundo

Entrevista com Edgar Vasques proposta por Marcelo Engster



Resenha

- 129 Uma leitura do QI
Henrique Magalhães

História em quadrinhos

- 133 Maria: A vida ordinária
Henrique Magalhães
- 134 Normas de publicação

Apresentação

A edição 21 da Imaginário! tem apresentação mais enxuta e compacta, ainda assim é uma grande revista. Esse é mesmo nosso propósito, algo mais leve e sintético, que facilite a leitura e traga o melhor do que se vem produzindo sobre os quadrinhos e artes visuais.

Essa proposta responde ao nosso desejo de lançar quatro edições por ano, de consolidar a revista com periodicidade trimestral, em contraponto à semestralidade habitual. Isso torna o fluxo mais dinâmico e dá vazão à enorme produção que se desenvolve não só no meio acadêmico. Há também a abertura aos quadrinhos autorais, experimentais, poéticos e reflexivos, num ganho em expressividade gráfica e textual.

Abrimos esse número mais uma vez com o texto de Daniel Baz dos Santos, em análise aprofundada da obra de Sergio Toppi. Segue com a reflexão de Robson Carlos da Silva sobre a HQ “As aventuras de Machado de Assis, caçador de monstros”, com foco na excepcionalidade do protagonismo de um personagem negro e capoeirista.

Temos ainda estudo sobre “Jessica Jones e o protagonismo feminino: uma narrativa sobre Sororidade e o ‘pseudo-herói’ de gênero”, por Marcelo Bolshaw Gomes; “O arco ‘Corporação Batman’ e as novas relações do sistema do capital”, por Romir de Oliveira Rodrigues; “A evolução do texto nos quadrinhos norte-americanos”, sob a visão de Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rodrigo Bandeira da Costa.

Fechando a edição, temos “O artista e sua interpretação do mundo”, entrevista com Edgar Vasques proposta por Marcelo Engster; resenha do fanzine QI e prancha com a personagem “Maria”, por Magalhães.

Ótima leitura e até a próxima!

O editor



Artigos

O estatuto do visual em Sergio Toppi

Daniel Baz dos Santos

Resumo: Este artigo discute a obra de Sergio Toppi, com o intuito de demonstrar de que forma a poética gráfica do autor articula imagem e palavra em um exercício constante de configuração e desconfiguração, cuja dinâmica é responsável pelos conteúdos e efeitos principais de sua obra. Estes fenômenos se engajam em processos estilísticos/estéticos particulares, que possibilitam a reinterpretação de procedimentos específicos utilizados pelo autor, como o balonamento, a disposição do *grid*, o preenchimento, além da percepção de certas influências em sua arte, notadamente o Barroco, e a Art Nouveau.

Palavras-chave: história em quadrinhos, narrativas gráficas, quadrinho europeu.

El estatuto del visual en Sergio Toppi

Resumen: Este artículo habla sobre la obra de Sergio Toppi, con la intencionalidad de demostrar de qué forma la poética del autor articula imagen y palabra en un ejercicio constante de configuración y desconfiguración, en cual la dinámica es responsable por los contenidos y efectos principales de su obra. Estos fenómenos se añaden en procesos estilísticos/estéticos particulares, que posibilitan la reinterpetación de los procedimientos específicos utilizados por el autor, como el uso de los globos, la disposición del *grid*, el relleno, además de la percepción de ciertas influencias en su arte, notablemente el Barroco, y el Art Nouveau.

Palabras-clave: comics, narrativas gráficas, historieta europea.

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



JUST LOOK AROUND!
INSTEAD OF THINKING
ABOUT FOOD, WHY NOT
TAKE IN ALL OF THIS
NATURE! THE AIR IS SO
FRESH OUT HERE!



A imagem que abre este artigo trata-se da segunda página da história “Brocèlan Wood”, de Sergio Toppi. Sua composição apresenta quatro quadros bem definidos, dispostos em requadros de padrão quadrilátero, que formam, empilhados, pares à esquerda e à direita da prancha. Neles, vemos, parcialmente, duas árvores; estando os quadros inferiores menores ocupados em apresentar sua base, ao passo que os quadros em posição mais elevada (e de maior comprimento) exibem parte da copa e das folhagens. A abundância de galhos e folhas, desenhados com a exuberância notória do artista, realça o caráter arbitrário da linha que forma o requadro, encarregada de restringir a opulência da figura pelo corte superior e lateral de sua imagem.

Este cerceamento, que é também um tipo de confinamento, se relaciona com pelo menos dois elementos essenciais para o restante da organização da cena. Primeiramente, o procedimento se associa aos valores de verticalização da narrativa gráfica, estratégia que faz parte da estilística de Toppi e está na base de configurações expressivo-simbólicas que veem na página uma unidade de sentido para além da soma de seus quadros, circunstância geralmente articulada por meio dos entrelaçamentos espaciais superiores e inferiores. Além disso, o estreitamento de ordem lateral efetuado pelo formato do painel prepara, pela ênfase na copresença e na contiguidade, a imagem percebida no centro da página, na qual uma família se dirige a um piquenique na floresta.

As quatro personagens pairam em um espaço branco intersticial que, de acordo com as convenções semióticas dos quadrinhos, estaria reservado à sarjeta. Basta notar que esta zona “vazia” serve de margem ao hiperrequadro e separa os quatro quadros emoldurados

no *grid*, o que atesta seu estatuto lacunar e paratextual, enquanto “estrutura significante” (POSTEMA, 2018, p. 60) da narrativa gráfica, cuja função é, antes de tudo, garantir a progressão de um painel a outro. Sendo assim, quando o autor situa suas personagens nesse território e as desenha em uma escala muito mais modesta e com bem menos ornamentos do que as ilustrações da natureza ao redor, ele está criando uma dissonância entre as estratégias enunciativas do arranjo gráfico e aquilo que está sendo representado, fenômeno realçado pela comparação com a página anterior e com a que se sucede. Nesta, há uma inversão das posições aqui articuladas, uma vez que a família está circunscrita em um quadro de menor extensão, sendo o restante da página dominado pela vegetação; naquela, por sua vez, há um único quadro, que ocupa toda a prancha, com um desenho da mata fechada e um balão de texto triplo.

Dessa forma, o *layout* escolhido por Sergio Toppi para a segunda página de “Brocèlan Wood”, enfatiza uma discrepância interna de ordem estrutural, mas que se converte, por meio de uma operação sintagmática, em componente narrativo essencial para a compreensão dos sentidos explorados pelo enredo da história. Antes de continuarmos por este caminho, é importante reparar em pelo menos dois outros elementos responsáveis pela complexidade desta página. A começar pelo único balão de texto presente em seu interior. Repare-se que haveria espaço suficiente para inserir a moldura desse balão tanto acima das personagens quanto abaixo delas, algo que o autor não faz. Decisões deste tipo, de acordo com Groensteen, podem alterar completamente o protocolo de leitura de uma história em quadrinhos e permitir ou obstaculizar a compreensão de alguns de seus campos semânticos, visto que balão e quadro se comunicam mediante quatro níveis distintos de interação:

De início, pode-se pensar em termos de *profundidade*. Trata-se também de uma relação que opõe duas *formas*; a seguir, é uma relação entre duas *superfícies*, que também podemos tratar como relação de proporções; por último, considera-se o *posicionamento* do balão dentro do quadro (GROENSTEEN, 2015, p. 77).

Tendo em vista esta dinâmica polivalente, Toppi alonga o apêndice, direcionando-o ao pai da família, mas insere o corpo do balão de texto no segundo quadro, o que oculta uma porção significativa do desenho (forma). Assim, o processo de leitura sofre um impacto, a partir do qual uma série de disjunções, relativas aos quatro níveis apontados por Groensteen, se revelam. Afinal, a ordem de recepção da página cria um movimento de avanço, orientado pelo apêndice e pela localização do balão, que conecta nosso olhar à família no estrato ao lado (posicionamento). Duas das funções tradicionais do rabicho (índice de presença e de atribuição, segundo Groensteen) só entram em vigor via articulação direta entre o segundo quadro e a cena que se segue, ao lado. Em outro nível discursivo, por sua vez (superfície/profundidade), a imagem parcialmente coberta da árvore no segundo quadro projeta nossa atenção para cima, já que seu requadro separa um ícone figural único. Em outras palavras, a sarjeta aqui é mais um artifício de fratura espacial do que de progressão temporal. Neste ponto, é possível perceber a complexidade das relações espaço-temporais executadas por Sergio Toppi nesta página. Tendo como eixo irradiador a localização de seu balão, o fenômeno repercute em outros entrelaçamentos espaço-tópicos. Atentemos, então, para o que diz Antonio Luz Cagnin sobre o tema:

A disposição dos balões nos quadrinhos, além de sua participação estética, deve obedecer à ordem temporal da realização das falas no

diálogo entre as personagens, na mesma ordem da leitura convencionalmente estabelecida em nosso sistema ocidental, ou seja, da esquerda para a direita, de cima para baixo. Isto tem uma consequência importante porque traduz na indicação do tempo narrativo (as falas da esquerda e do alto são anteriores às outras). É a figuração motivada do transcorrer do tempo (CAGNIN, 2014, p. 145-146).

Tendo estes preceitos de base, é possível notar que Toppi produz muitos de seus sentidos justamente quando subverte esse tipo de orientação convencional. Seguindo esta linha hermenêutica, novas possibilidades semânticas se delineiam no momento em que absorvemos o conteúdo do balão expresso pelo pai: “Just look around! Instead of thinking about flood, why not take in all of this nature! The air is so fresh out here!” (TOPPI, 2019, p. 14). Em sua fala, o homem sugere aos filhos que olhem ao redor e contemplem as belezas naturais que os cercam. Há, dessa forma, um embaralhamento das camadas visuais imanentes no texto verbal, que são representadas, em termos, pelos quatro quadros que orbitam a família. Nesse nível de leitura, esses quadros, somados às páginas que os antecedem e sucedem, dão vazão ao desejo figural impresso na fala do pai, legitimado pela ilustração opulenta do artista.

Contudo, ao sobrepor o balão de texto a uma das imagens, ocultando parcialmente o caule da árvore (dentre outros itens), o discurso contradiz esse desejo contemplativo, pelo menos em seu potencial passivo e unilateral. Por isso, o ato de olhar, nesta página, é uma prática fundamentalmente errante, incompleta, fraturada e feita de camadas sobrepostas, muitas delas não visíveis em um primeiro plano, circunstância, amplificada pelas tensões naturais entre os inúmeros códigos que se confrontam em uma obra quadrinística (HATFIELD, 2009, p. 132-149). Acontece que, em Toppi, essa

atitude estética tem teor também metalinguístico, pois a incrustação notadamente artificial do balão no interior de seu desenho realça justamente as interposições sígnicas (não apenas visíveis, mas também dizíveis) que suas imagens carregam.

É em função disso que ele, ao utilizar um único balão de texto, esforça-se em evidenciar sua condição material, responsável por exprimir a bidimensionalidade das narrativas gráficas e que tem propriedades e efeitos anti-ilusórios (GROENSTEEN, 2015, p. 77-78), já que nos lembram do aplainamento constitutivo do canal comunicativo. Além disso, essas estratégias gráficas reforçam um dos recursos narrativos mais efetivados pelo autor: a justaposição dos vários construtos discursivos, geralmente carregada de jogos inquietos entre aquilo que está à frente e aquilo que está ao fundo do quadro/página, tópico ao qual retornaremos a seguir. Antes de avançarmos, contudo, é importante reparar no fato de que, somente pela observação desses conjuntos de idas e vindas, de dessincronias e perturbações na arte de Toppi, torna-se possível analisar sua obra em seus conteúdos mais essenciais.

Uma olhada panorâmica nos trabalhos do quadrinista italiano permite perceber, por exemplo, que ele não costuma compor suas páginas com muitos quadros. Em “Brocèlan Wood”, o recorde são cinco. De acordo com Thierry Groensteen, em *Comics and narration*, a quantidade de quadros em uma mesma página contribui para sua “densidade”, ou seja, para a quantidade de articulações espaço-temporais, entre outros conteúdos linguístico-iconográficos, que uma mesma prancha produz (GROENSTEEN, 2013, p. 44). A relação que Groensteen estabelece é básica: quanto maior o número de quadros, maior a densidade da página. Acrescente-se que esta densidade pode ser complementada por aquilo que o próprio au-

tor chama de “usos retóricos” (GROENSTEEN, 2013, p. 46-47) das narrativas gráficas. No caso de Toppi, isso é remediado por alguns componentes discursivos, a começar pelos atributos neobarrocos de seu estilo, com destaque para sua técnica de “preenchimento”. Como já observou Daniele Barbieri, ao relacionar quadrinhos e ilustração, em “As linguagens dos quadrinhos”:

A ausência ou presença de preenchimento, o uso de preto sólido ou de hachura e não de sombreados, a densidade ou a dilatação dos preenchimentos, são todos aspectos que o leitor pode observar facilmente e que lhe podem dar indicações preciosas sobre como se cria o efeito emotivo e narrativo geral, tanto na imagem única da ilustração quanto em uma vinheta entre as demais nos quadrinhos (BARBIERI, 2017, p. 29).

Os desenhos de Toppi são finalizados com hachuras e sombreados que adquirem conteúdo enunciativo. Segundo Barbieri: “O preenchimento é *expressivo*: uma vez que tenhamos reconhecido os objetos, quer dizer, uma vez que saibamos *o que* são, diz-nos, como efeito, também *como* são. Diz-nos se são lustrosos ou foscos, luminosos ou escuros, se estão próximos ou distantes” (BARBIERI, 2017, p. 39). Em Toppi, contudo, estas estratégias desencadeiam tensões de toda sorte, frequentemente por meio da alta incidência do contraste. Com efeito, a contraposição do claro e do escuro, seja por conta da representação da luz ou pelo delineamento dos volumes, tem como base a pertinência do branco na poética do autor.

Já falamos das convergências do espaço lacunar da sarjeta, que, na mão de Toppi, se converte em terreno híbrido, semidiegético, repleto de potencialidades narrativas e simbólicas, e que mantém a mimese aberta em seus fundamentos representantes. Contudo, em ordem de complementarmos e adensarmos esta reflexão, pode-

-se perceber que, nesta página, a cor alva executa pelo menos três funções distintas. Ao redor do hiperrequadro, como já vimos, ela guarda sua constituição tradicional, de local prefigurador e suporte objetal da representação – em referência à folha na qual o artista se debruçou. No entanto, no centro da página, atrás da família, a cor se transfigura em paisagem, aberta, infinita, configuradora da narrativa, cujo conteúdo simbólico pode mimetizar a desconexão entre as personagens e o espaço ao seu redor, além de conotar a incapacidade que elas têm de interagir com este ambiente desconhecido, temática que será explorada ao longo da história e precipitará seu final surpreendente.

Por fim, há no canto inferior direito da página, dentro do quarto quadro, uma vegetação cuja forma se compõe integralmente da cor branca, como se esta deixasse o fundo da cena e avançasse para constituir o desenho. Por esta via, estamos em outro nível do uso da cor, que escoia “por detrás” do território exclusivo do suporte, do papel, para a camada frontal na qual habitam os traços. O imanente da substância midiática se converte na transcendência do signo discursivo. Esse vazamento, produtor de zonas indecisas que são, a um só tempo, a origem significante e o fim significado da narrativa, estão espalhadas por toda a obra de Toppi. Só neste volume consultado, estes mecanismos compositivos podem ser vistos na boneca da história “The dollmaker” (TOPPI, 2019, p. 102), ou quando o homem confronta a foca gigantesca em “Pribiloff 1898” (TOPPI, 2019, p. 138), entre outros casos semelhantes.

Ao notarmos estes expedientes desfiguradores, nos quais os meios expressivos são testados e levados ao seu limite funcional, e os efeitos da composição desconfiam dos meios empregados em sua configuração, percebemos que é irônica a disposição simétrica dos



CAN WE
GO PLAY?

DON'T GO
TOO FAR.

OUR CHILDREN ARE LUCKY...
BUSINESS IS GOING WELL AND
HENOQUE IS GETTING OLDER. I'M
GOING TO BUY HIM OUT AND EXPAND
THE BUSINESS. IF THINGS CONTINUE
LIKE THIS, I COULD SEE OUR SON
BECOMING A DOCTOR IN A FEW YEARS...
WHAT DO YOU THINK? DOCTOR
JACQUES PERRIER HAS A NICE
RING TO IT...

PAPA! MAMA!
COME QUICK!

ALBERT!
THEY WENT
THIS WAY!

quatro quadros desta página, posicionados exatamente no mesmo lugar, como se espelhados, delineados com o mesmo formato e tamanho, e ocupados por um conteúdo imagético de mesmo tipo. O uso destas simetrias em Toppi, via resgate de padrões consagrados e convencionados pela nona arte, está subordinado a uma intenção dupla: revelar os limites e a arbitrariedade destes procedimentos e descobrir novos parâmetros poéticos para eles. Nesse processo de busca estética, Toppi mistura duas influências essenciais em seu estilo: o “Barroco”, como já foi sugerido, e a “Art Nouveau”. Para entender como isso se processa, observemos outra página desta mesma história, situada em momento mais avançado da narrativa.

Nela, a família segue seu passeio pela floresta, agora vista de uma perspectiva ainda mais distante. Os balões de texto tentam conciliar a cisão entre a imagem da árvore em primeiro plano e a família ao fundo, promovendo um movimento descensional da esquerda para a direita, de acordo com o percurso das personagens. Nosso olhar, sem alternativa, vaga em mergulho e emersão. Como forma de sinalizar para esta dupla orientação, o apêndice do último balão é posicionado dentro do tronco da árvore, mas desaparece ao tocar o branco da página, o que prova mais uma vez a alternância mimética dessa cor ao longo da narrativa. Os galhos da árvore, por sua vez, também se revezam do nível representado para o nível representante, pois assumem ofício que seria dos requadros e da sarjeta, dividindo as ações da família no espaço da página e no tempo da diegese. Há, por conseguinte, uma dialética entre ocultação e exibição decisiva para a arquitetura gráfica desta prancha, fundamentada em uma potência desviante que mantém nosso olhar inquieto, errante, indeciso, à mercê de um padrão constelacional e perspectivista.

É em relação a esta atitude artística do quadrinista italiano que se pode refletir acerca do aproveitamento da estética barroca empreendido por ele. De acordo com resumo que Arnold Hauser faz do pensamento de Wölflin, em *História social da literatura e da arte*, o estilo seiscentista demonstrava as seguintes peculiaridades:

A luta pelo pictural – isto é, a dissolução da forma firme, plástica, linear, em qualquer coisa que se move, que flutua e é incoercível; a obliteração de limites e contornos, para sugerir o ilimitado, o incomensurável e o infinito; a transformação do estático, o rígido e do objetivo, num devir, numa função de dependência, numa interdependência entre o sujeito e o ser – constituem a base da concepção do barroco de Wönflin. A tendência de afastar-se do plano para a profundidade dá expressão ao mesmo ponto de vista dinâmico, a mesma oposição a tudo quanto é estável, afirmado uma vez por todas, a tudo quanto tem fronteiras imóveis, a uma visão do mundo em que o espaço se compreende como qualquer coisa em processo de formação, como uma função. O método favorito empregado pelo barroco, para dar a profundidade espacial, é o uso dos primeiros planos maiores do que o tamanho natural, de figuras relevadas, trazidas para o alcance do observador, e de uma súbita redução de proporções nos motivos ao fundo. Deste modo o espaço adquire não só uma mobilidade intrínseca, mas também, como resultado de visão extremamente próxima, o observador sente o elemento do espaço como uma forma de existência que lhe pertence, depende dele, e por assim dizer criada por ele (HAUSER, 1982, p. 558-559).

Conforme as características do Barroco se sucedem no trecho, é possível notar como todas elas estão presentes em larga escala na obra de Toppi. No que diz respeito à página aqui analisada, atente-mos uma vez mais para a técnica de preenchimento do autor, constante na ilustração da grande árvore, mas que se presta de modelo para inúmeros outros casos presentes em sua carreira. O primeiro

fator de destaque da imagem, também herdado do Barroco, é sua exterioridade tátil. Há nela uma textura que sobrepõe a substância na aparência, princípio que favorece o caráter transitório – ora superfície, ora fundura – da impressão ótica.

Contudo, esse paradoxo abismal do preenchimento em Toppi só pode ser integralmente compreendido se pensarmos também em sua postura ornamental, geométrica, desejosa de manter o olho ocupado, em permanente movimento e que se conjuga com um esforço de compor formas abertas, hiperrelativistas, atetônicas, consubstanciadas pela dilatação dinâmica do espaço. Isso está presente na tensão nervosa dos raiados, mas também no uso excessivo de curvas e linhas sinuosas, estratégia que se irmana com as diferenças de escalas e proporções, razão das diversas perspectivas forçadas já aqui referenciadas. Incrustada no caule, uma coruja nos observa, convidando-nos a devolver seu olhar. Há aqui, portanto, uma contraparte visual desconcertante, de pôr-se a ver quem apenas via, efetivada por este ser que habita as entranhas da figura. Toppi precisa, e o explicita neste momento, que escavemos suas imagens para além da casca e reconheçamos que nosso olhar é uma via bipartida, ambivalente, a partir da qual o ato de olhar se torna um processo de procura e perda, de encontro e abandono, no qual somos a um só tempo sujeito e objeto da ação. Tal concepção se relaciona com a reflexão feita por George Didi-Huberman. Segundo ele,

Quando se torna capaz de abrir a cisão do que nos olha no que vemos, a superfície visual vira um *pano*, um pano de vestido ou então a parede de um quarto que se fecha sobre nós, nos cerca, nos toca, nos devora. Talvez só haja imagem a pensar radicalmente para além do princípio de superfície. A espessura, a profundidade, a brecha, o limiar e o habitáculo – tudo isto obsidia a imagem, tudo isto exige

que olhemos a questão do volume como questão essencial (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 87).

São esses valores que Toppi desconfigura e reconfigura, e é com eles que muitas das influências do Barroco em seu trabalho se relacionam. Essa postura é complementada pelos empréstimos – menos decisivos em sua estética, mas importantes na sua expressividade – que o autor fez da Art Nouveau. Com o objetivo de explanar estes usos, observe-se a página seguinte de “Brocèlan Wood”, na qual a situação inicial da família irá finalmente se alterar, quando os filhos se depararam com uma velha mulher que se apresenta a eles como bruxa. Mais uma vez, a sequência é regida por um anseio visual, expresso na fala das crianças no primeiro balão da página: “Mama, look! There’s a witch on that rock! See?” (TOPPI, 2019, p. 20). A informação verbal é complementada pelo gestual da personagem que aponta para a aparição. A direção que seu dedo indica sinaliza para fora do painel, recurso enfatizado pela moldura do balão de texto, que também transpõe os limites do requadro. A cena é regida ainda por um contorcionismo perspectivista, uma vez que o curso designado pela menina dirige o olhar para o terreno recepional, visto que ele praticamente coincide com o lugar ocupado pelo leitor.

Esse “praticamente” é reorientado pela figura alocada no quadro inferior, posicionamento que, diga-se logo, é incompleto, pois a imagem da bruxa rompe o requadro superior para separar os dois quadros situados no topo da página, nos quais a família é desenhada. O desejo de contemplação anunciado na fala da criança é secundado pela aparição da velha mulher, que surge apoiada sobre uma rocha, trazendo na mão esquerda uma forquilha e direcionando seu olhar para nós. Ocorre, dessa forma, uma inversão dos papéis, pos-

MAMA, LOOK!
THERE'S A WITCH
ON THAT ROCK!
SEE?

WE WERE PLAYING
AND THEN SHE
CAME DOWN ON
HER BROOM AND
TOLD US TO
LEAVE!



to que a bruxa, como a coruja anteriormente, passa de objeto para sujeito do olhar e, nessa dialética de pontos de vista, nossa visão deve habitar um entrelugar, feito de movência constitutiva.

A pedra sobre a qual a velha jaz, conota um ideal de repouso e imobilidade, eloquentemente plástico e estável. Mas toda esta aparência é ilusória. Figuras como esta abundam na obra de Toppi. Emergem em sua eloquência figural, ansiando por serem observadas e, por isso, ocupam a página em escala, postura e feição monumentais, que ressaltam a instância presencial do signo visual. Coerente com isso, mantêm uma atitude frontal, contemplam algo que escapa à página, fitam o leitor, impondo a magnitude de sua externalização a ele, e denunciam, por conseguinte, a limitação de sua visão. Outras imagens deste tipo podem ser observadas nas figuras da criança em “Black and tans” (TOPPI, 2019, p. 34), no caçador em “Hortuge” (TOPPI, 2019, p. 95) ou na entidade Tornaq em “Aioranguaq” (TOPPI, 2019, p. 114). Além disso, esta reflexão pode se estender também à representação de certos objetos inanimados, a exemplo do navio no início de “Pribiloffp. (TOPPI, 2019, p. 131), dos cogumelos em “Mushrooms” (TOPPI, 2019, p. 7) ou nas rochas sob o farol em “Solitudinis Morbus” (TOPPI, 2019, p. 44).

Contudo, o preenchimento de todos esses itens corrói esta ilusão de inteireza e concreção, ao promover, em outro nível, a inquietação do nosso olhar, transformando o monumento em fragmento, a partir de um princípio de desintegração que desconfigura a imagem de dentro para fora. É por intermédio desses padrões ornamentários e decorativos, responsáveis por fomentar o desassossego do nosso olhar, que Toppi dialoga com a Art Nouveau. Nas palavras de Giulio Carlo Argan, dentre uma série de características do estilo estão:

3) a morfologia: os arabescos lineares e cromáticas; preferência pelos ritmos baseados nas curvas e suas variantes (espiral, voluta, etc.), [...] 4) a recusa da proporção e do equilíbrio simétrico, e a busca de ritmos “musicais”, com acentuados desenvolvimentos na altura ou largura e andamentos geralmente ondulados e sinuosos; 5) o propósito evidente e constante de comunicar *por empatia* um sentido de agilidade, elasticidade, leveza, juventude e otimismo (ARGAN, 1992, p. 201-202).

Com a adequação de algumas informações – como a “leveza” que, apesar de presente no alongamento das figuras e na pouca quantidade de quadros, se contrabalança com o intenso preenchimento ou o “otimismo”, que se desencanta em narrativas finalizadas com um tom sinistro ou trágico –, é possível reinterpretar a atualização que Toppi faz do Barroco com esses traços provenientes do estilo ornamental e superficial da Art Nouveau. Com efeito, o geometrismo aparentemente decorativo do autor confere às figuras um potencial de desconfiguração, pois, em sua profusão de volteios, camadas e trajetórias, nos impelem a questionar o sentido e utilidade de tantos signos diversos, o que exige do leitor um posicionamento engajado diante das formas prefigurantes, semi-inteligíveis, anteriores à configuração mimética.

Esses traços que formam o preenchimento das figuras não produzem qualquer referência direta, não são regidos por leis de semelhança, nem mesmo por noções de equivalência, sendo, portanto, pura mimese aberta. Está dado que existe firmeza em Toppi – na criação das figuras e na anatomia realista, por exemplo –, mas todos estes fatores são o ponto de partida para uma representação menos conciliatória, da mesma forma que a simetria dos quadros na segunda página de “Brocélan Wood” se constituía enquanto fundamento para uma postura desmedida e desregulada. Dentre esses efeitos de

choque entre forças de harmonia e de desarmonia, pode-se notar o chapéu da bruxa que, apesar de romper o próprio quadro e inserir um potencial disruptivo na organização de seus níveis narrativos e na disposição espaçotópica, tem sua base alinhada com o traço que forma a parte inferior dos dois quadros superiores. Nem nessa microestética interessa a Toppi optar pela simetria ou pela desproporção. Sua poética necessita das ranhuras gráfico-visuais que se formam no choque entre estas duas possibilidades de configuração.

Voltando aos componentes de preenchimento do autor, o detalhamento constante em seus artifícios, por sua vez, representa uma derrota do olho ingênuo. Em outras palavras, revela uma descrença na visão enquanto ato passivo, desinteressado, imóvel, contemplativo e, principalmente, acrítico. Por isso, é seguro dizer que o elemento ornamental em Toppi, diferente de muitas posturas da Art Nouveau em seu momento inicial, não é meramente decorativo, ou seja, não atua apenas na superestrutura das imagens, mas na sua estrutura propriamente dita, tendo função desalienante. Além disso, se ocupa, em seu desempenho mais essencial, de imprimir um esforço autoral, artesanal, no produto gráfico, no qual se desvela o encontro do olho com a mão vigorosa e empenhada que construiu cada uma das raias e curvas das imagens. Assim, se, em uma esfera, o desenho sinaliza para a realidade refiguradora do leitor e de sua competência discursiva; em outra, ele se tensiona rumo ao universo prefigurador do artista e de sua técnica.

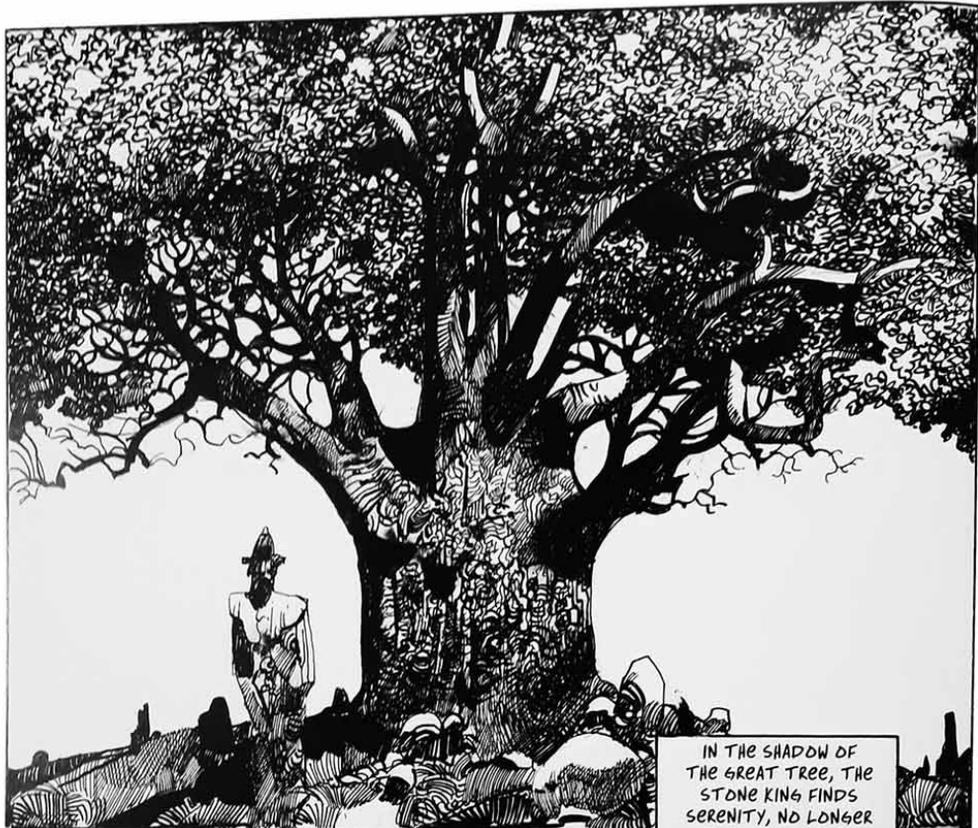
É necessário dizer também que esses preenchimentos carregam um sentido espacial, pois progridem infinitamente, posto que suas interações são virtualmente ilimitadas, o que reduz a progressão temporal da leitura, remetendo, assim, aos arabescos islâmicos. Contudo, esses recursos se inserem em uma figura finita, orienta-

da pelo *grid* e pela estrutura do desenho, ambos subordinados à sucessividade típica de uma história em quadrinhos, confundindo, no processo, os dados narratológicos cardinais, que alteram a situação da trama, com os motivos catalíticos, relativos a elementos acidentais que são prescindíveis do ponto de vista do enredo, como preenchimentos, ritmo, articulações, etc. É nesta tensão final, feita da polarização de itens que convivem sob o signo do choque, que Toppi viabiliza os campos semânticos dessas histórias, narrativas que, em sua maioria, falam justamente de realidades em constante transformação, repletas de vidas ocultas e mistérios insondáveis.

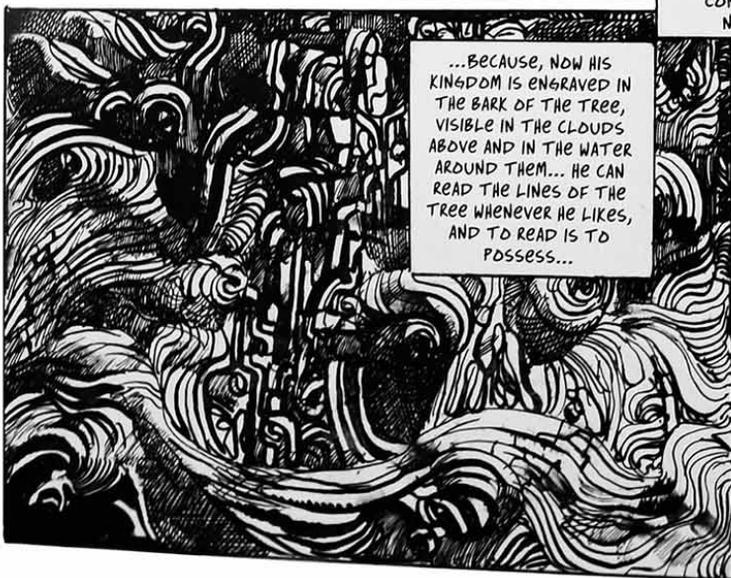
O desfecho de “Brocèlan Wood”, por exemplo, envolve a descença do pai em relação ao encontro inesperado na floresta. Assim se dirige o sujeito à filha, em resposta à curiosidade da criança diante da velha feiticeira: “You’re much too old to believe in witches and fairy tales. They don’t exist! She’s just a lonely old lady... Maybe a bit senile as well. We can’t judge people on their appearance!” (TOPPI, 2019, p. 23). A tônica final do texto, em coerência com a poética de Toppi, estabelece uma fratura entre a camada aparente das coisas e seu estatuto essencial. Nesse jogo de exterioridades e interioridades, ocorre da mulher se revelar uma verdadeira bruxa, amaldiçoando o homem por ter entrado em seu território e por ter duvidado de seus poderes. As cenas seguintes mudam completamente o caminho da narrativa. Um avião sobrevoa a floresta e lança sobre ela uma bomba, ficando implícito que o impacto aniquilou a família. Na última página da história, dois novos personagens, os aviadores do exército responsáveis pelo bombardeio, aparecem conversando. Um deles diz ao responsável pela explosão que este deve abandonar o projeto, já que seria impossível matar alguém com aquele maquinário.

A cena é em tudo absurda, carregada por uma ironia ligeira, sem profundidade, pois pretende estabelecer uma mudança radical, logo, sem qualquer tipo de preparação, responsável por alterar o tom, as personagens e a ambientação da história em uma única página. É neste ponto que a complexa poética de Toppi, nos componentes demonstrados ao longo deste artigo, adquire maior pertinência mímica, pois consegue infundir na forma o ideal transmutacional, movente e imprevisível, de que trata o conteúdo. Ao simular, com suas estratégias estilísticas, a incompletude e a desconexão, ao exigir um olhar atento e ativo, ao forçar os limites expressivos da mídia e subverter as convenções, Toppi está comunicando uma visão de mundo em que tudo é transitório e aberto, na qual as relações entre os elementos são reversíveis, e o entendimento por si prescinde de um exercício de recompreensão, a partir do qual o leitor atua de forma provisória, parcial, mas sempre inventiva. Contudo, opera nesse mesmo universo uma espécie de recalque da simetria, do equilíbrio, da precisão anatômica, atitude efetiva em nos lembrar que estamos diante de um mundo previamente estruturado, mas que pode ser indefinidamente fruído.

Sem querer trair estas ideias de permutação e abertura, mas ariscando uma possibilidade de estabilização de alguns procedimentos de Toppi, ao menos daqueles elencados neste estudo, pensemos em outra narrativa reunida neste primeiro volume da série “The collected Toppi”, intitulada “The king and the crown”. Seu enredo aborda a história da estátua de pedra de um rei (perceba-se mais uma vez o imaginário pétreo, já visto na apresentação da bruxa em “Brocèlan Wood”) e seu companheiro corvo, no momento em que este declara ao pássaro o desejo de ver seu reino uma vez mais. Sabendo ser coisa impossível para o governante de pedra, a ave se ofe-



IN THE SHADOW OF THE GREAT TREE, THE STONE KING FINDS SERENITY, NO LONGER CONSUMED BY HIS NOSTALGIA...



...BECAUSE, NOW HIS KINGDOM IS ENGRAVED IN THE BARK OF THE TREE, VISIBLE IN THE CLOUDS ABOVE AND IN THE WATER AROUND THEM... HE CAN READ THE LINES OF THE TREE WHENEVER HE LIKES, AND TO READ IS TO POSSESS...



IF ONE DAY, YOU SEE THE CROW, ASK HIM TO TELL YOU THIS STORY, AND HE WILL CONFIRM ITS TRUTH.

rece a voar pelo território e relatar tudo o que conseguir observar, em ordem de aplacar a ânsia do amigo. Quando ela retorna, contudo, o rei, antes mesmo que o animal possa contar o que observou, lhe diz “What confort could words bring me? They will simply be blown away by the winds of time, like dust.” (TOPPI, 2019, p. 86).

Estamos diante de um conflito entre aquilo que a linguagem verbal pode oferecer e aquilo que o ato de ver consegue cumprir, elemento este que é preocupação lateral deste artigo, visto que, em Toppi, há uma ressonância figural constante entre os enunciados dos balões e das imagens, fator que favorece a leitura aberta de seus grafismos. No caso desta narrativa, a solução encontrada pelo corvo ao anseio expresso verbalmente pelo rei é plantar uma árvore diante dele, utilizando semente que trouxe de suas viagens. Em apenas dois quadros (evidenciando mais uma vez o artifício do meio), o artista compacta todo o tempo de crescimento da árvore, que, inicialmente, só pode ser vista em parte. Assim, mais uma vez, os requadros instigam o observador a imaginar aquilo que eles mesmos optaram por esconder.

No primeiro quadro da página seguinte, contudo, aquela que encerra a história, vemos a planta em dimensão muito maior. No painel subsequente, o plano aproxima-se do tronco da árvore, em movimento que representa nosso desejo de contemplar em detalhes as raias, curvas e sombras elaboradas por Toppi, e que erradica a figura formada ao redor de si. Neste ponto, o preenchimento é a imagem propriamente dita. O acessório se torna essencial. A esse processo, se une a palavra, em um último exercício de correlação semântica, já que, nos dois recordatórios iniciais da prancha, cujas pontas quase se tocam, formando vetores que se conectam do primeiro para o segundo quadro, emerge o seguinte enunciado:

In the shadow of the great tree, the stone king finds serenity, no longer consumed by his nostalgia.../... because, now his kingdom is engraved in this bark of the tree, visible in the clouds above and in the water around them... He can read the lines of the tree whenever he likes, and to read is to possess... (TOPPI, 2019, p. 88).

A observação contínua e atenta do rei o libertou da nostalgia, salvou-o de seu passado e da melancolia presente em sua presentificação. Isso porque a imagem, quando enformada de forma crítica e ativa, nos oferece sua substância intempestiva, seu gesto dialético e interminável, sua contemporaneidade permanente, visível apenas por exercícios de refração, posto que, como já demonstrou Didi-Huberman, não há fenômeno visual que não esteja cindido e não existe olhar que não seja fratura. Neste ponto, portanto, o rei torna-se metonímia do leitor de Toppi, cuja atitude interpretativa decorre em habitar o território do visual e existir em suas trilhas infindas, disposto a recomeçar sempre, por novos caminhos. Esta é a postura que a arte do autor italiano não apenas encoraja, mas torna base figurativa de suas pretensões estéticas e fundamento expressivo de suas proposições éticas.

Referências

- ARGAN. Giulio Carlo. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CAGNIN. Antonio Luiz. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.

DIDI-HUBERMAN, George. *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 2010.

HATFIELD, Charles. "An art of tensions". In: HEER, Jeet; WORCESTER (edited) *A comics studies reader*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.

HAUSER, Arnold. *História social da literatura e da arte* (vol. 1). São Paulo: Mestre Jou, 1982.

TOPPI, Sergio. *The collected Toppi Vol. 1: The enchanted world*. Missouri: Lion Forge Comics: 2019.

GROENSTEEN, Thierry. *Comics and narration*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013.

_____. *O sistema dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

As aventuras de Machado de Assis, caçador de monstros: o protagonismo de um personagem negro e capoeirista

Robson Carlos da Silva

Resumo: O artigo versa sobre a obra ficcional *Machado de Assis: caçador de monstros*, de Marcelo Alves e Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017), se detendo, a partir de Orlandi (2001) e Khalil (2001), sobre os sentidos dispostos ao protagonismo de um personagem negro e capoeirista e as interlocuções entre a capoeira e a história social do Brasil, sustentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020). Os achados do estudo remetem ao entendimento de que, de forma inovadora, a História em Quadrinhos, além de provocar o envolvimento do leitor nas tramas, convoca o comprometimento com aspectos da história social brasileira e aborda, com rigor e esmero, a capoeira enquanto prática de resistência e afirmação da cultura negra.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Personagens Capoeiristas; Machado de Assis.

The Adventures of Machado de Assis, caçador de monstros:
the protagonism of a black and capoeirista character

Abstract: The article deals with the fictional work *Machado de Assis: caçador de monstros*, by Marcelo Alves and Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017), focusing, from Orlandi (2001) and Khalil (2001), on the senses willing to the protagonism of a black and capoeirista character and the in-

Robson Carlos da Silva. Doutor em Educação, Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Coordenador do Núcleo de Pesquisas em História Cultural, Sociedades e História da Educação Brasileira (NUPHEB). E-mail: robsonuespi64@gmail.com.

terlocutions between capoeira and the social history of Brazil, supported by the cartographic-critical method (REBLIN, 2020). The findings of the study lead to the understanding that, in an innovative way, Comics, in addition to causing the reader's involvement in the plots, calls for a commitment to aspects of Brazilian social history and approaches, with rigor and care, capoeira as a practice of resistance and affirmation of black culture.

Keywords: Comics; Capoeirista Characters; Machado de Assis.

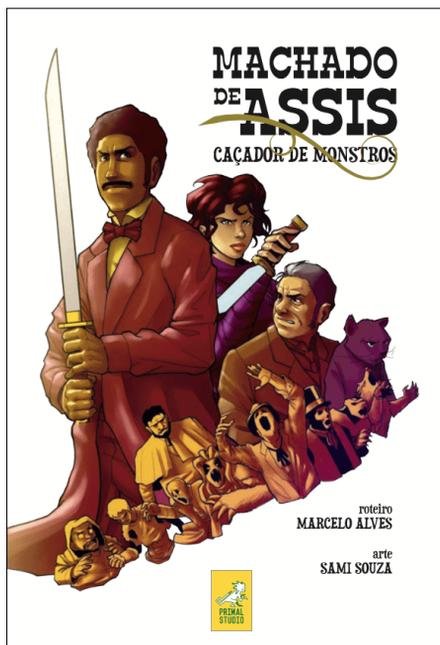


Figura 01: Capa da HQ *Machado de Assis: caçador de monstros*
Fonte: www.primalstudio.com.br

Introdução

O texto analisa os sentidos e significados de personagens capoeiristas negros, homens e mulheres, nas histórias em quadrinhos (HQ ou quadrinhos) nacionais, apresentando resultados de uma pesquisa sobre a obra *Machado de Assis: caçador monstros*, concebida por Marcelo Alves e desenhada por Sami Souza.

A história ficcional narra as aventuras desse escritor de nossa literatura, envolto com alguns de seus personagens literários e outros personagens históricos reais, nos despertando, enquanto objeto de análise o protagonismo de um personagem negro e praticante de capoeira, buscando desvelar, a partir de análises assentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), os sentidos e significados atribuídos ao personagem, na esteira das ideias de Orlandi (2001, 2007) e Khalil (2001).

Nos concentramos nas abordagens que o autor da HQ utiliza para trabalhar o protagonista, bem como, os significados que surgem através da arte do ilustrador da obra, entendendo que, por se tratar de HQ, mídia híbrida (RAMOS, 2009), texto e imagem se completam, não podendo ser analisados de forma separada e sim de forma integrada, situando a prática da capoeira nesse contexto, ou seja, desvelando as formas com que essa cultura nacional se articula na narrativa e qual o significado que lhe é atribuído na aventura.

Na composição desse escrito, fundamentando teoricamente as análises dos sentidos e significados aprofundados, nos utilizamos das ideias de Barbieri (2017), Braga Júnior (2013a, 2013b), Chinen (2019), Eisner (2010), McCloud (2015) e Postema (2018), sendo que as etapas de seleção, leitura e análises das HQ se constituíram em três momentos. O primeiro, consistiu na leitura da obra como um todo, identificando o escopo, o enredo, dentre outros aspectos. Em seguida, nos debruçamos sobre a estrutura da narrativa da HQ, compreendendo o que e de que forma o autor conduziu a narração das aventuras, os personagens centrais, o encadeado das ações de desenvolvimento e o contexto no qual a HQ se insere. No terceiro movimento, de análise crítica, nos detivemos sobre nosso segmento-objeto, um personagem negro e capoeirista numa HQ nacional,

analisando de que forma está articulado na história, assim como, qual a abordagem que a história traz sobre o mesmo, efetivando, assim, a composição de sentido e significado buscados.

O objetivo central do estudo foi analisar os sentidos e significados que vêm à tona na narrativa da aventura investigada quando aborda o personagem central envolto com os demais personagens, sendo o mesmo negro e praticante de capoeira, sobretudo, aprofundando leituras críticas acerca de como a capoeira é representada, de que forma seus fundamentos são apresentados aos leitores, assim como, os sentidos e significados que guardam acerca de sua história e da importância que têm no desenrolar da trama. Estes aspectos provocam, sobremaneira, a curiosidade e o interesse de quem se debruça sobre a leitura de quadrinhos com olhares críticos, tomando os produtos quadrinísticos enquanto uma linguagem rica e significativamente relevante, ao articular elementos pictóricos, verbais e textuais, na produção de sentidos e na condução de experiências relevantes, profundas e expressivas.

O texto é apresentado em seções integradas em que se articulam em torno dos conceitos dos quadrinhos, as interfaces e diálogos possíveis com a capoeira e as tramas da narrativa investigada.

Quadrinhos, linguagem e narratividades: construindo conceitos

São muitos e diversos os entendimentos acerca da compreensão sobre o que são os quadrinhos. Neste texto trabalhamos, a partir de Postema (2018), com o conceito de imagens gráficas, desenhadas ou pintadas, de natureza híbrida, que não se esgotam na simples fusão de texto e imagem, se constituindo em uma linguagem em

que elementos pictóricos, textuais e verbais articulam-se para narrar histórias por meio de quadros sequenciais, envolvendo, sobremaneira, o leitor de forma única e particular, visto que proporciona a participação efetiva e significativa na leitura, tendo dentre várias contribuições a superação dos preconceitos acerca das imagens como fonte de conhecimento, notadamente, seguindo Cirne (1982), por seu potencial inegável na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, religião e sociedade.

As HQ ocupam lugar fundamental no conjunto das culturas alternativas, notadamente por se constituir enquanto mídia cultural e forma de entretenimento que atende aos interesses das crianças, dos jovens, bem como, dos adultos, detentoras de uma linguagem que possui notável conotação afetiva e de fácil compreensão (RAMOS, 2009). Conforme a compreensão de estudiosos sobre quadrinhos, esta mídia desperta a atenção de leitores/as dada a qualidade e atração de suas artes, de sua narratividade assentada em diálogos simples ou complexos, mesmo quando não possuam palavra alguma, e que proporciona ao leitor/a criar suas próprias conclusões (VERGUEIRO, 2018), sendo as HQ ferramentas excelentes na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, cultura, sociedade, comportamentos e na circulação de informações e conhecimentos (CIRNE, 1982).

Cirne (1972) defende que as HQ são, acima de tudo, uma forma de narrativa gráfico-visual carregada de cortes sucessivos que tratam imagens rabiscadas, desenhadas ou pintadas, enquanto “corte gráfico”, ou seja, o local do corte espaço-temporal, cabendo ao leitor preencher este corte ou lacuna com o seu imaginário. Seguindo nessa esteira, Vergueiro (2018), afirma que as HQ são efetivo meio de comunicação de massa, desde o fim do século XIX, a partir do

que passam a ser tomados enquanto elemento de grande influência na cultura popular, visto que o interesse pelos quadrinhos aumentou significativamente, sobre o que se utiliza dos aportes de várias pesquisas acadêmicas cujas temáticas transitam por áreas como história, sociologia, artes, literatura, antropologia, educação e outras, favorecendo o acesso a informações rigorosas e comprovadas sobre esta mídia.

Eisner (2010), por sua vez, defende que as HQ devem ser compreendidas enquanto uma arte de contar uma história com princípios claros e concisos, que a qualificam como uma arte sequencial, assentada em fundamentos construídos no intenso trabalho de integração entre diálogo, anatomia e outros aspectos fundamentais. Ramos (2009), destaca que ler quadrinhos é saber ler sua linguagem, para o que os leitores podem se apropriar de ricas possibilidades favorecidas pela gama de gêneros diversos que compõem o universo dessa arte. Retomando as ideias de Postema (2018, p. 21), podemos entender que os quadrinhos são uma forma narrativa centrada na coesão, conduzindo imagens isoladas por meio de um “processo de transformação” em que a narrativa assume a finalidade primordial em sua configuração.

As contribuições de McCloud (2005, p. 92), nos levam a compreender o significado das diferenças presentes nos traços, em que são produzidas representações mais realistas ou mais esquemáticas de pessoas e objetos, além de aprofundar, também, leituras sobre outros aspectos presentes nas HQ, especialmente quando defende que os quadrinhos jamais devem ser considerados uma mistura de artes gráficas e ficção de prosa, visto que nos espaços existentes entre os quadrinhos, acontece certa magia que somente o quadrinho consegue criar, concretizadas pelo uso de imagens pictóricas e outras

justapostas em sequência deliberada com o escopo de transmitir informações, assim como provocar uma resposta do leitor.

Amparado na leitura de vários teóricos consagrados no estudo rigoroso sobre os quadrinhos, Campos (2015) defende que, para definir HQ, precisaria dar conta da totalidade das manifestações históricas delas, se utilizando do princípio fundador, o qual trata da solidariedade icônica, ou seja, a interdependência de imagens, espécie de jogo de relações. Permitindo, em seu entendimento, que os quadrinhos tenham papel fundamental na história de outras artes, visto que os quadrinhos caminham numa integração, pelo menos comercial, entre livros de ficção e não ficção e as *graphic novels* transitam entre os livros, as HQ e a literatura.

Em relação aos teóricos e teóricas que se detêm sobre investigações a respeito dos quadrinhos nacionais, nos deparamos com as ideias de Braga Junior (2013a) e Chinen (2019), enfatizando a maneira como denotam suas análises às formas como nossa cultura e o negro são poucos ou quase nunca protagonizados. Braga Junior (2013a) destaca a necessidade das HQ nacionais em abordar e incorporar características próprias de nossa cultura, trazendo à tona aspectos da nacionalidade brasileira. Suas reflexões sustentam críticas que enfatizam o que buscamos nessa pesquisa, notadamente quando destaca que muitos gêneros passaram a representar e serem assimilados como tema e a caracterizar determinada cultura de forma indissociável, o que provoca a acentuada falta de identidade cultural e de brasilidade em nossas HQ, enfatizando que, por meio dos quadrinhos, nada ou muito pouco saberemos acerca nossa cultura.

Por sua vez, Chinen (2019) considera que o Brasil, com cerca de 100 milhões de afrodescendentes, é um país negro, a partir do que questiona a perturbadora baixa quantidade de personagens negros

nos quadrinhos brasileiros. Suas afirmações, sustentadas em aprofundada pesquisa sobre as condições culturais e sociais em que foram produzidas histórias desses personagens no Brasil, nos esclarecem que, muito embora se perceba um ligeiro aumento nas produções de quadrinhos nacionais em que os protagonistas são negros, além do surgimento de novos marcos de suas representações, ainda faz-se necessário e urgente, que se amplie a ênfase sobre as questões raciais e ao combate aos racismos, preconceitos e intolerâncias étnicas.

Para Braga Junior (2013b), a ambientação de personagens negros nos quadrinhos prioriza a inserção dos personagens em situações secundárias e com sérias limitações em comparação com os padrões de normalidade instituídos, assim como associados ao mal e ao problemático, quase sempre se tratando de uma presença simbólica, que atenta e tenta somente cumprir a lógica cotista nos grupos, com aparecimento esporádicos e envoltos em narrativas em relações entre eles próprios, sem envolvimento direto com os outros heróis (brancos).

Concluimos este diálogo, trazendo as ideias de Kilomba (2019), quando afirma ser fundamental saber que as imagens da negritude não possuem nada de realistas, tampouco gratificantes, pois, “Que alienação, ser-se forçada/o a identificar-se com os heróis, que aparecem como *brancos*, e rejeitar os inimigos, que aparecem como *negros*” (KILOMBA, 2019, p. 39, grifos da autora), tratando-se de estratégias elaboradas para demarcar e afirmar identidades hierarquizadas e que se destacam na produção de uma ampla reserva de imaginários culturais, em que as HQ ocupam lugar privilegiado, devido ao seu alargado alcance e penetração social.

Ancorados nestes aportes destacados, abordaremos a capoeira nos quadrinhos nacionais, por meio do diálogo teórico e rigoroso

entre HQ e a capoeira, cultura popular brasileira de efetiva significância histórico-social.

Quadrinhos nacionais e capoeira: interlocuções e possibilidades

Numa síntese interessante acerca das possibilidades das HQ na abordagem de temas diversos, Ramos (2009) destaca a existência de diversos tipos de quadrinhos que necessitam ser descobertos e abordados, evidenciando a importância e a relevância em nos debruçarmos sobre as HQ nacionais que abordem personagens característicos de nosso povo e nossa cultura, tais como personagens negros/negras e capoeiristas, contextualizando e trazendo à tona aspectos de nossa história social, abordados, segundo Braga Jr. (2013a), ainda timidamente ou de forma estereotipada, seguindo padrões e modelos de outras culturas.

Aprofundando reflexões acerca da representação do negro nas HQ brasileiras, Braga Junior (2013b) identifica a predominância de personagens em situações inferiores, em representações negativas, reforçado por Chinen (2019), ao questionar a imagem de personagens negros e afrodescendentes, perguntando onde estão os pretos e pardos nos meios de comunicação de forma geral e, especificamente, nas HQ.

Trazendo a discussão para o contexto e o escopo de nosso estudo, dialogamos com Almeida (2019), a partir de suas reflexões acerca das imagens da negritude nessa mídias, que o levam a defender a necessidade da produção de ampla reserva de imaginários culturais que concedam centralidade à cultura, aos valores e identidades dos negros, ao que podemos incluir a capoeira, cultura negra detentora

de elevado potencial de inclusão social e fortalecimento de personalidades (SILVA; SILVA, 2020), em HQ nacionais.

O interesse na abordagem da capoeira enquanto temática que merece o olhar rigoroso de um estudo acadêmico, se fundamenta na importância que esta arte-luta-dança ocupa na história social do povo brasileiro, assim como sua trajetória histórica, se constituindo em uma prática marginalizada e estigmatizada enquanto cultura menor do povo negro africano escravizado no Brasil, falsamente acusada de prática violenta e utilizada enquanto arma mortal nas ruas dos grandes centros urbanos do Brasil do século XIX, e que consegue galgar o estatuto de Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro e bem Cultural da Humanidade (SILVA, 2016), hoje praticada em mais de 160 países pelo mundo, tomada como uma cultural transnacional, dada a larga penetração nas mais diversas culturas mundiais, como muito bem atestam os filmes, séries e outros produtos da indústria cultural que se utilizam da capoeira.

Em uma pesquisa inovadora e rigorosa, Silva e Silva (2020), demonstram que nas HQ brasileiras, a despeito de sua relevância cultural, a capoeira é uma temática pouco trabalhada, quando muito em escassas e esporádicas histórias. Neste propósito, destacam nas HQ nacionais alguns destes personagens capoeiristas, evidenciando o crescente aumento e interesse pela abordagem da temática. Dentre alguns, destacam o personagem *Aú, o Capoeirista*, cujo nome deriva de um dos movimentos da capoeira, criado em 1992 pelo quadrinhista Flávio Luiz, em arte e roteiro que apresentam as aventuras de um jovem herói baiano, tanto como criança, quanto como adolescente, na cidade de Salvador.

Outro personagem é *Capoeira Negro*, cujas aventuras o abordam como um exímio mestre da arte da capoeira, sendo concebido

e desenvolvido pelo artista Alex Cruz em 1995, trazendo uma trajetória narrativa interessante, visto que migrou da cidade baiana de Salvador para a cidade gaúcha de Santa Maria, algo tomado como incomum no universo das histórias de heróis dos quadrinhos que, geralmente, escolhem uma cidade para proteger e que também sirva como base de suas atividades e lá permanecem no decorrer de suas aventuras.

Aprofundando essa questão, Silva e Silva (2020) destacam que no ano de 1997, o roteirista Alex Mir e o desenhista Diógenes Neves se juntaram para criar um grupo de super-heróis brasileiros, denominando-o de *Defensores da Pátria*, tendo como diferencial carregarem a representação das várias regiões do país e que apresentava dentre seus membros um exímio capoeirista de Minas Gerais, denominado *Srbek*. Por sua vez, o artista Alcivan Gameleira, em 2004, cria o *Corcel Negro*, inicialmente publicado nos fanzines e depois nas HQ, também caracterizado como um personagem capoeirista. Além disso, temos o guerreiro urbano *Escorpião de Prata*, concebido por Eloyr Pacheco em 2007, apresentado em aventuras como alguém que domina a arte da capoeira e cujas motivações decorrem da necessidade de honrar a memória de um antepassado próximo (ROSA, 2019).

Finalmente, Silva e Silva (2020) concluem suas análises, destacando suas pesquisas sobre a rara e mais antiga publicação em HQ cujo protagonista é um negro e capoeirista, tratando-se da HQ *Meia-Lua, o rei da Capoeira*, que desenvolve as aventuras de Murilo Meia-Lua, ou simplesmente, Meia-Lua, personagem criado por Hayle Gadelha, em obra quadrinizada em 1979 por Julio Shimamoto, assim sintetizado:

As três aventuras do personagem contidas nas HQ são: **Meia-Lua, o rei da Capoeira**, representando o heroísmo de personagem, ao resgatar a professora Tetê, raptada por Azeitona, causa a morte de um dos bandidos; **Meia-Lua, Rei da Capoeira, Contra a Denúncia Vazia do Morro**, com o herói enfrentando Rução, buscando justiça enquanto protesta contra o pagamento indevido dos aluguéis dos moradores da favela; e **A Prisão de Meia-Lua**, na qual o herói é preso e, em seguida, salvo pelos moradores da favela antes que seja conduzido à penitenciária (GRASEL, 2011). As histórias versam em torno da representação do heroísmo do protagonista, que defende os fracos e oprimidos, representado como um justiceiro, cujo apelido é atribuído a um golpe da Capoeira, a Meia-Lua ou Meia-Lua de Chão. O personagem é contextualizado nas favelas do Rio de Janeiro, nos anos finais da década de 1970, onde vive e se esconde da polícia. Trata-se de um jovem, de infância órfã, com três irmãos e uma namorada, a professora Tetê, sempre lutando pela sobrevivência em um ambiente social hostil e de discriminação contra os negros e pobres, além do clima de terror imposto por bandidos, o que contribui para a retratação de um contexto social em que as pessoas comuns e simples, os moradores da favela, permaneçam à margem da sociedade (SILVA; SILVA, 2020, p. 78, grifos dos autores).

Conforme percebemos na citação acima, as aventuras de Meia-Lua carregam sentidos e significados que representam a jornada de um herói negro e capoeirista, um justiceiro popular que atua numa favela do Rio de Janeiro na década de 1970, em um cenário marcado pela pobreza e pela criminalidade, tendo suas habilidades adquiridas no jogo da capoeira, arte-luta representada enquanto mortalmente eficiente, assumindo a missão de proteger os moradores da favela contra os criminosos, abraçando, assim, a postura heroica de um justiceiro negro.

Neste sentido, a HQ investigada pode ser destacada enquanto marco importante no cenário dos quadrinhos, por abordar uma

cultura popular, protagonizada pelas aventuras de um herói negro, evidenciando as inúmeras e ricas possibilidades do trabalho e produção de quadrinhos com temáticas que contribuam de forma significativa para superar preconceitos e esquecimentos, além de preencher a insistente escassez de quadrinhos que abordem e protagonizem personagens negros.

Feitas as reflexões acima, passaremos às análises da HQ objeto do estudo destacado nesse artigo, cujo escopo central é a narração das aventuras de um personagem negro e capoeirista, conforme veremos a seguir

Narrativas, imagens e sentidos: protagonismo de um personagem negro em HQ nacional

Machado de Assis: caçador de monstros é um quadrinho independente, divertido e alternativo, lançado em 2017 pela Primal Studio, com 96 páginas, em preto e branco, capa colorida e formato do estilo Mangá. Apresenta Machado de Assis jovem, ao lado de alguns de seus principais personagens literários, tais como Brás Cuba seu amigo e assistente com quem forma dupla, Quincas Borba, dentre outros, resolvendo uma série de mistérios no Rio de Janeiro do século XIX. O roteiro é de Marcelo Alves, mestre em Linguística, professor de Português, gestor de projetos culturais, roteirista, produtor e editor de curtas de animação, numa narrativa fantástica, inovadora e atraente, em que a vida e a obra do personagem se misturam, apresentadas em abordagens que se imbricam a partir de temáticas como racismo, abolição da escravatura, ciência, história, dentre outros. A arte de Sami Souza, com traços finos, elegantes e belos, valoriza, sobremaneira, as expressões gestuais dos personagens.

As aventuras acontecem em 1867 e Machado de Assis, além de escritor, poeta e cronista de jornais é caçador de monstros, perito em lutas marciais com armas e exímio lutador de capoeira. No seguimento da narrativa, descobrimos que faz parte de um grupo de elite que combate uma Ordem de Cavaleiros corrompidos pelas ciências ocultas cujos membros se transformam em monstros assassinos.

O ápice da aventura se dá quando acontecem crimes misteriosos, sempre com mensagem codificada deixada próximo aos corpos, cujo teor é decifrado pelo gato, falante e filósofo, Quincas Borba. Para completar, Machado de Assis é desafiado e combate o Duque de Wilkinson, que durante a luta foge e deixa um monstro enfrentando Machado, que tem uma crise de epilepsia e é salvo por Carolina Augusta, também caçadora de monstros, irmã do poeta Faustino Xavier.

Em seguida, numa sequência espetacular, Machado de Assis, recuperado plenamente, combate e derrota outro monstro, munido de um medalhão com poderes mágicos que transformam os monstros nas pessoas que realmente são, sendo surpreendido ao descobrir que o monstro que derrotou é uma criança, John John, filho do Duque de Wilkinson, que morre ao sofrer uma forte crise asmática.

Na conclusão da HQ é revelado que o Duque de Wilkinson é o líder da nova Ordem da Noite Eterna que se reorganiza para novos ataques. O debruçar analítico sobre a HQ nos remeteu às ideias de Postema (2018), quando afirma que para se conhecer os sentidos dos quadrinhos é necessário pensar nas imagens que os constituem enquanto sistemas complexos, centrais pelas possibilidades de associarem diferentes tipos de códigos.

Percebemos que os sentidos da aventura descrita são desvelados, independente de formas ou estilos, carregam acentuada carga de intencionalidade. No desenrolar da narrativa, de conteúdo

diegético simples, sustentado em imagens expressivas e integradas perfeitamente à narrativa, como se nos transportassem ao cenário de um Brasil pretensamente civilizado, porém ainda retrógrado em relação ao sistema escravista, temos, como pano de fundo, uma sociedade profundamente racista e odiosa em relação ao povo negro.

Outra aspecto relevante trata-se da abordagem sobre a condição dos negros escravizados no Brasil, enquanto quadro social envolto no desprezo das autoridades e extremado preconceito racial, demonstrando a luta e enfrentamento dos abolicionistas ao ódio contra os negros, acusados das mortes ocorridas e da prática de feitiçaria, numa clara alusão à ignorância sobre suas religiões, culminando na cena forte em que um jovem negro, vendedor de aves, é injustamente acusado de ser o possível assassino, sendo perseguido e linchado por populares (ALVES; SOUZA, 2017, p. 33-41), chamando atenção o detalhe das representações das pessoas que comentem este crime, todas representadas com traços fenótipos brancos e vestimentas que as caracterizam como pertencentes às elites do período.

A capoeira, apresentada em cenas que representam fiel e respeitosa sua prática (ALVES; SOUZA, 2017, p. 16-19), assume protagonismo na história, com o personagem principal sendo exímio praticante e utilizando suas habilidades para vencer os combates corporais com os monstros que enfrenta. A integração dos signos imagéticos com os diegéticos produz forte efeito de sentido e, ao mesmo tempo, seguindo as ideias de Khalil (2001), provoca envolvimento progressivo do leitor com a narrativa.

Centrados nas ideias de Postema (2018), identificamos os sentidos expressos na narratividade, frutos da integração imagem e texto, notadamente nos momentos em que a linguagem corporal re-

apresenta a ação, evidenciando os momentos anteriores e posteriores de cada cena apresentada aos leitores, o que, além de significar os sentidos pretendidos, no caso destacar a centralidade e eficiência da capoeira, os convida a preencher adequadamente cada lacuna de tempo proposta nos espaços entre os quadros (sarjeta ou calha) e que a teórica destacada denomina de construção de sentidos por meio de fragmentos.

O protagonismo de Machado de Assis, expresso com características fenotípicas negras, notadamente na capa do Mangá, representado com a tez da pele escura e cabelo encaracolado, carrega sentidos ancorados em um modelo de significação inovador, cuja intenção é perturbar e ressignificar o processo de produção predominante, visto se tratar de um herói negro, capoeirista, abolicionista, intelectual e popular, ecoa como estatuto marcado por possibilidades de ruptura e quebra de convenções instituídas e que, no dizer de Orlandi (2001), significa a materialidade do discurso, cuja forma é constituída na e pela articulação narrativa/história e sujeito, funcionando como a intencionalidade da obra.

O sentido atribuído ao personagem central, Machado de Assis, sustentado em sua representação enquanto protagonista negro, além de destacá-lo enquanto herói e detentor das habilidades com as letras já conhecidas por todos, enfatiza um comportamento ético e empático significativamente voltado com preocupações sociais, políticas e antiescravistas, traduzidos na HQ da forma como ressalta Postema (2018, p. 59), ao afirmar que “O *layout* e o conteúdo afetam-se profundamente [...], nas páginas dos quadrinhos [...]”, cada qual podendo modificar o significado do outro, recurso utilizado habilmente por Alves e Sousa (2017), conforme podemos perceber na sequência do combate do protagonista com um dos monstros,

(p. 67-75) e que, após uma brutal cena de luta, culmina na morte do monstro, sendo modificada em seu conteúdo pela forma com que o *layout* e o conteúdo se completam, transformando-se numa cena de extrema compaixão e arrependimento por parte do protagonista quando é revelado que o monstro em questão era o garoto John John, filho do Duque de Wilkinson, criança pela qual Machado de Assis havia se afeiçoado, desvelando sensibilidade elevada, compaixão e senso ético, atributos importantes enquanto representação positiva do comportamento e do caráter de personagens negros em aventuras de produtos da cultura pop, tais como as HQ, dado o reflexo e o impacto alargado que alcança, notadamente, para jovens e crianças negras.

Considerações Finais

A aventura de *Machado de Assis: caçador de monstros* é um exercício da materialidade das possibilidades da criação e produção de quadrinhos nacionais com protagonistas negros/as, explorando elementos de nossa cultura e protagonizando cenários de nossa história, tudo realizado com cuidado e respeito a fatos da história social do Brasil, trazendo à tona aspectos relevantes para se refletir acerca de temáticas ainda pouco aprofundadas, tais como questões relacionadas à etnia negra e ao processo de escravidão e discriminação ao povo negro africano, sequestrado de suas terras e explorado como mão-de-obra em nosso país.

Identificamos, enquanto achados do estudo que, de forma inovadora, a HQ trabalha com temporalidades marcadas porém abertas a múltiplas passagens no tempo, evidenciando a intenção de fomentar a discussão sobre temáticas atuais; se assenta numa narra-

tiva perfeitamente integrada às imagens, permitindo a construção de camadas de sentidos diversos, intencionalmente provocando o envolvimento do leitor nas tramas; desperta a curiosidade e o compromisso por nossa história social; além de conceder protagonismo e abordar, com respeito e precisão à sua ritualística, a capoeira, como código humano de afirmação da cultura negra no Brasil.

Finalmente, identificamos que a imersão crítica acerca de uma questão social em HQ se revelou gratificante, evidenciando que os quadrinhos não se esgotam no entendimento reducionista que os concebe como produto para o deleite de crianças, cujo conteúdo é somente simples e engraçado, mas sim de processos criativos em que se equilibram texto e imagem de forma inovadora e possibilitando a criação de narrativas complexas, a partir de uma gama quase inesgotável de temáticas e, acima de tudo, envolvendo os leitores de forma efetiva, visto que os desafia a completar as ações e as texturas do processo de narração tão caro e característico dos quadrinhos.

Referências

ALMEIDA, Silvio. *Racismo Estrutural*. São Paulo: Pólen, 2019.

ALVES, Marcelo; SOUZA, Sami. *Machado de Assis: caçador de monstros*. Belo Horizonte: Primal Studio, 2017.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? In *Revista Espaço Acadêmico*, n. 142, ano. XIII, mar. 2013a, p. 27-34.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics. In *Identidade!* São Leopoldo, v.18 n. 1, jan.-jun. 2013b, p. 03-20. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 20 ago. 2018.

CAMPOS, Rogério. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

CHINEN, Nobu. *O Negro nos Quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

KHALIL, Marisa Martins Gama. A ordem das interdições e dos diálogos na pena do Bruxo do Cosme Velho. In GREGOLIN, Maria do Rosário; BARONAS, Roberto (orgs.). *Análise do Discurso: as materialidades do sentido*. São Carlos, SP: Claraluz, 2001, p. 174-188.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Discurso e Texto: formulação e circulação de sentidos*. Campinas, SP: Pontes, 2001.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

REBLIN, Iuri Andréas. *Método Cartográfico-Crítico*, vídeo 04, série Histórias em Quadrinhos, Faculdade EST/Neadst. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?=yvQlurkPhDo>. Acesso em: 12 mar. 2020.

ROSA, Franco de. *Grande Almanaque dos Super-heróis Brasileiros*. São Paulo: Chiaroscuro Studios, 2019.

SILVA, Robson Carlos; SILVA, Eraldo Aparecido. Personagens Capoeiristas nos Quadrinhos Nacionais: sentidos e significações. In *Imaginário!*, n. 18, jun. 2020, Paraíba, p. 66-88.

VERGUEIRO, Waldomiro. *As HQs e a Escola*. Ilustrado por Cristiano Lopez. Fundação Demócrito Rocha: Fortaleza/CE, 2018. (Coleção Quadri-
nhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações). Fascículo 1.

Jessica Jones e o protagonismo feminino:

uma narrativa sobre Sororidade e o ‘pseudo-herói’ de gênero

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: o presente texto descreve e analisa a trajetória da super-heroína Jessica Jones, personagem da Marvel, tanto nos quadrinhos quanto em sua recente versão audiovisual, uma web série da Netflix de três temporadas, dentro de um projeto maior. Após uma breve revisão bibliográfica dos estudos da web série, o texto analisa a narrativa através do modelo do quadrado semiótico de Greimas aos principais actantes da história, estabelecendo uma grade relações de conflito, complemento e contraposição. Conclui-se que a narrativa destaca aspectos importantes sobre o processo de empoderamento e protagonismo feminino: a Sororidade entre mulheres, a autonomia frente ao novo-masculino, o heroísmo desmascarando seu simulacro, o pseudo-herói.

Palavras-chave: Estudos da Mídia 1; Estudos Narrativos 2; Histórias de super-heróis 3.

Jessica Jones and the feminine protagonism:

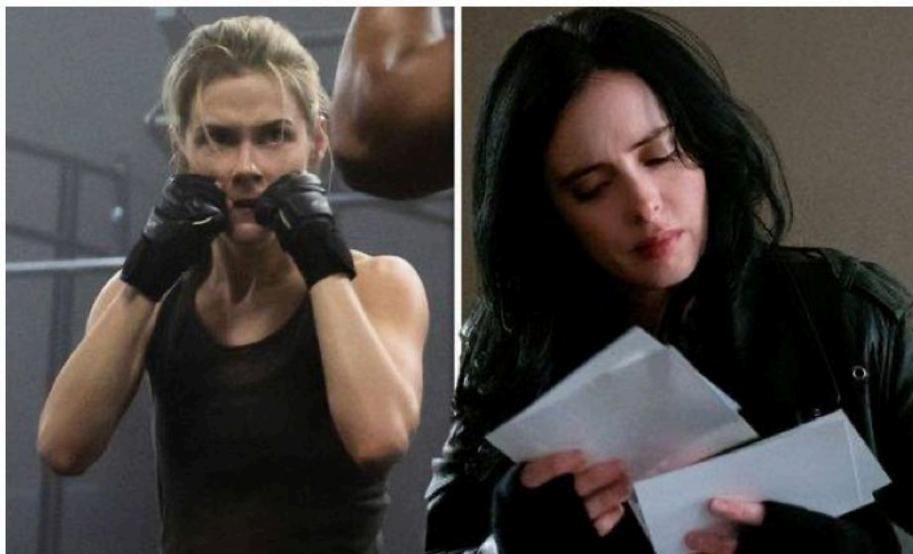
a narrative about Sorority and the ‘pseudo hero’ of gender

Abstract: This paper describes and analyzes the trajectory of the super hero Jessica Jones, a Marvel character, both in the comics and in her recent audiovisual version, a three-season Netflix web series, within a larger project. After a brief bibliographic review of the series web studies, the text analyzes the narrative through Greimas’ semiotic square model to the

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

main actants of the story, establishing a grid of conflict, complement and counterposition relationships. It is concluded that the narrative highlights important aspects about the process of empowerment and feminine protagonism: Sorority among women, autonomy against the new masculine, heroism unmasking its simulacrum, the pseudo hero.

Keywords: Media Studies 1; Narrative Studies2; Stories of superheroes3.



Introdução

‘Herói’ é o protagonista que faz coisas erradas pelos motivos certos. Quebra regras morais e culturais por motivação ética. No caso, a heroína feminista é bêbada e mal-vestida, mas coloca os machos no devido lugar. Há também os ‘pseudo-heróis’, que são os personagens que fazem coisas certas pelos motivos errados. Por exemplo: fazem o bem para serem reconhecidos, por vaidade.

Nas narrativas de super-heróis a disputa entre heróis e pseudo-heróis é um lugar comum, frente aos vilões, aqueles que fazem coi-

sas erradas pelos motivos errados. Geralmente, a questão é posta através do dilema moral entre matar o vilão ou entregá-lo à justiça. Batman tem várias histórias sobre pseudo heroísmo. Na verdade, todos os super-heróis, principalmente os vigilantes, têm narrativas em que se discute a diferença ética entre as noções de justiça e vingança. E muitas vezes, o herói é forçado a adotar o pseudo-herói como parceiro. Gigalmesh, o primeiro herói, derrotou e depois ficou amigo de Enkidu, o primeiro pseudo-herói.

A versão mais recente e a atualizada deste tipo de história é a web série da Netflix *Jéssica Jones* (2016-2019), em que a personagem Patrícia Walker (apelidada de Trish ou Patsy) se torna a pseudo heroína mais verossímil e próxima da realidade cotidiana até o momento. Trish (Rachael Taylor) foi a primeira vítima e sua mãe, Dorothy Walker (Rebecca De Mornay), a primeira vilã que Jessica Jones (Krysten Ritter) salvou e derrotou respectivamente. E os fantasmas e conflitos arquetípicos envolvendo essa situação se reproduzem durante as três temporadas da série.

1. Contexto de produção

Jessica Jones é uma heroína dos quadrinhos Marvel que foi recentemente (2015-2019) adaptada para Netflix dentro de um projeto¹ de várias outras séries: *Demolidor* (2015-2018), *Luke Cage* (2016-2018), *O Justiceiro* (2017-2019), *Punho de Ferro* (2017-2018) e *Os Defensores* (2017) – que reuniu todos em uma única história. A série da Jessica Jones foi a segunda a ser lançada, a que

1. Produzida pela Marvel Television em associação com ABC Studios e Tall Girls Productions, com Melissa Rosenberg sendo a showrunner.

obteve melhores resultados de crítica e público² e a última ser cancelada: sua terceira temporada em 2019 pôs fim a essa parceria³.

As séries formam um universo narrativo próprio, compartilham continuidade em uma única linha do tempo⁴. Elas são entrelaçadas do ponto de vista intertextual entre si, com participações recíprocas dos protagonistas (overcross) e até personagens secundários em comum – como o advogado Franklin “Foggy” Nelson (Elden Henson) e a enfermeira Claire Temple (Rosario Dawson), entre outros. Todas as séries têm uma estética sombria semelhante, do figurino às trilhas sonoras, são voltadas para um público adulto (com cenas de sexo e violência) e são localizadas em diferentes bairros de Nova Iorque.

Nos quadrinhos, a personagem participou de diferentes revistas: *Alias: codinome investigações* (2001-2004), *The Pulse* (2005-2009) e *Novos Vingadores* (2010-2013).

2. Biografia ficcional dos quadrinhos

Em participações especiais, Jessica Jones já foi namorada de Scott Lang, o segundo Homem-Formiga (*Dinastia M*) e colega escolar de Peter Parker (*Ultimate Spider-Man*) obcecada em descobrir a identidade do Homem-Aranha. A história de vida da personagem é longa, tem várias versões (com escritores e desenhistas diferen-

2. Principalmente na primeira temporada, v. wikipedia.com/jessica_jones.

3. Entre as especulações, se comenta o fato de a Disney estar se preparando para lançar o próprio streaming e, como a Marvel faz parte do grupo Walt Disney, não seria interessante continuar produzindo histórias em outra plataforma.

4. Esse foi um dos grupos de heróis Marvel (os defensores) que não participaram da versão cinematográfica da Guerras Civis, *Os Vingadores – Ultimato* (2019); reboot completo do universo narrativo dos quadrinhos, que incluiria ainda os X-Men, o Quarteto Fantástico, o surfista prateado e outros personagens Marvel.

tes) e vai bem além do período narrado pela web série – correspondente às narrativas gráficas da revista *Alias*, *codinome investigações* – em que Jones é uma ex-heroína no escritório ‘Alias: Investigações’. Depois deste período, Jessica casa-se com Luke Cage, tem uma filha, volta a ser uma super-heroína, desiste novamente, retorna mais uma vez e entra para os Jovens Vingadores, como personagem coadjuvante. Em vários momentos de sua história, Jessica usou disfarces como Safira, Paladina e Poderosa.

Jessica perdeu sua família que sofreu um acidente, mas ganhou superpoderes após ficar em coma. Após morar em um orfanato, foi adotada. Como a super-heroína Safira, é sequestrada e hipnotizada pelo Homem-Púrpura (Killgraves). Sob o controle telepático do psicopata, Jones tenta matar o Demolidor e ataca a Feiticeira Escarlata, sendo derrotada por Visão, ficando novamente de coma. A narrativa da revista *Alias: codinome investigações* e da primeira temporada da web série da Netflix começa neste ponto, quando Jéssica desiste do super-heroísmo e abre um escritório de investigações.

Aliás, as séries gráficas da revista *Alias* (escritas por Brian Michael Bendis e desenhadas por Michael Gaydos) se aproximam muito mais da estética *noir* e *dark* das web séries *Marvel* na Netflix do que os quadrinhos dos outros personagens ou da própria Jessica em outras revistas. Há uma ênfase no cotidiano existencialista e triste, nos tons cinzas, em personagens alcoólatras, cínicos, pessimistas e autodestrutivos – em oposição ao mundo idealizado e colorido dos super-heróis.

Fragmentos de Jessica Jones: a imagem feminina em *Alias* – Codinome Investigações (SOARES & MAGALHÃES, 2014), resumindo a dissertação de Mestrado em Comunicação na UFPB dos mesmos autores, estuda como as histórias em quadrinhos do gênero

superaventura constroem a imagem das mulheres, a partir da revista *Alias: Codinome Investigações* através da Análise de Discurso. Conclui que a revista representa uma nova visão das mulheres na superaventura, não só aprofundando esse ponto como sendo também um registro histórico de um período sociocultural de transformações e novas configurações.

3. Breve revisão

Então, a série da Netflix ampliou e atualizou esse caráter feminista radical e seu ineditismo do protagonismo heroico feminino já existente na Jessica Jones dos quadrinhos na revista *Alias*. Além do sucesso de público e crítica, vários trabalhos acadêmicos⁵ foram escritas em função da versão audiovisual da personagem, destacando seu protagonismo feminino inédito em narrativas de aventuras e seu conteúdo feminista contemporâneo, nas falas e atitudes da heroína.

A série de animação da ABC/Marvel Television, *Jessica Jones*, exibida em 2015 e 2018, é a primeira série de televisão do Universo Cinematográfico Marvel a ser feita especificamente para um público adulto e a apresentar uma super-heroína como personagem principal. Também é notável por ter uma executiva feminina, Melissa Rosenberg, escritora ou co-roteirista, e, em sua segunda temporada, todas as diretoras. Empunhando uma mistura genérica inovadora de thriller de crime noir e fantasia de super-herói, a série adapta suas fontes de ficção gráfica para o primeiro plano de Jones como o personagem central. Suas tramas estreitamente entrelaçadas, diálogos espirituosos e narrativa visual ricamente trabalhada abordam temas de trauma, poder e responsabilidade. Krysten Ritter aparece como o cínico super-humano que luta para reconciliar sua força e agilidade

5. Por exemplo: KENNA, 2015; RYAN, 2015.

com a vulnerabilidade ao abuso psico-sexual depois de ter sido abduzido pelo monstro de controle mental, Kilgrave (David Tennant). Referindo-se a teorias de controle coercivo e estereótipos de gênero na narrativa contemporânea, este artigo discutirá como a primeira temporada de Jessica Jones envolve abordagens feministas à narrativa televisiva desafiando as representações convencionais do super-herói feminino no período que antecedeu a era #MeToo, e abrindo possibilidades para as mulheres no reino do fantástico como atores, escritores e produtores (GREEN, 2019). Traduzido por mim.

No Brasil, dois trabalhos se destacam de muitos meramente descritivos: a monografia “Heroína fracassada e mulher complexa – análise da personagem Jessica Jones no seriado da Netflix” (NICACIO, 2016); e o artigo “Por que precisamos falar sobre Jessica Jones?” (PAZ, 2016). Esses textos apontam para o processo de empoderamento feminino da jornada de Jones durante a primeira temporada da série, de uma vítima vulnerável sem autoestima para se tornar uma protagonista na luta telepática contra o machismo, encarnado em seu arqui-inimigo Killgraves (David Tennant). Para vencer o vilão (personificação do patriarcalismo cultural) e se tornar inume mentalmente a sua influência sutil, Jones não pode sentir pena de si ou dos outros, não deve se sentir culpada por seus erros, equiparando-se emocionalmente ao psicopata, sem, no entanto, perder o foco da justiça.

A luta da heroína Jessica Jones (o empoderamento do sujeito do protagonismo heroico feminino) contra o antagonista (o anti sujeito, o mundo patriarcal encarnado em Killgraves, na primeira temporada, e em outros vilões nas seguintes) é lateralmente condicionada pelo relacionamento amoroso com o herói Luke Cage (Mike Colter) e amizade fraterna com Trish Walker (Rachael Taylor).

4. Análise semiótica narrativa resumida

Através do modelo do quadrado semiótico narrativo desenvolvido por Greimas (1973) pode-se observar como os ‘actantes’ (elementos simbólico-narrativos universais) formam pares de relações na história de Jessica Jones.

Quadrado Semiótico Narrativo da série Jessica Jones

JESSICA JONES Protagonismo Feminino A heroína lunar	KILLGRAVES Antagonismo Sociedade Patriarcal
TRISH Co-protagonismo Feminino Pseudo heroísmo	LUKE CAGE Co-protagonismo Masculino Liberdade e colaboração

Elaborado pelo autor

Conflito principal: enquanto o herói solar clássico se rebelava contra a natureza e contra as deusas matriarcais, a heroína lunar atual luta contra a sociedade patriarcal. Mas, apesar de principal, no sentido heroico pois estabelece a relação entre o protagonista (sujeito) e o antagonista (anti sujeito), essa contradição é fortemente condicionado pelo conflito secundário.

Conflito secundário: A contradição entre o antigo feminino (Trish) e o novo masculino (Luke Cage). E esse duplo condicionamento é que leva o sujeito ao empoderamento. O ‘novo masculino’ representa a relação de liberdade e colaboração com o outro sexo e

o ‘antigo feminino’, corresponde aos aspectos ‘vitimizados’ passivos e contra fóbicos da própria identidade de gênero.

Complemento principal: o relacionamento amoroso Jones & Cage. Embora a relação de oposição complementar entre o protagonismo feminino e o elemento masculino seja a principal do ponto de vista do esquema de actantes proposto por Greimas, na narrativa em questão ele aparece de modo discreto, como uma promessa futura, como um fator de conforto e esperança.

Complemento secundário: o relacionamento entre vítima e vilão. Este sim, apesar de formalmente secundário, parece ser a relação mais importante, não apenas das relações de oposição complementar, mas de todas as seis relações de pares extraídas da narrativa. Como deixar de ser vítima (empoderar-se) sem se tornar um vilão e também como empoderar aos outros também sem se tornar um manipulador – eis o que parece ser a discussão central de toda série.

Contraponto principal: o novo protagonismo feminino versus o antigo feminino patriarcal. A analogia entre a protagonista e sua melhor amiga é constantemente feita por essa última, fazendo com que o telespectador a inverta do ponto de vista de Jones. Porém, além de Trish, também há comparações entre o protagonismo feminino com o comportamento de Dorothy Walker (Rebecca De Mornay), mãe de Trish, e da advogada Jeri Hogarth (Carrie-Anne Moss).

Contraponto secundário: o homem-vilão versus o homem-parceiro. Seguindo a lógica de que o conflito e casamento secundários são mais relevantes do que as relações de contradição e oposição

complementar, a relação analógica de contraponto masculino é quase subliminar, passado despercebida, além da comparação entre a masculinidade de Cage x Killgraves na primeira temporada; essa relação é representada na segunda temporada pelos actantes Malcolm Ducasse (Eka Darville), vizinho do escritório Alias viciado em drogas que Jones ajuda e passa a trabalhar com ela e a se relacionar com Trish x a IGH, uma grande empresa farmacêutica que a todos corrompe; e, na terceira, pelo personagem Erik Gelden (Benjamin Walker), capaz de sentir a maldade das pessoas x psicopata George Sallinger (Jeremy Bobb).

5. O pseudo-herói

O que se percebe de saída da análise através do modelo do quadrado semiótico narrativo é que as relações secundárias são mais importantes que as principais. O conflito entre o feminino patriarcal com a nova masculinidade é mais importante do que a própria luta da protagonista contra o mundo machista. A relação de oposição complementar entre o vilão e a vítima é mais relevante do que o relacionamento amoroso. E, finalmente, a analogia entre as formas de masculinidade, embora invisível, é mais valorizada do que a comparação entre mulheres, que é inclusive caricaturada pelo olhar equivocada de Trish.

Para entender melhor a singularidade da narrativa é preciso focar na relação entre Jessica e Trish. Após o acidente que vitimou seus pais e lhe deu poderes, Jessica Jones foi adotada por Dorothy Walker e sua filha, Patrícia. Nas histórias em quadrinhos, Dorothy era uma escritora de quadrinhos, que criava uma revista sobre sua filha Patsy. Nesse universo narrativo, Patsy ou Trish não se sentia

inteiramente confortável com sua exposição, principalmente porque quem tinha realmente poderes era sua irmã adotiva Jessica. Porém, depois as duas crescem e realmente se tornam super-heroínas. A série da Netflix faz algumas alterações nesse enredo, mas mantém o essencial do relacionamento entre as três personagens.

Na primeira temporada, Trish Walker, é apresentadora do talk show radiofônico Trish Talk. Ela foi uma atriz mirim de TV que estreou na infância sob a mão de ferro da mãe-agente Dorothy. Jessica foi adotada pela empresária para melhorar a imagem da filha – colocando as duas na mesma escola como um ato de caridade altruísta. No entanto, Dorothy foi uma mãe abusiva. Certa noite, ela forçou Trish a vomitar no banheiro, chamando-a de ‘Fatsy’ – fazendo com que Jessica usasse seus poderes para defender a irmã. O incidente formou um vínculo profundo entre Trish e Jessica, colocando um limite nas manipulações interesseiras de Dorothy. As duas alimentam uma cumplicidade que fortalece a ambas. A amizade as (super) empodera. Elas se tornam super-heroínas durante anos e depois voltam à vida cotidiana, no momento em que a narrativa da série começa.

Durante toda a série, Trish oscila entre ser uma celebridade (e uma jornalista, defensora do interesse público) e uma vigilante justiceira que mata os criminosos, tentando conciliar as duas condições em diversos momentos. Ela nutre pela melhor amiga sentimentos ambíguos de amor e de inveja. E em vários momentos, se aproxima do papel de vilã, fazendo ‘coisas erradas pelos motivos errados’.

Enquanto Jessica sempre a acolhe como parceira, sempre sofre as consequências dos erros da irmã e sempre aprende com eles. Graças a Trish, Jessica se torna emocionalmente capaz de derrotar Killgraves e Sallinger; também graças a Trish, Jessica descobre a essência do heroísmo feminino: a dádiva anônima.

Conclusão

Inicialmente, apresentou-se a personagem Jessica Jones no universo narrativo Marvel a partir dos quadrinhos e, em seguida, contextualizou-se a produção de sua versão audiovisual. Após uma brevíssima revisão bibliográfica dos estudos da web série, definiu-se sua importância: o pioneirismo do protagonismo feminino de aventuras e seu forte componente feminista. Depois, sem descrever a narrativa nem analisá-la do ponto de vista discursivo (como seria necessário), aplicou-se então o modelo do quadrado semiótico narrativo aos principais actantes da história, estabelecendo uma grade relações de conflito, complemento e contraposição.

Procurou-se aqui evitar ‘spoliers’ (informações que prejudiquem o suspense, adiantando os finais dos enredos) e dar apenas elementos interpretativos para que, quando o leitor assistir às três temporadas da série perceba as nuances que ressaltai. Isto impediu de descrever melhor a narrativa, analisando-a de forma muito resumida. Os leitores que já assistiram não terão dificuldade em entender meu propósito, embora talvez sintam falta de uma melhor fundamentação de meus argumentos em cenas e diálogos da série. O relevante foi descrever adequadamente o actante do ‘pseudo-herói’, principalmente em relação à questão da visibilidade e do reconhecimento.

É claro que outras interpretações são possíveis. Por exemplo: algum crítico disse e toda mídia repetiu que a série é sobre dilemas morais (o bem e o mal) e que o que caracteriza o herói é o sacrifício e que esse é o elemento chave para diferenciar o comportamento de Jessica do de Trish. Na presente perspectiva, essa é uma for-

ma superficial (e moralista) de interpretar a narrativa. A renúncia ao reconhecimento vai bem além do sacrífico. Para o ‘verdadeiro herói’, o anonimato (ou a dupla identidade) é um benefício necessário. Aliás, essa é uma discussão que a personagem Jessica Jones traz de antes da série e que leva para além dela sem solução.

Referências

GREEN, Stephanie. Fantasy, gender and power in Jessica Jones. *Continuum, Journal of Media & Cultural Studies* 04 March 2019, Vol.33(2), p.173-184

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakabe e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.

KENNA, Brian. Marvel’s Jessica Jones (US 2015). *Science Fiction Film and Television*, Oct 1, 2017, Vol.10(2), p.289(5) Cengage Learning, Inc.

NICACIO, Jésus Henrique Dias. *Heroína fracassada e mulher complexa – análise da personagem Jessica Jones no seriado da Netflix*, monografia de Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa; 2016 Disponível em: <<http://www.jornalismo.ufv.br/heroina-fracassada-e-mulher-complexa-analise-da-personagem-jessica-jones-no-seriado-da-netflix/>> último acesso no dia 17/06/2019.

PAZ, Iolanda. *Por que precisamos falar sobre Jessica Jones?* Curso de Ciências da Linguagem II (matutino) da Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.usp.br/cje/jorwiki/exibir.php?id_texto=364> último acesso no dia 17/06/2019.

RYAN, Maureen. Marvel’s Jessica Jones (Television program review). *Variety*, Nov. 17, 2015, Vol.330(2), p. 120 (1) Cengage Learning, Inc Disponível em: < > último acesso no dia 17/06/2019.

SOARES & MAGALHÃES; Marcelo, Henrique. Fragmentos de Jessica Jones: a imagem feminina em *Alias* – Codinome Investigações *Revista 9ª Arte*. vol. 3, n. 2, 43-57. São Paulo: USP, 20. semestre/2014. Disponível em: <<https://www.periodicos.usp.br/nonaarte/article/view/99676>> último acesso no dia 17/06/2019.

O arco “Corporação Batman” e as novas relações do sistema do capital

Romir de Oliveira Rodrigues

Resumo: Ao compreender o personagem Batman como fenômeno transmidiático de presença global, a pesquisa sistematizada neste artigo tem como foco o arco “Corporação Batman”, escrito por Grant Morrison e ilustrada por Chris Burnham, e objetiva analisar as inter-relações entre o conteúdo do arco e a conformação atual do sistema capital, principalmente os elementos relacionados à atuação das grandes corporações. A análise realizada, utilizando o método cartográfico-crítico, permitiu estabelecer relações com as práticas presentes no mundo corporativo real, como o estabelecimento de redes globais altamente centralizadas e que utilizam símbolos para difundir suas ideologias, a busca por ampliar a lucratividade como motor de todos os processos implementados e a existência de uma sociedade organizada em classes sociais antagônicas.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinho. Indústria cultural. Ideologia

The “Batman Corporation”
arc and the new relationships of the capital system

Abstract: Understanding the character Batman as a transmedia phenomenon of global presence, the research systematized in this article focuses on the arc “Batman Corporation”, written by Grant Morrison and illustrated by Chris Burnham, and aims to analyze the interrelations between

Romir de Oliveira Rodrigues. Doutor em Educação. Professor Geografia da EBTT no IFRS-Canoas. Email: romir.rodrigues@canoas.ifrs.edu.br

I. Introdução

Fenômeno transmidiático, o personagem Batman é hoje uma presença global. Das páginas de revistas de história em quadrinhos até as mais variadas telas, de camisetas a roupas de cama, de brinquedos a capa de cadernos, a marca do personagem se espalha mundialmente em uma infinidade de produtos. Apesar de estar incorporado ao repertório cultural da humanidade, como Robin Hood e Drácula, Batman difere destes por pertencer à DC Comics (BROOKER, 2000), empresa do conglomerado WarnerMídia que, por sua vez, está integrado à AT&T, uma das corporações líderes mundiais do setor de telecomunicação.

Esta presença de grandes corporações atuando de forma global é uma das características da organização do sistema do capital nas primeiras décadas do século XXI, contribuindo para o estabelecimento de padrões de consumo e a disseminação de determinados valores e visões de mundo. Enquanto produtos culturais, as Histórias em Quadrinhos encontram-se vinculadas a esse contexto histórico e geográfico e, especialmente as produzidas pelas grandes empresas mundiais do setor, podem ser compreendidas como vetores para a naturalização desses processos.

Tendo como foco o arco “Corporação Batman”¹, escrito por Grant Morrison e ilustrada por Chris Burnham², este artigo objetiva analisar as inter-relações entre o conteúdo do arco e a conformação

1. *Batman Incorporated*, no original.

2. Chris Burnham foi o ilustrador da maior parte do arco, sendo também o roteirista de alguns capítulos. Participaram também David Finch, Yanick Paquete, Scott Clark, Dave Beaty, Cameron Stuart, Frazier Irving, Jason Masters, Andrei Bressan e Jorge Lucas.

atual do sistema capital, principalmente os elementos relacionados à atuação das grandes corporações.

Tendo em vista que a pesquisa está assentada na análise de um produto cultural, foi utilizado o método cartográfico-crítico como forma de evidenciar os sentidos nem sempre evidentes que estão presentes na obra. Proposta por Iuri Andréas Reblin (2019), esta metodologia está organizada em duas partes que se articulam no fazer do trabalho investigativo. A primeira parte é a da análise cartográfica na qual é realizado um “mapeamento de sentido, de contexto e de relações entre os diferentes agentes envolvidos na produção deste ou daquele bem e do lugar que aquele bem ocupa em relação ao conjunto do qual participa” (REBLIN, 2019, p. 104). Desenhada para o estudo de produções da cultura pop estruturadas a partir de narrativas, a análise cartográfica está dividida em quatro etapas – leitura da obra, estrutura narrativa, contexto criativo e historicidade – e busca entender “como essa narrativa é construída, onde ela se situa e, principalmente, o que ela está contando” (REBLIN, 2019, p. 104). A segunda parte, como indicado pelo autor, se constitui na análise crítica do mapeamento realizado, “possibilitando adentrar nos meandros de sentido da narrativa a partir de nossas motivações específicas de nossas áreas do conhecimento, expertises, paixões, incursões ou necessidades acadêmicas” (REBLIN, 2019, p. 103).

Como forma de estruturar o texto e focalizar a atenção em pontos específicos, o caminho investigativo está articulado em quatro seções. A primeira busca caracterizar as histórias em quadrinhos como produtos culturais vinculados aos contextos histórico-geográficos de sua produção. Na segunda seção serão analisados os principais componentes do sistema do capital em sua atual configuração, com destaque para o papel desempenhado pelas grandes cor-

porações. A caracterização do personagem Batman, sua trajetória nas histórias em quadrinho e, principalmente, a interpretação dos elementos centrais do arco “Corporação Batman” correspondem à terceira seção da investigação. Por último, serão apresentadas algumas considerações sobre a utilização das histórias em quadrinhos com personagens transmidiáticos conhecidos mundialmente como estratégia para contribuir na construção da hegemonia pelas grandes corporações.

2. Indústria cultural, ideologia e histórias em quadrinhos: o cinto de utilidades também carrega ideias

Quando o leitor pega uma revista em quadrinhos não é apenas a história de determinado personagem que ele tem nas mãos, mas a materialização de um conjunto de relações sociais que, num primeiro momento, estão invisíveis. São relações de produção, de trabalho, envolve a criatividade dos artistas e decisões editoriais atravessadas por processos industriais e comerciais globalizados, entre outras determinações, que demandam procedimentos analíticos para emergirem.

Enquanto produto cultural, as histórias em quadrinhos dialogam com contextos históricos e geográficos específicos que, ao serem registrados na “dança silenciosa do que é visto e não visto” (McCLOUD, 2005, p. 92) fornecem pistas que ajudam a decifrá-los. O surgimento desta forma de linguagem está localizado na passagem do século XIX para o XX (Cf. NOGUEIRA, 2019; MOYA, 1977), em estreita relação com as mudanças históricas que ocorriam no mundo a partir da segunda revolução industrial. Portanto, a produção das histórias em quadrinhos, como a de qualquer outra mercadoria,

carrega “em si os vestígios, as marcas do sistema produtor que o engendrou [... e sua natureza...] somente é inteligível quando relacionada com as regras sociais que deram origem a esse produto” (COELHO, 1993, p. 17).

Neste sentido, devemos enquadrar o surgimento das histórias em quadrinhos na moldura da instalação de uma indústria cultural, marcada pelo surgimento de meios de comunicação de massa e, conseqüentemente, da consolidação de padrões culturais que passam a ser massificados em articulação com o modelo produtivo industrial. É este último que, ao introduzir profundas alterações nas relações sociais de produção, acaba por demandar, como alerta Teixeira Coelho, o surgimento de uma cultura específica e de uma indústria particular para promovê-la, “implantando numa e noutra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo humano de trabalho ao ritmo da máquina; a exploração do trabalhador; a divisão do trabalho” (COELHO, 1993, p. 6). Desse modo, a lógica da padronização própria da produção industrial passa a presidir a elaboração e distribuição de artefatos culturais produzidos em larga escala e com o objetivo primeiro de proporcionar lucro para quem os produz. Sistematizando este cenário de surgimento da indústria cultural, na qual estão inseridas as histórias em quadrinhos, Coelho indica que ele é caracterizado pela “revolução industrial, capitalismo liberal, economia de mercado, sociedade de consumo” (COELHO, 1993, p. 7).

Adorno e Horkheimer (2009) destacam o papel estratégico da indústria cultural na alienação e conformação da classe trabalhadora, com a promoção da visão de mundo dos grupos dominantes e a reificação e naturalização da ordem social que lhes dá suporte. As-

sim, o fazer artístico passa a ser conduzido pela padronização, ênfase no divertimento superficial e uso constante de clichés, visando, como objetivo prioritário, a obtenção de lucro, numa dialética entre a massiva distribuição e consumo e o restrito controle da produção.

Como indica Coelho, a “indústria cultural e todos os seus veículos, ‘independentemente do conteúdo das mensagens divulgadas’, trazem em si, gravados a fogo, todos os traços dessa ideologia, da ideologia do capitalismo” (COELHO, 1993, p. 17, grifo do autor). Trazendo para o contexto contemporâneo, Fredric Jameson (2004, p. 30) reafirma que “a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral” e assimilada a uma nova cultura pós-moderna global que “ainda que americana, é expressão interna e superestrutural de uma nova era de dominação, militar e econômica dos Estados Unidos sobre o resto do mundo” (JAMESON, 2004, p. 31).

Neste sentido, pode se estabelecer uma relação entre indústria cultural, histórias em quadrinhos e ideologia. Com um caráter polissêmico, o conceito de ideologia se altera ao longo da história e de acordo com quem o enuncia, mas como afirma Slavoj Žižek é possível afirmar de forma taxativa a “existência da ideologia *qua* matriz geradora que regula a relação entre o visível e o invisível, o imaginável e o inimaginável, bem como as mudanças nessa relação” (ŽIŽEK, 1996, p. 7).

Como forma de organizar o debate, Žižek (1996) apresenta três eixos principais para aglutinar as várias definições sobre ideologia. O primeiro eixo aborda as várias concepções que compreendem a ideologia como um conjunto intrincado de ideias – de teorias a convicções –, indicando, por conseguinte, a existência de várias ideologias em disputa, todas ancoradas em aspectos do real, mas ne-

nhuma respondendo à realidade como totalidade. O segundo eixo, voltado para sua dimensão de externalidade, absorve a análise das formas de materialização da ideologia a partir dos diversos aparelhos ideológicos de Estado³. Por último, o terceiro eixo é o da “ideologia ‘espontânea’ que atua no cerne da própria ‘realidade’ social” (ŽIŽEK, 1996, p. 15, grifos do autor) por meio de processos difusos e heterogêneos que naturalizam modos de agir e formas de pensar na sociedade.

Trazendo este debate para as histórias em quadrinhos, podemos identificá-las como parte da indústria cultural, portanto “servindo a dois senhores: à consciência e à alienação; ao conhecimento e à fetichização da realidade; ela é criativa e também paralisadora” (KLAWA; COHEN, 1977, p. 105). Avançando nessas contradições, Reblin (2008, p. 37) também localiza os quadrinhos como integrantes da cultura de massa, que objetiva a “movimentação de capital, o comércio e divulga uma falsa moral – com os veículos de comunicação de massa – atrelada ao consumo imediatista”. Porém, o autor reconhece a potencialidade da arte sequencial como representação de “anseios de libertação mais profundos e inconscientes” (REBLIN, 2008, p. 14).

Portanto, mesmo carregando contradições, as histórias em quadrinhos, em especial as produzidas pelas grandes editoras, são mecanismos de reprodução/produção ideológica que reforçam visões de mundo que não são neutras. Ao analisar as relações entre política e quadrinhos, Nildo Viana fornece elementos que permitem inferir esta dimensão ideológica ao afirmar que “em maior ou menor

3. Termo criado por Althusser em seu ensaio “A ideologia e os aparelhos ideológicos do Estado” que busca analisar a forma como a ideologia dominante se reproduz por meio de instituições, como escola, igreja e meios de comunicação.

grau existe uma certa influência das HQs na formação de valores, sentimentos e concepções e isso irá influenciar determinadas tomadas de posição ou escolhas políticas” (VIANA, 2011, p. 14).

Analisando a ação corporativa desenvolvida para o lançamento do filme Batman, de 1989, em uma plataforma multimídia que envolvia também as histórias em quadrinhos, Eillen R. Meehan (1991, p. 49) reforça que “embora o objetivo principal dessa campanha seja gerar receita e diminuir os custos de produção, também “vende” ideologias - visões do bem, do verdadeiro e do belo”. Por isso, continua a autora, para além do que está explícito nas histórias e dos debates dos fãs, para um entendimento ampliado do Batman, é importante agregar “uma análise econômica da estrutura corporativa, estruturas de mercado e indústrias agregadas. Estas condições de produção selecionam, emolduram e formatam tanto Batman enquanto um texto comercial e a linha de produtos que constitui seu intertexto comercial” (MEEHAN, 1991, p. 49), portanto, além de batarangues e spray contra tubarão⁴, o cinto de utilidades do Batman está carregado de ideias e valores.

3. As corporações e o sistema do capital: o mundo como mercado, Batman como mercadoria

Com forte vinculação com as mudanças tecnológicas, o sistema do capital tem se transformado ao longo da história, incorporando novos processos, estratégias e sujeitos, num processo dialético de expansão e acumulação. Nas primeiras décadas do século XXI a atuação global das grandes corporações se consolida como marca

4. Em referência ao “Bat-Repelente de Tubarão” utilizado no filme Batman, o Homem-Morcego, de 1966.

significativa da estrutura econômica. Atuando em redes, as corporações descentralizam sua produção em direção a zonas com reduzida regulação do trabalho, mão de obra disponível a baixo custo e frágeis regras de proteção ambiental (HARVEY, 2001).

Este protagonismo das corporações é registrado na reportagem de Cristina Galindo veiculada no jornal El País, em novembro de 2017, ao indicar que a receita e o valor na Bolsa das maiores empresas globais “superam o PIB de dezenas de países” (GALINDO, 2017, s.p.), conclui que das 100 principais entidades econômicas do mundo apenas 31 são países, sendo as demais empresas privadas. Na tentativa de indicar a amplitude das grandes empresas na economia mundial, Pat Roy Mooney analisando dados do início deste século indica que as “200 principais empresas do mundo representam 28% da atividade econômica global; as 500 maiores representam 70% do comércio mundial e as 1.000 maiores controlam mais de 80% da produção industrial do mundo” (MOONEY, 2002, p. 133).

Como consequência desta centralidade das corporações na economia global destaca-se o significativo aumento de seu poder político e a “mercadificação de formas culturais” (HARVEY, 2001, p. 148) acompanhada pelo “controle do fluxo de informações e dos veículos de propagação do gosto e da cultura popular” (HARVEY, 2001, p. 152). Como esclarece Ladislau Dowbor (2012, p. 24), “os controladores desses setores manejam grande poder sem contrapeso significativo” devido as fragilidades nos órgãos reguladores mundiais e no sistema multilateral. Portanto, pode-se inferir, sem a pretensão de estabelecer uma teoria conspiratória tão própria das superaventuras, que o poder econômico acumulado e concentrado por um reduzido número de empresas acaba por interferir nas políticas adotadas pe-

los governos dos vários países com impactos sobre a democracia e a soberania nacional (Cf. DOWBOR, 2012; MOONEY, 2002).

Neste cenário se inscreve a DC Comics, empresa do conglomerado WarnerMídia que, por sua vez, está integrado à AT&T, uma das corporações líderes mundiais do setor de telecomunicação que, segundo dados registrados em seu site oficial, movimentou 181 bilhões de dólares em receitas em 2019⁵. Construída por Harry Donenfeld e Jack S. Liebowitz nas primeiras décadas do século XX, a DC Comics possui os direitos sobre personagens icônicos do gênero de superaventura como Batman, Superman e Mulher Maravilha e, segundo o site oficial da Warner Bros. Entertainment Inc. “é responsável por integrar estrategicamente suas histórias e personagens em filmes, televisão, produtos de consumo, entretenimento doméstico, jogos interativos e a plataforma de fãs do Universo DC”⁶.

Esta questão da interrelação entre várias mídias e licenciamento dos mais variados produtos tem em Batman um caso exemplar devido ao pioneirismo desta estratégia quando do lançamento do filme “Batman”, de 1989. Analisando este processo, Meehan, avalia que a interpenetração de diferentes indústrias “não surge em resposta a demanda por parte dos frequentadores de cinema, compradores de discos ou assinantes de quadrinhos. Ao contrário, a interpenetração é orquestrada pelo conglomerado, em sua busca por maneiras mais rentáveis e econômicas de fabricar cultura” (MEEHAN, 1991, p. 56).

Como assinala Will Brooker (2000, p. 11) “Batman e seu significado ainda estão ligados a uma instituição multinacional”, portanto

5. Conforme site da empresa. <<https://investors.att.com/investor-profile>>. Acessado em 05.06.20.

6. WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. Division DC. Disponível em: <<https://www.warnerbros.com/company/divisions/dc/#dc-entertainment>>. Acesso em: 20 de mai. de 2020. [s.p.]

as decisões editoriais acabam por considerar elementos que extrapolam imperativos artísticos ou narrativos. Este fenômeno se acelera a partir dos anos de 1970, quando a renda advinda da comercialização de produtos licenciados passou a superar a venda de gibis, fixando “Batman como um produto, como um logotipo, um componente de design, com orelhas pontudas totalmente à parte de sua identidade como personagem narrativo” (WELDON, 2017. p. 119).

A perspectiva corporativa é incorporada na própria trajetória narrativa do personagem Batman, ao estabelecer Bruce Wayne, alter ego do homem morcego, como proprietário da *Wayne Corporation*, uma *holding* que “atua em vários setores industriais e de transporte por meio da *Wayne Shipping*, *Wayne Chemical*, *Wayne Tech*, *Wayne Industries* e *Wayne Aviation and Aerospace*” (RIBAS, 2005, p. 244). Reproduzindo práticas das empresas reais, Bruce Wayne ainda utiliza “uma estratégia para evadir impostos, a Fundação Wayne, que faz contribuições substanciais para a caridade” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 202).

Portanto, parte do papel hegemônico das grandes corporações na economia, política e sociedade ocorre com a produção de produtos culturais, como o Batman, que explorados das mais variadas formas, acabam por incorporar em suas próprias narrativas elementos que naturalizam as estratégias dessas grandes empresas globais.

4. Representações do capital no arco “Corporação Batman”: o símbolo do morcego não ilumina apenas os céus de Gotham City

Ao longo de sua trajetória de mais de oitenta anos, o personagem Batman estabelece uma relação dialética entre sua característica central de ser uma mercadoria e, ao mesmo tempo, estar imbuído em uma dimensão mítica (BOICHEL, 1991). Como resgata Will Brooker (2000, p. 33), sua permanência como ícone cultural “pode ser atribuída a sua habilidade de adaptar-se e mudar ao longo deste período”.

Analisando a história do surgimento do Batman, escrita por Finger e publicada na revista *Detective Comics* n. 33, de novembro de 1939, Glen Weldon identifica os elementos centrais do mito fundador do personagem: o trauma justificador por testemunhar a morte dos pais; o juramento de vingança e o combate perpétuo aos criminosos; a incorporação do símbolo do morcego e a opção pelas trevas (WELDON, 2017). Mesmo reconhecendo que estes elementos eram “uma combinação de clichês de fontes variadas” e “plágios”, Weldon identifica que “havia algo de novo, legitimamente novo, nas proporções precisas dessas ideias e imagens que se via nas histórias que Finger, Fox, Kane e Moldoff cozinhavam” (WELDON, 2017, p. 32).

Buscando caracterizar o personagem, Pearson e Uricchio, 1991, p. 195) estabelecem quatro elementos centrais do personagem: “obsessão; habilidades dedutivas; destreza física; e riqueza”. Ao destacar a riqueza, Pearson e Uricchio consideram que a fortuna herdada coloca, por um lado, Bruce Wayne em uma posição privilegiada, sem restrições econômicas para financiar suas iniciativas e uma infinidade de traquitanas tecnológicas. Por outro lado, permite que o Batman atue como um vigilante justiceiro, sem preocupar-se com os limites

dos processos legais. Portanto, “Bruce é um super-cidadão, o Batman é um super-policial e ambos se esforçam para tornar Gotham City um lugar melhor para se viver, ou seja, para fazê-la concordar com seus próprios valores” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 203).

Weldon reconhece que a condição de bilionário se constitui no maior “superpoder do homem-morcego”(WELDON, 2017, p. 8) e, reforçando esta perspectiva, Pearson e Uricchio concluem que o Batman “para ser Batman deve combater o crime, proteger a propriedade e apoiar o status quo” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 203) e que, suas histórias “lidam com a transgressão da classe baixa, mas não com as condições que dão origem a essas transgressões” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 206).

Estes elementos, presentes desde a origem do personagem, sofreram alterações relacionadas aos diferentes contextos históricos, mas seu eixo central permanece inalterado: “o personagem e os bat-textos servem para obter consentimento da autoridade política e do sistema de relações de propriedade que consagra e, assim, apoiar a ordem hegemônica dominante” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 207). É este núcleo interpretativo que servirá de guia para a análise do arco “Corporação Batman”, escrita por Grant Morrison, tanto identificando as formas como ele está representado, quanto pela crítica aos limites desta interpretação presentes ao longo da narrativa.

É importante ressaltar que Morrison ocupa um lugar diferenciado no universo dos quadrinhos (CALLARI, 2013; TRINDADE, 2012), sendo um dos responsáveis pelo processo de valorização desta arte a partir do final dos anos de 1980 que resultou, como esclarecem Pearson e Uricchio, na constituição de um novo nicho de mercado: os quadrinhos de autor, “um sistema que se baseia na

autoria individual como critério de qualidade e comercialização” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 189).

Este elemento da autoria, como espaço para o desenvolvimento da inventividade artística e forma de expansão e qualificação do mercado editorial, é fundamental para compreender a trajetória de Morrison nos quadrinhos e sua característica principal de realizar “grandes obras que, geralmente, provocam os mais intensos debates, seja pelos temas abordados ou pelas maluquices que ele insere nas tramas” (TRINDADE, 2012, p. 7). Sua passagem pelas páginas do Batman não fugiu desta regra e, como afirma Cody Walker, Morrison decidiu resgatar todas as histórias já contadas do personagem e, “em vez de ignorar as partes mais bizarras da continuidade de Batman, Morrison abraçou-as e criou toda uma nova era para o personagem; uma era definida por incorporar absurdos enquanto ainda mantém a integridade do personagem” (WALKER, 2014, p. 1 e 2).

Os sete anos⁷ em que Morrison esteve conduzindo as histórias do Batman podem ser divididos em três partes organicamente integradas: Batman, Batman e Robin e Corporação Batman (WALKER, 2014). Na primeira parte – Batman – ele “explorou a identidade do herói” (WALKER, 2014, p. 160), com destaque para a introdução do personagem Damian Wayne, filho de sua relação com Tália al Ghul⁸, que assume o papel de Robin e torna-se central para a proposta de Morrison de desenvolver as habilidades sociais do per-

7. O começo da trajetória de Grant Morrison no comando criativo do Batman iniciou em setembro de 2006, na edição Batman Vol. 1, # 655.

8. Este episódio foi contado na primeira *graphic novel* oficial do Batman “O filho do demônio”, escrita por Mike W. Barr e ilustrada por Jerry Bingham, lançada em setembro de 1987, e, até ser incorporado por Morrison, era considerado fora da cronologia oficial do personagem. Tália é filha de Ra’s al Ghul, um dos mais famosos inimigos do Batman, criado pela dupla Dennis O’Neil e Neal Adams e apresentado pela primeira vez em Batman # 232, de junho de 1971.

sonagem, “dando ao herói uma nova concepção de vida, sem menosprezar o seu caráter já estabelecido” (MANNING, 2015, p. 292). Esta primeira etapa conclui com a aparente morte de Batman, que efetivamente tinha sido deslocado no tempo como consequência da sanção ômega disparada pelo “megalomaniaco novo deus Darkseid” (MANNING, 2015, p. 302) durante o episódio Crise Final⁹.

Batman e Robin, a segunda parte, apresenta uma nova dupla dinâmica originada a partir do desaparecimento de Bruce Wayne e a necessidade de manter viva a lenda do cavaleiro das trevas em Gotham City. Para isto, Dick Grayson, o Robin original, assume o manto do Batman, tendo Damian Wayne como novo Robin. Invertendo os papéis tradicionalmente estabelecidos, “um Robin carrancudo e um Batman mais otimista” (MANNING, 2015, p. 305) passam a se envolver em “uma divertida série de aventuras, enquanto exploravam a mitologia do herói” (WALKER, 2014, p. 160).

A terceira parte, o arco “Corporação Batman”, principal foco da análise, “abraça completamente a loucura e o absurdo das duas fases anteriores para criar uma experiência totalmente nova do Batman” (WALKER, 2014, p. 160). Iniciada em janeiro de 2011, na edição isolada *Batman: the return #1*, desenrolou-se por vinte e quatro edições, sendo a última *Batman Inc. Vol. 2 #13*, publicada em setembro de 2013 (WALKER, 2014), tendo como eixo central as disputas entre a Corporação Batman e a rede criminosa Leviatã.

Ao assumir ter financiado as atividades do vigilante de Gotham por muitos anos, Bruce Wayne funda a Corporação Batman ao declarar em uma entrevista coletiva que “hoje a guerra do Batman

9. Escrita por Grant Morrison, Crise Final foi um crossover que buscou dar um fechamento para outras duas grandes sagas da editora: Crise nas Infinitas Terras e Crise Infinita. Originalmente lançada em 2008, foi publicada no Brasil pela editora Panini a partir de 2009.

contra o crime se torna global” (MORRISON, 2011, p. 33 e 34). Para isto, Batman passa a recrutar um conjunto de heróis pelo mundo oferecendo ajuda tecnológica e recursos. Muitos desses personagens são parte da estratégia de Morrison de resgatar e utilizar elementos de toda a cronologia do homem-morcego, destacam-se o novo Senhor Desconhecido, do Japão, El Gaucho, da Argentina, O Capuz, da Inglaterra, o Homem dos Morcegos, dos Estados Unidos, e Batwing, da África. Em uma linguagem do mundo dos negócios, Batman abriu uma franquía financiada pelas Empresas Wayne, e espalha sua marca pelo mundo, descentralizando a execução e os riscos, mas centralizando o comando de toda a iniciativa.

A rede criminosa Leviatã, por sua vez, é controlada secretamente por Tália al Ghul e, ao contrário dos verdadeiros grupos terroristas que usam armamentos e bombas, o “Leviatã, invade discretamente e muda seus inimigos por dentro. Leviatã é o que acontece quando o terrorismo se torna uma Corporação e começa a comprar a concorrência” (WALKER, 2014, p. 216). Analisando o núcleo central desta disputa, Alexandre Callari encontra os cotidianos embates entre pai e mãe divorciados que começam um conjunto de disputas judiciais relacionadas à guarda do filho, porém, “no caso de Batman e Tália, claro, isso é levado ao extremo que envolve uma guerra de alcance quase global” (CALLARI, 2013, p. 170).

A ideia de corporações em disputa pela hegemonia é central na narrativa e conforme é desenvolvida mostra que os limites que separam as duas corporações são permeáveis, tendo em vista que, muitas vezes, os objetivos e métodos de atuação são semelhantes, com destaque para o uso intensivo e permanente da violência. Esta zona cinza é identificada por Walker ao apresentar alguns elemen-

tos contraditórios no movimento dessas corporações na história e nas ideologias que defendem, pois,

se Batman é um homem rico que passa as noites espancando criminosos em luta para sair da pobreza, então Leviatã é a corporação que contrata esses pobres criminosos. Se o crime é uma ideia e a Corporação Batman foi projetada para combater a ideia do crime, o Leviatã é a ideia do crime como uma corporação. Ideias batendo outras ideias. As duas filosofias corporativas se destacam em uma escala global com seus trabalhadores apanhados no fogo cruzado de dois bilionários. (WALKER, 2014, p. 226).

Estas duas filosofias corporativas são representadas por marcas específicas, a Corporação Batman, como não poderia deixar de ser, pelo símbolo estilizado do morcego e o Leviatã recorre ao Ouroboros, a representação de uma serpente comendo sua própria cauda, sendo um símbolo ancestral da eternidade ou ciclicidade. Ao escolher esta marca para o Leviatã, o roteirista escocês estabelece “uma representação visual da narrativa dando um ciclo de volta a si mesma. Os aspectos da morte e do renascimento também representam a própria franquia Batman e a forma que Morrison trouxe velhas ideias de volta do passado e as fez novas de novo.” (WALKER, 2014, p. 171).

Morrison argumenta que os símbolos e marcas corporativas são “uma condensação, uma compressão, a convocação simbólica do mundo do desejo que a empresa pretende representar” (MORRISON, apud WALKER, 2014, p. 161) e possuem, nos tempos atuais, um poder quase mágico de invocar sentimentos e sensações apenas ao serem observados (WALKER, 2014, p. 161). De forma irônica, Morrison, explora esta questão ao construir uma sequência na qual o Lorde Homem-Morte, que possui o poder da imortalidade, retoma a vida em um hospital após ter sido baleado em um confronto

com Jiro, o futuro Senhor Desconhecido. Enquanto faz uma chacina, matando toda a equipe médica e criando um caos no hospital, o Lorde Homem-Morte fica zombando da situação. Em determinado momento, satisfeito com o que acabara de dizer, ele declara, “coloque isso numa camiseta. No fim tudo é souvenir” (MORRISON, 2012, p. 47). Esta declaração repercute a prática das grandes corporações de produzirem todo tipo de mercadoria utilizando suas marcas, sendo o próprio Batman e seus símbolos uma fonte geradora de volumosos recursos financeiros (WALKER, 2014). Ou seja, na lógica do capital, uma camiseta pode ter tanto o símbolo do Batman, vinculado a valores como justiça e heroísmo, quanto a frase do Lorde Homem-Morte, reforçando a extrema violência, desde que cumpra sua função primeira de produzir lucro.

A preocupação com a lucratividade da Corporação Batman, que por estar ligada à Empresa Wayne tem de responder a um conselho de acionistas, transparece em uma conversa de Bruce Wayne e Lucius Fox, gerente de negócios da empresa. Ao observarem um grupo de bat-robôs produzidos em série, Lucio Fox explica que “podemos construir um bat-robô gastando cerca de cinco mil dólares. Custa menos que um carro popular.” (MORRISON, 2012. p. 103). Bruce Wayne, percebendo uma oportunidade para os negócios responde “um Batman em cada casa, Lucius. Quem sabe?” (MORRISON, 2012. p. 103). Esta perspectiva da Corporação Batman como um vetor para atrair investimentos torna-se mais direta na oitava edição do arco. Reforçando o propósito de Morrison de resgatar todos os aspectos da cronologia do cavaleiro das trevas, esta edição faz uma homenagem à pioneira *graphic novel* de Pepe Moreno, *Batman: digital justice*, lançada em 1990 e considerada a primeira com a arte toda desenvolvida em computadores. Na trama Bruce

Wayne tem uma reunião virtual com um conjunto de investidores globais para apresentar as oportunidades de negócios originadas com seu novo produto, a internet 3.0.

O Leviatã também utiliza a estratégia dos negócios, ao incentivar, por exemplo, a expansão de grupos criminosos, como é o caso do “Zé-Povinho e o Povinho do Zé”¹⁰. Se autodefinindo como “uma franquia criminosa de sucesso e em expansão” (MORRISON, 2012, p. 11) os integrantes da organização “são retratados como homens da classe trabalhadora que estão tentando ganhar a vida” (WALKER, 2014, p. 179), utilizando alcunhas como Eletricista e Mecânico e uma iconografia, nos uniformes e equipamentos, referente a estas profissões.

Como reforça Walker, estas caracterizações feitas por Morrison retratam a luta entre as classes “que é inerente entre o rico Batman que luta contra criminosos desprivilegiados” (WALKER, 2014, p. 179). Os embates que envolvem os interesses antagônicos das classes sociais no mundo real são reduzidos em sua complexidade e retratados de forma caricata e, por se tratar de histórias em quadrinhos, “esse conflito se desenrola usando trajes coloridos e codinomes. E porque o herói é o bilionário, o leitor automaticamente aplaude a classe alta rica, e não as pessoas que lutam para sobreviver” (WALKER, 2014, p. 179).

Esta questão da disputa entre as classes sociais é retomada na sequência na qual Batman oferece ajuda da Corporação para o Homem dos Morcegos e seu filho e ajudante Corvo Pequeno, ambos descendentes dos povos originais dos Estados Unidos e exercendo sua vigilância em uma reserva indígena. A postura do Homem dos Morcegos

10. Tradução de Paulo França e Bernardo Santana para o original “The Average Joes”. MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 2. Barueri/SP: Panini Comics, 2012. p. 11.

e o contexto de miséria e exclusão que vivem as pessoas de sua comunidade “faz a ideia de Bruce Wayne da Corporação Batman parecer superficial. Ao invés de investir dinheiro nas comunidades para fazê-las melhor, Bruce fornece armas para heróis mascarados em uma guerra contra o super-terror” (WALKER, 2014, p. 185).

Estes conflitos, entre a intenção expressa por Bruce Wayne ao criar a Corporação Batman e sua efetivação dentro do universo ficcional da história, são expostos por Grant Morrison e, por não apresentarem um fechamento, abrem janelas para diferentes interpretações. Portanto, sem afirmar ser esta a intenção original do autor, a análise realizada permite estabelecer um conjunto de conexões entre os elementos ficcionais apresentados no arco narrativo e o sistema do capital, em especial, o funcionamento das corporações globais.

As disputas entre a Corporação Batman e o Leviatã, mimetizam movimentos que ocorrem no mundo dos negócios e das altas finanças de forma caricatural e, dessa forma, ao reduzir estes processos extremamente complexos em seus elementos essenciais, acaba por deixá-los mais evidentes e reconhecíveis. Ao serem expostos, tanto podem mobilizar os leitores para questioná-los e, ao expor seus limites e consequências, promover ações para uma superação ou reordenamento mais vantajoso para o conjunto da sociedade, quanto promover uma atitude complacente, na qual o atendimento dos interesses corporativos se constitui em caminho único e inevitável.

Dentre os movimentos realizados pelas antagônicas corporações ao longo do arco, destaca-se a criação de uma rede de atuação global, fluida em sua atuação, mas centralizada em seu comando, que ao adaptar seus produtos para os mercados locais, mantém preservadas suas ideologias. A Corporação Batman atuou exatamente neste formato, implementando franquias do Batman globalmente,

oferecendo armamentos, recursos tecnológicos, apoio financeiro e logístico, mas mantendo o controle a partir da bat-caverna. Ao longo do arco, foram representados momentos nos quais os integrantes da Corporação faziam um juramento, tal qual Bruce Wayne fez quando criança, se comprometendo em fazer valer as premissas definidas pelo Batman, ou seja, seus valores e entendimentos deveriam se sobrepor às realidades locais e caberia ao novo integrante realizar esta adaptação.

Outro elemento de aproximação entre a Corporação Batman e as grandes empresas do mundo real é que, indiferente do verniz utilizado, o motor de todos os movimentos corporativos é a obtenção de lucros. No caso específico, a Corporação Batman se constitui com o nobre fim de combater o crime em escala global, mas, no processo, busca alternativas em ampliar os investimentos das Empresas Wayne.

Dialogando com a estrutura central do sistema do capital, o terceiro elemento relacionado com a dinâmica corporativa explorado na narrativa desenvolvida por Morrison é a consolidação de uma sociedade organizada em classes sociais em disputa. As contradições que se originam deste fato são exploradas, por exemplo, na caracterização de grupos criminosos como trabalhadores e na vinculação do discurso de emancipação e de revolta a uma demanda do Leviatã, portanto relacionada ao crime.

Esta conexão entre as classes populares e pobres com o crime pode ser entendida como uma naturalização simplificadora de um fenômeno social complexo e, nesse sentido, reforça preconceitos e estereótipos em relação a essas pessoas. No sentido inverso, ao tornar evidente estas relações, revesti-las de um aspecto caricatural e contrastá-las com a concentração de recursos em uma reduzida parcela da sociedade, representada por Bruce Wayne, pode instigar

os leitores a desenvolverem uma análise crítica sobre a organização da sociedade e, com isso, questionarem seu funcionamento.

Muitos aspectos abordados nesta análise estão relacionados às estratégias e escolhas narrativas implementadas por Grant Morrison que costuma explorar os limites e cânones dos personagens com que trabalha e da própria linguagem dos quadrinhos. Ao apresentar o segundo volume da Corporação Batman, Levi Trindade, editor sênior da DC Comics, afirma que a complexidade do roteiro e da arte demanda uma leitura mais atenta, pois Morrison “insere ideias que podem soar absurdas, mas que talvez não estejam tão distantes da realidade quanto se pensa” (TRINDADE, 2012, p. 7). Esta abertura maior para explorar um personagem central de uma grande editora, como é o caso do Batman, e introduzir temáticas não usuais e, que em alguns casos, podem vir a criticar a própria indústria cultural e o sistema do capital no qual está inserida, tem relação direta com a constituição de um mercado para os quadrinhos de autor. Como alertam Pearson e Uricchio, “as contradições do capitalismo permitiriam, assim, a mercantilização das críticas, desde que resultassem em lucros” (PEARSON; URICCHIO, 1991, p. 211).

O arco Corporação Batman encerra a trajetória de Morrison com o personagem incorporando, ao longo de seu desenvolvimento, elementos de ficção que acabam por explorar os limites entre a naturalização e o questionamento das relações sociais que conformam o mundo real. Estes limites podem estar ausentes na intenção original do autor e residirem apenas no olhar específico que o leitor lança sobre a obra. Neste sentido, Corporação Batman é uma obra em aberto, que viabiliza o desenvolvimento de diferentes análises e pode ser explorada a partir de diversos ângulos.

Considerações finais

O foco neste trabalho foi na compreensão das histórias em quadrinhos como produtos culturais que incorporam em suas narrativas pontos de vista específicos sobre concepções de mundo em disputa na sociedade. Por serem construídas a partir de decisões editoriais que, em muitos casos, impõem limites aos próprios artistas envolvidos, os quadrinhos carregam, explícita ou implicitamente, componentes ideológicos. Quando se analisa as obras produzidas nas grandes empresas do setor, elas mesmas corporações, estes elementos ideológicos são potencializados pela escala global de distribuição, indicando a construção de visões hegemônicas sobre valores e processos que devam ser priorizados para o funcionamento das diferentes sociedades.

Concentrando recursos e poder, muitas vezes maiores do que alguns países, essas grandes empresas globais acabam por influenciar política e economicamente as decisões de diversos governos, retirando obstáculos para sua expansão e acumulação. Como forma de consolidar este domínio, as corporações difundem suas ideias e valores por meio de variadas práticas, do financiamento de campanhas eleitorais até apoio a projetos educacionais e comunitários, passando pelo processo de transformação das formas culturais e artísticas em mercadorias e o controle de sua distribuição pela mídia.

Assim, a análise realizada compreendeu Batman em duas dimensões principais: como personagem e como produto. Na primeira dimensão, o cavaleiro das trevas possui uma sólida mitologia construída em uma trajetória de mais de oitenta anos e que tem nas páginas das revistas de quadrinhos seu leito principal. Como produto, Bat-

man e seus símbolos são multiplicados em uma infinidade de mercadorias, adaptados para diferentes mídias – com destaque para o cinema – com o objetivo principal de gerar lucro para a corporação que detêm seus direitos e, ao mesmo tempo, difundir ideologias.

O arco Corporação Batman explora os conflitos e contradições entre essas duas dimensões ao focalizar parte da narrativa no fato de Bruce Wayne ser dono de um conjunto de empresas que, na busca por ampliar sua área de atuação, constitui uma franquia da marca Batman para o enfrentamento do crime em escala global. Wayne e, portanto, o Batman, são personificações do capital e das classes dominantes, característica que é fundadora de seu mito: foi para defender a propriedade, no caso um colar de pérolas, que seus pais foram assassinados. A partir daí, Batman passa a combater o crime e, mesmo possuindo condições econômicas e poder para isto, não se preocupa em alterar as condições sociais que geram desigualdades e, por conseguinte, a ampliação da criminalidade.

O arco Corporação Batman, escrito por Grant Morrison, permitiu estabelecer relações entre os elementos apresentados na disputa entre a Corporação Batman e o Leviatã e as práticas presentes no mundo corporativo real. Destacam-se o estabelecimento de redes globais altamente centralizadas e que utilizam símbolos para difundir suas ideologias, a busca por ampliar a lucratividade como motor de todos os processos implementados por estas organizações e, ampliando a análise para o sistema do capital, a existência de uma sociedade organizada em classes sociais antagônicas.

Podendo ser estendido para a totalidade da trajetória do Batman no mundo das histórias em quadrinhos, o arco narrativo analisado possibilita a realização de diferentes interpretações relacionadas aos interesses e visões de mundo de cada pesquisador. O mesmo

Batman que entrava pela velha tv preto e branco em um bairro popular nos anos de 1970, enchendo as tardes de aventuras e a mente infantil de sonhos, hoje, ao olhar adulto, defende um sistema de dominação injusto. Batman se transforma na história, ao mesmo tempo único, impresso nas revistas de quadrinhos, e múltiplo, na leitura que cada um irá fazer ao navegar por suas páginas.

Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max; A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas. In.: ADORNO, Theodor. *Indústria Cultural e Sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

BOICHEL, Bill. Batman: commodity as myth. In.: PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. *The many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. New York: Rotledge, 1991.

BROOKER, Will. *Batman unmasked: analysing a cultural icon*. London/England: Continuum, 2000.

CALLARI, Alexandre. A evolução das espécies... ou como Grant Morrison ajudou a manter o Batman vivo por mais algumas décadas. In.: MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 3. Barueri/SP: Panini Comics, 2013.

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. Coleção Primeiros Passos. 35ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993. Disponível em: < <https://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2017/04/Cole%C3%A7%C3%A3o-Primeiros-Passos-O-que-%C3%A9-Industria-Cultural.pdf> > Acessado em 27 de março de 2020.

DOWBOR, Ladislau. O poder corporativo dos intermediários financeiros. In.: *Dossiê Le Monde Diplomatique*, n. 10, ano 2, p. 24-27, jul/ago. 2012.

GALINDO, Cristina. Quando as empresas são mais poderosas que os países. *El País*, on-line, 02, novembro, 2017. Seção Economia. Dis-

ponível em: < https://brasil.elpais.com/brasil/2017/11/03/economia/1509714366_037336.html>. Acesso em: 23.mar.2020.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. 10^a ed. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2^a ed. São Paulo: Editora Ática, 2004.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In.: MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3^a ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

MANNING, Matthew K. *Batman: arquivo histórico*. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2015.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MEEHAN, Eillen R. “Holy commodity fetish, Batman!”: the political economy of a comercial intertext. In.: PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. *The many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. New York: Rotledge, 1991.

MOONY, Pat Roy. *O século 21: erosão, transformação tecnológica e concentração do poder empresarial*. São Paulo: Expressão Popular, 2002.

MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 1. Barueri/SP: Panini Comics, 2012.

MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 2. Barueri/SP: Panini Comics, 2012.

MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 3. Barueri/SP: Panini Comics, 2013.

MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 4. Barueri/SP: Panini Comics, 2013.

MOYA, Álvaro. Era uma vez um menino amarelo. In.: MOYA, Álvaro. *Shazam!* 3ª ed. São Paulo: editora Perspectiva, 1977.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. *Uma breve história das histórias em quadrinhos*. São Leopoldo: Faculdades EST, 2019.

PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. “I’m not fooled by that cheap disguise”. In.: PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. *The many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*. New York: Rotledge, 1991.

REBLIN, Iuri Andréas. *Histórias em quadrinhos: perspectivas religiosas e possibilidades hermenêuticas*. São Leopoldo: Faculdades EST, 2019.

REBLIN, Iuri Andréas. *Para o alto e avante: Uma análise do universo criativo dos super-heróis*. Porto Alegre: Editora Asterisco, 2008.

RIBAS, Sílvio. *Dicionário do Morcego*. Rio de Janeiro: Editora Flama, 2005.

TRINDADE, Levi. Introdução: Grant Morrison e os fractais patéticos das dimensões subsônicas. In.: MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 1. Barueri/SP: Panini Comics, 2012.

TRINDADE, Levi. Grant Morrison e os mestres do pós-modernismo caricatural. In.: MORRISON, Grant. *Corporação Batman*. Volume 2. Barueri/SP: Panini Comics, 2012.

VIANA, Nildo. *Quadrinhos e política*. BOCC – Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação. V. 1, p. 1-20, 2011. Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/viana-nildo-quadrinhos-e-politica.pdf> > Acessado em: 23 de abril de 2020.

WALKER, Cody. *The anatomy of Zur-Em-Arrh: understanding Grant Morrison’s Batman*. Illinois/USA: Sequart Organization, 2014.

WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. Division DC. Disponível em: <<https://www.warnerbros.com/company/divisions/dc/#dc-entertainment>>. Acesso em: 20 de mai. de 2020.

WELDON, Glen. *A cruzada mascarada: Batman e o nascimento da cultura nerd*. Rio de Janeiro: Pixel, 2017.

ŽIŽEK, Slavoj. O Espectro da ideologia. In. Žižek, Slavoj (Org.). *Um mapa da ideologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

A evolução do texto nos quadrinhos norte-americanos

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Rodrigo Bandeira da Costa

Resumo: Partindo do princípio que uma história em quadrinhos une imagens a textos, este artigo tem como objetivo mostrar como o texto das legendas dessa mídia vem sendo utilizado nos quadrinhos norte-americanos e também demonstrar através de exemplos como tal utilização vem evoluindo da simples narrativa redundante com relação ao desenho até as abordagens atuais.

Palavras-chave: Quadrinhos americanos, legenda, roteiro

The evolution of text in North American comics

Abstract: Assuming that a comic book joins images to texts, this article aims to show how the text of subtitles in this media has been used in North American comics and also demonstrate through examples how such use has evolved from simple narrative redundant from design to current approaches.

Keywords: American comics, caption, script

Ivan Carlo Andrade de Oliveira. Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor da Unifap.
Rodrigo Bandeira da Costa. Graduado em Licenciatura plena em Ciências com Habilitação em Química.

I. Introdução

As histórias em quadrinhos são uma mídia essencialmente visual. Em razão disso, muitas pessoas se esquecem que elas são a junção de texto e imagem. Um bom exemplo disso é a definição de Scott McCloud (2005, p. 9) segundo o qual as histórias em quadrinhos são “Imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Aliás, a expressão “imagens pictóricas” é usada nessa definição para distinguir do texto, que pode ser visto também como imagem. Assim, o texto fica completamente de fora da definição.

Como resultado disso, são poucos os estudos que se debruçam sobre o texto quadrinístico e as características que o diferenciam de outros tipos de texto. São ainda mais raros os trabalhos que analisam o texto legenda, normalmente visto apenas como uma forma de indicar mudança de ambientação (“Em outro lugar...”) ou de tempo (“No dia seguinte...”).

O objetivo deste artigo é fazer um percurso histórico mostrando como esse tipo de texto evoluiu da simples narrativa redundante com relação ao desenho até as abordagens atuais, que exploram todas as facetas desse recurso. Para melhor alcançar esse objetivo, focamos nossa análise em um recorte bem específico: os quadrinhos norte-americanos. A razão disso é a facilidade de acesso a materiais das mais diversas épocas.

2. O texto nos quadrinhos

Os quadrinhos são, essencialmente, a junção de imagens e palavras. Segundo Barthes (apud XAVIER, 2020),

As palavras, nesse caso, são fragmentos de um sintagma mais geral, juntamente com as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior; no caso dos quadrinhos, especificamente, o diálogo não tem a função de uma simples elucidação, mas faz progredir a ação (narrativa), colocando, na sequência das mensagens, os sentidos que a imagem não traz, enquanto as descrições são confiadas à imagem.

O texto, quando diálogo, aparece nos quadrinhos na figura visual do balão. Segundo Antonio Luiz Cagnin (1975, p. 121):

O balão é elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na sequência narrativa. Além de desenvolverem essa função precípua, participam também da imagem. Eles são imagem: transformam o elemento lingüístico em imagem. Disto decorrem dois fatos importantes: como imagem, ele compõe o quadro juntamente com as figuras, e com elas, segue uma disposição estética, formando um todo. Enquanto elemento de fala, traz em si dados, informações das qualidades dessa fala.

No balão são expressas as falas e pensamentos das personagens. Para Acevedo (apud (XAVIER, 2020).), o balão possui dois elementos básicos:

(...) o continente (corpo e rabicho/apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagens). O corpo do balão é linha que o contorna, ou seja, a “forma delimitada em que estão contidos o texto do diálogo ou os pensamentos do personagem” (op. cit., p. 100). Ele pode

ter diferentes formatos, cada um com seu significado, efeito obtido de acordo com as variações na linha do contorno, o que forma um código de sentido próprio na linguagem dos quadrinhos.

Renardt (apud OLIVEIRA, 2008, p. 53) defende que um dos embriões dos balões já pode ser encontrado nos séculos XII e XIII com o surgimento dos filactérios,

[...] bandeirola que sai da boca do personagem que fala, e na qual se encontram inscritas palavras. Esta bandeirola recebe o nome de phylactère, por alusão a pequenos rolos com o mesmo nome, coberto de extratos da Thora, transportados na frente pelos grandes padres judeus. É este termo que ainda hoje se aplica por vezes ao balão utilizado na banda desenhada. A legenda (caixa de informações), aparece ao lado do balão como outro importante elemento narrativo. Normalmente ocupa a parte de cima do quadro que contém a figura, porque é convencionalmente onde se inicia a leitura. Na legenda encontra-se geralmente a fala do narrador, seja ele em primeira ou em terceira pessoa.

Segundo Marjorie Yamada (2019),

Os antecessores do balão de fala surgiram muito antes das primeiras tiras: o pergaminho, também chamado de filactério, surgiu no século XIII, como uma experimentação de juntar o texto à imagem. A fala era escrita em um papiro que pairava oscilante no ar e desenrolava-se até a boca do falante.

De acordo com a autora, a invenção da imprensa fez com que imagem e texto se separassem, já que ambos dependiam de métodos diferentes para serem produzidos. Os filactérios sobreviveram apenas nas charges políticas.

Ainda segundo a mesma autora,

Foi Rodolphe Töpffer quem tornou a reaproximar palavra e imagem no âmbito da literatura, no início do século XIX, ao relatar histórias usando ilustrações sequenciais, com um pedaço da narração compartimentalizado abaixo de cada uma. Seus trabalhos foram impressos nos Estados Unidos e por toda a Europa, disseminando o método para fora do país (YAMADA, 2019).

Um marco nessa história é a criação, em 1896, de Yellow Kid, de Richard Outcault:

Inicialmente, as falas do protagonista apareciam estampadas em sua veste, mas os balões foram acrescentados pouco tempo após a estreia. Na obra de Outcault, as conversações se tornaram fundamentais para a transmissão da piada. Era a primeira vez, nos trabalhos gráficos, que a ideia principal da história dependia do diálogo, e, por isso, as aventuras do garoto trajando um camisolão amarelo são geralmente creditadas como as primeiras tiras de quadrinhos (YAMADA, 2019).

Mas há, nos quadrinhos, um tipo de texto que não se trata de fala de personagens. Trata-se das legendas (ou recordatórios) normalmente acondicionadas aos quadros na forma de retângulos.

Segundo Xavier (2020), a legenda ou recordatório é constituída por

frases (ou fragmentos de frases) em um quadro, usadas para indicar mudança de tempo ou local em que transcorre a ação, para dar resumo de uma cena anterior, ou veicular comentários oniscientes do narrador. Tal recurso normalmente aparece no canto superior do quadrinho, mas também pode ocupar uma faixa ou até o quadro inteiro. A legenda pode ser não só utilizada pelo narrador onisciente, mas também, em alguns casos, pelo narrador-personagem (personagem que se torna narrador em algum momento da trama), normalmente ao fazer menção a fatos passados (*flashback*), ao contar uma história.

Como se verá, as funções atuais da legenda vão muito além dessa definição.

3. Evolução

A primeira fase nos quadrinhos americanos, focada principalmente no humor, parecia prescindir das legendas. Em uma amostra coletada em revistas *Gibi* da editora RGE da década de 1970, as legendas praticamente não aparecem em séries como Pafúncio e Marocas, Pesadelos de um comilão, Ferdinando e Brucutu, entre outros.

As legendas começam a se tornar comuns a partir da década de 1930, quando o foco muda do humor para a aventura, a ficção científica e o policial.



Figura 1. Os quadrinhos humorísticos, da primeira fase dos *comics* americanos, geralmente não tinham legendas. Fonte: Pafúncio 27

Nesse sentido, é importante destacar que as Aventuras de Nhô Quim, de Angelo Agostini, apresentavam esse recurso já no ano de 1869, mas teve pouca influência em outros trabalhos em decorrência da tiragem limitada e a não existência, naquela época, de empresas de distribuição de tiras que levassem a história para milhares e até milhões de leitores.

Um exemplo dessa utilização, ainda primitiva da legenda, pode ser encontrado em Jim das Selvas, de Alex Raymond na “Aventura Perigo no Rio”. Na história, Jim, Joam e o nativo Kolu estão descendo o rio quando encontram com bandidos que, ameaçando uma mulher com um bebê, fazem com que eles joguem na água a metralhadora e roubam seus mantimentos e armas. O texto diz:

Sabendo que o chefe do grupo pode cumprir a ameaça, Jim manda Kolu jogar a arma no rio... em seguida os piratas invadem a canoa iniciando uma pilhagem, enquanto Jim vê a moça colocar alguma coisa dentro da mamadeira do filho e deixá-la cair na água. Os atacantes partem e Jim e Joam são abandonados na praia (RAYMOND, 1977, p. 76).

Como se pode ver, o texto é, essencialmente narrativo e, de certa forma, conta com palavras aquilo que já está sendo mostrado pelas imagens. A única informação aí que não poderia ser facilmente percebida através dos signos visuais é a mulher ter colocado o bilhete dentro da mamadeira do filho e jogado no rio, algo difícil de perceber apenas com a visualização da imagem.

Essa fase inicial, portanto, é caracterizada pelo texto narrativo e redundante. Danton (2015) considera o texto redundante o principal erro cometido por roteiristas.

A redundância, segundo a Teoria da Informação, é o oposto da informação. Dessa forma, enquanto a informação significa varie-

dade, novidade, “a redundância significa falta de variedade ou simplesmente repetição” (OLIVEIRA, 2010, p. 26). Ela é também um aumento no custo de transmissão da mensagem.

Embora tenha sua importância para garantir a compreensão da mensagem, ela não permite que se explore totalmente as possibilidades informativas do canal. No caso dos quadrinhos, o uso redundante da legenda era um entrave para o bom desenvolvimento da linguagem dos quadrinhos no tocante ao texto.

Numa abordagem nitidamente literária, mas que serve aos nossos propósitos, Gisele Gama da Silva (2019) afirma que

A relação texto-imagem é redundante quando a imagem é “inferior” (palavras de Sataella e Nöth) ao texto e apenas o complementa. O exemplo dado pelo autor são as ilustrações de um mesmo livro de edições diferentes, no qual em uma edição há ilustrações e na outra não. A ausência das ilustrações em uma das edições mostra sua pouca importância.

Transpondo para os quadrinhos, a redundância pode ser considerada quando o texto é “inferior” ao desenho, não trazendo nenhuma informação a mais e sendo, portanto, desnecessário. O mesmo exercício acima pode ser reproduzido numa história em quadrinhos: tira-se o texto, se o sentido ainda se estabelece, a legenda era desnecessária.



Figura 2. Agente secreto X-9: exemplo de texto redundante.

Fonte: Raymond, Hammett, 1982, p. 37

Outro exemplo dessa redundância podemos encontrar em Agente secreto X-9, de Alex Raymond e Dashiell Hammett. Na sequência de uma de suas histórias, o personagem imobiliza o vilão com um golpe. O texto diz: “Steve é imobilizado por um golpe perfeito de judô”. O texto aqui é totalmente desnecessário, pois o leitor está vendo Steve ser imobilizado.

Hal Foster inovou no quadrinho americano ao colocar tanto legendas quanto diálogos separados da imagem. Embora esse recurso já fosse antigo, tornou-se célebre com Príncipe Valente.

Um exemplo de texto da primeira prancha de Príncipe Valente:

Perseguido por seus impiedosos inimigos, o rei de Thule chega à costa. Com os extenuados sobreviventes de seu séquito, ele embarca em um pesqueiro. Ao nascer do sol, já estão longe, no canal tempestuoso. Eles buscam um porto entre os penhascos da Bretanha. Os semisselvagens se opõem ao desembarque. Levados pela borrasca, eles enfim chegam à embocadura do rio Tamisa, mas a densa neblina os faz perder o rumo (FOSTER, 2019, p. 13).

Como se vê pelo exemplo, Foster emula o texto literário. É possível entender a ação sem o auxílio das imagens. Entretanto, as imagens trazem uma camada a mais de significado. Ao ver a página de quadrinho, podemos perceber, por exemplo, que o rei de Thule e seu grupo fogem a cavalo, que o barqueiro do pescueiro não lhes cedeu o barco voluntariamente (a imagem mostra os soldados ameaçando-o). É essa camada a mais de significado que faz com que Príncipe Valente seja quadrinhos, e não literatura.

Ela é feia! Mas tem namorado!



Esta é Mathilda Dolan, irmã do famoso comissário de polícia. Aos 45 anos, ela ainda mantém seu charme juvenil. Diz a senhorita Dolan: "Para ter um semblante claro e uma pele que arranca elogios dos homens mais frios, eu uso o Creme Facial Cogumelina".

Aqui está a popular Mathilda com seu noivo, Glutão Mutton, o rico desportista. Eles estão de casamento marcado para junho. É o primeiro enlace dele, e o sexto dela. Mutton, cheio de melindre, diz: "Sempre tive uma queda por garotas com ar de cogumelo". Não formam um lindo casal?

Ela usa **CREME FACIAL Cogumelina**

THE SPIRIT
BY **WILL EISNER**
AMOR E ROMANCE PARECEM COMBINAR COM TUDO, MENOS COM O SPIRIT E O CRIME!

Colhido da charneca durante o fugidio brilho de um resuscitado luar da meia-noite.

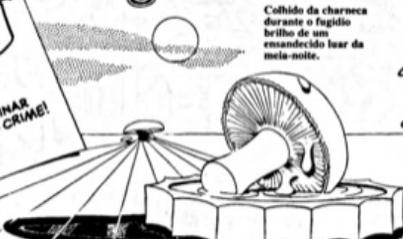


Figura 3. Will Eisner inovou ao usar a legenda em Tha Spirit.

Fonte: EISNER, 1990, p. 11

Will Eisner foi um dos mais criativos quadrinistas norte-americanos e teve uma contribuição enorme para o desenvolvimento da linguagem e suas potencialidades. Em *The Spirit*, ele inovava não apenas iconicamente, mas também no uso do texto. Em uma das histórias, publicada aqui na *The Spirit* número 6 da editora Abril jovem, ele faz abertura da HQ como se fosse um anúncio publicitário e a legenda simula a legenda dos chamados reclames de produtos femininos:

Ela é feia! Esta é Matilda Dolan, irmã do famoso comissário de polícia. Aos 45 anos, ela ainda mantém o charme juvenil. Diz a Senhorita Dolan: “Para ter um semblante claro e uma pele que arranca elogios dos homens mais frios, eu uso creme facial Cogumelina”.
Mas tem namorado! Aqui está a popular Matilda com seu noivo, Glutão Mutton, o rico desportista. Eles estão de casamento marcado para junho. É o primeiro enlace dele, e o sexto dela. Mutton, cheio de melindre, diz: “Sempre tive uma queda por garotas com ar de cogumelo”. Não ficaram um lindo casal? **Ela usa creme facial Cogumelina** (EISNER, 1990, p. 11).

Um roteirista que iria ter influência perene sobre os quadrinhos norte-americanos é Stan Lee. Na década de 1960 ele inovou na forma de representação dos personagens (mostrados como falíveis) na introdução da cronologia e no uso das legendas.

Uma das inovações foi usar a legenda com o objetivo de transmitir a sensação de empolgação, a exemplo do texto da revista inaugural da editora, *Quarteto Fantástico* 1:

Com a súbita fúria de um trovão, um clarão surge nos céus de Central City! Como que num passe de mágica, duas incríveis palavras tomam forma e nasce uma lenda! Acima de tamanha balbúrdia e confusão, um homem estranho empunha uma arma que acabou de

ser disparada! Um estranho homem que é mais do que apenas um homem... pois ele é o líder do Quarteto Fantástico! (LEE; KIRBY, 2007, p. 8).

Percebe-se que o objetivo do texto não é apenas narrar um fato, ou descrever uma cena, ou mesmo indicar uma mudança de ambientação ou de tempo. Há marcadores aí que demonstram claramente o objetivo de fazer com que o leitor se empolgue pela história (“nasce uma lenda!”, “um estranho homem que é mais do que apenas um homem”).

Exemplo semelhante podemos observar na primeira aparição do Hulk: “Metade homem, metade monstro, o poderoso Hulk emerge da noite para ocupar seu lugar entre os mais estupendos personagens de todos os tempos!” (LEE; KIRBY, 2015, p. 42).

Ao usar o texto para explorar a sensação dos personagens e criar empolgação no leitor, Stan Lee influenciou toda uma geração de roteiristas que passaram pela Marvel. Entre os mais notáveis estão Roy Thomas e Gerry Conway.

Roy Thomas aproveitou o texto narrativo, já usado com frequência nos quadrinhos e acrescentou drama, a exemplo da história de Conan, A maldição da lua crescente. Nela, o personagem é preso em uma árvore e deixado no deserto para ser devorado pelos abutres. No momento em que um dos abutres se aproxima para devorar seus olhos, o texto diz:

Por fim, o sol mergulha como uma bola sinistra num ardente mar de sangue... ele próprio parece ser rubro como sangue... e as sombras do leste, negras feito ébano. Há outras sombras também... e o bater cada vez mais alto de asas em seus ouvidos... Conan sabe que seus gritos não vão afugentar os abutres. E o maior deles está voando cada vez mais baixo... subitamente, o pássaro investe com determi-

nação, seu bico afiado cintila... e rasga a face de Conan, que vira sua cabeça... e, sem oferecer tempo para reação, fecha seus dentes poderosos... que se cravam como as mandíbulas de um lobo no pescoço da criatura! Imediatamente o abutre explode em guinchos de dor e histeria (THOMAS, BUSCEMA, 2018, p. 21).

O texto aqui não busca apenas narrar os acontecimentos, mas criar uma sensação no leitor.



Figura 4. Exemplo de texto de ambientação em história do Coisa Humana.
Fonte: THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, 2017, p. 87-88

Roy Thomas e Gerry Conway avançaram o texto ainda mais em *Coisa Humana*, num texto que seria definido por Oliveira (2019) como de ambientação:

Por quanto tempo você esperou? Por quanto tempo definhou nesse pântano, nesse inferno de fétida escuridão? Por quanto tempo ouviu... o chamado da noite no canto das garças... por quanto tempo assistiu ao jogo entre vida e morte, predador e vítima? Por quanto tempo viveu esse pesadelo, aqui na escuridão? Por quanto tempo que quase esqueceu... que um dia foi um homem! (THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, 2017, p. 87-88).

Observa-se que o texto aqui não tem o objetivo de descrever uma ação ou mesmo de indicar uma mudança de ambiente ou de tempo. Também não é um texto que se torna redundante com relação à imagem, tanto que se torna impossível entendê-lo sem as imagens do crocodilo tentando caçar o pássaro.

Gerry Conway também inovou ao introduzir na indústria dos *comics* uma legenda que é um diálogo entre o narrador e o personagem. Esse recurso era muito comum nas revistas do *Homem-Aranha* da década de 1970 escritas por Conway. O mesmo autor usava também a legenda para complementar a fala de um personagem que não estava no quadro.

Como se vê, os roteiristas da Marvel na década de 1970, discípulos de Stan Lee, inovaram bastante no uso da legenda.

A década de 1980 talvez tenha sido a de maiores inovações no meio. Autores como Frank Miller e Alan Moore revolucionaram completamente o meio usando, de maneira madura, recursos que eram apenas experimentais na década de 1970.



figura 5. No exemplo, a legenda é usada para a raia de um personagem que não encontra no quadro. Fonte: COWAY, BUSCEMA, 1992, p. 16

O espírito dessa geração foi resumido na frase de Alan Moore:

Ao invés de procurar semelhanças dos quadrinhos com o cinema e a literatura, por que não focamos nossa atenção onde os quadrinhos são especiais e únicos? Por que, ao invés de nos preocuparmos com as técnicas cinematográficas que não encontramos nos quadrinhos, não procuramos as técnicas quadrinísticas que os filmes não podem reproduzir? (MOORE, 1993, p. 17).

O tipo de legenda mais comum de Miller, usado principalmente em Cavaleiro das Trevas, é aquele em que o personagem reflete sobre a ação presente e ajuda a contá-la. Não é a narração de um *flashback*, como preconizado pelas definições, mas uma narração presente, cujo objetivo é levar a sensação de empolgação ao seu máximo.

Em uma sequência, vemos Batman aparecendo por inteiro pela primeira vez (depois de uma longa sequência em que só vemos as consequências de seu ato), lemos:

Segundo Danton (2016, p. 60),

O texto, aqui, reflete os pensamentos do personagem. Por isso, ele está no presente e em primeira pessoa. As frases são curtas para dar movimento à cena. Uma vez que as HQs, ao contrário do cinema, não têm movimento, é necessário inventar alguns truques para enganar o leitor e fazê-lo acreditar que está vendo movimento. Um deles é escrever frases curtas e distribuí-las verticalmente pelo quadro. Miller é um mestre nesse tipo de engodo.



Figura 7. Neil Gaiman introduziu um tipo de legenda que parece uma poesia visual.

Fonte: (GAIMAN, MCKEAN, 2002, p. 4)

Neil Gaiman, outro grande expoente da década de 1980, explorou a relação entre imagem e texto, construindo uma espécie de poesia visual, a exemplo do que foi feito em *Orquídea Negra*: “Quando despertar não vou lembrar de nada. Em seguida o tempo me leva para longe. Por um instante chego à superfície. Então o sono me leva para longe... E uma vez mais eu desço ca in do” (GAIMAN, MCKEAN, 2002, p. 4). A interação entre texto e imagem aí é tão forte que fica difícil entender a força do texto sem as imagens. As palavras de fato caem ao longo da página, da mesma forma que a folha de uma árvore.



Figura 8. O uso das legendas para o diálogo dos personagens tem o objetivo de causar estranhamento em *Miracleman*.

Fonte: MOORE, VEITCH, 2015, p. 5

Um outro exemplo de texto diferenciado é quando a legenda reúne um diálogo entre dois personagens. Na década de 1970, como mostrado acima, roteiristas como Gerry Conway já haviam usado a legenda para completar a fala de um personagem que não estava no quadro, mas na década de 1980 o recurso foi extrapolado. Exemplo disso pode ser encontrado em *Miracleman*, de Alan Moore. Na história, dois alienígenas disfarçados de humanos conversam em um parque. Mas, para não serem descobertos, a conversa é feita de maneira telepática. Moore poderia ter usado balões de pensamento, mas há uma sensação de estranhamento muito maior no uso das legendas (o recurso inusitado combina com o fato de serem extraterrestres):

Ainda está lá, irmão? Sua inteligência penetrou o infraespaço?

Quase, irmão. Este traje orgânico está sofrendo uma perda sanguínea cíclica, que é desconfortável e perturbadora. Seja como for, estou quase. Ah, pronto. Estabeleci interface com o drone de inspeção. Estou tentando localizar os corpos mais adoráveis de Nhul, mas, enquanto ela estiver alhures, provocar tal luxúria seria enlouquecedor. Além do mais, tenho outras formas para inspecionar.

Espero que você não examine o vestiário mais excêntrico do meu Rehr. Certa vez, perto de Atares, nós copulamos como moluscos-baleias em meio a metano incandescente (MOORE, VEITCH, 2015, p. 5).

V

ocê sobe a montanha, sem esforços. Seus encantos o protegem dos ventos cortantes do Himalaia. Há segurança em seus passos.

Como você mudou nestes vinte anos, desde que desafiou os picos pela primeira vez!

O doutor Stephen Strange era um mero humano: amargo, avarento... magro, tal qual a Morte. Agora, dizem as lendas, você é bem mais que isso.

É chamado de... Mestre das Artes Místicas!

Desde que assumiu esse majestoso título, parece ter eliminado a malícia e a mesquinhez de seu coração.

Pena que ainda não aprendeu a sorrir.

Figura 9. Exemplo de legenda em que o narrador conversa com o personagem.

Fonte: (DEMATTEIS; GREEN, 21989, p. 4)

No mesmo período, JM De Matteis aperfeiçoou, na graphic novel *Dr. Estranho Shamballa*, um estilo de legenda que já era utilizado por Gerry Conway nas histórias do *Homem-Aranha* da década de 1970. Nesse tipo, o narrador conversa com o personagem:

Você sobe a montanha, sem esforços. Seus encantos o protegem dos ventos cortantes do Himalaia. Há segurança em seus passos. Como você mudou nestes vinte anos, desde que desafiou os picos pela primeira vez! O doutor Stephen Strange era um mero humano: amargo, avarento... magro, tal qual a Morte. Agora, dizem as lendas, você é bem mais que isso. É chamado de... Mestre das Artes Místicas! Desde que assumiu esse majestoso título, parece ter eliminado a malícia e a mesquinhez de seu coração. Pena que ainda não aprendeu a sorrir (DEMATTEIS; GREEN, 1989, p. 4).

O trecho demonstra tanto o uso inteligente do recurso (o narrador conversando com o personagem), como o nível de poesia que as legendas alcançaram em alguns autores na década de 1990.

Conclusão

Desde que as histórias em quadrinhos surgiram, em algum momento do século XIX, elas sempre foram uma junção de imagem e de texto. Essa junção, no entanto, nem sempre tem sido destacada, havendo sempre uma percepção de uma importância maior das imagens. Resultado disso, há poucos estudos sobre a questão textual nos quadrinhos e até mesmo algumas definições consagradas excluem o texto.

Assim, o trabalho abre caminho para uma percepção diferenciada dos quadrinhos, como um conjunto de elementos, textuais e visuais, que unidos fazem com que uma HQ funcione.

Dentre esses vários elementos, a legenda é um dos mais importantes e um dos menos analisados. Entretanto, a análise histórica demonstra como o texto quadrinístico legenda evoluiu de uma simples indicação de troca de localização ou de tempo para formas elaboradas, que exploram as potencialidades do meio. Se no começo esse recurso era caracterizado pela redundância, com o texto dizendo aquilo que o desenho já mostrava, hoje texto e desenho se complementam e acrescentam camadas diferentes de significado.

Bibliografia

CAGNIN, Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CONWAY, Gerry; BUSCEMA, Sal. O Tarântula ataca duas vezes. *Teia do Aranha*, n. 35. São Paulo: Abril, 1992.

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

Danton, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016.

DEMATTEIS, J.M; GREEN, Dan. *Shamballa*. São Paulo: Panini, 2016.

EISNER, Will. *The Spirit*, n. 6. São Paulo: Abril, 1990.

FOSTER, Hal. *Príncipe Valente, ano 1937*. São Paulo: Planeta DiAgostini, 2019.

GAIMAN, Neil; MCKEAN, Dave. *Orquídea Negra*, n. 2. São Paulo: Opera Graphica, 2002.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. *Quarteto Fantástico*. São Paulo: Panini, 2007.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. O Quarteto Fantástico. In: *Biblioteca Histórica Quarteto Fantástico*. São Paulo: Panini, 2007.

LEE, Stan; KIRBY, Jack. A Chegada do Hulk. In: *Marvel Origens: A Década de 1960*. São Paulo: Salvat, 2015.

Miller, Frank. *Batman - o cavaleiro das trevas*, n. 4. São Paulo: Abril, 1987.

MOORE, Alan. Escrevendo Quadrinhos. *Sequência*, n. 3. Curitiba: 1993.

MOORE, Alan, VEITCH, Rick. Jogos Mentais. *Miracleman*, n. 10. São Paulo: Panini, 2015.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. O roteiro nas histórias em quadrinhos. *Portcom*. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/989833ad8a37e646272e5885708353cc.PDF>. Acesso em: 29 jan. 2019.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura*. Tese de Doutorado apresentada ao Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/abril2013/portugues_artigos/aarte.pdf. Acesso em: 25 maio 2020.

PAFÚNCIO, n. 27. Rio de Janeiro, RGE, 1966.

Raymond, Alex; HAMMETT, Dashiell. *Agente secreto X-9*. Lisboa: Edições 70, 1982.

SILVA, Gisele Gama Da. *As imagens no ensino de língua estrangeira: um estudo de sala de aula por uma perspectiva multimodal*. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=17092@1>. Acesso em: 19 maio 2020

THOMAS, Roy; BUSCEMA, John. A maldição da lua crescente. *A espada selvagem de Conan – a coleção*, n. 1. São Paulo: Salvat, 2018.

THOMAS, Roy; CONWAY, Gerry; MORROW, Gray. Homem-coisa. In: *Marvel Horror*. São Paulo: Salvat, 2017.

VIANA, Aline Moraes *A complementariedade entre os modos de organização narrativo e descritivo no gênero história em quadrinhos*. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Letras, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.ppglinguistica.lettras.ufrj.br/images/Linguistica/2-Mestrado/dissertacao/139-aline_moraes_viana.pdf. Acesso em: 20 maio 2020.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. *Darandina*, n. 2. Disponível em: <http://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 19 maio 2020.

YAMADA, Marjorie Amy. *Evolução do letreiramento nas histórias em quadrinhos*. Disponível em: <http://copec.eu/wcca2015/proc/works/37.pdf>. Acesso em: 18 maio 2020.



Entrevista

O artista e sua interpretação do mundo

Entrevista com Edgar Vasques proposta por Marcelo Engster



Conheci o trabalho do Edgar Vasques em meu período pré-vestibular, no começo dos anos 2000 em Santa Maria, no interior do Rio Grande do Sul. Foi com um exemplar de “Rango, o gênio gabiru” que encontrei na livraria da Cesma, a Cooperativa dos Estudantes da cidade. O humor ferrenho da crítica social daquelas tiras e a lindeza dos traços do desenho logo colocaram o quadrinhista entre os meus favoritos. Depois de Rango, fui buscar todo o material possível do autor, entre eles a revista *Grillus*, as versões em quadrinhos das crônicas de Luis Fernando Veríssimo do *Analista de Bagé* e da peça *Tangos e Tragédias*, o livro escrito a seis mãos

Marcelo Engster. Formado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM-RS e Direção Cinematográfica pela Escola de Cinema Darcy Ribeiro, Rio de Janeiro, RJ. <marcelo_engster@yahoo.com.br>

Autorretrato: https://14jornadadeliteratura.blogspot.com/2011_07_04_archive.html, acessado em 20/06/2021.

Pega pra Kapput, entre outros. Hoje posso dizer que li boa parte da obra de Vasques e sempre fico atento às suas novas publicações. Nesta entrevista, publicada em meu blog “Quadrinhólatra” (já desativado) em março de 2017, converso com o autor sobre seus processos criativos.

Como você começou a trabalhar com quadrinhos?

Na minha infância, anos 50 (do milênio passado), a televisão no Brasil estava só começando, e o imaginário da gente era movido basicamente pelos quadrinhos e pelo cinema, inclusive os desenhos animados. Quadrinhos americanos, Disney à frente, mas também às vezes quadrinhos franceses (Placido e Muzo, de C. Arnal) e outros europeus. Minha mãe, professora de jardim de infância, recebia revistas infantis didáticas argentinas (*Billiken*, *Rico Tipo*), que traziam muita ilustração e HQ do Prata. Recebia também a revista *Cacique*, editada pela Secretaria Estadual de Educação e Cultura, escrita e ilustrada por artistas gaúchos, onde descobri uma das referências fundamentais no desenho pro resto da vida, Renato Canini, que publicava ilustrações e quadrinhos com o personagem título da revista, o indiozinho Cacique, e seus amigos, o gauchinho Poncho Verde e o negrinho Tibica, entre outros. Turbinado assim, inventava quadrinhos em casa e na escola, às vezes com algum dos meus cinco irmãos.

Como toda criança, me expressava primeiro pelo desenho, mas ao contrário de muitas outras, não parei nem depois de me alfabetizar nem ao enfrentar as críticas (e autocríticas) da adolescência. Aliás, meu pai, que tinha enorme orgulho dos meus “dotes” de desenhista, alardeava isso por todo seu grande círculo de amigos,

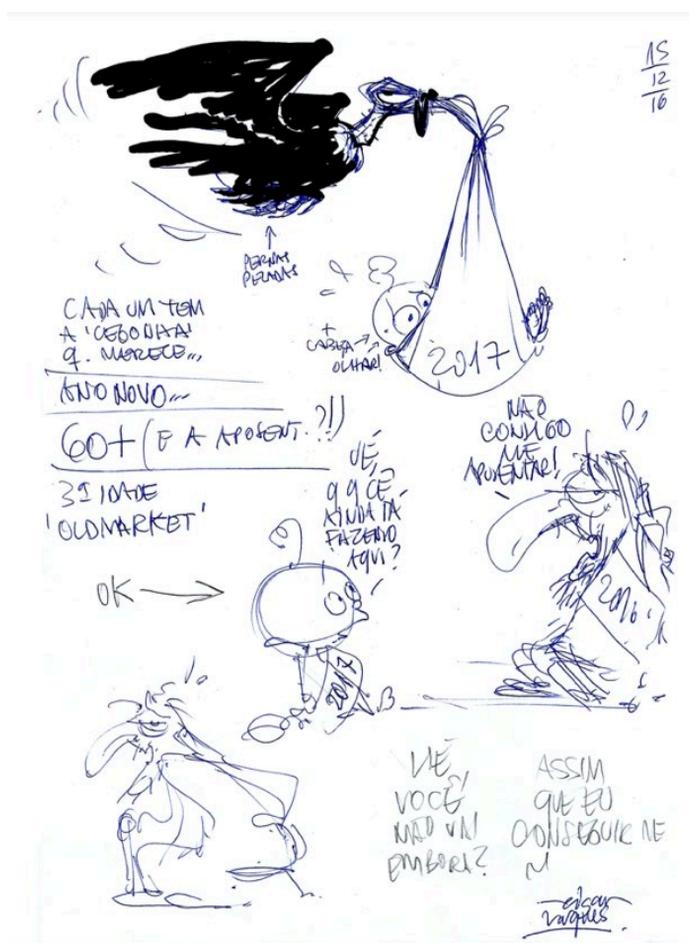
que incluía intelectuais, políticos e jornalistas. Quando cheguei à adolescência, já era conhecido em Porto Alegre como talentoso desenhista. E aos 14 anos (1964) fiz minha primeira ilustração profissional (quer dizer, pela qual me pagaram): uma cena de futebol para a capa do carnê de jogos do campeonato gaúcho. A segunda foi só aos 18 anos, quando passei a ilustrar regularmente textos do *Caderno de Sábado*, suplemento cultural do *Correio do Povo* (Porto Alegre). E assim começou esta carreira de cinquenta e três anos (até o momento) de ilustrações, quadrinhos, caricaturas, cartuns charges, aquarelas e desenhos.

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

A criação acontece de diversas maneiras: já sonhei o plot de uma HQ inteira (“Sottovoce, Morte Fala Baixo”), já descobri, semiadormecido, a solução pra uma charge ou cartum, ou simplesmente já tive o “estalo” mesmo acordado. Mas quem tem que produzir charges diárias, tiras periódicas ou quadrinhos com prazos não pode fiar-se nestes momentos excepcionais. Daí a necessidade do “método”. No meu caso, trato de sacudir a “caixa preta” do cérebro através da busca de informações sobre temas que possam ser úteis, do uso do acervo cultural (leituras, filmes e outras fontes) já acumulado, inclusive do meu próprio arquivo de trabalho passado, e do intenso trabalho mental sobre todo esse material básico.

O processo passa por anotar no papel todas as ideias, de imagem ou de texto que me ocorram, mesmo fragmentárias, incompletas ou que pareçam não ser pertinentes ou fazer sentido. Vou anotando e rabiscando, num trabalho às vezes lento e penoso, que aos poucos

vai mostrando relações cada vez mais nítidas e surpreendentes entre imagens, textos e ideias, até que a piada (ou a narrativa) e sua forma visual se estabelecem definitivamente. Mas também existe um acervo crescente de recursos (ou truques) que vêm com a experiência: por exemplo, no caso de uma tira que gira em torno de um grupo de personagens, quando parecem se esgotar as relações entre eles, uma forma de quebrar o impasse é introduzir uma nova personagem, o que multiplica geometricamente as possibilidades de interação com o grupo já existente (e a possibilidade de novas tirinhas).



Quais temas gosta de abordar?

Temas controversos, que me permitam, no humor (charge, cartum) ou não (HQs diversas), esclarecer o leitor e contrapor todo esse mar de “pós-verdades” e “fatos alternativos” com que toda uma mídia mistificadora bombardeia a cabeça do público diariamente...

Quais suas principais referências? O que te inspira?

Minhas inspirações são:

- conceitualmente, a realidade, que me instiga a apresentar minha versão como artista, pretendendo que seja esclarecedora;
- e, tecnicamente, toda uma série de autores, tanto literários como gráficos, que continuamente me ensinam alguma coisa. Minhas influências principais no desenho foram inicialmente (na infância e adolescência) Carlos Estevão (um dos maiores humoristas gráficos do mundo), Renato Canini e Ziraldo. Depois disso, inúmeros grafistas, tanto no humor quanto fora dele, quando me agradam, passam a fazer parte do meu acervo mental e, de alguma forma, me instigam.

Como é seu dia a dia de criador?

Existe uma ação contínua, ininterrupta, no meu dia a dia, que é a leitura. Desde criança, filho de professora e de revisor de textos profissional, a leitura esteve presente na minha vida (me alfabetizei em casa, com 6 anos). E até hoje, meu “vício” principal é ler alguma coisa, com ou sem imagens. Assim, me abasteço pra aplicar o “método” que descrevi acima. Costumo demorar um pouco pra

engrenar no trabalho (normalmente a partir das 5 ou 6 da tarde) e aí posso entrar madrugada adentro. Já aconteceu de amanhecer na prancheta, fixado no trabalho...

Você faz alguma pesquisa para suas histórias?

Quando necessário, sem dúvida. Tenho vivido, nos últimos anos, a coincidência de atender demandas de HQs e ilustrações históricas ou “de época”. Por exemplo: “Policarpo Quaresma” (final do séc. XIX), “Tragédia da Rua da Praia” (início do séc. XX) e a “História do Sind. Bancários/RS em HQ” (1932/2014). Tudo isso exige uma pesquisa, às vezes difícil, de épocas diferentes. Mas, dependendo da solução criada, também pesquiso pra fazer charges ou cartuns, embora seja mais raro.



O que faz quando tem o famoso branco?

O “branco”, quando pinta (e às vezes pinta), exige mais aplicação no “método” descrito acima, e às vezes passa (como já disse o Iotti), em último caso, pelo recurso de revisitar alguma ideia antiga do acervo...

Qual a importância do quadro em uma história em quadrinhos?

O quadro, ou requadro (termo mais técnico) é o fundamento narrativo da sequência, portanto é o próprio definidor do gênero, mais até do que o balão de texto (existem narrativas sequenciais sem *balloon*). Além de ser a janela que delimita os planos visuais em cada cena da HQ, também é o “relógio” que demarca a passagem do tempo na narrativa.

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

O cartunista (usando o termo genericamente, para englobar as várias formas de narrativa visual) vive na confluência da arte com a indústria (gráfica, no caso). O que é uma contradição, porque a indústria existe para multiplicar (em quantidade) aquilo que já existe, consolidar o que já se mostrou útil e a arte, para apresentar o que ainda não existe, explorar o que é novo. Nesse dilema, acho que o cartunista não pode perder a perspectiva do seu lado artista, sem esquecer do compromisso não só com a expressão (que todo artista deve ter), mas também com a comunicação, que a arte aplicada (à indústria) exige. Se conseguir mover-se nessa fronteira, vai encontrar seu público.

Quais as dificuldades do mercado brasileiro?

São inúmeras, algumas específicas nossas, outras universais (no atual momento). No Brasil (que produziu quadrinhos internacionalmente pioneiros na virada do séc. XIX para o séc. XX), o quadrinho viveu uma fase de sucesso da produção nacional até os anos 60, com revistas como *O Tico-Tico*, *Suplemento Infantil*, *Suplemento Juvenil* (que publicavam tanto material estrangeiro quanto nacional), *O Anjo*, *Jerônimo*, *o herói do sertão*, *Pererê*, *Dr. Macarra* etc. A partir daí a HQ nacional some das bancas, soterrada pela poderosa indústria estrangeira, especialmente americana, que tinha o apoio hollywoodiano dos desenhos animados, e fica restrita a um nicho de resistência em quadrinhos tipo sexo e terror, especialmente em São Paulo.

Gradativamente, conforme o séc. XX se transforma no séc. XXI, e a HQ perde o status de cultura de massa, migra da banca para a livraria, e os novos meios eletrônicos vão permitindo a variação dos canais de produção e distribuição, a HQ brasileira tem reflorescido em quantidade e qualidade, mas com bases econômicas ainda frágeis. É uma fase de transição na qual ainda não se consolidou um mercado profissional para os autores. Essa transição, marcada pelas novas possibilidades tecnológicas ocorre em todo o mundo, e mesmo em mercados tradicionais (como Europa e EUA), os quadrinistas tentam se adaptar em meio a grandes dificuldades.

O que te motiva a continuar fazendo quadrinhos?

Como todo desenhista, sou um artista. E acho que o papel do artista, a contribuição social que ele pode dar é justamente a sua inter-

pretação do mundo, mostrada através da sua forma específica de expressão. No meu caso, o desenho, aplicado à caricatura, ao cartum, à charge, à ilustração e aos quadrinhos, que me permitem uma narrativa mais profunda da minha visão e das minhas opiniões.

O que aconselharia para quem está começando ou quer trabalhar com quadrinhos?

Leia muito, especialmente os grandes narradores, tanto na literatura escrita quanto na com imagens, e assista todas as formas de narrativas (filmes, teatro, música, dança etc.). Visualmente, esteja sempre atento ao mundo à sua volta, tente ser capaz de representar graficamente tudo que precisar. É muito importante buscar educação formal nas artes visuais, porque assim pode obter todas as informações básicas que o desenhista necessita e que estarão à disposição. Tenha consciência de que o narrador gráfico deve dominar todos os recursos necessários (anatomia, luz e sombra, perspectiva, planos, cores etc.) para mostrar com sucesso a figura, o cenário, a paisagem, objetos e adereços.



Resenha

Uma leitura do QI

Henrique Magalhães

No início da década de 1990 Edgard Guimarães, então já editor de fanzines renomado, começou a organizar um projeto de edição, divulgação e distribuição de publicações de outros editores, cujo objetivo era concentrar esforços e viabilizar as produções. Para divulgar esse material, criou em janeiro de 1993 o *Informativo de Quadri-nhos Independentes*, *IQI*.

Com o tempo, o *IQI* deixou de ser um mero recenseur do meio independente e se transformou em um fanzine mais abrangente, chamado apenas de *QI*, com artigos de vários articulistas, colaborações em charges, ilustrações e quadri-nhos, além das seções de cartas, divulgação de fanzines e a seção “Mantendo Contato”, de Worney Almeida de Souza.

Saindo regularmente há quase de 30 anos, a partir de junho de 2019, em parceria com a editora Marca de Fantasia, o *QI* passou a circular também em versão digital, em arquivo PDF. A versão impressa continua sendo publicada, quase sempre acompanhada de encartes e suplementos especiais.



Henrique Magalhães. Doutor em Sociologia pela Universidade Paris 7, Mestre em Ciências da Comunicação na Universidade de São Paulo, Professor Titular aposentado da Universidade Federal da Paraíba, onde lecionou no Curso de Comunicação em Mídias Digitais e no Mestrado em Comunicação. É editor da editora Marca de Fantasia.

De tanto lidar com as edições digitais do *QI* para a veiculação na Marca de Fantasia, confesso que tenho lido muito rapidamente os números mais recentes. A letra miúda, para quem já passou dos 60 anos, também é um empecilho que exige cada vez mais atenção para aquietar as longas linhas que se embaralham nas páginas. Mas, resolvi ler atentamente, como deve ser, a edição 167 de cabo a rabo, detendo-me em cada preciosidade que o fanzine costuma ter.

De cara, um texto poético ilustrado de Manoel Dama, que temos o prazer de ver com toda a sua criatividade. Assim como a velha conhecida "Maria", de um certo "dinossauro dos fanzines" (para não tomar de empréstimo o epíteto "fóssil vivo do underground" de José Nogueira). Enchem os olhos um tanto de ilustrações e reproduções de capas de antigas publicações, além de artes de Luiz Cláudio Lopes Faria e Mário Labate Santiago.

Além da parte especificamente descritiva do fanzine, a seção "Edições independentes", temos uma magnífica cornucópia de textos na seção "Fórum", que são verdadeiras pérolas sobre o universo dos quadrinhos, a destacar as longas missivas de Shimamoto, Cosme Custódio da Silva, José Ruy, Quiof Trul, Luiz Antônio Sampaio, Luigi Rocco, Carlos Gonçalves, Rod Tigre, sempre com informações surpreendentes a partir da vivência e de pesquisas inspiradas.

Outros textos ressentem a ensaios, depoimentos, reflexões e relatórios sobre nossa tão querida arte - os quadrinhos -, como nos oferece E. Figueiredo, com o texto "Um livro no deserto"; Rod Tigre, com "Altair Gelatti & Rubens Cordeiro"; Lio Guerra Bocorny, com "Almanaques Gráfica Vida Doméstica"; vários textos do próprio editor Edgard Guimarães e de Worney Almeida de Souza e, sobretudo, a bela análise "Algumas implicações em Rolando Duque - Assistência Técnica", por Antonio Jorge.

Jorge faz um ensaio sobre o conceito de arte e o perfil dos leitores de quadrinhos na atualidade a partir da leitura da obra de Edgard Guimarães. É um texto amplamente reflexivo com uma erudição rara não só nos fanzines, mas em qualquer veículo informativo.

O *QI* resulta em um empreendimento de fôlego e abnegação de Edgard Guimarães e um esforço coletivo dos leitores em manter viva a chama das histórias em quadrinhos e das relações afetuosas que engendram. Por sua importância, o *QI* ultrapassa fronteiras e se faz presente também em Portugal, de onde uma plêiade de colaboradores nos brinda com suplementos e textos memoráveis.

Quadrinhos Independentes - QI

Editor: Edgard Guimarães

N. 167. Janeiro/fevereiro de 2021. 36p. 16,5x21,7cm.

70 exemplares, impressão digital.

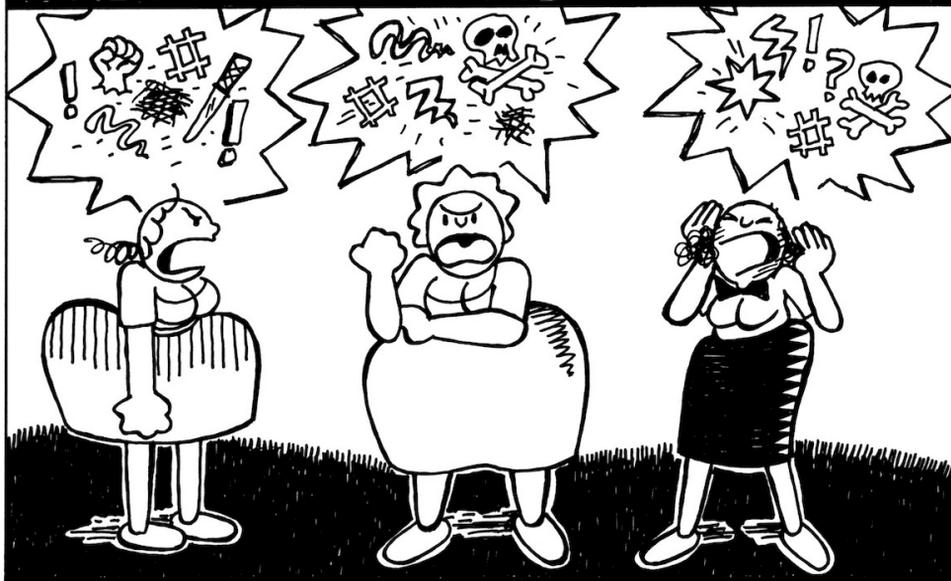
Email: edgard.faria.guimaraes@gmail.com

Edição digital



História em quadrinhos

A VIDA ORDINÁRIA



AS REDES SOCIAIS



Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica da Associação Marca de Fantasia vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, Projeto de Extensão do Departamento de Mídias Digitais 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 gráficas e textuais.

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 <marcadefantasia@gmail.com>

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e Artes Visuais



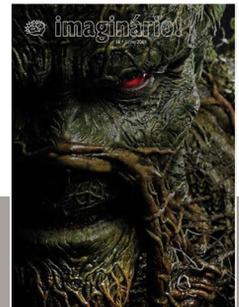
N. 13 - dez. 2017



N. 14 - junho 2018



N. 15 - dez. 2018



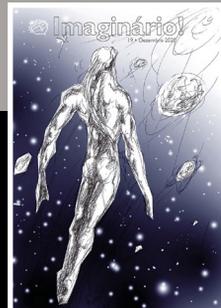
N. 16 - junho 2019



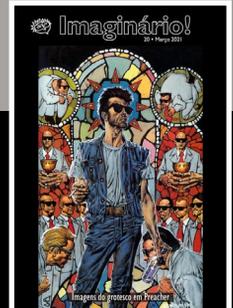
N. 17 - dezembro 2019



N. 18 - junho 2020



N. 19 - dez. 2020



N. 20 - mar. 2021