



Imaginário!

22 • Setembro 2021



CIBERFFATÉ



Imaginário!

N. 22. Paraíba, setembro de 2021, 121p.

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 João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A

João Pessoa, PB. Brasil. 58046-033

marcadedfantasia@gmail.com

<https://www.marcadedfantasia.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 Losófono do Porto, Portugal;

Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;

Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP

Colaboram nesta edição

Ciberpajé (Edgar Franco), Felipe Pereira da Silva, Gazy Andraus, Henrique Magalhães, Heraldo Aparecido Silva, Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Marcelo Bolshaw Gomes, Rafael Senra, Rosildo Raimundo de Brito, Tainyt Barbosa Viégas de Carvalho

Capa

Ilustração do Ciberpajé Edgar Franco feita especialmente para esta edição

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

Entrevista

8 Ciberpajé e as obras artísticas pandêmicas
Ciberpajé; Rafael Senra

Artigos

36 O riso combativo: a força do humor gráfico
nas páginas do jornal Correio da Paraíba
durante a ditadura
Rosildo Raimundo de Brito

52 Revista Herói: a publicação que revolucionou
o jornalismo infanto-juvenil
Ivan Carlo Andrade de Oliveira

73 O palhaço de mil faces
Marcelo Bolshaw Gomes

93 Algumas ideias de Montaigne sobre *Irmão do Jorel*:
filosofia, educação e animação
Heraldo Aparecido Silva
Tainyt Barbosa Viégas de Carvalho
Felipe Pereira da Silva



Resenha

- 110 ResenhandoZine - 2
Márcio Sno e seu canal “Meu zine minha vida”
no Youtube
Gazy Andraus

História em quadrinhos

- 118 Maria: Poética
Henrique Magalhães
- 119 Normas de publicação

Apresentação

Esta edição da Imaginário! inicia com a entrevista “Ciberpajé e as Obras artísticas pandêmicas”, concedida por Edgar Franco a Rafael Senra, Professor Doutor de Literatura na Universidade Federal do Amapá. A conversação, que tem como mote a obra em quadrinhos e musical *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, de Edgar Franco, traz uma ampla viagem pelo universo onírico e ficcional do autor da “Aurora pós-humana”. Edgar é Doutor e Professor na Universidade Federal de Goiás, além de artista multimídia cuja originalidade visionária o projeta na vanguarda das artes.

Na sequência temos o artigo “O riso combativo: a força do humor gráfico nas páginas do jornal Correio da Paraíba durante a ditadura”, de Rosildo Raimundo de Brito, Doutor em História Social e Professor do Curso de Comunicação Social/Educomunicação da Universidade Federal de Campina Grande. Rosildo destaca a contribuição dos humoristas gráficos para o desenvolvimento do jornalismo satírico-humorístico paraibano.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Doutor em Arte e Cultura Visual, Professor da Universidade Federal do Amapá, mostra como a trajetória da revista “Herói”, focada no jornalismo infanto-juvenil com temas como desenhos animados e quadrinhos, revolucionou o mercado editorial brasileiro tanto no texto quanto na diagramação.

Marcelo Bolshaw Gomes, Professor do Programa de Pós-Graduação de Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, descreve as diferentes versões do personagem Coringa, da DC Comics, nas HQ, TV, cinema, principalmente no filme *Joker*

como arqui-inimigo de Batman. Para o autor, o personagem altera o arquétipo do Trickster, representando uma catarse do inconsciente dominante recalcado, visível na vida política atual em personagens de palhaços assassinos defensores de valores conservadores.

Heraldo Aparecido Silva, Doutor em Filosofia e Professor da Universidade Federal do Piauí, acompanhado dos acadêmicos Tainyt Barbosa Viégas de Carvalho (Licenciatura em Matemática na UFPI) e Felipe Pereira da Silva (Licenciatura em Matemática na UFPI) faz a articulação entre as contundentes críticas de Montaigne contra a educação tradicionalista e os costumes de sua época e a animação brasileira *Irmão do Jorel*, enfatizando a relevância dessa discussão a partir de um contexto atual de intersemiose.

Gazy Andraus, Doutor pela ECA-USP e pós-doutorando pelo PPGA-CV da Universidade Federal de Goiás, traz a série “ResenhandoZine”, com expoentes que suplantam a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da *Internet*. Nesta edição, enfoca a produção de Márcio Sno com seu canal *Meu zine minha vida*, dentre outros vídeos aleatórios que, em sua maioria, falam sobre fanzines.

Fecha a edição mais uma HQ da personagem “Maria”, deste editor, refletindo o processo criativo dos quadrinhos poético-filosóficos.

Imaginário! tem por objetivo a difusão de artigos acadêmicos, ensaios, resenhas e entrevistas sobre História em Quadrinhos, Artes Gráficas e Visuais, promovendo a interdisciplinaridade com outros domínios afins. A revista conta com a participação de pesquisadores e membros de grupos de estudos de instituições de ensino superior de todo o país.

Boa leitura!

Henrique Magalhães



Entrevista



Fig. 01. “Belzebu e a pandemia”, ilustração do Ciberpajé Edgar Franco

Ciberpajé e as obras artísticas pandêmicas

Em entrevista ao artista e pesquisador Doutor Rafael Senra, o Ciberpajé fala das obras *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* (HQ e EP)

Em julho de 2021, Edgar Franco – também conhecido como Ciberpajé – lançou uma HQ e um EP musical com o mesmo nome. *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* faz referência tanto ao disco gravado em parceria com o músico e produtor Alan Flexa (e lançado pela Lunare Music - [ouça-o aqui](#)) quanto à HQ de 11 páginas que saiu na revista *Atomic Magazine* 1.

Tive a honra de ouvir o disco e ler a HQ, e fiquei intrigado com a existência dessas duas obras, que parecem contar a mesma narrativa em mídias diferentes. O deleite que tive com a apreciação de am-

bas acabou levando a um bate papo fantástico com Edgar, reproduzido logo abaixo. Tentei fazer com que as perguntas orbitassem entre tópicos relacionados às duas versões de *Conversas...*, e também às características transmidiáticas de sua obra. Além da honra de ter feito essa entrevista, pude também esclarecer diversas dúvidas antigas a respeito do processo de criação desse fabuloso multi-artista.

Nossa prosa segue abaixo, e espero que gostem! Boa leitura!

1. Em um início de entrevista, pede-se para que a pessoa se apresente, e eu farei isso com uma pergunta talvez inusitada para começar. Lá vai: você se considera mais um artista transmidiático, visual, ou um autor de quadrinhos?

Sem dúvidas sou um artista transmídia e me nomeio assim já há uns 10 anos, antes do termo transmídia tornar-se uma moda – inclusive utilizado de forma errada na maioria das vezes.

Eu comecei minha trajetória artística como ilustrador e quadrinhista com 12 anos de idade, e já nessa época também escrevia poesias compulsivamente, o que me levou a conectar minha expressão poética aos meus quadrinhos gerando o que vim a chamar posteriormente de “Quadrinhos poético-filosóficos”, um gênero genuinamente brasileiro de quadrinhos do qual sou um dos pioneiros e que tem sido estudado por muitos pesquisadores, já merecendo inclusive uma coleção de livros acadêmicos dedicada a ele A Coleção Quadrinhos Poético-filosóficos editada pela Marca de Fantasia e já com 11 títulos, sendo 3 deles de minha autoria (2 em parceria com a pesquisadora de minha obra IV Sacerdotisa Danielle Barros) e outros 4 dedicados a analisar minhas criações.

Então, em certa medida tornei-me mais conhecido por meus quadrinhos, no princípio, mas já era musicista desde os 16 anos, quando influenciado pelo heavy metal iniciei tocando baixo em bandas de minha cidade natal, e mais tarde criei o projeto musical Maldoror, e participei da banda Essence (que tinha em suas fileiras outro quadrinhista poético-filosófico, o Gazy Andraus). Vim a consolidar minha atuação como musicista quando retomei os estudos musicais em 1999, interessado em criar as trilhas sonoras para minhas HQtrônicas – durante a minha pesquisa de Mestrado em Multimeios na Unicamp, e passei a criar faixas a partir de sintetizadores e plug-ins digitais.

Isto culminou em 2004 na criação do projeto musical Posthuman Tantra – já no contexto do universo ficcional transmídia da Aurora Pós-humana e durante meu doutorado em artes na USP. A partir deste momento, em que eu seguia criando quadrinhos, HQtrônicas e poesias/aforismos, a música passou a integrar de forma consistente a minha produção artística, e a recepção ao meu trabalho musical com o Posthuman Tantra extrapolou de longe minhas expectativas, tendo o primeiro CD demo – *Pissing Nanorobots* – sido muito bem recebido na Europa com resenhas elogiosas. Isso permitiu-me estabelecer contato com inúmeros musicistas e gravadoras do exterior, culminando nos contratos que assinei com a gravadora Suíça Legatus Records, que lançou dois discos do Posthuman Tantra, e com a gravadora inglesa 412Recordings, que lançou 4 discos e um tributo ao Posthuman Tantra.



Fig. 02. Arte de capa do CD *Pissing Nanorobots*, do Posthuman Tantra (2004)

Meus quadrinhos, apesar de terem sido publicados em algumas edições independentes no exterior, não tinham um respaldo expressivo por lá, já o Posthuman Tantra abriu o leque de possibilidades e conexões nos cinco continentes. Isto levou-me naturalmente para os palcos, mas eu não queria só fazer apresentações musicais ao vivo tocando e cantando, queria uma experiência audiovisual para quem fosse assistir ao Posthuman Tantra, transformando então cada música em um ato performático que conta uma história no contexto da Aurora Pós-humana e inclui efeitos visuais de mágica eletrônica, realidade aumentada (fomos os pioneiros no Brasil a usar o recurso em shows), interação com vídeo, figurinos especiais, e obviamente a one-man-band no estúdio, para as performances tornou-se um grupo com vários integrantes do meu grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG), incluindo orientandos meus de iniciação científica, mestrado e doutorado, no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual.



Fig. 03. Ciberpajé performando com o Posthuman Tantra

Desde então a performance passou a fazer parte do rol de minhas expressões – já performei ao vivo em 4 regiões do Brasil, e somando agora com os festivais on-line são mais de 50 apresentações performáticas realizadas. O aspecto performático trouxe consigo a criação de videoclipes e videoartes, games, web arte, instalações artísticas interativas e finalmente de animações. Atualmente minha produção artística se dá em todas essas linguagens e suportes, mas tem como ponto de convergência o meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-humana.

2. Em paralelo à sua carreira artística, você é professor de artes na UFG. Existe uma convergência entre as atividades que você desenvolve como pesquisador, docente e entre seus projetos artísticos?

Eu estabeleci uma estratégia para conectar diretamente todas as minhas criações artísticas e minha atuação como docente e pesqui-

sador. A primeira atitude foi migrar para a pesquisa em artes – sou graduado em arquitetura e urbanismo pela UnB – e realizar mestrado e doutorado na área, com pesquisas ligadas diretamente ao que faço como artista.

Assim, fiz o Mestrado em Multimeios na Unicamp com a pesquisa pioneira sobre os quadrinhos no contexto digital da hipermídia, o que gerou o livro *HQtrônicas: do Suporte Papel à Rede Internet* – uma obra de referência no Brasil para quem vai estudar o assunto, mas a pesquisa teórica foi acompanhada por uma produção criativa como quadrinhista, desenvolvendo minhas primeiras HQtrônicas que foram encartadas no CD-Rom que acompanha as duas edições do livro. Essas HQtrônicas: *Neomaso Prometeu*, e *Ariadne e o Labirinto Pós-humano*, já são ambientadas no universo ficcional da Aurora BioCyberTecnológica, que posteriormente – no meu doutorado – foi chamada de Aurora Pós-humana.

Pois bem, no doutorado em artes na USP fui estudar o fenômeno pós-humano e a parte artística da tese envolvia o aprimoramento da Aurora Pós-humana já como um universo transmídia suscitando criações musicais, de quadrinhos, uma obra interativa de web arte, e HQtrônicas. Desde então já me situei como artista transmídia e passei a buscar minha entrada em uma universidade pública onde eu pudesse continuar minhas pesquisas e criações artísticas neste campo, com enfoque nos processos criativos e nas poéticas artísticas.

Esse desejo consolidou-se quando passei no concurso para professor adjunto na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, e já de imediato tornei-me docente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, na linha de pesquisa Poéticas Artísticas e Processos de Criação, onde criei o grupo de pesquisa Cria_Ciber. Com isso consegui conectar diretamente minha produ-

ção artística transmídia à minha carreira como docente e pesquisador, pois toda essa produção entra diretamente no Currículo Lattes e recebe um qualis da área de artes.

Na faculdade de artes visuais eu leciono disciplinas teórico-práticas diretamente relacionadas com minhas criações, sendo elas Arte e Tecnologia, e Histórias em Quadrinhos de Autor. Amo estar na universidade pois isso sempre me dá mais energia e entusiasmo para criar ao tomar contato com tantas pesquisas incríveis, principalmente de meus orientandos. Nos 13 anos que atuo na pós já formei 15 mestres, 6 doutores e 2 pós-doutores, além de ter orientado dezenas de TCCs e iniciações científicas. Devo todas essas oportunidades ao ensino público e de qualidade das universidades federais e estaduais pelas quais passei e que foram fundamentais para minha formação e crescimento profissional. Sigo como ferrenho defensor da universidade pública, gratuita e de qualidade!



Fig. 04. Ciberpajé com o álbum em quadrinhos *BioCyberDrama Saga*, parceria com Mozart Couto. Uma das obras emblemáticas da Aurora Pós-humana

3. Vamos entrar agora nas perguntas sobre seus quadrinhos. Eu fiquei curioso sobre sua técnica que utiliza IA (inteligência artificial) para dar um outro tipo de textura ao trabalho. Como funciona?

Trata-se do uso de redes neurais para aplicação de texturas em imagens e os algoritmos dessas redes neurais são chamados de Neural Style Transfer, é uma tecnologia em franca expansão. Comecei a utilizar essa técnica há 4 anos, e como qualquer outra técnica/tecnologia, através de inúmeros experimentos – 90% descartados – fui aprendendo como dialogar com as IAs a partir de minhas buscas estéticas para as artes. A técnica consiste na mixagem de uma imagem a outra, sendo que a segunda imagem entrará com a textura (e se for desejado a colorização da primeira) que se aplicará à primeira.

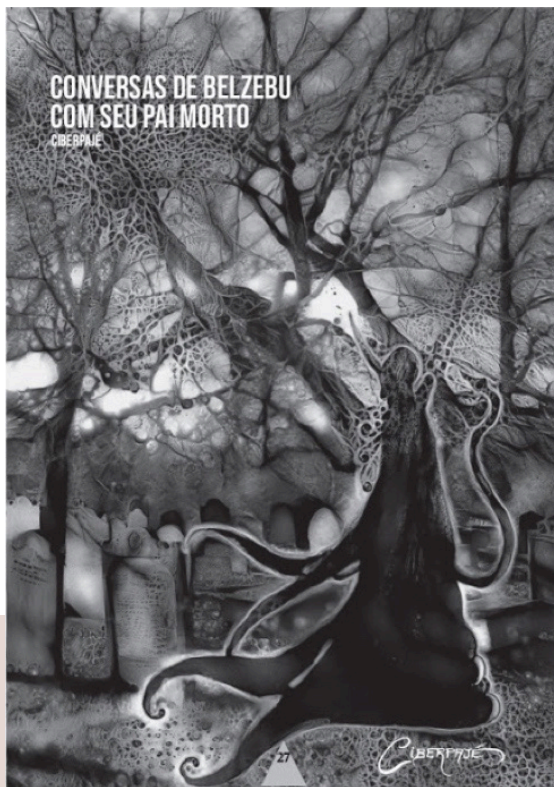


Fig. 05. Página de abertura da HQ na revista *Atomic Magazine* #1

Busco texturas através de minhas fotos de elementos da natureza e outras artes e desenhos previamente criados por mim. Vou estudando os resultados, até chegar em um que me satisfaça. Para a HQ Conversas de Belzebu com seu pai morto, eu buscava texturas de enraizamentos em tons sépias outonais que reforçassem a ideia de oca-so trazida pela narrativa, depois de dezenas de experimentos cheguei a algo que agradou-me. É importante dizer que todos os desenhos da HQ foram realizados previamente com técnica de grafite sobre papel, inclusive com sombreamento em lápis 6B, o que a rede neural acrescentou nesse caso foram as texturas e tonalidades de cor.

4. Na página 5 da HQ, o desenho das raízes da árvore tem ao lado imagens do que parecem ser folhas secas de uma árvore. Essas folhas parecem reais! Elas são colagens, ou também foram geradas pela técnica dos “desenhos + IA”?

Você é mesmo detalhista e observador! Nesse caso a IA não fez magia não – até porque não faz mesmo, é só mais um recurso como pincel e tinta e softwares gráficos. Ali são folhas de uma árvore de meu jardim que eu coleí sobre o desenho a grafite antes de aplicar as texturas finais. Faz parte de meus múltiplos experimentos gráficos recentes, os outros capítulos da HQ que estão em processo trazem diversos experimentos visuais unindo desenho, objetos, fotos e aplicação de texturas em redes neurais.



Fig. 06. Arte colorida do Ciberpajé para a contracapa da revista *Atomic Magazine #1*

5. Você começou sua carreira produzindo no método, digamos, “analógico” (papel, lápis, nanquim), e, de uns anos para cá, você tem se valido da tecnologia digital para trazer novas dimensões de layout para seus trabalhos. Essa mesma tecnologia digital integra seus trabalhos musicais. Diante disso, vem a pergunta: qual sua relação filosófica e poética com o mundo digital? No conceito da “Aurora Pós-Humana”, a tecnologia digital ocupa um papel?

Sigo um apaixonado pelo desenho em suporte papel, inclusive todas as minhas artes nascem primeiro no papel e só depois digitalizo. Nunca me acostumei com as mesas digitalizadoras, gosto mesmo é de desenhar no papel, e sigo criando HQs também praticamente sem recursos digitais, como na minha revista anual *Artlectos & Pós-humanos* (Marca de Fantasia), já com 13 números publicados.



Fig. 07. Capa da revista em quadrinhos
Artlectos & Pós-humanos #13

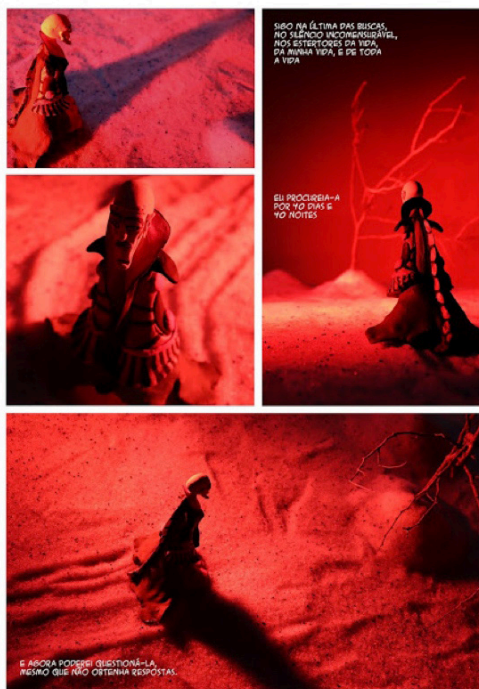


Fig. 08. Página do álbum em quadrinhos
O Sonho dos Deuses (no prelo)

Inclusive durante meu recente Pós-Doutorado em Artes na Unesp realizei – pela primeira vez – uma experiência muito instigante, criei um álbum em quadrinhos feito totalmente a partir de esculturas criadas por mim, foi desafiador, esculpir personagens e criar cenários, também trabalhar a iluminação para gerar as fotografias das sequências, o álbum tem 60 páginas e chama-se *O Sonho dos Deuses*, ainda não foi publicado.

Mas, como já destaquei, encontrei nesses 4 anos recentes uma possibilidade nova e que comecei a experimentar e gostar dos resultados plásticos e estéticos e só agora estou me aventurando a criar HQs agregando esses recursos de redes neurais, até então estava usando só para ilustrações. Devo dizer que as IAs ainda são muito limitadas, usam estratégias para irem aprendendo lentamente o

que desejamos, então não existe nenhuma mágica no processo. É algo que demanda tempo para ir entendendo como o algoritmo funciona, é como aprender uma técnica de pintura.

Tenho visto essas técnicas serem utilizadas para o mal, criando deep fakes que possibilitam a difusão de fake news, ou também para o mundo do entretenimento insosso, mas podemos subverter – em certa medida – as suas destinações e utilizá-las para criar arte. Penso ser uma atitude ciberpunk subverter essas tecnologias para criação de arte autoral underground.

Quanto à tecnologia digital como um todo, tenho algumas restrições gerais à superexposição humana à linguagem binária que em seu cerne é indutora de extremos – pois sua base é o sim ou o não, o zero ou o um, a dicotomia, os extremos. Por isso creio na necessária evolução de uma computação quântica que dê um salto em relação ao atual binarismo dessa linguagem.

Também tenho restrições aos algoritmos das redes sociais baseados no aspecto obscuro da psicologia de Skinner e Pavlov, ou seja, estímulos negativos produzem muito mais engajamento do que os positivos. Mas tanto na música quanto na arte visual utilizo-me das ferramentas que acredito poderem amplificar as intenções poéticas e estéticas de minhas obras, venham elas de onde vierem.

Na música utilizo muitos sons analógicos que são remodulados digitalmente para gerarem outras sonoridades, e uso também sintetizadores e plug-ins digitais de simulação de instrumentos – nesse caso são recursos que me permitem criar sons que não poderiam ser criados por mim, pois não teria como comprar um órgão, por exemplo.

Em um caso específico criei, em parceria com o musicista Eufrásio Prates, um EP musical que utiliza a IA do Google para gerar todos os sons finais. Eufrásio é um grande conhecedor de música

e redes neurais e criou as faixas de nosso EP *Holofraktaforismos* todas a partir de minha voz remodelada na IA do Google, é um experimento muito forte e que me surpreendeu!

Na Aurora Pós-humana, no auge do universo ficcional, o digital ainda tem grande força, incluindo entidades abiológicas como os Digigods – grandes IAs que controlam a rede Internet futura, e alguns seres humanos já nem existem em corpos biológicos, tornando-se extropianos avançados – blocos de informação e consciência capturados de seus sistemas nervosos e que vivem no digital. Como sempre, utilizo tais estratégias para refletir sobre nossa relação atual com as tecnologias, a humanidade e a biosfera, realizando o “deslocamento conceitual” proposto por P.K.Dick. *Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto* é uma HQ sobre o presente, mas que está situada no ocaso pós-humanista da Aurora Pós-humana, no qual amplifico muito o cenário catastrófico atual.

6. Excelente resposta. Nunca tinha pensado nessa relação entre os códigos binários e o extremismo que tem crescido no mundo contemporâneo. É uma constatação filosófica feita a partir de uma dinâmica tecnológica totalmente presente em nosso cotidiano. Permita-me então aprofundar o raciocínio em uma nova pergunta: você acha que o digital veio para superar o analógico?

Enquanto formos seres atávicos e compostos por matéria de base carbônica, criaturas encarnadas, o analógico, o material, o substancial, continuarão tendo um profundo sentido existencial para nossa espécie. Nossa própria forma de obtenção de energia é através da trituração de matéria de base orgânica, somos organismos que dependem de outros organismos. Percebo que conhecemos muito

pouco ainda da complexidade do que somos para simplesmente abandonarmos a dimensão material da existência humana, pois os múltiplos campos energéticos e as ressonâncias morfogenéticas que nos compõem seguem sendo grandes e profundos mistérios que algumas filosofias transcendentais e a física quântica mal arranharam. O digital é só mais uma fase de transição comunicacional e de nossa experiência, outras virão se não nos autodestruirmos antes, mas o analógico seguirá conosco por eras ainda.

7. Gostaria de saber agora um pouco da sua carreira musical. Me impressiona o tamanho da sua discografia! Você sabe de cabeça quantos EPs já lançou? Me fale um pouco sobre sua faceta musical.

A discografia do Posthuman Tantra é bem grande, tenho um home estúdio onde gravo todas as faixas e as mixo, só a masterização que é feita por outros. E como trata-se de uma one-man-band isso facilita muito as coisas no que condiz ao tempo para criar e gravar. O Posthuman Tantra nasceu em 2004, portanto é uma banda já com 17 anos de existência.

Neste tempo foram lançados 2 álbuns oficiais em CD pela gravadora Legatus Records (Suíça), 3 CDs, 2 Split CDs e o tributo ao Posthuman Tantra pela 412Recordings (Inglaterra), um CD pela Terceiro Mundo Chaos Records (Brasil), um Split CD pela Anaites Records (Brasil), e 2 EPs pela Sonoros Records (Brasil), e outros 4 EPs por gravadoras de países como Itália, França e Suécia.

Vale destacar também as 7 Boxes somando ao todo 15 CDs lançadas na França em parceria com a lendária banda de death ambient Melek-tha, além das participações em mais de 40 coletâneas dos 5

continentes do planeta – pelo menos 20 delas com faixas inéditas – e um split CD lançado no Japão pela Sabbathid Records.

Fiz uma conta esses dias e são mais de 30 horas de música do Posthuman Tantra já criadas em seus 17 anos de existência. Aca-
ba de ser lançado o novo split da banda, desta vez uma parceria com a Alice Psicodélica, pela gravadora Depressive Noise Records, incluindo uma versão física limitada em uma box muito especial. Nesse split as músicas do Posthuman Tantra são totalmente analógicas e gravadas com instrumentos inusitados como berimbau de boca, udo, e apitos indígenas. A banda tem essa característica experimental que irrita alguns fãs mais conectados com minhas músicas no estilo dark ambient, pois não tenho amarras de estilo para criar os sons. Neste novo split – chamado *Lucha* ([ouça-o aqui](#)) - as faixas têm influências de mantras, de música de monastérios e do grande Daminhão Experiência!



Fig. 09. Arte de capa do Ciberpajé para o CD do *Posthuman Tantra - Neocortex Plug-in* (2007), lançado na Suíça pela Legatus Records



Fig. 10. Arte de capa do Ciberpajé para o Split CD *Lucha*, do Posthuman Tantra e Alice Psicodélica, ouça-o [neste link](#)

Já no Projeto Musical Ciberpajé, que nasceu em 2014, em 7 anos foram editados 36 EPs e 1 CD, com participação de musicistas das 5 regiões do Brasil e dos países: Chile, França, Colômbia, Suíça, Inglaterra e Canadá. Esses EPs e o CD podem todos ser ouvidos no Bandcamp do projeto.

Também destaco minhas participações em mais de 30 álbuns musicais de amigos musicistas. Enquanto eu tiver energia criativa, e espero que isso aconteça até minha morte, seguirei criando músicas para os meus projetos e participando como convidado em projetos de amigos. A música que crio é visceral, autoral e iconoclasta como toda minha arte.

8. É um notável legado! Me diga, quando você produz seus discos, existe algo esteticamente semelhante aos efeitos visuais de IA que você emprega no plano sonoro? Algum tipo de recurso/aplicativo/plugin ou algo que, sonoramente, seja equivalente às texturas das suas HQs?

Isso aconteceu só em um disco específico que já citei. Vou explicar em mais detalhes o processo criativo do EP *Ciberpajé – Holofraktaforismos*, parceria minha com euFraktus X.



Fig. 11. Arte de capa do Ciberpajé para o EP *Holofraktaforismos*

A semente criativa do EP *Holofraktaforismos* (ouça-o aqui) foi uma experiência minha de ENOC (estado não ordinário de consciência) com o uso do enteógeno *Psilocybe cubensis*. Essa experiência visionária gerou uma série de desenhos inspirados nas visões obtidas durante o tempo em que ela durou, eu considero essas artes como frutos de uma hipertecnologia ancestral, sendo o cogumelo *cubensis* um “plug-in de neocortex” muito mais poderoso que qualquer das I.As existentes atualmente.

Tempos depois da experiência usei algumas dessas artes para criar uma série de HQforismos (gênero de quadrinhos poético-filosóficos que une um texto aforístico a uma imagem que dialogue com ele) que trouxessem em seu escopo as sensações de profunda conexão com o cosmos e de indignação com a desconexão com a natureza que reina no mundo contemporâneo.

Os 6 aforismos em preto e branco realizados foram inicialmente publicados no fanzine *Uivo #5* e depois integraram o álbum em quadrinhos *Enteogênicos* (Editora Criativo). Quando surgiu a oportunidade de realizar a parceria com o musicista visionário e maestro euFraktus X (Eufrásio Prates), eu pensei na possibilidade de criar um desdobramento sonoro para os 6 HQforismos enteogênicos frutos daquela experiência atávica. Eufrásio aceitou o convite e o desafio para a criação de músicas holofractais baseadas na gravação das minhas vozes recitando os aforismos.

O musicista utilizou nessa criação sonora softwares abertos de Inteligência Artificial (Google TensorFlow) e sua invenção, uma suite de software livre chamada HITS Holofractal Interactive Transducer System. Nas palavras do próprio euFraktus X: “Meu código interpreta as sutis curvas da fala do Ciberpajé e as passa numa equação fractal que gera os números que se tornam notas midi, ou seja, ma-

tematicamente normalizados numa escala de 0 a 127. Isso torna-se a base dos synths.”

Nas 6 faixas experimentais, a linguagem falada desintegra-se para tornar-se sons e a experiência semântica da leitura dos aforismos torna-se uma experiência cognitiva de outra ordem, gerando atmosferas que transcendem o verbal e integram-se à essência ciberxamânica da proposta do EP. Ouçam o EP nesse link: <https://ciberpaje.bandcamp.com/album/holofraktaforismos>

9. Nas suas redes sociais e em alguns eventos virtuais recentes, você tornou públicos os acontecimentos envolvendo o falecimento de seu pai. Esse fato foi uma influência decisiva para seus novos EP e HQ? Se sim, você tenta ser fiel ao que houve, ou você se permitiu acrescentar elementos estéticos e filosóficos a partir de dados reais?

O falecimento de meu pai, Dimas Franco, vitimado pelo genocídio neofascista da Covid-19 no Brasil foi um dos fatos mais trágicos de minha existência. Meu pai era meu mentor intelectual, meu melhor amigo e meu maior incentivador, sempre tive um amor declarado por ele e inclusive dedicando-lhe muitas de minhas obras. E com ele eu tinha minhas conversas filosóficas e metafísicas mais densas e profundas.

Como eu, sua visão sobre a espécie humana ia da percepção de nosso lado luminoso, da empatia e compaixão profunda, até as sombras do egoísmo e egolatria que resultaram na destruição gradativa da biosfera. Ele se emocionava de chorar com os atos nobres, mas se entristecia ao ver a crueldade humana. Ao perceber o crescimento do neofascismo no Brasil, que tomou nosso governo de assalto, ele dizia: “A humanidade não deu certo”, de uma forma melancólica. E ele acabou sendo vítima dessa banda podre humana.

Conversas de Belzebu com seu Pai Morto surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto de meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no crepúsculo pós-humano, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade.

Mas, como destaquei no início dessa resposta, a motivação mais profunda para a criação da série foi a perda trágica de meu maior interlocutor filosófico e amigo, meu amado pai Dimas. Durante décadas discutimos assuntos metafísicos e reflexões sobre a espécie humana, Gaia e seus destinos. Com seu desaparecimento, ao desejar conversar sobre esses temas sinto profunda vacuidade. A série é composta por 6 HQs de 11 páginas cada uma, somando 66 páginas, e sua criação utiliza princípios mágicos de transmutação e inspiração enteogênica.

10. Você acredita que a história *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* e o EP de mesmo nome possam ser consideradas uma obra transmídia (mesmo sabendo que essa história específica faz parte de um projeto maior)?

A minha Aurora Pós-humana é composta essencialmente de obras transmídia, pois eu realizo HQs, HQtrônicas, contos, poemas, performances artísticas, animações, videoartes, videoclipes, instalações artísticas, esculturas, e álbuns musicais que trazem narrativas diferentes e novas, mas todas contextualizadas no universo ficcional mágicko transmídia da Aurora Pós-humana. Exploro suportes diversos para narrar histórias das múltiplas fases de meu universo.



Fig. 12. Capa do EP *Ciberpajé - Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, ouça-o [neste link](#)

Nesse contexto, tanto a HQ quanto o EP são obras transmídia pois inserem-se nas produções artísticas da Aurora Pós-humana! Mas se olharmos para elas como obras isoladas – o que não deve ser feito – podem ser consideradas como duas narrativas em suportes diferentes contando a mesma história no contexto transmídia da Aurora Pós-humana. O interessante é que são obras independentes – como todas as outras criações para a Aurora Pós-humana, mas neste caso possuem uma conexão inusitada – ainda inédita no universo ficcional – pois contam a mesma história!

Minha ideia era essa mesmo, pensar a narrativa em dois contextos diferentes, em um deles, o visual, eu teria o controle total dos resultados, no outro, eu abriria para a parceria com outro artista, nesse caso o musicista Alan Flexa, para que ele incorporasse também sua visão da história.

11. Além de *Conversas...*, você tem outras HQs que dialogam ou convergem com seu trabalho musical?

Tenho muitas HQs que se conectam diretamente a obras minhas em outras mídias, mas não trazem a mesma história. Destaco o número 13 da revista *Artlectos & Pós-humanos* que traz 2 HQs: *Lupus Diem*, e *Lupus Crepusculum*, diretamente conectadas a 2 atos performáticos do Posthuman Tantra: *Lupus Noctis* e *Quilombot Mantra*, que por sua vez conectam-se diretamente a 3 EPs musicais do Projeto Ciberpajé: *Lobo Infinito* (parceria com Melek-tha, da França), *Madrugada de Lilases Pedras Adornada* (parceria com Nix's Eyes, de Brasília), e *Loucos ou Deuses* (parceria com Sábila Orbe, do Chile) e por sua vez esses EPs estão diretamente conectados a duas animações pioneiras no Brasil a utilizarem redes neurais e Neural Style Transfer: *O Enterro dos Deuses* (assista [neste link](#)), e *(In)Finitum*; finalmente estas animações conectam-se à HQescultura *O Sonho dos Deuses*.



Fig. 13. Animação *O Enterro dos Deuses*, de Ciberpajé e C.N.S., assista [neste link](#)



Fig. 14. Cartaz da animação *(In)Finitum*, de Ciberpajé, Amante da Heresia, Luiz Fers e C.N.S.

É fundamental destacar que todas essas obras são independentes e trazem narrativas inéditas, no entanto a conexão entre elas gera outra grande narrativa unindo então estes múltiplos suportes e linguagens: quadrinhos, performance, aforismos, ilustração (capas e encartes dos Eps), música, animação e escultura. Estes produtos artísticos específicos foram fruto de meu segundo Pós-Doutorado em Artes realizado em 2019-2020 no Instituto de Artes da Unesp e intitulado Posthuman Tantra & Artlectos e Pós-Humanos: Processos Criativos Transmídia em Performance e Quadrinhos. Estou preparando um livro fruto dessa pesquisa.

12. O músico Alan Flexa recebeu alguma orientação sua para seguir um tipo de arranjo musical ou de textura musical específica? Ele leu a HQ antes de compor?

Fiz questão de não passar a HQ para ele ler, não queria uma contaminação da visualidade na sonoridade neste caso, o que mais me interessava era a narrativa.

Passei o texto para Alan, dividindo-o em 4 atos – para gerar as faixas a partir das atmosferas suscitadas por esses atos, tive que pensar nesses blocos de texto que tivessem uma coerência intrínseca, pois na HQ – que tem 11 páginas – essa divisão não acontece. Alan Flexa é um grande musicista, a única coisa que falei para ele é que imaginava um clima de trilhas sonoras de filmes de terror e suspense das décadas de 1970 e 1980 como no clássico *O Exorcista* e nos filmes de John Carpenter.



Fig. 15. Retrato de Alan Flexa realizado pelo Ciberpajé

Flexa decidiu por criar as atmosferas em sintetizadores e plug-ins, mas utilizou-se também de gravações analógicas de cordas e outros instrumentos para gerar efeitos sonoros. Ele conduziu os climas musicais a partir da entonação de minhas vozes pré-gravadas e do texto das faixas. Fiquei impactado ao ouvir o resultado, impressionado em perceber como Alan criou algo muito mais denso do que eu esperava.

Essas surpresas que às vezes tenho com o Projeto Musical Ciberpajé me fazem amar cada vez mais criar EPs com amigos e convidados, pois a base que estrutura o projeto é a liberdade criativa. Quando os musicistas podem ser eles mesmos – e só convido para parcerias pessoas que admiro como artistas e seres humanos – inevitavelmente surgirão grandes obras! Minha eterna gratidão ao Alan Flexa que tem sido um grande parceiro musical nesses anos de Projeto Ciberpajé e que tenho a sorte de ter como amigo, pois é um dos maiores musicistas do Brasil.



Fig. 16. Autorretrato do Ciberpajé

13. Alan é realmente um músico e produtor sensacional. Você acha que as escolhas musicais, melódicas, de timbre e de arranjo dialogaram com os recursos visuais da sua HQ?

Eis o grande aspecto transcendente que está além e aquém das nossas perspectivas racionais. Quando fui reler o primeiro capítulo da HQ *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, tendo como condutor o EP musical de mesmo nome, eu tomei um susto! As obras fruídas juntas ganharam uma nova dimensão e força. Também achei incrível como a sonoridade dialoga diretamente com as sequências visuais amplificando sua atmosfera. Finalmente, encantei-me com o tempo das músicas e como ele introduz pausas sagazes na condução da leitura. Foi emocionante perceber a sinergia das obras em suportes diferentes.

14. A HQ foi feita só por você, e o EP foi feito em parceria. Você acha que a parceria musical trouxe desdobramentos inesperados para o EP? Ou, apesar da parceria, você tem a mesma unidade estética e conceitual pensada em relação à HQ?

O Projeto musical Ciberpajé tem essa característica conceitual de grande força: as bandas e parceiros musicistas convidados têm liberdade total para criar as ambiências sonoras para os aforismos, por isso temos as mais diversas expressões musicais no projeto: rock, heavy metal, doom, black metal, new age, progressivo, noise, sludge, hardcore, dark ambient, dungeon synth, witch house, post rock, entre outros.

Como salientei escolho os convidados a partir de meus gostos musicais e minhas afinidades artísticas, inclusive você foi meu par-

ceiro criativo em um dos EPs que gosto muito do *Aqualupus!* A única coisa que peço aos parceiros criativos é que meus aforismos fiquem audíveis, mas mesmo esse pedido foi subvertido no EP *Holofraktaforismos*.

No caso de *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, eu ainda sugeri uma sonoridade para o grande Alan Flexa quando ele perguntou-me – já que é um musicista eclético com capacidade para trafegar por múltiplos estilos sempre com qualidade – mesmo assim o que ouvi no álbum surpreendeu-me muito, são múltiplas camadas e sutilezas sonoras que só podem ser captadas com um fone de ouvido profissional.

A unidade estética existente entre HQ e EP é o texto – o monólogo de Belzebu – que os conecta diretamente, o resto é uma nova perspectiva poética que se agrega ao conceito geral com a participação singular de Flexa.



Fig. 17. Confira no Youtube uma breve fala do Ciberpajé sobre a HQ e o EP *Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto*

* Rafael Senra se define como “um escritor que desenha e canta”. Já lançou quatro discos (dois solo e dois com o projeto Alfa Serenar), além da graphic novel *Balada Sideral* (editora Bartlebee, 2014). Também pela Bartlebee, lançou o livro *Dois Lados da Mesma Viagem* em 2013. É professor de Literatura na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP).

Publicado em

<https://ciberpaje.blogspot.com/2021/07/entrevista-ciberpaje-fala-das-obras.html>, em 19/07/2021.



Artigos

O riso combativo: a força do humor gráfico nas páginas do jornal Correio da Paraíba durante a ditadura¹

Rosildo Raimundo de Brito

Resumo: Este artigo apresenta um panorama sobre o humor combativo contra a ditadura civil-militar desenvolvido nas páginas do jornal Correio da Paraíba, na década de 1970. Trata-se de um recorte histórico produzido a partir dos resultados de uma pesquisa de doutorado acerca da luta travada por humoristas gráficos contra a ditadura na imprensa paraibana e que tem como objetivo destacar a contribuição destes na história do desenvolvimento do jornalismo satírico-humorístico paraibano. O trabalho está fundamentado no método de pesquisa e de análise de desenhos de humor enquanto documento histórico capaz de estabelecer articulações com diferentes práticas sociais e documentos da época estudada.

Palavras-chave: Humor, história, Correio da Paraíba,

Combative laughter: the strength of graphic humor in the pages of the newspaper Correio da Paraíba during the dictatorship

Abstract: This article presents an overview of the combative humor against the civil-military dictatorship developed in the pages of the Cor-

Rosildo Raimundo de Brito. Doutor em História Social. Professor efetivo do Curso de Comunicação Social/Educomunicação da UFCG. E-mail: rosildo.raimundo@professor.ufcg.edu.br

1. Trabalho desenvolvido a partir de um dos capítulos da tese intitulada: “Rir para resistir: a luta contra a ditadura na imprensa paraibana (1970-1980), defendida no Programa de Doutorado em História Social da USP, em 2020, e de autoria deste mesmo autor.

reio da Paraíba newspaper in the 1970s. It is a historical cutout produced from the results of a doctoral research on the fight waged by graphic humorists against the dictatorship in the Paraíba press and that aims to highlight their contribution in the history of the development of satirical-humoristic journalism in Paraíba. The work is based on the method of research and analysis of humor drawings as a historical document capable of establishing links with different social practices and documents of the period studied.

Keywords: Humor, history, Correio da Paraíba.

1. Introdução

Uma das instituições a desenvolver um papel determinante, mediante o golpe de 64, foi, sem sombra de dúvidas, a imprensa. Instância privilegiada de formação e direcionamento da opinião pública, não por acaso, a imprensa desempenhou um papel-chave no plano de tomada de poder militar, particularmente no que diz respeito ao meticuloso processo de controle de informações posto em prática durante a ditadura civil-militar, resultante do golpe contra o governo de João Goulart. Protagonistas de um complexo e ambivalente processo de relações de poder, para além de perseguidos, os órgãos que compunham a denominada grande imprensa foram, como atestam diversos estudos já realizados e obras publicadas, importantes aliados para a implantação da ditadura. Dessa maneira, não paira dúvida alguma sobre o papel controverso desenvolvido pela imprensa no período ditatorial que diante da radicalização dos efeitos repressivos e de violação dos direitos humanos impetrada pelos militares no Poder, especialmente a partir de 1968, com a implantação do mais rigoroso Ato Institucional impetrado na época,

o AI-5, se viu forçada a mudar de postura política, passando a se rebelar contra a perversa censura instaurada (BRITO, 2020).

Dentro desse reordenamento político-ideológico, os jornais diários passaram a se utilizar estrategicamente do humor gráficos como um dos mais vorazes instrumentos combativos, valendo-se, desta maneira, do histórico potencial de narrativa subversiva e da irreverência da linguagem humorística dentro desse embate. Na Paraíba, do mesmo modo que nos demais estados da Federação, os principais veículos em circulação passaram a investir na linha editorial humorística, tornando as diversas e distintas modalidades caricaturais em uso na imprensa nacional e regional, verdadeiros arsenais de grande potencial de confronto político-ideológico, além de estratégia mercadológica para conquista de novos leitores, tendo em vista o sucesso dessa tendência editorial pelo país afora. Foi o caso, por exemplo, dos dois principais jornais em circulação estadual naquela época: *O Norte* e o *Correio da Paraíba*, este último, objeto de estudo deste trabalho. Ambos os jornais ocupam um lugar de destaque na história de desenvolvimento do jornalismo satírico na Paraíba, sendo os primeiros jornais diários a investirem no humor gráfico como uma tendência narrativa dentro da denominada imprensa tradicional, também conhecida como comercial, ou hegemônica.

Do mesmo modo que os demais veículos jornalísticos paraibanos, o jornal *Correio da Paraíba*² se via submetido ao regime de censura impe-

2. Fundado em 5 de agosto de 1953 por Teotônio Neto, o jornal *Correio da Paraíba* surgiu com periodicidade semanal, passando em poucos meses à condição de jornal diário. Em 1980, o jornal foi incorporado pelo grupo da Polyutil, tendo à frente o empresário Roberto Cavalcante, presidente do Sistema Correio de Comunicação, constituindo-se no primeiro órgão de imprensa da empresa, hoje formada por uma rede de emissoras de rádios AM e FM, e de televisão, a TV Correio, retransmissora da TV Record. Até o dia 04 de abril de 2020, o *Correio da Paraíba* era o único jornal comercial diário a circular no Estado na versão impressa. Devido à crise econômica que atinge o grupo, o jornal fechou, demitindo vários de seus funcionários. Atualmente, tem apenas a versão online.

trado pela ditadura, o qual era exercido por meio de uma vigilância permanente junto à imprensa. A exemplo do que se via no restante do país, a censura aos meios de comunicação se dava de maneira distinta, contudo, a mais comum era aquele que era efetuada por meio da presença da figura do censor nas redações dos jornais, função essa executada, inicialmente por oficiais do exército e, posteriormente, pelos agentes ligados ao DPF – Departamento da Polícia Federal –, os quais podiam aprovar, editar ou até mesmo tolher textos que lhes eram encaminhados antes de serem publicados na imprensa. Essa rotina foi averiguada nas redações dos jornais paraibanos durante os anos 1970, como encontra-se descrito no Relatório Final da Comissão Estadual da Verdade e Preservação da Memória do Estado da Paraíba (CEVPM-PB)³.

Um dos recursos de censura à imprensa era a visita, duas vezes por dia, de um servidor da Polícia Federal à redação. Essas visitas ocorriam, geralmente, pela manhã e à noite. Ele chegava com um documento onde constava uma série de assuntos proibidos de serem abordados pela imprensa. O responsável pela redação no momento lia o documento e dava o ciente, rubricando. Não era deixada uma cópia na redação e isso, de certa forma, ampliava a autocensura, pois havia a insegurança de não haver memorizado todos os temas listados (PARAÍBA, 2017, p. 654).

Não obstante, foi na instância da política formal e, de modo especial, através da implantação do conjunto de medidas decretadas oficialmente, que contrariavam os direitos humanos, que a ditadura revelou sua face mais eminente e cruel, ferindo até mesmo alguns daqueles

3. Relatório elaborado como resultado de trabalho da Comissão Estadual da Verdade e da Preservação da Memória do Estado da Paraíba (CEVPM-PB), instituída a partir do decreto n. 33.426, de 31 de outubro de 2012, no Governo Ricardo Vieira Coutinho, com a finalidade de buscar esclarecimento das graves violações de direitos humanos praticados por agentes públicos contra qualquer pessoa no território da Paraíba ou dos paraibanos fora do Estado.

que lhes foram aliados, como foi o caso dos órgãos de imprensa. A vigilância permanente e aplicação de mecanismos de censura política a que esses foram submetidos, sobretudo, até o início dos anos 1970, não deixaram dúvida quanto ao nível de arbitrariedades cometidas pelos militares e seus aliados civis em todo o país. Além da censura prévia, os jornalistas paraibanos também eram submetidos à autocensura. Tratava-se, segundo relato descrito no Relatório Final da CEVPM-PB pelo jornalista Severino (Biu) Ramos, do pior tipo de censura a que muitos dos profissionais de imprensa se impuseram, como forma de continuarem empregados na luta pela sobrevivência. Para o jornalista, que foi repórter e secretário do jornal *Correio da Paraíba*, submetidos a uma pressão e repressão constantes no ambiente de trabalho, muitos dos jornalistas começaram a censurar sua própria produção cotidiana, como forma de não sofrerem sanções de agência de controle da ditadura. Esse tipo de censura, que passou se tornar comum na imprensa em todo o país, conforme se verá mais adiante, foi revelada através de charge produzida no *Correio da Paraíba*, como forma de denúncia do abuso a que os humoristas eram submetidos.

2. O emprego do humor combativo no jornal *Correio da Paraíba*

Principal concorrente do jornal *O Norte*⁴, destacando-se como o segundo periódico da imprensa de mercado em circulação no Estado, o *Correio da Paraíba* apresentava-se no início da década de

4. Fundado em 07 de maio de 1908 pelos irmãos Oscar e Orris Eugênio Soares, passando a pertencer em seguida ao grupo empresarial de comunicação Diários Associados, *O Norte* destacou-se como um dos periódicos mais antigos em circulação diária no Brasil no século XX e XXI. O jornal destacou-se no pioneirismo do jornalismo satírico-humorístico na imprensa tradicional paraibana e permaneceu em circulação até o dia 1 de fevereiro de 2012, encerrando suas atividades em consequência de uma grave crise econômica que atingiu vários veículos de comunicação pertencentes ao grupo empresarial a que pertencia.

1970 com uma definição gráfica modesta, circulando com oito páginas ao todo e utilizando-se de poucas imagens⁵. A exemplo do que era comum na imprensa em todo o país, o jornal apresentava uma linha editorial voltada enfaticamente para os acontecimentos de natureza política e econômica, os quais, entretanto, eram abordados dentro de uma perspectiva que não desagradasse aos interesses do governo militar e à elite civil dominante aliada ao golpe de 64.

Não obstante, apesar de submetido ao mesmo regime político-ideológico que cerceava o trabalho democrático da cobertura jornalística e levava-o a uma condição de obediência aos governos civil-militares que se sucederam no Poder, diferentemente de seu principal concorrente, o *Correio da Paraíba* se apresentou menos subserviente e com uma linha política editorial mais discreta, de tendência mais liberal e combativa. De acordo com pesquisadores da imprensa paraibana, esse fato está atrelado em grande parte à própria tradição político-ideológica do jornal que, segundo descreveu o pesquisador Luiz Custódio Silva, tratava-se de um veículo que pelo menos até os anos 1960, se manteve mais próximo dos anseios populares. De acordo com a análise feita por Silva (1990, p. 141), foi nesse período especialmente que “[...] o jornal assumiu uma posição de liderança na região, com uma cobertura identificada com os movimentos populares aqui registrados”. Essa análise vai ao encontro do que é descrito por Araújo (1986, p. 290), que ao falar a respeito da postura política e ideológica deste jornal, afirma que: “Por toda a década de 60, mesmo nos momentos mais cruciantes de amordaçamento à imprensa, por

5. O jornal *Correio da Paraíba* apresentava o seguinte expediente no início dos anos 1970: Diretor: Hilton C. Mota; Gerente comercial: Luiz Otávio Amorim; Gerente administrativo: Murilo Maurício de Sena; Editor: Severino Ramos; Secretário: Gonzaga Fernandes. Esse quadro foi alterado durante a década, por força das mudanças administrativas pela qual a empresa passou naquele período.

parte do poder militarista, o *Correio da Paraíba* foi exemplar em seu comportamento. Se não podia gritar, também não se encolhia e tão pouco parecia estar a venda ou a serviço da ditadura armada”. Outro fator que evidencia esse caráter subversivo do *Correio da Paraíba* era a estreita relação dele com a ala representante dos clérigos envolvidos na luta de resistência contra a ditadura, a exemplo de Dom Marcelo Cavalheira e Dom José Maria Pires, ambos atrelados às Comunidades Eclesiais de Base.

Contudo, foi através da inserção das ilustrações satírico-humorísticas em suas edições diárias, a partir de 1975, que o *Correio da Paraíba* manifestou a sua postura combativa de maneira mais enfática, numa clara demonstração de inconformidade com a continuação do regime ditatorial, a princípio apoiado por ele mesmo e todos os demais órgãos de imprensa e poderes constituídos no Estado. A ausência do humor deixava o jornal mais sisudo, circunspecto e com menos possibilidade de levar ao leitor uma imagem mais crítica acerca da realidade socioeconômica e política que o Brasil atravessava na época. Diferentemente, entretanto, do que se viu em *O Norte*, que além de seguir uma tradição já vista em outros veículos pertencentes ao mesmo grupo de comunicação dos Diários Associados, e que trouxe a implementação do acervo caricatural inserida dentro do projeto de reforma gráfica e editorial arrojado, o jornal *Correio da Paraíba* agregou os gêneros gráficos e narrativos do humor de maneira mais modesta e num ritmo mais lento. Tal fator se justificou pelo fato de se tratar de um veículo economicamente inferior ao seu concorrente que pertencia a um dos maiores grupos de comunicação do país. Não obstante, os conteúdos presentes em tais publicações revelavam um teor mais combativo e ousado.

De início foi inserida a charge e só posteriormente, outros gêneros a exemplo dos quadrinhos e de colunas com textos humorísticos foram agregados ao periódico que pouco a pouco foi agregando à sua linha editorial, a irreverência da linguagem do humor subversivo. Em maio de 1975, o jornal reforça a inserção da linguagem irreverente do humor em seu acervo conteudístico ao abrir espaço para a publicação de uma página inteira dedicada a textos de natureza cômica, em geral, piadas que quase sempre eram ilustradas por desenhos caricaturais. A página intitulada de “1-Môr”, era assinada pelo trio de jornalista com forte verve humorística: Anco, Abmael Moraes e Richardi Muniz⁶ e era publicada esporadicamente aos domingos. Além de piadas prontas, frases de efeito cômico, a coluna de humor satirizava o cotidiano de várias formas diferentes e inteligentes, conforme se pode ver na figura 1.

A página assinada pelo trio de humoristas versáteis que se desdobravam na produção de textos e ilustrações satírico-humorísticas, por um lado dava ao jornal um tom de leveza e descontração, através das piadas e frases cômicas centradas no cotidiano e, por outro, conduzia o público leitor a uma leitura crítica acerca da realidade social e política da época. Para tanto, buscava-se retratar por meio de charges que costumeiramente ilustravam a página, episódios que apontavam para os abusos cometidos durante a ditadura, a exemplo da tortura, como se vê na charge assinada por Richard Muniz, conti-

6. Anco Márcio de Miranda Tavares (1944-2013) e Abmael Moraes (1945-1997) cuidavam da parte textual enquanto Richardi Muniz das ilustrações satírico-humorísticas. Os dois primeiros foram jornalistas que atuaram em diversos veículos de comunicação nos anos 1970 e 1980, e devido à forte vertente para o texto, dedicaram-se à literatura, tendo lançado alguns livros. Natural de João Pessoa, Anco Márcio especializou-se como contista e escreveu para vários jornais tradicionais e alternativos. Já Abmael Moraes era natural de Ouro Branco (MG) mas, logo cedo se mudou para o Rio Grande do Norte, onde passou a maior parte do tempo, tendo residido também na Paraíba, onde atuou em vários jornais.

Munidos do potencial de desvelamento crítico do riso e da função política e social que este historicamente desempenha ao longo do tempo, conforme já foi detalhado por vários autores (MINOIS, 2003; PROPP, 1992; BAKHTIN, 1987; BERGSON, 1983), ao serem empregados na rotina produtiva jornalística, os desenhos satírico-humorísticos tornaram o *Correio da Paraíba*, um jornal ainda mais combativo. Dentro desse contexto e clima de contestação ao regime ditatorial, a exemplo do que se viu na imprensa nacional, as charges e os quadrinhos, de modo particular, as tiras de humor, destacaram-se como a principal modalidade do humor gráfico usada no jornal como narrativa transgressora a denunciar as principais mazelas do regime civil-militar. Nesse sentido, os desenhos publicados nas páginas do jornal *Correio da Paraíba* enfatizavam, dentre os vários efeitos nocivos, o exorbitante aumento do custo de vida que levou o Brasil à maior crise econômica do século XX e o problema da censura a que os jornalistas foram submetidos de maneira direta e indireta.

Tais realidades foram retratadas por meio de diversas charges, a exemplo do que se pode ver nas figuras 3 e 4, as quais denunciavam algumas das maiores chagas sociais e políticas que marcaram a década de 1970. Assinados pelos dois dos principais e maiores cartunistas que trabalharam no jornal e contribuíram para a história do humor gráfico paraibano, Richard Muniz e Deodato, os desenhos deixavam registrados nas páginas do jornal a memória social de acontecimentos que marcaram o Brasil na virada da década 1970/1980.

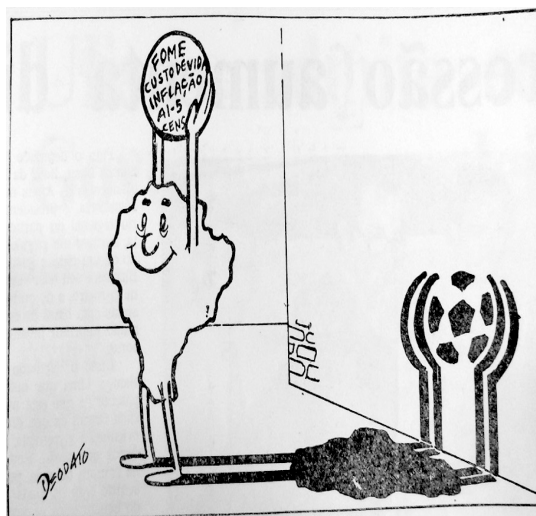
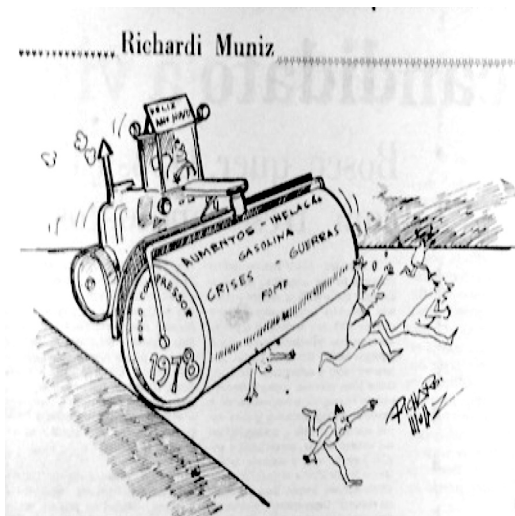


Figura 3 e 4: Charges de Richard Muniz e Deodato, publicadas no *Correio da Paraíba* em 1978. Fonte: Hemeroteca do jornal *Correio da Paraíba*

Contudo, foi só a partir do final da década de 70, especialmente com a chegada de Deodato Borges⁷ ao jornal, que o humor gráfico se expandiu e com ele, o humor político tomou formas ainda mais consistentes. Além de trazer para o jornal a tradição de publicação de tiras diárias que havia implantado no jornal *O Norte*, o polivalente profissional paraibano das artes gráficas incrementou ainda mais, por meio destas, a linha editorial pautada em narrativas críticas e combativas de que o humor satírico sempre se fez portador. O trabalho era realizado por um talentoso time de artistas gráficos, que por meio de charges e tiras produzidas diariamente, apresentavam um forte arsenal político-ideológico combativo que, para além da

7. Natural da cidade de Campina Grande (PB), Deodato Borges (1934-2014) foi um jornalista, radialista e quadrinista brasileiro que trabalhou em vários dos principais veículos de comunicação da Paraíba e de Pernambuco na década de 1960, assumindo diversos cargos administrativos e de comunicador. Mas foi enquanto desenhista que mais se destacou, tornando-se um dos maiores artistas gráficos paraibanos. Além de um dos primeiros autores de charges diárias publicadas na imprensa paraibana, ele é apontado como o pioneiro das Histórias em Quadrinhos na Paraíba.

imprensa alternativa, a qual historicamente sempre se demonstrou mais transgressora e originalmente subversiva, também se via na imprensa tradicional.

Paralelo à crítica sempre ácida e contundente do texto chágrico, estavam as mensagens sutis, mas não menos combativas, dos inúmeros personagens criados por quadrinistas paraibanos e de outros estados nordestinos, por meio dos quais, era possível se perceber as diversas e inteligentes formas criativas de combate às arbitrariedades que perduraram no país até o início dos anos 1980.



Figuras 5 e 6: Páginas publicadas na editoria de Lazer, em março de 1980, reservada ao humor gráfico com destaque para as tiras dos personagens “Lampião” e “Boi Misterioso”.

Fonte: Hemeroteca do jornal Correio da Paraíba

Tais tirinhas de humor, cuja configuração correspondem a uma gag que ao aproximar-se do cartum e da charge apresentam-se como recurso de crítica e de consciência social (MAGALHÃES, 2006), tornaram o jornal um dos veículos atuantes na luta de combate à ditadura por meio do movimento de resistência artístico-cultural que se via pungente no Brasil nos anos 1970 e 1980 e do qual, o humor gráfico se fez uma das manifestações mais aguerridas. Um fenômeno que se fez notório na imprensa paraibana a partir do surgimento de toda uma geração de humoristas que fizeram da arte gráfica, um genuíno instrumento de luta político-ideológica. Esse time, vale ressaltar, se tornou ainda mais reforçado no *Correio da Paraíba*, com a chegada de Luzardo Alves⁸, contratado pelo jornal no início de 1980, e por meio de quem o veículo endossou ainda mais a sua postura oposicionista e de combate ao regime político que, embora mais enfraquecido, permanecia em vigor no país naquela época.

A chegada de Luzardo Alves no *Correio da Paraíba* reforçou o elenco de humoristas gráficos que tornaram esse jornal um dos veículos mais combativos na imprensa tradicional, os quais levaram para dentro dessa um pouco da experiência vivida na denominada imprensa alternativa, por onde passou a grande maioria dos artistas gráficos militantes. Dentro dessa tendência migratória dos humoristas gráficos entre a imprensa alternativa e a imprensa tradicional e hegemônica, fenômeno esse, vale destacar, registrado na grande imprensa nacional, estava o estudante de jornalismo Marcos Nico-

8. Luzardo Alves da Costa (1932-2016) foi um artista gráfico autodidata nascido em João Pessoa e que se destacou no cenário do humor gráfico estadual e nacional, chegando a integrar o elenco dos grandes cartunistas brasileiros que trabalhavam para a renomada revista de circulação nacional, *O Cruzeiro*, do grupo Diários Associados.

lau⁹ que também se destacou na história do humor gráfico paraibano e que atualmente é um dos pesquisadores a contribuir para a memória desta. Essa migração de novos profissionais voltados ao campo do humor gráfico e ampliação deste dentro dos projetos editoriais dos principais jornais paraibanos na época também evidenciou o processo de consolidação cada vez maior, no contexto da imprensa paraibana, de algo já presente na grande imprensa há mais tempo, que era o emprego da linguagem irreverente do humor, especialmente o humor político, como uma das mais genuínas e legítimas ferramentas de luta político-ideológica.

Trata-se de um gênero que, por sua vez, encontrou espaço privilegiado no universo da caricatura e, através das diversas formas de ilustrações de cunho satírico-humorístico advinda desta e publicadas na imprensa, se disseminou entre o público leitor, evidenciando ainda mais o amplo poder de alcance retórico da imagem que, por sua vez, nas palavras de Meneses (2006) não só é instituída historicamente, como é também instituinte do processo de historicidade. Esse aspecto aponta para o caráter de representação social de que o desenho humorístico se faz portador e de grande importância enquanto objeto de estudo, na condição de documento histórico de grande valor para o registro da memória coletiva e social. Por esta razão, pesquisar desenhos de humor, como qualquer outro documento histórico, significa estabelecer articulações com diferentes

9. Marcos Antônio Nicolau é natural de João Pessoa e despertou para o universo dos desenhos em meados dos anos 1970, através da amizade com Richardi Muniz com quem aprendeu as primeiras técnicas da arte do desenho. Depois de passar pela experiência em jornais da imprensa tradicional e da imprensa alternativa, atuando como desenhista, chargista, quadrinista e editor, ele foi convidado por Deodato Borges a integrar-se à equipe de humoristas gráficos do jornal *Correio da Paraíba*, no início dos anos 1980. Atualmente, Marcos Nicolau é pesquisador do humor gráfico com o foco nas tiras, autor de vários trabalhos sobre o gênero.

práticas sociais e documentos da época estudada, contribuindo para o conhecimento histórico (SILVA, 2018).

3. Considerações finais

Foi, portanto, dentro desse contexto de inovação político-editorial, e na esteira do fortalecimento do humor político que teve em nomes como os de Ziraldo, Angeli e Henfil, alguns dos principais representantes dessa tendência editorialista que revelou toda uma geração de artistas gráficos voltados à militância através do humor, que o jornal *Correio da Paraíba* passou a contribuir efetivamente para a história do humor gráfico paraibano. Um jornal que durante a segunda metade da década de 1970 e início dos anos 1980, preencheu as páginas da imprensa paraibana com um humor crítico, combativo fortalecendo, desta maneira, a luta de resistência contra a ditadura.

Do ponto de vista histórico, o emprego de modalidades satírico-humorísticas como a charge e as tiras na sua rotina diária de produção jornalística, fazem com que o jornal *Correio da Paraíba* torne-se um dos veículos a referenciar a imprensa como fonte de objeto de estudo no campo de lutas sociais, dos quais se constituem e atuam (CRUZ & PEIXOTO, 2007, p. 253). E, dentro deste contexto, os humoristas gráficos, importantes agentes sociais partícipes de uma militância que, mesmo dentro da conjuntura da imprensa tradicional e até certo ponto comprometida com o poder hegemônico, repetiu em grande parte, o que se viu ocorrer no seio da imprensa alternativa, lugar historicamente privilegiado para os embates político-ideológicos que marcaram os anos 1970.

Referências

- ARAÚJO, Fátima. *Paraíba: imprensa e vida (1826 a 1986)*. 2 ed. Campina Grande, Paraíba: Grafisset, 1986.
- BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média*. São Paulo/Brasília: Hucitec/Ed. UNB, 1987.
- BRITO, Rosildo Raimundo de. *Rir para resistir: a luta contra a ditadura na imprensa paraibana*. 2020. 178f. Tese (Programa de Pós-Graduação em História Social) – Universidade de São Paulo – USP, 2020.
- BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.
- MAGALHÃES, Henrique. *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.
- MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. *Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares*. In: *Revista Brasileira de História*. Volume 23, número 45. São Paulo: ANPUH, 2003. Pp. 11-36. Disponível em <www.scielo.br.> Acesso em 12 jan. 2017.
- MINOIS, Georges. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- SILVA, Marcos. *Rir das ditaduras: os dentes de Henfil (Fradim – 1971/1980)*. São Paulo: Intermeios. USP- Programa de Pós-Graduação em História Social, 2018. (Coleção Entr(H)istória).
- PARAÍBA. *Comissão Estadual da Verdade e da Preservação da Memória do Estado da Paraíba*. Relatório final/Paraíba. Comissão Estadual da Verdade e da Preservação da Memória do Estado da Paraíba; Paulo Giovanni Antonino Nunes, [et al.] – João Pessoa: A União, 2017. 748 p.
- PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992.

Revista Herói: a publicação que revolucionou o jornalismo infanto-juvenil

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Resumo: Surgida em 1994, a revista *Herói* tornou-se um fenômeno de popularidade, chegando a vender centenas de milhares de exemplares em banca. Focada em um segmento específico de mercado, o público infanto-juvenil, e abordando temas como desenhos animados e quadrinhos, a publicação revolucionou o mercado editorial brasileiro tanto no texto quanto na diagramação. Sua abordagem de fã para fã quebrou com o que até então se fazia na parca cobertura do universo nerd e abriu espaço para o estabelecimento de um jornalismo especializado. O artigo faz um resgate histórico da revista e, ao mesmo tempo, analisa dois volumes, da fase inicial da publicação, em que texto e visual ainda buscavam um estilo próprio, e da fase consolidada, quando a publicação já era uma das maiores vendagens do mercado editorial brasileiro.

Palavras-chave: Jornalismo infanto-juvenil, Herói, Infotainment.

Herói Magazine: the publication that revolutionized children's journalism

Abstract: Founded in 1994, the Hero magazine has become a phenomenon of popularity, selling hundreds of thousands of copies at the newsstand. Focused on a specific market segment, the juvenile audience, and

Ivan Carlo Andrade de Oliveira. Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor da Unifap, Universidade Federal do Amapá.

addressing themes such as cartoons and comics, the publication revolutionized the Brazilian publishing market, both in text and in layout. His fan-to-fan approach broke with what had been done up until then in the meager coverage of the nerd universe and made room for the establishment of specialized journalism. The article makes a historical review of the journal and, at the same time, analyzes two volumes, from the initial phase of publication, in which text and visuals still sought their own style, and from the consolidated phase, when the publication was already one of the biggest sales of the Brazilian publishing market

Keywords: Children's Journalism, Hero, Infotainment.

1. Introdução

Existem diversos gêneros e abordagens dentro do jornalismo, em especial em uma época de grande segmentação. Assim, nos acostumamos a expressões como jornalismo esportivo, jornalismo feminino, jornalismo sindical e outros. Segmentações demográficas e de interesse ajudam a definir tipologias jornalísticas. Entretanto, algo sobre o qual raramente se fala é do jornalismo voltado para o público infanto-juvenil. São raras as pesquisas sobre o assunto.

Entretanto, temos no Brasil pelo menos um exemplo notório de publicação voltada para esse segmento: a revista *Herói*. Surgida em 1994, ela se tornou um enorme sucesso de público, chegando a tiragens de centenas de milhares de exemplares. Seu sucesso provocou o surgimento de diversos imitadores e abriu caminho para a popularização do jornalismo voltado para o público *nerd*, fenômeno que se observa atualmente com a extensa cobertura dada pela imprensa a filmes como *Vingadores ultimato*.

O objetivo deste artigo é fazer um resgate histórico da revista e, ao mesmo tempo, caracterizar as especificidades do jornalismo voltado para o público infante-juvenil. Para cumprir esse último objetivo serão analisados dois exemplares da publicação, o número sete, representante da fase inicial da publicação, e o número quarenta e oito, quando a revista, com o título modificado para *Herói Gold* e, com um formato já consolidado, entrou na sua fase de maior popularidade e tiragem.

2. A Herói

Na introdução do livro *Herói, a história da revista que inspirou uma geração*, André Forastiere escreve:

Contar histórias de heróis, e aprender com elas, é uma das coisas que fazemos melhor. É parte fundamental do que nos faz humanos. E é o que fizemos na Herói. Da nossa maneira improvisada, espontânea, oportunista, apaixonada. E jornalística, sim, e pioneira, impossível negar. Mas principalmente – tenham paciência comigo – épica (BROGINI; FORASTIERE, 2015 p. 8-9).

A citação mostra bem a maneira como a *Herói* surgiu e como ela se consolidou, abrindo caminho para muitas publicações jornalísticas voltadas para o segmento infante-juvenil e mais especificamente para o público *nerd* ou *geek*.

A revista *Herói* surge em dezembro de 1994, publicada pelas editoras Acme e Nova Sampa. O crédito da ideia original é nebuloso. André Forastiere credita a Franco de Rosa, que trabalhava na Sampa, na época, e a Mauro Martinez, um dos sócios da Devir. Mas para Odair Braz Júnior, Forastiere também foi responsável pela ideia da revista:

O Mauro, eu me lembro bem, deu a ideia para falarmos sobre Cavaleiros do Zodíaco, porque ele tinha filhos pequenos e notou que estava fazendo muito sucesso na escola. Então, o clique sobre Cavaleiros, tenho certeza, foi do Mauro. E também foi dele a ideia de fazermos algo voltado para a molecadinha, mas não sei se foi dele a ideia de usarmos o formato pequeno para a Herói. Estávamos, na época, trabalhando num formato diferente — grande — em quatro revistas que eu estava produzindo simultaneamente. Para você ter uma ideia de como a coisa é nebulosa, o André não lembrava que tinha me dado ordens para fazer essas quatro revistas aí. Então, eu realmente não sei de quem foi a ideia do formato pequeno. Pra mim, foi o André¹.

Segundo Odair, o estilo da revista, o visual, o estilo de texto, saiu da cabeça de Forastiere, que já tinha feito algo semelhante na editora Abril, na revista *Terror & Ficção*.

O expediente das primeiras edições mostrava o quanto a equipe era pequena. Além do próprio André Forastiere, incluía o editor Odair Braz Jr e os colaboradores Yuri Goya, Alexandre Nagado, Marcelo Del Greco e Carlos Prinati.

A Herói um teve tiragem de 100 mil exemplares, um tiro no escuro total. E não teve encalhe, ou seja, quase todas foram vendidas. Geralmente, mesmo que a revista venda bem, sempre voltam muitos exemplares da banca. Na época o encalhe médio era uns 40%. Com a Herói um isso não aconteceu, o que deixou a gente espantado! E feliz, claro (BRAZ JR. in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 36).

Em menos de um mês foi necessário fazer uma segunda tiragem do primeiro número, tiragem essa que vendeu igualmente bem. Com o tempo as tiragens foram aumentando, até chegar à tiragem

1. BRAZ JÚNIOR, Odair. Entrevista realizada via chat do Facebook no dia 21 de junho de 2019.

normal de 400 mil exemplares. “Vendemos em banca mais do que a *Veja* na época em que a *Veja* vendia. Hoje em dia não dá nem para pensar em algo assim. Provavelmente nunca mais vai acontecer” (BRAZ JR. in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 36).

A resposta do público se dava não só nas vendas, mas também nas cartas, até então a forma mais fácil de manter contato direto com a redação, como explica Alexandre Nagado (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 36):

Acho que eram milhares de cartas por semana. E muitas meninas escreviam cartas apaixonadas para a redação, foi uma coisa inigualável. Uma delas escreveu ‘Eu amo a herói’ quinhentas vezes com canetinhas coloridas.

Um dos segredos do sucesso da revista era a forma diferenciada como os textos eram escritos e a diagramação, totalmente inovadora para a época.

Segundo André Forastiere (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 57), a revista nunca foi “adultos falando para crianças”, assim como nunca foi “jornalistas especializados falando para quem não sabia nada”:

Uma coisa que eu sempre ensinei para as pessoas que iam escrever na Herói: você começa pela história! Coloca o cara na aventura, no desenho, na piada, na Batcaverna. Quem fez, quem criou, essa parte “ficha técnica” é mais no fim no texto, vai no box, numa caixa ao lado. Você sempre começa pela história e pelo personagem. (...) Você nunca ia ler um texto da Herói começando assim: “Jonny Quest foi criado pelo Doug Wildey e pela Hanna-Barbera em 1964, blá blá blá...”. Não! A gente começava assim: “Ele é apenas um menino! Mas enfrenta aranhas gigantes, monstros invisíveis, pterodác-

tilos, múmias e espões! Ele é... Jonny Quest!!!! (FORASTIERE in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 57-58).

A ideia era passar a ideia de um fã escrevendo para outro fã, como se os redatores dissessem para o leitor: “Nós gostamos disso tanto quanto você”. Os textos eram tratados muitas vezes com minúcias e eram resultado de uma longa pesquisa, mas não pareciam de um especialista escrevendo para neófitos.

Essa forma de escrever era inovadora para a época. “Quando a Herói chegou, inovou muito no tom. O que tinha no mercado era de uma caretice absoluta. Até as revistas para jovens da Abril tinham aquela coisa quadradona” (FORASTIERE in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 60).

A diagramação também era inovadora, a começar pelo uso de recursos digitais, uma novidade na época.

Fomos “disruptivos”, para usar uma palavra da moda hoje... E por que a revista era tão colorida? Porque tinham poucas imagens disponíveis. Mas mesmo quando já tínhamos mais estrutura e acesso a imagens, continuamos com aquela explosão psicodélica de cores. A gente não queria fazer revista com fundo branco, revista branca era boring (FORASTIERE in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 56).

A ideia era fazer um visual que lembrasse as revistas japonesas, com muitos elementos, poluída, excessivamente colorida. O fundo tinha um recurso chamado KPT, criado pelo estúdio Bikini, comandado pela diagramadora Maria Amélia Azevedo.

Segundo André Forastiere (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 57), a ideia era de que a revista parecesse um artefato alienígena que tivesse caído na Terra: “Se você fosse russo ou chinês e não conse-

guisse ler uma linha dos textos, mesmo assim ia perceber que estava com uma coisa muito quente, muito ousada, muito pop nas mãos”.

O resultado disso é que ela se tornou item de colecionador, como preconizava a capa do número um.

Item de colecionador! A gente avisou no número 1! Os fãs de Cavaleiros podiam comprar uma das duas coisas: a armadura, que custava R\$ 40,00, ou a Herói, que custava R\$ 1,95. Se você não conseguisse fazer a coleção das armaduras, porque era muito caro e eram muitas, podia fazer a coleção da Herói. E ainda levava de bônus um monte de outros heróis! (FORASTIERE in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 164, p. 61).

Mas, se por um lado, havia uma grande aceitação do público, a ponto de muitos leitores colecionarem a revista, por outro lado havia grande rejeição, inclusive por parte da academia. Muitos simplesmente não conseguiam ver aquilo como jornalismo.

Segundo Odair Braz Jr (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 164), a revista era algo completamente diferente do que se ensinava nas aulas de jornalismo:

Muita gente não entendia o que era a Herói. Achavam que a gente contava histórias para crianças e eram incapazes de ver aquilo como jornalismo. E não era mesmo. Não da maneira tradicional. Estávamos mesmo tateando um lado da cultura pop que não tinha sido explorado com propriedade e trazendo tudo isso para a linha de frente.

Odair conta, inclusive, que nunca lhe passou pela cabeça mostrar a revista para seus professores do curso de jornalismo:

Eu não botava muita fé em alguns dos meus professores e eu tinha claro que a vida no jornalismo já era diferente do que boa parte deles

ensinava. Eu também nunca discuti com meus colegas de faculdade o que eles achavam da Herói. As poucas vezes em que conversei com eles, ficava com a impressão de que eles não entendiam muito bem o que era a Herói².

O ex-editor da revista conta, inclusive, que muitos jornalistas que trabalharam na revista duraram pouco tempo por não se adaptarem ao estilo da revista: “Era complicado mesmo e, na faculdade, as pessoas eram preparadas para trabalhar na Veja, na Folha, no rádio, na televisão. Aí chegava a Herói e era tudo diferente” (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 165).

Thaís Helena Furtado, em artigo sobre a revista *Recreio* destaca essa noção equivocada de que uma publicação para crianças não pode ser jornalismo. Segundo ela,

A dúvida sobre ser jornalística ou não talvez surja justamente do estranhamento da forma como o público infantil vem sendo considerado na contemporaneidade. Estranhamento esse que pode ter ocorrido também quando outros públicos passaram a ter voz, como, por exemplo, o das mulheres (FURTADO, 2019).

Além do fato de falar para crianças e adolescentes, a Herói tinha uma outra característica que quebrava com a ideia do jornalismo convencional: era, essencialmente, uma revista sobre entretenimento.

Segundo Oliveira (2019), a imagem que os jornalistas fazem de si mesmo é de que são sérios e respeitáveis. Assim, iniciativas que unem jornalismo e entretenimento (e ainda mais entretenimento voltado para crianças) costumam ser mal-vistos pelos profissionais e consideradas não-jornalismo.

2. BRAZJÚNIOR, Odair. Entrevista realizada via chat do Facebook no dia 21 de junho de 2019.

Essa rejeição está calcada na ideia de que o jornalismo não pode ser divertido. Entretanto, como lembra Kuncizki (2001) entretenimento é aquilo que entretém, a ausência de tédio. Não existe nenhuma oposição entre diversão e informação, tanto que recentemente tem se tornado comum o neologismo infotainment (traduzido no Brasil como Infotainment):

O neologismo infotainment, formado, na língua inglesa, a partir da junção/superposição de duas expressões que caracterizam duas áreas até então distintas da produção cultural, a informação e o entretenimento, tem se espalhado pela produção científica da área da Comunicação, seja nos Estados Unidos e Inglaterra, seja no Brasil e na França (GUTMANN, SANTOS, 2011).

Analisando a revista *Recreio*, Furtado (2019) aponta diversos valores-notícia perceptíveis na publicação (e que são comuns com a *Herói*):

vários valores-notícia de critérios substantivos apontados por Traquina (2008) podem ser percebidos nas páginas de *Recreio* de uma maneira singular, o que reforça a proposta de que *Recreio* é jornalística. Alguns deles são a *novidade* (divulgação de fatos e lançamentos culturais), a *notoriedade* (fatos que envolvem celebridades), a *relevância* (acontecimentos que têm impacto na vida das crianças), a *notabilidade* (ou qualidade de um acontecimento ser visível ou tangível), o *inesperado* (que pode ser encontrado em algumas matérias com temas surpreendentes) e a *proximidade* (em termos geográficos ou culturais).

O *Dicionário de Comunicação* define jornalismo como “Atividade profissional que tem por objetivo a apuração, o processamento e a transmissão de informação da atualidade para o grande público ou para determinados segmentos desse público, através de veículos de difusão coletiva” (RABAÇA; BARBOSA, 1978, p. 267). Ora, o que

a revista *Herói* fazia exatamente isso: apurava informações, processava-as de maneira a torná-las mais agradáveis para seu público-alvo e transmitia essas informações para seu segmento.

Seria possível argumentar, no entanto, que, embora o conteúdo da *Herói* fosse jornalístico, a forma, sua linguagem, não eram. Felipe Pena (2008, p. 73), entretanto, ressalta que “os jornalistas também fazem uma construção de quem é a audiência (...) O que nos leva a concluir que o interlocutor está presente no próprio ato de construção da linguagem. É co-enunciador. Tem um papel na construção do significado”.

Em outras palavras, o formato do texto jornalístico não é um cânone imutável e fixo para todas as situações, mas antes é um processo que tem como objetivo encontrar a melhor forma de se comunicar com o público-alvo. Na *Herói*, esse processo foi não só buscado pelos jornalistas que iniciaram a revista, como também modificado pelos leitores através do feedback de cartas ou diretamente, uma vez que muitos leitores posteriormente se tornaram colaboradores da revista. O que vemos na revista (e que ficará explícito no próximo capítulo) é uma publicação em eterna mutação, buscando construir uma linguagem jornalística que tornasse interessante a informação para o seu público.

Apesar da rejeição inicial, a *Herói* acabou se impondo aos poucos com uma publicação jornalística e abriu espaço para o jornalismo voltado para assuntos *nerds*. Segundo Marcelo Del Greco (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 78),

Temos o mercado de hoje graças à *Herói*. Se naquela época éramos vistos como fãs fazendo um fanzine de luxo, hoje somos respeitados como jornalistas especializados. É uma mudança e tanto de conceito. Lembro, na faculdade de Jornalismo, de alguns colegas cha-

mando essa área de cultura inútil. Hoje as pessoas se formam em jornalismo para seguirem esse segmento, seja em um site, revista especializada, mangá ou algum quadrinho.

3. As revistas

Para a análise foram escolhidas duas revistas, de momentos distintos da *Herói*, o sete, representativo da fase inicial da publicação, quando ela ainda estava se firmando, e o quarenta e oito, no auge de sua popularidade e havia mudado seu nome para *Herói Gold*.

A capa do número sete³ apresenta, em destaque, o personagem Andrômeda, dos Cavaleiros do Zodíaco, com a chamada: “Andrômeda – os segredos de Shu e Iki”. O título da revista mudava de cor a cada número (uma novidade em uma época em que o design das publicações era padronizado) e neste é amarelo, em consonância com a chamada principal. O personagem aparece em destaque, com um fundo nebuloso, criado digitalmente.



Figura 1. A maioria das capas trazia personagens dos cavaleiros do zodíaco.
Fonte: HERÓI, n. 7.

3. As revistas não trazem informação de data, mas esse número provavelmente é de 1995.

Acima do título, uma frase: “O poder sem limites!”. Durante toda a fase clássica da revista, ela teria esse subtítulo.

A revista surfou na popularidade do anime Cavaleiros do Zodíaco, ajudando inclusive a ampliar o fenômeno. Odiar Braz Jr (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 46) lembra que o anime era o grande chamariz de venda da revista:

Com Cavaleiros era aquilo que o André determinava mesmo: desmembrar o assunto, esticá-lo e fazer render sempre em todas as edições, tratar como novela. A ideia era: temos que ter tantas páginas de Cavaleiros por edição. Nas outras a gente coloca o que quisermos e o que achamos legal.

Segundo André Forastiere (in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 47), a abordagem feita pela revista em cima dos Cavaleiros surgiu como sugestão do Mauro Martinez (editor da Devir e sócio na Herói). Segundo ele, a revista deveria se alinhar a partir de três princípios. O primeiro é de que Cavaleiros era uma novela, uma saga, e não histórias separadas umas das outras. A segunda é que sagas complicadas requerem suporte narrativo, explicação, debate, para serem devidamente compreendidas. As pessoas querem saber o que vai acontecer, quem é quem etc. E o terceiro: sagas poderosas requerem um suporte físico, algo que as pessoas possam ter ligadas a ela. Essa abordagem estimulava o leitor a colecionar a revista.

Nas caixas no lado esquerdo, o próprio Andrômeda em destaque, acima do preço e das logos das editoras Acme e Sampa. Nas caixas inferiores os seguintes personagens em close (mostrando apenas os rostos): Venon, Street fighter, Novos titãs e Stalone. Cada um deles acompanhado de uma imagem em close e um ponto de exclamação.

Sempre achei que, para uma revista ficar legal, tem que ter um certo “ponto”, uma mistura, uma combinação do que o leitor espera e do que ele jamais esperaria. Tem que entregar o que você prometeu e um algo a mais, uma surpresa. Em termos de pauta, em termos de imagem. É a razão porque entre as imagens laterais da capa da Herói sempre tinha algum personagem estranho, antigo, impopular (FORASTIERE in BROGINI; FORASTIERE, 2015, p. 51).

Nessa edição específica, o personagem “estranho” era, provavelmente, Rambo, que fizera muito sucesso na década de 1980, mas era pouco conhecido dos leitores da década de 1990.

Aberta a revista, o sumário de duas páginas era simplesmente imagens referentes aos artigos com os devidos números de páginas e o título IMPLUDA!!! (com o recurso KPT) explodindo de uma página para outra. Acima desse título, os dizeres: Daqui para frente o risco é todo seu!!!.

A diagramação é totalmente caótica, com fundo amarelo repicado de raios e *slashes* e imagens simplesmente jogadas pela página, dando uma ideia de caos. Aliás, o próprio título tem palavras que parecem ter sido simplesmente arremessadas de maneira desalinhada na página.

A matéria principal, sobre Shun, o cavaleiro de Andrômeda, é de Marcelo Del Greco e ocupa quase metade da revista. Duas páginas são ocupadas pelo título da matéria, imagens do personagem e logo dos Cavaleiros do Zodíaco.

O texto é todo pontuado por entretítulos, o primeiro dos quais, “Menino sensível” tem relação direta com as características do personagem, que provocariam possível rejeição no público. Menino sensível pode ter relação à personalidade do herói (“Sensível, amigo, pronto para evitar brigas inúteis e vestindo uma armadura

rosa”), mas pode também fazer referência a uma possível homossexualidade do personagem.

O eufemismo do texto é visível: “Para uma cultura machista como a brasileira, Shun é visto por muitos como um personagem meio fraco e inseguro” (DEL GRECO, s.d., p. 18). O autor, entretanto, procura explicar as características do herói referindo-se à tendência dos mangás e animes de criar personagens com características andróginas: “No campo da animação podem servir como exemplo o desenho *Rama 1/2* onde o herói da história vira mulher quando molhado; e o clássico *A princesa e o cavaleiro*, já que a Princesa Safiri era obrigada a passar por homem para enganar o Duque Duralumínio”.

A princesa, inclusive aparece em destaque na página, em uma imagem que a mostra em close, com uma rosa entre os dentes e a legenda: “Safiri fingia que era menino!”

É muito nítido que os editores tinham poucas imagens, a maioria das quais retirada diretamente dos desenhos, como a que aparece na página 19 com a legenda: “Pode não parecer, mas Shun também é muito forte!”. Os pontos de exclamação emulam e remetem diretamente às chamadas dos quadrinhos, em especial da Marvel. O objetivo é criar impacto no leitor, dando uma impressão de ação.

Odair Braz Júnior esclarece que no começo da revista, tudo que tinham eram alguns cromos dos personagens da série Cavaleiros do Zodíaco:

Usamos eles na capa e em algumas imagens internas, como a do pôster central. Aquelas imagens pequenas que aparecem na matéria dos Cavaleiros do Zodíaco foram capturadas diretamente da fita VHS. E, depois, o Mauro da Devir comprou vários bonecos dos Cavaleiros para os filhos dele e nos trouxe as caixas para podermos escaneá-las. Foi assim que conseguimos as primeiras imagens do desenho. Mais

tarde um pouco, conseguimos muitos e muitos cromos que nos ajudaram muito. Mas no começo, não tínhamos nada⁴.

O texto tem marcadores que o identificam com algo escrito de fã para fã, a exemplo de: “Shun, como todos sabem, é irmão mais novo de Iki, o cavaleiro de Fênix”.

Os recursos digitais eram ainda precários, o que não permitia um bom recorte das imagens, como é possível ver nas páginas 20 e 25, em que os desenhos foram recortados grosseiramente de imagens maiores. Aliás, há tantas imagens quanto texto, algumas ocupando página inteira, outras vazando de uma página para outra.

A revista, nesse início, tinha apenas 32 páginas, incluindo capa e contracapa.



Figura 2. No número 48 o padrão *Herói* já estava estabelecido.
Fonte: *HERÓI*, n. 48.

4. BRAZ JÚNIOR, Odair. Entrevista realizada via chat do Facebook no dia 21 de junho de 2019.

A edição quadragésima oitava⁵, embora apresente muitos elementos dos primeiros números, já mostra uma revista mais definida, com uma diagramação mais elaborada e texto mais consistente – resultado da experiência da redação – além do maior número de matérias, resultado direto do aumento do número de páginas para 48.

Nessa fase a revista já havia mudado seu nome para *Herói Gold*, o que refletia na cor dourada da logo. Acima do nome da revista, a frase: “Os brutos também amam!!!”, com três pontos de exclamação.

Abaixo da logo, a imagem de Saori Kido (deusa Atena reencarnada) e o cavaleiro Seiya de Pégaso com um fundo colorido. Ao contrário do fundo simples do número 7, esse é bem mais completo, reflexo direto da evolução dos programas de edição de imagem. Em destaque, na parte inferior da imagem, a chamada: “CAVALEIROS APAIXONADOS – conheça as namoradas deles!”.

Ao lado, nas caixas, as chamadas: Winspector, Terra de gigantes, Akira, Waterworld, cada uma das quais acompanhada por um ponto de exclamação e uma imagem de um close de personagem. Terra de gigantes é aí o ponto fora da curva, já que a série já era antiga e provavelmente pouco conhecida da geração dos anos 1990.

A página dupla de sumário também aparece nessa edição, com a mesma formatação de imagens seguidas de números de páginas. As imagens continuam “jogadas” na página, desalinhadas, assim como o texto: “Enfureça!!! Não segure seu lado animal!!!”. Mas aqui há uma novidade: o editorial. Escrito em linguagem coloquial, ele reflete o caráter de diversão da equipe e a proximidade com o leitor jovem:

5. A revista não traz data, mas essa edição provavelmente é de 1996.

Esta HERÓI tem de tudo: quadrinhos, cinema, seriado e desenho animado. Como a gente consegue falar de tudo ao mesmo tempo? Não é fácil, dá o maior trabalho mas também é divertido pacas. E quando a revista fica pronta, é o maior prazer folheá-la. A gente espera que você sinta o mesmo prazer e que se divirta mais do que a gente ao ler a HERÓI (HERÓI n. 48, s.d., p. 4).

A matéria sobre as namoradas dos Cavaleiros do Zodíaco ocupa oito páginas da revista, quatro a menos que publicada no número 7. Como no número sete, ela inicia com uma página dupla de abertura.

Há aí um evidente desenvolvimento do estilo Herói de revista. Enquanto a anterior tinha fundo cinza, esta tem um fundo colorido psicodélico. Na anterior o título Cavaleiro de Andrômeda estava em amarelo. Nesta, o título está em degradê com a cor indo do amarelo ao alaranjado. Há também um subtítulo, colocado em amarelo no meio da imagem: “Todo herói tem sua namoradinha para salvar. Com os Cavaleiros não é diferente. Pensando nisso, a HERÓI traz até você as namoradas dos Cavaleiros de Athena” (HERÓI n. 48, s.d., p. 25).

Aliás, o fundo colorido psicodélico preenche todas as páginas da matéria. A variedade de imagens também é muito maior. Só nas páginas três e quatro há cinco imagens, reflexo direto do maior acesso às mesmas por parte da redação.

A diagramação também se torna mais orgânica, embora as imagens continuem como se tivessem sido jogadas na página. Na página em questão, o herói Seya é rodeado por imagens de suas namoradas, enquanto a legenda diz: “Seya é o cara que tem a maior sorte com a mulherada. Só na fila do cara estão Saori, Minu e a supergatinha Shina” (HERÓI n. 48, s.d., p. 26). A legenda é colocada sobe um quadro com degradê colorido. Olhada no todo, com os subtítulos coloridos e as figuras, a página parece de fato uma explosão de cores.

Adotando a estratégia de introduzir na edição algo que não era de conhecimento da geração anos 1990, a revista trouxe, logo na sequência da matéria sobre os Cavaleiros do Zodíaco, um artigo sobre o seriado *Terra de Gigantes*. A diagramação era totalmente não-convencional. Uma página dupla mostrava os heróis do seriado sobre um prato com torradas, olhando para cima, para o leitor. O título, com letras em degradê “Heróis que cabem na palma da mão” ia reduzindo, com a palavra “Heróis” grande, ocupando quase toda a extensão da página e a palavra “mão” pequena. Além do efeito ser uma metáfora visual do mote do seriado (pessoas que reduzem de tamanho), a formatação faz com que o título aponte para o texto de abertura: “Uma das grandes séries criadas pelo mago Irwin Allen, Terra de Gigantes foi um dos marcos da TV nos anos 60. Thales de Menezes conta tudo sobre as aventuras dos pequeninos” (HERÓIS, s.d., p. 32). Interessante aí o fato desse texto destacar a autoria.

O texto é descontraído e parece falar diretamente ao leitor, inclusive nas legendas: “Você consegue ver os fios que seguram a nave dos pequeninos?”; “Nossos heróis são caçados pelos gigantes; a vaidosa Valerie e o egoísta Fitzhugh (à direita) são os tripulantes que mais se metem em encrencas, dando dor de cabeça constante para o capitão Burton (o bacanão de vermelho do outro lado)” (HERÓI n. 48, s.d., p. 36).

A explosão de cores na revista era tamanha que, em alguns momentos, tornava-se poluição e dificultava a leitura, a exemplo da matéria sobre brinquedos na página 38.

O título vinha em um grande *splash* lilás, com a palavra “Opa!” em amarelo e o título Brinquedos com cada letra em uma cor, indo do vermelho ao azul. Como resultado, o título perdia visibilidade

para o subtítulo: “Herói traz para você alguns dos brinquedos mais legais que estão saindo por aí”.

Entre os brinquedos apresentados estavam bonecos importados dos *X-men* e naves de *Jornadas nas estrelas*, além de bonecos nacionais do Batman e da série japonesa conhecida no Brasil como *Pólicia de Resgate Solbrain*. O texto, excessivamente coloquial, era de alguém empolgado procurando passar sua empolgação para o leitor: “A Estrela está lançando um monte de brinquedos do Batman. Tem o Batmóvel, a Bat-aeronave, o Bat-Hidrojet, a nave do Pinguim e vários acessórios incríveis (...) É diversão garantida” (HERÓI n. 48, s.d., p. 39).

Como se observa a partir dos dois exemplos analisados, a revista, por ser algo totalmente inédito, surge com um formato pouco definido, que vai se estabelecendo aos poucos, conforme a redação tem acesso a softwares de edição melhores e mais imagens. Entretanto, se analisássemos edições posteriores, ficaria claro que essa evolução nunca parou num formato sólido. Em sintonia com a proposta inicial, a *Herói* sempre foi uma revista mutante, buscando sempre inovar a sua fórmula.

4. Considerações finais

A *Herói* foi um capítulo fundamental da história do jornalismo brasileiro. Primeiro porque abriu espaço para uma ampla gama de temas do universo *nerd*, muitos dos quais dominam o noticiário atual. Segundo porque mostrou que havia um público ávido por notícias e que até então era desprezado pelos grandes veículos: o infanto-juvenil. Seu sucesso foi tão grande que superou a venda de

revistas jornalísticas já estabelecidas, como a *Veja*, e levou ao surgimento de várias imitações.

Apesar disso, ainda são poucos os trabalhos sobre a revista, talvez por preconceito ou pela ideia de que não se trata de jornalismo. Só como exemplo, uma pesquisa no portal *Portcom* (<http://www.portcom.intercom.org.br>) com os termos “Herói” e “Revista Herói” não revelou nenhum resultado.

Isso levanta inclusive uma questão já bastante visível na fala do editor Odair Braz Júnior, segundo o qual o curso de jornalismo não preparava os egressos para trabalharem na *Herói*: estariam os cursos de Jornalismo preparando seus alunos para os novos desafios, para os novos formatos, gêneros e estilos ou os estaria formando apenas para o jornalismo convencional? Não estaria a visão elitista e o preconceito contribuindo para a diminuição de alternativas para o próprio jornalismo?

Essas são reflexões fundamentais em uma época em que o jornalismo, mais do que nunca, precisa se reinventar para sobreviver.

Referências

BROGINI, Arianne; FORASTIERE, André. *Herói: a história da revista que inspirou uma geração*. São Paulo: Tambor, 2015.

DEJAVITE, Fabia Angélica. *INFOtenimento: informação + entretenimento no jornalismo*. São Paulo: Paulinas, 2006.

DEL GRECO, Marcelo. Shun – o cavaleiro de Andrômeda. *Herói*. São Paulo: Acme, s.d., n. 7, p 16-29.

FURTADO, Thaís Helena. O Discurso Jornalístico presente na revista *Recreio*. *Portcom*. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1345-1.pdf>. Acesso em: 24 maio 2019.

GUTMANN, Juliana Freire; SANTOS, Tiago E. F. do ; GOMES, Itania Maria Mot. Eles estão à solta, mas nós estamos correndo atrás. *Jornalismo e entretenimento no Custe o que custar. Compós*. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/331/286>. Acesso em: 19 fev. 2011.

HERÓI GOLD. São Paulo: Acme, s.d., n. 48.

HERÓI. São Paulo: Acme, s.d., n. 7.

KUNCZIK, Michael. *Conceitos de jornalismo*. São Paulo: Edusp, 2001.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. Propostas discordantes no jornalismo. *Portcom*. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/norte2011/resumos/R26-0034-1.pdf>. Acesso em: 25 maio 2019.

PENA, Felipe. *Teoria do jornalismo*. São Paulo: Contexto, 2008.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de comunicação*. Rio de Janeiro: Codecri, 1978.

SAAR, Claudia Maria Arantes; OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de; SCHEIBE, Roberta. *Introdução ao jornalismo*. Macapá: UNIFAP, 2013.



Ilustração 1: Wataru Takagi e Tony Hale – *Batman Ninja* (2018)

O palhaço de mil faces

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto descreve as diferentes versões do personagem Coringa, da DC Comics, nas histórias em quadrinhos, na TV, no cinema, principalmente no filme *Joker* (PHILLIPS, 2019) – como archi-inimigo do Batman. A metodologia é a análise simbólica e mitológica, ressaltando as diferenças que o personagem introduz no arquétipo do Trickster (ou trapaceiro). O artigo conclui que o personagem do Coringa no filme *Joker* altera o arquétipo do Trickster, acentuando algumas características em

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

detrimento de outras e representando uma catarse do inconsciente dominante recalcado, visível na vida política atual em personagens de palhaços assassinos defensores de valores conservadores.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos¹; Cinema²; Filosofia³; Simbolismo⁴.

The thousand face's clown

Abstract: This text describes the different versions of the character Joker, from DC Comics, in the comics, on TV, in the cinema, mainly in the movie *Joker* (PHILLIPS, 2019) - as Batman's archenemy. The methodology is symbolic and mythological analysis, highlighting the differences that a character introduces in the Trickster (or cheater) archetype. The article concludes that the character of the Joker in the film *Joker* changes the Trickster archetype, accentuating some characteristics to the detriment of others and representing a catharsis of the repressed dominant unconscious, visible in current political life in characters of murderous clowns who defend conservative values.

Keywords: Comics¹; Cinema²; Philosophy³; Symbolism⁴.

1. Introdução

O filme *Joker* (PHILLIPS, 2019) foi um dos grandes marcos de 2019 no cinema. Além de ser um sucesso de bilheteria, a crítica considerou que ele elevou os filmes de super-heróis à categoria de arte. Outros consideraram que o filme incita a atos violentos contra as instituições, que o filme é uma celebração da irracionalidade das massas, do retorno da extrema-direita ao poder com a ascensão de Trump nos EUA, de Bolsonaro no Brasil – que encarnam as mesmas características simbólicas dos palhaços assassinos.

Com onze indicações para o Oscar, *Joker* conquistou duas estatuetas: Melhor Trilha Sonora (Hildur Guðnadóttir) e Melhor Ator (Joaquin Phoenix)—além de uma longa lista de outras premiações internacionais. Foi o segundo Oscar do personagem. O primeiro foi o Coringa interpretado por Heath Ledger que ganhou o prêmio como Melhor Ator Coadjuvante no filme *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, em 2008. E nunca antes, artistas diferentes foram premiados pelo mesmo personagem.

Arthur Fleck (Phoenix) é um comediante frustrado, cujo único recurso tragicômico é uma estranha gargalhada nervosa involuntária, sempre nos momentos menos apropriados. Ele passa seus dias fazendo bicos como palhaço infantil, trabalhando em um set de stand-up e cuidando de sua mãe, Penny (Frances Conroy).

A loucura de Fleck cresce simultaneamente ao caos de Gotham e ele torna-se o Coringa que conhecemos: um criminoso sem motivos racionais. E, de quebra, cria-se um futuro herói no pequeno Bruce Wayne, que viu seus pais assassinados no meio da violência comandada pelo palhaço. Fleck é internado em Arkham, deixando portas abertas para futuras histórias. Em um primeiro nível, o filme *Joker* deseja fazer uma ‘narrativa das origens’ do arqui-inimigo do Batman, desconsiderando outras histórias que contam que ele caiu em um tonel de produtos químicos.

Mas, o diretor e roteirista Todd Phillips é um admirador do cinema de Martin Scorsese e de seus filmes que misturam realidade e ficção de modo indistinguível. E, ao longo do filme, o observador atento vai perceber várias dicas de que a narrativa em primeira pessoa do protagonista pode ser toda imaginária, que toda narrativa pode ser apenas um longo delírio de paciente psiquiátrico internado em um hospício.

Seja real ou imaginária, a narrativa deseja explicar psicologicamente como Artur Fleck se transformou no arqui-inimigo do Batman. O criminoso crê que é filho bastardo de Thomas Wayne e meio irmão de Bruce (Batman no futuro). Daí sua futura relação de amor e ódio com o homem-morcego.

A narrativa é um *prequela* (termo dado às histórias recentes que são anteriores na linha de tempo ficcional) intertextual com universo DC. No tempo narrativo, a narrativa sobre a origem do Coringa (sobre a origem do caos) é anterior à história da origem do homem-morcego, representante da lei e da ordem. Embora, no tempo real, a narrativa da entropia tenha sido elaborada depois das histórias do Batman.

2. Origem nos quadrinhos

A primeira aparição do Coringa foi em abril de 1940 na revista *Batman #1* (RAMONDELLI, 2020, 00:02:41) como um gangster extravagante e colorido, um assassino frio e sem remorsos. Nessa época, Batman também era violento. Mas, devido a vários fatores, o homem-morcego foi se infantilizando e suas histórias se aproximando das narrativas de ficção científica. O Coringa não era originalmente o arqui-inimigo de Batman. Ele era apenas mais um entre os muitos vilões bizarros do homem-morcego.

Em 1973, Denny O’Neil (roteirista) e Neal Adams (desenhista) reintroduziram Batman no mundo real, colocando o Coringa como seu principal antagonista em *A vingança do Coringa*, em *Batman #251* (RAMONDELLI, 2020, 00:08:30).

A partir de meados dos anos 80, três narrativas colocam o palhaço do crime em primeiro plano, como o antagonista central de sua história e não apenas de suas estórias: *Batman: O Cavaleiro*

das Trevas (1986) de Frank Miller; *A piada mortal* (1988), texto de Alan Moore e desenhos de Brian Bolland; e *Arkham Asylum* (1990) roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean.

Miller e Moore fazem de Batman uma representação heroica de nossa sombra psíquica, de nosso lado mais obscuro. Daí vem, inclusive, o nome ‘Cavaleiro das Trevas’. O Coringa é o arqui-inimigo (o antagonista arquetípico) do Batman, representando a loucura e o caos, enquanto o homem-morcego representa a lei e a ordem, a racionalidade. O Coringa de Moore é mais niilista; o de Miller mais imprevisível; mas, em ambos ele não é movido pelo dinheiro ou pelo poder, mas apenas pelo desejo de estabelecer o caos através da violência.

Morrison, por sua vez, em *Arkham Asylum*, consolida o palhaço nessa posição de inimigo principal e até de líder de outros vilões. Nos jogos, para chegar ao Coringa, Batman (e o jogador) precisa vencê-los em suas vulnerabilidades.

O resultado dessas narrativas é a construção de um personagem criminoso sem propósito, um psicopata. “Um inimigo sem regras. Um inimigo que não quer nada, que não pode ser compreendido, somente combatido” (NOLAN, 2008, 00:20:04).

Ele não apenas transgride as regras, como faz com que os outros transgridam suas próprias regras, esse é seu objetivo, essa sua motivação. O filme *The Dark Knight* mostra bem como o cinema assimilou essas características do personagem nos quadrinhos, quando o palhaço assassino enlouquece o promotor Harvey Dent, transformando-o no vilão Duas Caras.

Eu tenho mesmo cara de quem faz planos? Sabe o que eu sou? Sou um cão atrás de carros. Não saberia o que fazer se pegasse algum. Entende? Eu só faço as coisas (NOLAN, 2008, 01:48:14).

(...) A máfia faz planos. Os tiras fazem planos. Gordon faz planos.

Eles são cheios de planos, sabe? Fazem planos para controlar o mundinho deles. Eu não faço planos. Tento mostrar a quem faz planos... como realmente são ridículas as tentativas deles de controlar tudo (Idem, 01:48:47).

(...) Foram os planejadores que botaram você onde está. Você era um planejador, tinha planos... e veja aonde veio parar. Simplesmente fiz o que eu faço melhor. Peguei seu planinho e o virei contra ele mesmo. Veja o que fiz nesta cidade com uns barris de gasolina e umas balas. Sabe o que eu notei? Ninguém se apavora quando tudo corre de acordo com o plano. Mesmo que o plano seja horripilante. Se amanhã eu disser à imprensa que um arruaceiro vai levar tiro... ou um caminhão com soldados vai explodir... ninguém entra em pânico... porque tudo faz parte do plano. Mas quando eu digo que um prefeitinho qualquer vai morrer... aí todo o mundo perde a cabeça. Se você introduz um pouco de anarquia... perturba a ordem vigente... tudo se torna um caos. Eu sou um agente do caos. E sabe qual a chave para o caos? É o medo (Idem, 01:50:46).

3. As várias versões audiovisuais

No cinema e na televisão, várias versões audiovisuais do Coringa exploraram diferentes aspectos do personagem.

Na telessérie *Batman e Robin* (MARTINSON, 1966), o ator Cesar Romero fez um coringa voltado para as crianças, uma ‘fanfarra’ circense, logo assimilada pela estética psicodélica e exagerada da contracultura.

Outra contribuição criativa relevante para popularização do personagem foi a versão gótica do Coringa elaborada a quatro mãos pelo ator Jack Nicholson e pelo diretor Tim Burton em *Batman* (1989).



Ilustrações 2 e 3: Cesar Romero - *Batman e Robin* (1966-1968) e Jack Nicholson - *Batman* (1989)

Tanto Romero quanto Nicholson fazem interpretações burlescas divertidas, enfatizando mais o lado expressivo do personagem do que seu temperamento violento e agressivo.

A adaptação do *Cavaleiro das Trevas* (NOLAN, 2005; 2008; 2012) dos quadrinhos para o cinema levou a estética da hiper-realista de Miller e Moore das revistas para as telas. Heath Ledger fez um Coringa violento e cruel, aumentando ainda mais a polaridade simétrica entre Coringa e Batman dos para o grande público. *Batman: O cavaleiro das trevas* (NOLAN, 2008), o segundo filme da trilogia, tem diálogos memoráveis entre os personagens, em que eles percebem que são opostos que se atraem.



Ilustração 4: Heath Ledger – *O Cavaleiro das Trevas* (2008)

Eu não quero matar você. O que eu iria fazer sem você? Voltar a roubar mafiosos? Não, não. *Você me completa* (NOLAN, 2008, 01:28:01).

(...) Isto que acontece quando uma força que não pode ser detida... encontra um objeto que não pode ser movido. Você é realmente incorruptível, não é? Você não vai me matar... por um senso de falso moralismo inapropriado... e eu não vou matar você... porque você é muito divertido. Acho que você e eu estamos destinados a fazer isto para sempre (NOLAN, 02:14:05).

O comediante, de viés sexista, Zach Galifianakis, em *Batman Lego: o filme* (MCKAY, 2017) tem uma interpretação curiosa da frase “Você me completa”. Ele deixa a entender que o palhaço do crime acabou com Arlequina porque está apaixonado pelo homem-morcego (RAMONDELLI, 2020, 00:25:45). Gozações a parte, após *O Cavaleiro das Trevas*, o palhaço do crime passou a desfrutar de uma popularidade equivalente a do Batman, gerando jogos e narrativas próprias em quadrinhos e em desenhos animados.

Outra contribuição importante foi a de Mark Hamill, em *The Animated Series* (1992–1995), que deu ao personagem uma gargalhada característica, adotada pelas principais interpretações posteriores.



Ilustrações 5 e 6: Zach Galifianakis - *LEGO* (2017) e Mark Hamill - *The Animated Series* (1992-1995)

Aliás, além dos atores e diretores citados no texto, é preciso destacar também as contribuições interpretativas de: Ted Knight (ator) e de Bruce Timm (produtor) na série de animação *The Adventures of Batman* (1968–1969); Kevin Michael Richardson (ator) e de Paul Dini (produtor) na série animada *The Batman* (2004–2008); do ator Cameron Monaghan na telessérie *Gotham* (2014–2019); Brent Spiner (ator) na série animada para TV *Young Justice* (2010–2013 e 2019); Jared Leto (ator) em *Esquadrão Suicida* (2016); e Wataru Takagi (ator) e Tony Hale (diretor) na animação de longa metragem *Batman Ninja* (2018).

Ilustrações 7 e 8: Brent Spiner - *Young Justice* (2010-2013 e 2019)
e Ted Knight - *The Adventures of Batman* (1968-1969)



Ilustrações 9 e 10: Kevin Michael Richardson - *The Batman* (2004-2008)
e Jett Bennett - *The Brave and the Bold* (2008-2011)

“O Coringa, para mim, é como Hamlet. O Coringa é uma dessas raras oportunidades que temos de dar vida, reinterpretar um personagem que se impõe contra o que é bom no mundo”. Jared Leto, intérprete do Coringa no *Esquadrão Suicida* (RAMONDELLI, 2020, 00:24:49).



Ilustração 11: Jared Leto – *Esquadrão Suicida* (2016)

Ao contrário de todas as versões anteriores do personagem nos quadrinhos, nos desenhos animados e no cinema; no filme *Joker* (PHILIPS, 2019), Batman é apenas um possível antagonista, uma consequência futura do Coringa; o vigilante justiceiro é resultado do caos e da anarquia social protagonizado pela irracionalidade do palhaço do crime.

Houve uma inversão simbólica de fundo nas relações de ação e reação narrativas. Após *Joker*, Batman precisa do Coringa para existir, assim com a luz depende da escuridão⁴.

4. Esse processo de inversão e autonomia narrativa do personagem se replicou no final de seu relacionamento com a Arlequina (a psiquiatra forense Harleen Frances Quinzel, que se apaixona pelo criminoso e se torna uma vilã). Porém, cansada de uma relação tóxica, Arlequina se separa do Coringa, passando a desempenhar o mesmo papel de palhaço-transgressor de forma jovem e feminina.



Ilustração 12: Joaquim Phoenix – *Joker* (2019)

4. Análise simbólica e mitológica

O Coringa é uma carta do baralho que pode substituir todas as outras em vários jogos. A palavra ‘curinga’ passou a ser utilizada como adjetivo para um elemento múltiplo que pode substituir outros especializados, como um jogador que joga em várias posições. A carta não faz parte dos naipes numerados e têm sua origem nos Arcanos Maiores do Tarô, O Louco, que representa o vazio (o número zero) e o eternamente passageiro (JODOROWSKY E COSTA, 2016).

O mesmo conceito-símbolo aparece em vários mitos culturais diferentes: Mercúrio na mitologia romana; Hermes, na grega; Exu na cosmovisão iorubá; Wakdjunga na cultura Winnebago; vários animais (corvo, raposa) para culturas nativas americanas e africanas; deuses rebeldes e trapaceiros – o que levou os estudiosos do folclore e religião a definirem o “Arquétipo do Trickster”.

Renato Queiroz (1991, 02) aponta três definições.

Há quem adote o termo para nomear apenas e tão somente a figura do herói civilizador que se revela, ao mesmo tempo, portador de traços egoístas, a-éticos e anti-sociais (Carroll, 1981). Outros, todavia, não exigem que o herói seja “civilizador” para merecer o rótulo de trickster; basta, para tanto, que apresente poderes excepcionais, sobrenaturais, e que os empregue em aventuras marotas (Wescott, 1962). Temos, por fim, aqueles que catalogam como trickster todo e qualquer personagem astuto e velhaco, não importando a sua origem: as páginas dos textos literários, a fabulação dos contos folclóricos e até mesmo o universo dos quadrinhos e dos desenhos animados (ABRAMS & SUTTON-SMITH, 1977).

Com base nessas três definições, estabelecemos uma tipologia de evolução do arquétipo em diferentes momentos históricos.

Tabela 1 – As três formas de Trickster

Trickster arcaico	Trickster moderno	Trickster midiático
Transgressão e Redenção	Palhaço - crítica social divertida	Violência como verdade
O herói civilizador	O humor - forma de consciência	Retorno do recalçado

Elaborada pelo autor

A definição de Trickster como herói civilizador conta com o apoio de nomes de peso, como Joseph Campbell (1990; 1995) e Lévi-Strauss (2004; 2005; 2006; 2011)⁵. Ambos acreditam que as origens do monomito heroico estão no arquétipo do trickster associado à conquista ou ao furto do fogo dos deuses pelos homens. São histórias sobre a redenção de um protagonista transgressor de tabus,

5. Após, investigar durante 20 anos diferentes culturas ameríndias, realizando uma ampla análise estrutural de 813 mitos nativos das duas Américas com algumas variantes; Lévi-Strauss publicou o maior e mais completo estudo sobre o mito do herói.

como o incesto da própria mãe, que sendo banido de sua comunidade, conquista poderes e retorna para se vingar.

Eles ainda não possuíam o fogo e por isso comiam tudo cru, peixe, caça, tudo. Procuraram o fogo e acharam o passarinho Mutug, o qual, segundo se dizia, tinha o fogo. O pássaro estava pescando. Makunaima amarrou-lhe um barbante ao rabo, sem que ele o notasse. Logo o pássaro se assustou, levantou voo e levou o barbante consigo. Este era muito comprido. Os irmãos seguiram o barbante e acharam a casa do Mutug. Da casa eles, então, levaram o fogo (KOUCH-GRUMBERG, 1953, p. 45, apud QUEIROZ, 1991,5)⁶.

Na perspectiva narrativa mitológica, o trickster é um actante (personagem-função narrativa) que quebra as regras dos deuses ou da natureza. Pode ser ingênuo, mal-intencionado ou ambos. Mas, na maioria das narrativas, suas ações negativas acabam tendo involuntariamente resultados positivos. A regra quebrada parece ser um truque ou uma trapaça para que o protagonista e o público cheguem à verdade. O trickster arcaico não é um herói no sentido ético. É um proto-herói, egoísta e bufão.

Com o tempo, eles foram ficando menos trapalhões. Gigalmesh e Hércules são heróis patriarcais (contra deusas lunares), em que a regra quebrada implica em uma jornada espiritual e redentora como castigo e cujo prêmio é a imortalidade. Esse 'heroísmo' é uma reconstrução recente da armadura narrativa do trickster arcaico.

6. *Makunaima* é herói-trickster dos Taulipang e Arekuna, tribos que se situam no monte Roraima. Mario de Andrade considera o personagem fundador da 'brasilidade'.

5. O trickster moderno

A generalização do Arquétipo do Trickster de forma mais abrangente é de responsabilidade do próprio C. G. Jung (2011, 256) que o utiliza de forma clínica como sendo o aspecto mais instintivo da personalidade, semelhante ao id freudiano e associado a um animal totem. Essa versão genérica é desenvolvida por outros autores, muitas vezes se misturando com outros mitos específicos, como a ‘criança interior’, os deuses-paradoxo (Janus, Abraxás, Oxumaré) ou os ‘gêmeos arquetípicos’ (dos Maias e dos Caldeus, entre tantos). Para esses: *“O trickster é a corporificação mítica da ambiguidade e ambivalência, da dubiedade e da duplicidade, da contradição e do paradoxo”* (HYDE, 2017, 17). E toda essa ambivalência resulta em múltiplos – como “coringa” que se traveste de rostos, faces, pessoas; mas representa o impermanente. Assim, o arquétipo do eterno passageiro reúne não apenas todos deuses que pregam peças e/ou desobedecem regras, que subvertem as normas de comportamento (Exu), deuses mensageiros (Hermes) e mentirosos (Loki); mas também dois personagens modernos: o malandro e o palhaço.

Nas narrativas modernas, o Trickster é reconfigurado como um ‘co-adjuvante de alívio cômico’ ou ao ‘falso antagonista’ (que não é mal, mas amoral). Outra característica importante é que o trickster moderno tornou-se um porta voz da verdade, fazendo críticas sociais de forma divertida, utilizando o humor como forma de consciência; e também um transgressor de pequenas regras (e não de leis divinas) justificáveis em virtude das injustiças, mentiras e desigualdades sociais.

Inúmeros personagens como ‘bobo da corte’ e as tradições cômicas e críticas que deram origem à palhaçaria. ‘Ser palhaço’ signi-

fica zombar de si mesmo, em oposição ao comediante, que zomba do outro. A palhaçaria surgiu então como uma forma de crítica ao poder, de dizer a verdade de forma indireta. A paródia satírica – a representação exagerada da representação primária, a imitação intencionalmente interpretada - não seria apenas um gênero discursivo ou modalidade narrativa, como classifica o estruturalista – mas a práxis arcaica do aprendizado: a mimese cômica crítica e parcialmente subversiva das regras e das convenções sociais.

Para Propp (1992), o riso é um desafio à ordem, à normalidade, ao instituído, mas também é conservador dos costumes e legitimador do poder, naturalizando injustiças e preconceitos, reforçando o sistema em sua estrutura apesar de criticá-lo na superfície. Essa contradição é inerente ao humor moderno. E o trickster é o actante que encarna essa contradição, do qual a maior expressão talvez seja ‘carlito’ de Chaplin.

Porém, “a alegria do palhaço é ver o circo pegar fogo” – já nos avisa o ditado popular. O desejo de destruição do trickster arcaico, domesticado narrativamente pela modernidade, se liberta e retorna com uma faceta assustadora.

6. Os palhaços do mal

‘Scary clown’ ou ‘creepy clown’ são termos aplicados aos ‘palhaços do mal’, vários personagens contemporâneos, subversões do palhaço cômico tradicional, no qual o tropo lúdico é substituído por meio do uso de elementos de terror e humor negro. E O Coringa foi um dos pioneiros, desde os anos 40, mas há muitos personagens semelhantes, dos quais o Pennywise, do romance *It* (1986) de Stephen King, é o mais conhecido. Mas, existem vários. No Brasil, Dal

Gallo (2017) problematiza a epidemia de palhaços assustadores ou o “Apocalipse dos Palhaços”.

Mark Dery (1999) teorizou o arquétipo pós-moderno do palhaço malvado. Para ele, o palhaço do mal é um ícone de nossos tempos. Usando a teoria carnavalesca de Bakhtin, escritos junguianos e históricos, Dery estuda os principais palhaços assassinos da cultura contemporânea. Em contraponto, Ben Radford, em *Bad Clowns* (2016) considera que sempre houveram palhaços ruins: Arlequin, o tolo do rei e o Sr. Punch. Para ele, os palhaços são vistos como trapaceiros, tolos e sempre estão no controle, falam o que pensam e podem escapar impunes. Radford afirma que, ao contrário de Dery, atualmente há muito mais palhaços engraçados que cruéis e que os palhaços do mal, embora sejam um fenômeno atual, são superestimados.

Nesse contexto, o Coringa dos quadrinhos é o avô dos palhaços assassinos, espelhando uma crítica desconcertante à própria palhaçaria, de que por detrás da alegria está o desejo de destruição da ordem social. E o personagem reinventado no filme *Joker* encarna a vingança daquele que, de sofrer bullying e humilhações, passou a adotar a auto depreciação como uma forma engraçada de ser aceito por seus opressores. Até o momento em que toda essa frustração explode em uma revolta violenta e sem sentido, a emergência do recalcado, em uma catarse destrutiva da pulsão de morte.

7. Conclusão

Se é verdade que os mitos e símbolos de cada cultura apenas ‘vestem’ um arquétipo universal, pode-se dizer que a representação do irracional depende do contexto da racionalidade. Assim, cada Tri-

ckster teve seu tempo e local. Ele é múltiplo e, por isso, dificilmente definido em suas características.

E o Coringa no filme *Joker* e atualiza o arquétipo do Trickster, acentuando suas características violentas e transgressoras em detrimento de outras e representando uma catarse do inconsciente dominante recalcado, visível na vida política atual em personagens de palhaços assassinos defensores de valores conservadores. Uma pulsão de morte e destruição do moderno e do civilizado, o fascismo agora vestido de palhaço.

O Coringa de *Joker* se libertou do Batman e de sua racionalidade de lei e justiça, conquistou autonomia narrativa, ganhou vida própria. Nessa versão, é o Coringa que produz o Batman e não o contrário. Ele é uma representação moderna, sombria e violenta do Arquétipo do Trickster arcaico estudado por Campbell e Strauss como herói civilizador. Sendo que, agora, seu lado destrutivo supera o criativo. *Joker* ressalta a loucura como uma libertação do que foi recalcado. Para ser colonizado, inibiu-se o lado selvagem. Para ser moderno, oculta-se no inconsciente nossas desigualdades. O anarquismo violento do palhaço criminoso, é o resultado do retorno histórico desse recalque das diferenças sociais e culturais, uma explosão do lixo emocional represado por décadas de submissão parcial e subversão cômica.

No entanto, não é correto afirmar que os palhaços assassinos sejam a única expressão do trickster pós-moderno na cultura pop, pois existem outras interpretações narrativas em curso, com uma perspectiva bem diferente. A série *Loki* (2021), da Marvel/Disney, por exemplo, além de uma história de ação é também um estudo abrangente a respeito do Trickster, retirando o arquétipo de seu

contexto mitológico e de super-heroísmo, para ‘pensá-lo’ no futuro, como ficção científica.

Mas, isso é assunto para outro texto.

Referências

BURTON, Tim. *Batman* [filme-vídeo]. Produção de Peter Guber, Jon Peters, Benjamin Melniker, Michel Uslan, direção por Tim Burton. Warner Bros./DC Comics, 1989, Cor, 126 min.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

_____. *O poder do mito*. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

DAL GALLO, F. A apocalipse dos palhaços e os palhaços assustadores. *Conceição/Conception*, Campinas, SP, v. 6, n. 1, p. 124–132, 2017. DOI: 10.20396/conce.v6i1.8648646. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8648646>. Acesso em: 19 ago. 2021.

DERY, Mark. *The Pyrotechnic Insanitarium: American Culture on the Brink*. Grove Press, 1999.

HILL, Sefton. et al. *Batman: Arkham Asylum* [DVD - video game]. Produção de Matt O’Driscoll et al. DC Comics, Rocksteady Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE), 2009, Cor. Plataformas PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows.

QUEIROZ, Renato da Silva. o herói-trapaceiro. Reflexões sobre a figura do trickster. *Tempo Social; Rev. Sociol.* USP, S. Paulo, 3(1-2): 93-107, 1991.

JODOROWSKY, Alejandro; COSTA, Marianne. *O Caminho do Tarô*. Tradutor: Alexandre Barbosa de Souza. Editora Chave, 2016.

LEVI-STRAUSS, Claude. *O cru e o cozido: Mitológicas I*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. *Do mel às cinzas: Mitológicas II*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

_____ *A origem dos modos à mesa: Mitológicas III*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

_____ *O Homem nu: Mitológica IV*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

HYDE, Lewis. *A astúcia cria o mundo: trapaça, mito e arte*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MARTINSON, Leslie H. et al. *Batman (Batman A Série de TV)* [filme-video]. Produção executiva de William Dozier. Los Angeles, Twentieth Century-Fox Television/ Greenway Productions, 1966-1968, Cores, 120 episódios.

MCKAY, C. *The Lego Batman Movie* (LEGO Batman: O Filme , no Brasil). Estados Unidos/ Dinamarca / Austrália 2017 • cor • 104 min. Direção: Chris McKay. Produção: Dan Lin, Roy Lee, Phil Lord, Christopher Miller. Roteiro: Seth Grahame-Smith, Chris McKenna, Erik Sommers. Elenco: Will Arnett, Zach Galifianakis, Michael Cera, Rosario Dawson, Ralph Fiennes. Edição: David Burrows, Matt Villa, John Venzon. Companhia(s) produtora(s): Warner Animation Group, RatPac Entertainment, DC Entertainment, LEGO System A/S, Vertigo Entertainment, Animal Logic, Lord Miller Productions, Lin Pictures. Distribuição: Warner Bros. Pictures.

MILLER, Frank. *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. São Paulo: Editora Abril S.A., 1988. Encadernado.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. *Batman - A piada mortal*. São Paulo: Editora Abril S.A, 1988. (Série *Graphic Novel* n° 5). Revista em quadrinhos.

MORRISON, Grant. *Batman – Asilo Arkham*. São Paulo: Editora Abril S.A, 1990. Álbum em quadrinhos.

NOLAN, Christopher. *Batman Begins* [filme-vídeo]. Produção de Emma Thomas, Larry J. Franco e Charles Roven, direção de Christopher Nolan. Los Angeles, Warner Bros./DC Comics, 2005. Cor, 140 min.

NOLAN, Christopher. *The Dark Knight (Batman - O Cavaleiro das Trevas)* [filme-vídeo]. Produção de Emma Thomas, Christopher Nolan e

Charles Roven, direção de Christopher Nolan. Los Angeles, DC Comics, 2008. Cor, 152 min.

NOLAN, Christopher. *The Dark Knight Rises (Batman - O Cavaleiro das Trevas Ressurge)* [filme-vídeo]. Produção de Emma Thomas, Christopher Nolan e Charles Roven, direção de Christopher Nolan. Los Angeles, DC Comics, 2012. Cor, 165 min.

PHILLIPS, T. *Joker* (no Brasil, Coringa) Estados Unidos 2019 • cor • 122 min. Direção: Todd Phillips; Produção: Todd Phillips, Bradley Cooper, Emma Tillinger Koskoff. Roteiro: Todd Phillips; Scott Silver. Elenco: Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz; Shade VFX, Edição: Jeff Groth. Companhia(s) produtora(s): Village Roadshow Pictures, DC Films, Sikelia Productions, Joint Effort Productions, Green Hat Films. Distribuição: Warner Bros. Pictures.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e riso*. Tradução Aurora Bernardini e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992.

RAMONDELLI, Y. *Joker: put on a happy face*. Documentary | 2020 (USA). Writer: Yuri Ramondelli; Stars: Neal Adams, Will Arnett, David Ayer.

TAVARES, Dickson de Oliveira. *Batman: uma luz sobre o cavaleiro das trevas - mediações, midiatizações, transmidiatizações*. 2017. 224f. Orientado pelo professor Marcelo Bolshaw Gomes. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/23599/1/DICKSON_TAVARES_Dissertacao_Mestrado_2017.pdf> [Último acesso em 09/08/2020].

TURNER, Victor. Trickster tales. In: TURNER, Victor. *Myth and symbol. Encyclopaedia of the social sciences*. New York: The Macmillan Company; Free Press; London: Collier-Macmillan Publishers, 1972.

WESCOTT, Joan. *The sculpture and myths of Eshn-Elegba, the Yoruba trickster*. Africa. London, 32, 1962.

Algumas ideias de Montaigne sobre *Irmão do Jorel*: filosofia, educação e animação

Heraldo Aparecido Silva
Tainyt Barbosa Viégas de Carvalho
Felipe Pereira da Silva

Resumo: Inicialmente, este trabalho descreve a animação brasileira *Irmão do Jorel* e apresenta alguns aspectos da vida e obra do filósofo francês Michel de Montaigne. Posteriormente, por meio de comentários acerca de alguns textos componentes da obra *Ensaíos*, do referido filósofo, aliado ao estudo de pesquisas bibliográficas secundárias, é feita uma análise de determinados episódios da referida série animada. Finalmente, o trabalho evidencia que a articulação entre as contundentes críticas de Montaigne contra a educação tradicionalista e os costumes de sua época e a animação *Irmão do Jorel* enfatiza a relevância dessa discussão a partir de um contexto atual de intersemiose.

Palavras-chave: Irmão do Jorel. Animação. Montaigne. Filosofia. Educação.

Some ideas from Montaigne about Jorel's Brother: philosophy, education and animation

Tainyt Barbosa Viégas de Carvalho. Acadêmica de Licenciatura em Matemática na Universidade Federal do Piauí - UFPI. Bacharel em Turismo pelas Faculdades Integradas Hélio Alonso - FACHA (2008). E-mail: tainyt@hotmail.com

Felipe Pereira da Silva. Acadêmico de Licenciatura em Matemática na Universidade Federal do Piauí - UFPI. E-mail: fe.pereira92@gmail.com

Heraldo Aparecido Silva. Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos - UFSCAR. Professor Associado da Universidade Federal do Piauí - UFPI.

Abstract: Initially, this work describes the Brazilian animation *Jorel's Brother* and presents some aspects of the life and work of the French philosopher Michel de Montaigne. Subsequently, by commenting on some of the component texts of *Essays*, by that philosopher, allied to the study of secondary bibliographical research, an analysis of certain episodes of that animated series is made. Finally, the work shows that the articulation between Montaigne's scathing criticisms of traditionalist education and the customs of his time and the animation *Jorel's Brother* emphasizes the relevance of this discussion from a current context of intersemiosis.

Keywords: *Jorel's Brother*. Animated series. Montaigne. Philosophy. Education.

Introdução

Assim como Montaigne acreditava, podemos sustentar que a filosofia tem um papel relevante para o desenvolvimento do pensamento crítico e autônomo das pessoas, de modo que elas possam integrá-lo às suas vidas. Nessa linha interpretativa, o filósofo céptico acreditava que a excessiva erudição da educação aristocrática burguesa europeia – justamente aquela recebida por ele, a educação humanística, voltada para as abstrações teóricas – de nada servia à vida prática cotidiana das pessoas, não as tornava mais felizes; pelo contrário, tornava-as mais arrogantes, embrutecidas, impotentes, enfim.

Com a intenção de retomar importantes elucubrações referentes ao campo das relações humanas, escolhemos tratar sobre as ideias de um filósofo peculiarmente crítico de seu próprio tempo, avesso aos hábitos pedagógicos dominantes e, por conveniência, liberto das convenções sociais que permeavam a sociedade em que vivia. Todavia, este trato se dará no âmbito contemporâneo e alternativo de uma seriação animada. Para tanto, analisaremos alguns interes-

santes episódios da série animada brasileira *Irmão do Jorel*, cujos episódios foram originalmente transmitidos pelo canal de televisão *Cartoon Network*, à luz da obra *Ensaaios*, de Montaigne.

Sobre a animação *Irmão do Jorel*

Idealizada por Juliano Enrico, co-produzida pela TV Quase, *Cartoon Network Brasil* e Copa Studio, “Irmão do Jorel” é uma série animada brasileira onde o protagonista tem como apelido o nome da série. A trama gira em torno da família excêntrica e extravagante de Irmão do Jorel, formada por suas avós Gigi e Juju; seus pais, seu Edson e dona Danuza; e seus irmãos, Nico e Jorel. Seu nome não é revelado na série, sempre que alguém vai dizê-lo a cena é cortada ou algum personagem interrompe o momento. Jorel, seu irmão, por ser bastante popular, ofusca-o, fazendo com que todas as outras pessoas, com exceção de sua família, desconheçam seu verdadeiro nome.

O caçula anônimo é uma criança comum que sempre fica atrás da popularidade dos seus irmãos. Ele tenta ser reconhecido como um membro responsável e confiável de sua família (pode-se perceber isso em “O Fenomenal Capacete com Rodinhas” e “Gangorras da Revolução”, episódios um e dois da primeira temporada). Irmão do Jorel estuda na escola *Pônei Encantado* junto com sua melhor amiga, Lara, e seu interesse amoroso, Ana Catarina. A série estreou em setembro de 2014 e, até o momento, conta com 78 episódios divididos em três temporadas, com tempo de duração de onze minutos cada. Neste ano de 2019 ganhou o Prêmio Quirino de melhor animação ibero-americana (MARQUES, 2019).

Sobre o filósofo renascentista Montaigne

Michel de Montaigne nasceu em 1533 perto de Bordeaux, sudoeste francês. Educado em casa por um preceptor de pedagogia erudita humanística, foi alfabetizado em latim, logo se formou em direito e muito jovem passou a magistrado. Entre 1557 a 1570, foi Conselheiro do Parlamento de Bordeaux, onde conheceu seu grande amigo, o poeta e pensador Étienne de La Boétie. A morte precoce de Boétie, aos 33 anos, abalou Montaigne, fato que o ajudou a abandonar a função social que exercia e a isolar-se das outras pessoas depois da morte de seu pai. Neste período dedicou-se à escrita dos textos que compõem sua grande obra *Os Ensaíes* (NOVA ESCOLA, 2008).

Sua obra-prima surgiu após 20 anos de reflexão, em particular sobre si mesmo. Temas que ainda hoje são pertinentes, como a educação das crianças até a preparação para a morte, nela são abordados. Abuso da autoridade, violência, longa jornada escolar, os castigos e a postura dos pais em algumas situações, também foram temáticas sobre as quais o autor também empenhou suas críticas. Durante sua escrita, Montaigne fez diversas viagens pela Europa; essas, por sua vez, foram essenciais para o desenvolvimento de sua obra. Destacam-se como influências filosóficas principais o estoicismo e o ceticismo.

A conjuntura geral em que viveu Montaigne soma algumas situações de fato significativas, são elas: o ponto de inflexão entre Idade Média e Idade Moderna, a descoberta do novo mundo, a crise educacional renascentista. Após guerrear por 100 anos com a Inglaterra, o país natal do filósofo passara por uma reconsolidação de seu Estado soberano, fortalecendo os ares de erudição burguesa em de-

trimento da autoridade medieval. O *ethos* guerreiro da Idade Média estava sendo substituído por valores de excelência moral, e a erudição fazia parte deste conjunto de hábitos fundamentais que exprimiam a atual cultura humanística. Ao assumir a função de magistrado no conselho parlamentar de Bordeaux, por treze anos analisa testemunhos, suspeitos e defesas; com isso angaria matéria robusta para suas futuras reflexões, manifestas em *Os Ensaio*s, escrita que inaugura o gênero narrativo de mesmo nome (ARAÚJO, 20019).

Acerca desse tipo de recurso, resguardadas as devidas proporções, podemos compreender que o relativismo cultural praticado pela perspectiva montaigniana é devidamente ilustrado pelo temor mútuo entre as duas espécies retratadas na cena mencionada. Tanto os humanos e quanto os tubarões, sem saber, compartilham do mesmo pensamento sobre o outro. Isto é, cada espécie representada na cena vê a si mesma como mais evoluída ou superior e a outra como bárbara inferior (Ep. 28, *Fluffy, O Golfinho Assassino*).

Também é interessante notar que no mencionado episódio, temos uma situação comum vivenciada inadvertidamente pelas duas espécies: a educação compartilhada entre pais (ou responsáveis) e filhos. No caso, temos o Sr. Edson (pai do Irmão do Jorel), explicando para seu filho que os tubarões são apenas animais desprovidos de consciência; e, também, temos um tubarão adulto que responde ao seu filho que os humanos são apenas animais destituídos de consciência (Ep. 28, *Fluffy, O Golfinho Assassino*). Tal cena, remete à advertência que o filósofo cético faz no ensaio *Sobre a afeição dos pais pelos filhos*, no qual alega não considerar razoável que os próprios pais sejam os tutores dos filhos. Para ele, preceptores teriam menos chance de incorrer em erros formativos do que os pais porque, geralmente, os familiares não conseguem agir com a severidade e ternura adequadas

para corrigir as falhas das crianças. Tal equívoco faz com os filhos e filhas sejam paparicados, algo que gera consequências terríveis para a vida adulta, principalmente no que se refere a falta de independência moral e intelectual (MONTAIGNE, 2010).

No entanto, a educação do século XVI encontrava-se voltada para o mestre, para o conhecimento pelo próprio conhecimento, sem qualquer aplicação prática ou relação com quem reproduzia o conteúdo transmitido. Contrariamente a isso, em *Da educação das crianças*, temos a seguinte recomendação:

[...] e que julgue o proveito que a criança terá tirado, não pelo testemunho de sua memória, mas pelo de sua vida. Que a faça mostrar com cem feições diferentes o que tiver acabado de aprender, adaptando-o a outros tantos diversos assuntos para ver se aprendeu realmente e assimilou, avaliando sua progressão [...]. Regurgitar a comida tal como a engolimos é sinal de sua crueza e de indigestão: o estômago não fez seu trabalho se não mudou o estado e a forma do que lhe foi dado a digerir [...] (MONTAIGNE, 2010, p. 92).

Dessa maneira, com a finalidade de afirmar a singularidade de cada pessoa, não obstante sob a peculiaridade de todas suas limitações, Montaigne escreve em *Sobre o Arrependimento*, que em sua própria vida, seus saberes e experiências constituem registros de ocorrências mutáveis e, por vezes, contraditórias: “Não extirpamos essas maneiras originais, mas as cobrimos, escondemos” (MONTAIGNE, 2010, p. 354). Apesar da necessidade de manutenção de pontos de partida como origem para críticas e julgamentos, a mera mimetização pedante, de caráter racionalizante, sustentada pelos professores moderno-renascentistas, não era recomendável para quem buscava a autonomia intelectual, conforme propunha o filósofo francês.

Explicando Irmão do Jorel a partir de uma perspectiva montaigniana

Do outro lado do Oceano Atlântico, a descoberta do novo mundo levou ao pensador imagens reveladoras sobre o encontro entre a Guarda de Cristóvão Colombo e os nativos da terra prometida. Como mostra o filósofo inglês Alain de Botton (2015), em episódio lançado em seu canal do *Youtube*, denominado *Um guia para a felicidade – Montaigne e autoestima*, os nativos eram tratados com uma crueldade inimaginável. Durante os 60 anos de vida de Montaigne, nativos foram dizimados; em números, saltaram de oitenta milhões para dez milhões. Em *Sobre os canibais*, Montaigne relata que após conhecer alguns índios tupinambás que foram levados à corte do rei Carlos IX, ponderou que, embora fossem canibais, não havia barbaridade na forma coesa mediante a qual integravam a sua própria comunidade nativa. Para o filósofo, havia mais selvageria nas guerras sanguinárias levadas a cabo pelos europeus em nome da religiosidade do que nos supostos selvagens (NOVA ESCOLA, 2008). Nesse contexto, destacamos um exemplo do tipo de pensamento crítico usado pelo filósofo francês para relativizar pontos de vista contrastantes: “[...] existe algum troféu atribuído aos vencedores que não seja mais devido a esses vencidos? A verdadeira vitória reside no combate, não na salvação, e a honra da virtude consiste em combater, não em abater” (MONTAIGNE, 2010, p. 154).

Para ilustrar melhor esse tipo de recurso argumentativo, destacamos a seguinte cena extraída do episódio 28, intitulado “*Fluffy, O Golfinho Assassino*”, da segunda temporada de *Irmão do Jorel*:



Figura 1 - Irmão do Jorel, Ep. 28 – 2ª. Temp., 2016

Montaigne (2010), em seus escritos, deixou registrado pensamentos que ultrapassaram os séculos. É um crítico e exímio julgador de si, de suas experiências, das leituras frequentemente intensas das quais fez um hábito; e de tudo aquilo que percebia a seu redor. No texto *Sobre a educação das crianças*, seu ensaio mais extenso, ele critica a pedagogia vigente na época, centrada no louvor à razão e que demonstra, conforme sugere o autor, ser por vezes insuficiente para a compreensão acerca da diversidade e complexidade das relações humanas. Dessa forma, ele desconsidera o argumento da

simples autoridade porque a educação não deve ser exclusivamente voltada ao livro, ou ser puramente abstrata, em detrimento do aluno e do desenvolvimento das práticas ligadas aos hábitos cotidianos básicos (THEOBALDO, 2010). O filósofo afirma:

[...] incômoda competência, a competência puramente livresca! Espero que ela sirva de ornamento, não de fundamento, seguindo a opinião de Platão, que diz, a firmeza, a fé, a sinceridade são a verdadeira filosofia; as outras ciências, e que visam a outros elementos, são apenas artifícios (MONTAIGNE, 2010, p. 94).

A respeito disso, Montaigne (2010) crítica um costume antigo verificado em várias culturas e épocas que consiste em descrever como *bárbaro* tudo aquilo que não é praticado na sua terra natal ou que, simplesmente, não é compreendido. Para sanar este problema, ele sugere que façamos tantas viagens quanto possíveis, para que possamos compreender melhor a diversidade humana, dado que somos extremamente limitados intelectualmente. Assim, o filósofo assume uma postura ativa em relação à ignorância humana.

O episódio de número 35, do seriado infantil a ser analisado, se chama “Então é Natal” e foi exibido originalmente em dezembro do ano de 2016, na segunda temporada. O capítulo trata do Natal ou Dia de Natal, um feriado religioso celebrado anualmente em 25 de dezembro, por diferentes doutrinas em vários países. Mostra cenas padrões de um Natal comum no imaginário de todos em que geralmente famílias se reúnem para comemorar e refletir sobre as coisas boas que aconteceram durante o ano, ritual que inclui o chamado espírito natalino e que, conseqüentemente, inspira a confraternização entre amigos e familiares (Ep. 35, *Então é Natal*).

No episódio, o Sr. Edson (pai do Irmão do Jorel) aparece querendo transmitir este espírito natalino, uma vez que entende sê-lo amor e carinho; seus filhos, inclusive Irmão do Jorel, desejam ganhar presentes e ver o papai Noel. Mesmo assim, Edson insiste na tentativa de falar a respeito da não existência do referido velhinho, quando é interrompido por Naldinho (tio do Irmão do Jorel), fantasiado justamente dele, do Papai Noel, trazendo presentes e ilusões em sua sacola vermelha. É então que claramente Edson se irrita com Naldinho por enganar as crianças daquela forma, tão leviana. Todavia, Naldinho continua com a farsa e Edson fica cada vez mais injuriado pela situação à qual seus filhos estavam sendo conduzidos, um caminho de crenças fraudulentas e cheio de engodos (Ep. 35, *Então é Natal*). A seguir, imagem do Sr. Edson compartilhando o espírito natalino com seus filhos:



Figura 2 - Irmão do Jorel, Ep. 35 – 2ª. Temp., 2016

Enfim, chega o momento em que Sr. Edson obriga o falso Papai Noel (o tio) a falar a verdade; contudo, não consegue fazê-lo ao ver a felicidade do sobrinho mais novo (Irmão do Jorel), decidindo, então, manter a mentira. Daí em diante a trama toma maiores proporções, Irmão do Jorel, acreditando em seu tio, conta a história para seus amigos, cria um alvoroço, e todos passam a querer conhecer Papai Noel e receber presentes dele. Naldinho (tio), personificação da pessoa sem escrúpulos, continua com a mentira, mas, agora com o coração enternecido, tem como principal intenção fazer as crianças felizes, pois, acredita que, se contasse sobre a inexistência do Papai Noel, as decepçionaria muito, incluindo Irmão do Jorel, seu sobrinho (Ep. 35, *Então é Natal*).

Atendo-se a esta verve, lembramos que a partir do que Montaigne (2010) registra em *Sobre a Educação das Crianças*, o Sr. Edson estaria coberto de razão ao desejar falar a verdade sobre a lenda que perpassa a existência de Papai Noel (Ep. 35, *Então é Natal*). Tal asserção é devida ao fato de que no referido ensaio montaigniano, temos a informação que o excesso de zelo e de afeição natural por parte dos pais seria prejudicial, visto que blindaria as crianças de uma preparação justa para as intempéries da vida.

No episódio número 61, “Seja Brócolis”, ganhador do Prêmio Quirino de animação, Irmão do Jorel, personagem principal da trama, mais uma vez é castigado pelo seu comportamento criativo e autêntico. Na ocasião, ao realizar o trabalho de classe de Educação Artística, ele faz uso de sua imaginação fértil, o que o leva a ser “[...] punido com cultura, cultura é seu castigo por não ter cultura, Irmão do Jorel!”, diz a diretora Lola da creche-escola *Pônei Encantado*; o que faz Irmão do Jorel desesperadamente responder: “Não! Tudo, menos isso!” (Ep. 61, *Seja Brócolis*).

A diretora da animação representa um tipo caricatural de pedagoga tradicional, aquela que se importa apenas com o que está sendo copiado no caderno e usa de um tipo de vigília repressora ao extremo, tanto é que em todos os episódios ela aparece de surpresa dizendo a frase: “Não Pode!”. Além disso, ela também possui a temerária percepção de que o conhecimento adquirido pelo raciocínio próprio deve ser substituído por cultura pronta e padronizada (Ep. 61, *Seja Brócolis*).

O episódio é rico em sutilezas críticas que, seguramente, poderia ser apreciado por Montaigne, considerando o que o mesmo escreveu de forma inspirada no ensaio *Sobre a Educação das Crianças*, que: “[...] saber não é saber de cor: é manter o que se entregou à guarda da memória. Quem sabe corretamente dispõe do que sabe, sem olhar para o modelo, sem voltar os olhos para seu livro” (MONTAIGNE, 2010, p. 94).

No referido episódio, Lola leva Irmão do Jorel até a classe de Teatro da escola, lá encontra-se Perdigoto, o antagonista do desenho animado, encarnação do artista pernóstico, vendido ao sistema. Perdigoto fora no passado dupla cênica de Edson, pai do Irmão do Jorel, mas sofrera desilusão e no momento se contenta em comercializar toda sua existência, sempre favorecendo William Shostners, herdeiro da multinacional *Shostners n’ Shostners*, colega de turma do Irmão do Jorel e Ana Catarina, outra personagem que protagoniza o episódio como a Julieta da peça de teatro (Ep. 61, *Seja Brócolis*). Em relação ao *ethos* de comercialização, fortemente presente no século XXI, mas que teve suas origens em séculos passados, Montaigne nos advertiu no:

[...] nessa escola de comércio com os homens, volta e meia reparei nessa perversão de que em vez de aprendermos sobre os outros, só nos empenhamos em ensinar-lhes coisas sobre nós, e preocupamo-nos bem mais em vender nossa mercadoria do que em adquirir novas. - o silêncio e a modéstia são qualidades muito úteis na conversação. - Essa criança será educada para poupar e moderar seu saber, quando o adquirir, para não se melindrar com as tolices e fábulas que serão ditas em sua presença; pois é descortês e inoportuno criticar a si mesmo (MONTAIGNE, 2010, p. 97).

Similarmente, assim também vive o personagem Edson, que mais uma vez apoia seu filho, na tentativa de educá-lo para fazer o melhor que puder dadas as situações que a vida apresenta. Isso porque, como afirma Montaigne (2010), é preciso preparar os filhos não apenas para as aventuras da vida, mas principalmente para as desventuras. Segue a imagem do Irmão do Jorel ensaiando em casa para o seu papel de brócolis:



Figura 3 - Irmão do Jorel, Ep. 61 – 3ª. Temp., 2018

Desta vez, no teatro, Irmão do Jorel vê uma garota muito linda, Ana Catarina, e se anima porque ela vai participar da mesma peça que ele. Ela assume o papel de Julieta, então ele cria expectativas de contracenar como Romeu e logo pergunta para o diretor Perdigoto qual seria seu papel. O diretor diz que ele seria um brócolis. Desolado, ao chegar em casa, sua família o motiva, principalmente seu pai; e no fim de tudo ele acaba sendo o destaque da peça, mesmo fazendo apenas o papel de um brócolis (Ep. 61, *Seja Brócolis*).

Considerações Finais

Apesar deste artigo ter realizado uma abordagem breve e panorâmica sobre apenas alguns textos da densa e meticulosa obra de Montaigne na articulação com um número estrito de episódios, tomados como referência e que não constituem uma amostra suficientemente significativa em relação às três temporadas do desenho animado *Irmão do Jorel*, acreditamos que foi possível demonstrar a abrangência e relevância tanto das ideias do filósofo renascentista quanto da animação contemporânea. A articulação temática entre ambos somente foi possível porque, por um lado, as ideias filosófico-educacionais montaignianas são tão vastas que conseguem abranger séculos à frente de seu tempo original e; por outro, porque a despeito da aparente simplicidade e comicidade na abordagem de temas cotidianos, particularmente da infância do personagem principal, a animação *Irmão do Jorel* consegue tratar com seriedade e leveza assuntos que são de interesse universal.

A partir dos novos formatos midiáticos de narração, é possível acessar e se apropriar de muitas informações. Todavia, são raras as oportunidades dadas ao telespectador para ir além da identificação

que a mídia contemporânea projeta na personalidade das pessoas, principalmente quando se trata de desenhos animados infantis que, não obstante, também atuam como elementos marcantes do imaginário dos sujeitos dos séculos XX e XXI (FERNANDES, 2012). A diferença é que, animações como *Irmão do Jorel* não são impositivos no sentido de querer formar a mentalidade de quem assiste, mas sim, constituem um convite à reflexão autônoma. Isto é, permite que após assistir determinados episódios, possa ponderar e chegar por si próprio a algumas conclusões. Como o filósofo disse certa vez, o indivíduo: “[...] transformará os elementos emprestados de outro e os fundirá para fazer uma obra toda sua, a saber, seu julgamento, sua educação, seu trabalho e seu estudo, que só visam a formá-lo. Que esconda tudo a que recorreu e só exiba aquilo que fez” (MONTAIGNE, 2010, p. 94). Isto posto, a formação educacional basear-se-ia não na pura mimetização formal, mas, sim, na capacidade de transformação em novidades que cada infante tem de desenvolver, através da imaginação e da interpretação únicas, novo conhecimento.

Diante do exposto, *Irmão do Jorel* se mostrou como um recurso exemplar para descrever as ideias céticas de Montaigne sobre a educação infantil, a cultura e outros temas, não apenas por tratar-se de um menino de oito anos de idade como protagonista, mas também por apresentar e discutir os temas abordados de modo não-dogmático.

Referências

ARAÚJO, Sérgio G. de. Literatura Fundamental 23 - Os ensaios, de Montaigne, com Sérgio Xavier Gomes de Araújo. *YouTube*, 03 out. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=R-Bfc-J5_2Tw>. Acesso em 03 out. 2019.

FERNANDES, Adriana H. *As Crianças e os Desenhos Animados: mediações nas produções de sentidos*. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2012.

IRMÃO DO JOREL - 2ª Temporada, Episódio 28. In: *Galáxia Cartoon* (YouTube). 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rjxcQosNk8M>>. Acesso em: 29 out. 2019.

IRMÃO DO JOREL - 2ª Temporada, Episódio 35. In: *#bora2k* (YouTube). 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fCnnYmuEAva>>. Acesso em: 29 out. 2019.

IRMÃO DO JOREL - 3ª Temporada, Episódio 61. In: *Cn Cartoon* (YouTube). 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S64-Y3RY7XM>>. Acesso em: 29 out. 2019.

MARQUES, Diego. 'Irmão do Jorel' vence prêmio de Melhor Animação ibero-americana. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/04/12/interna_diversao_arte,749144/premio-irmao-do-jorel.shtml>. Acesso em: 06 out. 2019.

MONTAIGNE, Michel de. *Os Ensaios: uma seleção*. Organização de M. A. de Screech; tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

MONTAIGNE, Michel de. Sobre a educação das crianças. In: _____. *Os Ensaios: uma seleção*. Organização de M. A. de Screech; tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 84-130.

MONTAIGNE, Michel de. Sobre os canibais. In: _____. *Os Ensaios: uma seleção*. Organização de M. A. de Screech; tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 139-157.

MONTAIGNE, Michel de. Sobre a afeição dos pais pelos filhos. In: _____. *Os Ensaios: uma seleção*. Organização de M. A. de Screech; tradução de Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 234-260.

NOVA ESCOLA. *Michel de Montaigne: o investigador de si mesmo*. São Paulo: Abril, 2008. p. 29-31.

THEOBALDO, Maria C. Montaigne e a educação em 'nova maneira'. *O que nos faz pensar*, v. 19, n. 27, p. 237-255, maio 2010. ISSN 0104-6675. Disponível em: <<http://www.oquenofazpensar.fil.puc-rio.br/index.php/oqnpf/article/view/307>>. Acesso em: 06 out. 2019.



Resenha

ResenhandoZine - 2

Gazy Andraus

Continuo aqui a série de resenhas, dentro da “*Imaginário!*” editada pela Marca de Fantasia de Henrique Magalhães, com expoentes atuais que suplantam a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da *Internet*, especialmente pelo *Youtube*. Na resenhazine anterior (publicada na *Imaginário* n. 20), expus sobre José Zinerman Nogueira e seu Momento *Zine Flash* ([http://bit.ly/imaginario20¹](http://bit.ly/imaginario201)). Nesta segunda resenha, enfoco Márcio Sno com seu canal que comporta os vídeos de *Meu Zine Minha Vida*, dentre outros vídeos aleatórios que, em sua maioria, são na área dos zines. Assim, retomo a prévia explanativa de que, embora os fanzines tenham se iniciado como boletins mimeografados e depois via fotocopiadoras (“xerox”), atualmente também percorrem a virtualidade da *internet* pelos *blogs*, *sites*, redes sociais, e em muitos casos, como *vlogs*, cuja abreviação deriva das palavras *vídeo* + *blog*², um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos.

A seguir, desenvolvo a segunda resenha:

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

1. Link direto à resenha, aqui: <https://www.marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario20/imaginario20.pdf>

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

Márcio Sno e seu canal “Meu zine minha vida” no Youtube

Apresentandozine

Conheci Márcio Sno há alguns anos, ambos atuando à sua maneira na questão da divulgação zineira. Especificamente, ele desenvolveu a trilogia em DVDs *Fanzineiros do Século Passado* (fig. 1) e fiquei bem contente em ceder uma entrevista a ele, à época. Lembro-me que foi na livraria HQMIX de Gualberto, em São Paulo-SP. Também fiquei contente que Elydio dos Santos Neto também ce-deu-lhe uma entrevista, figurando com suas contundentes falas, no terceiro vídeo da trilogia³.



Fig. 1: A trilogia de vídeos de Sno, que elenca entrevistas com fanzineiros do século XX.
Fonte: <https://canalriff.com/2016/02/17/entrevista-a-saga-fanzineira-de-marcio-sno/>

3. Os três vídeos “Fanzineiros do Século Passado” podem ser encontrados em www.vimeo.com/marciosno, bem como no mesmo link boa parte de sua produção audiovisual.

Sno vem atuando desde 1993 com zines e também se envolveu com os eventos e catálogos da *Ugra Press (Ugrapress)*.

Ilustrou para bandas de *rock* e publicações independentes e publicou, em 2015, um dos melhores livros de fanzines do país, *O Universo Paralelo dos Zines*, editado pela Timo, editora de Ana Basaglia.

Atualmente, além de continuar produzindo HQs, ilustrações, tiras para zines, sacolas e brinquedos de papel, coordena oficinas de fanzines e afins para ONGs., Centros Culturais e Unidades do SESC. Recentemente retomou a produção audiovisual com a produção de conteúdo, tutoriais e *stop motion*.

Embora o fanzinato não seja uma profissão, Sno tem conseguido servir de exemplo como profissional da área, sem desdenhar do espírito fanzineiro: fraternismo, trocas e emergência e manutenção cultural!

Mais recentemente, engrossando a via dos *youtubers*, dentro de seu próprio canal homônimo *Márcio Sno*, em que justamente demonstra estas atividades (fig. 2), faz ampliar a divulgação da área zineira, sem deixar de adentrar na área das minorias. Para isso, produz os vídeos *Meu Zine Minha Vida* que “é um canal de Youtube no qual eu destrincho sobre os zines que produzi, falando sobre a ideia, o desenvolvimento, o formato, curiosidades e desdobramentos”⁴.

Em realidade, o programa *Meu Zine Minha Vida* se divide em dois quadros: o principal no qual disserta acerca de alguma produção autoral sua, e outro, o *#fikadika* no qual indica algum livro ou publicação relacionada ao fanzinato ou que tenha alguma relação com o conteúdo ou formato do zine apresentado no primeiro quadro.

4. Entrevista concedida a mim via *Whatsapp*, em 03/04/2021.

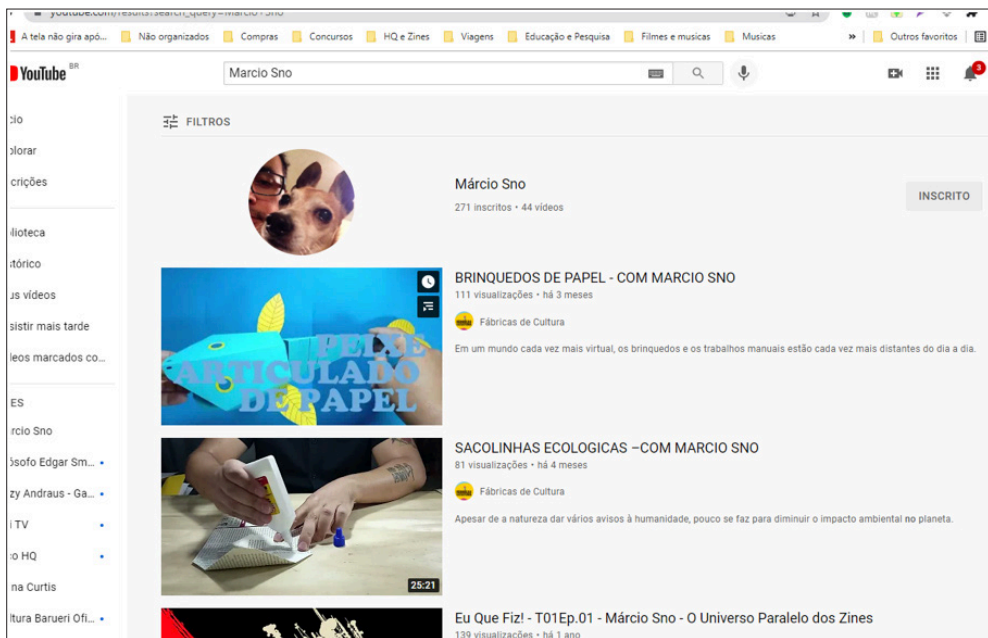


Fig. 2: Canal de Sno, no *Youtube*, onde ensina suas atividades.
Fonte: https://www.youtube.com/results?search_query=Marcio+Sno

Ainda ressalta que

O canal foi criado como uma forma de ocupar as lacunas criadas com a chegada da pandemia. Com a falta das oficinas e feiras de publicações, decidi ocupar minha cabeça, tirando alguns projetos que estavam na gaveta há alguns anos. A princípio era para ser programas de 5 minutos, mas por conta dos conteúdos, história de cada zine (e porque eu falo muito), percebi que era uma missão quase impossível e passei a fazer sem um tamanho específico⁵.

Sobre a temática LGBTQ+, esclarece que em alguns episódios específicos aborda o tema exemplificando com alguns de seus zines e mesmo o relaciona à própria vida e momentos inerentes à questão,

5. Entrevista concedida a mim via *Whatsapp*, em 03/04/2021.

pelos quais passa, cuja temática, afirma, “tem tudo a ver com o recente entendimento de minha sexualidade”⁶.

Afirma também que esta temática não será abordada sempre, já que destacou os pontos necessários nos vídeos produzidos, a menos que lance mais algum zine abordando a questão. Igualmente explicita que não quer elencar temas aos próximos vídeos, mas os que lhe vierem como ideias, não gostando de ter imposições para produzir.

Sno também vem participando em *lives* ampliando a divulgação de seu trabalho e envolvimento com a mídia *underground* dos fanzines, como por exemplo, nas imagens a seguir:



Figs. 3 e 4: divulgação de “lives” com participação de Sno. Fontes: Fig. 3 - <https://marciosno.tumblr.com/> e Fig. 4 - https://www.instagram.com/p/CSwcJ--NuLh/?utm_medium=share_sheet

Atualmente, o canal *Meu Zine Minha Vida* se encontra no 16º episódio (realizado em 22/12/2020), com o tema “Zines LGBTQIA+, conforme se vê na imagem que se segue:

6. Entrevista concedida a mim via *Whatsapp*, em 03/04/2021.

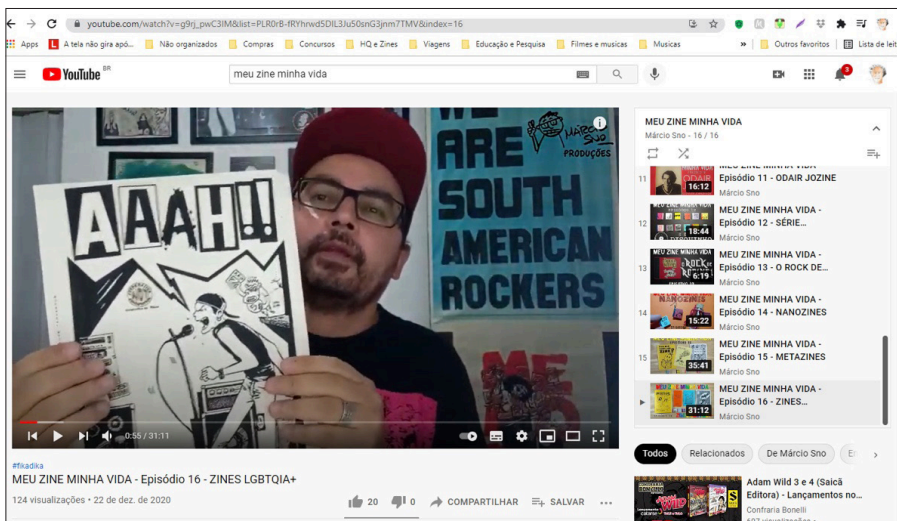


Fig. 5: Canal *Meu Zine Minha Vida*, de Sno. Fonte: https://youtu.be/g9rj_pwC3IM

Apesar da temática essencial de seu canal, vem mantendo o projeto a um segundo plano sempre que um trabalho remunerado surge. Isto se dá por conta de demandas profissionais que impossibilitam a continuidade dos vídeos, já que o projeto não tem nenhum viés financeiro (como característica similar aos próprios fanzines). Sno ainda destaca que essa seria a principal fragilidade do programa, mas que possivelmente ainda neste ano deva retomar às produções para vídeos de seu canal.

Canais como o de Márcio Sno são muito úteis, pois engrossam a quantidade de vídeos na *Internet* que expõem a importância do fanzinato à sociedade, incentivando outros a, inclusive, enveredarem pelo universo dos fanzines, dirimindo preconceitos, tanto a eles, como aos temas abordados.

Referências

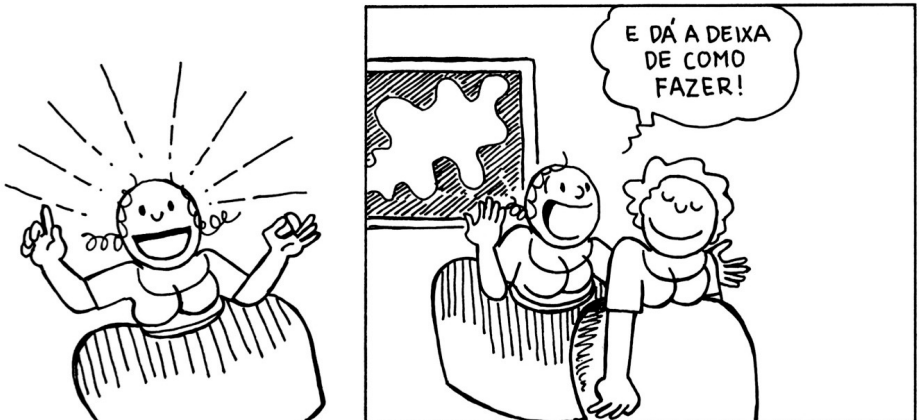
MÁRCIO SNO. *Feira e-cêntrica*. Disponível em: <<https://www.e-centrica.org/marcio-sno/>>. Acesso em 21/08/21.

SNO, Márcio. *Márcio Sno*. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?search_query=Marcio+Sno>. Acesso em 21/08/21.

SNO, Márcio. *Meu zine minha vida*. Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/g9rj_pwC3IM>. Acesso em 21/08/21.



História em quadrinhos



Para Edgar Franco e Gazy Andraus

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.

Aceita-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) Artigos com 10 a 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



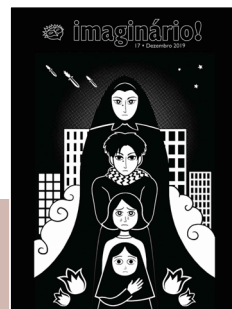
N. 14 - junho 2018



N. 15 - dezembro 2018



N. 16 - junho 2019



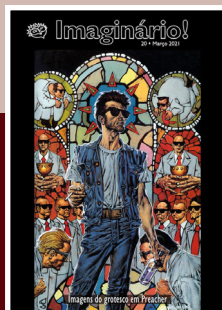
N. 17 - dezembro 2019



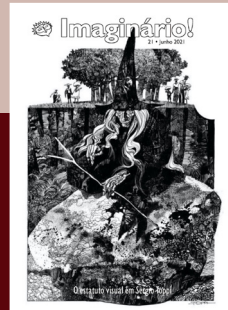
N. 18 - junho 2020



N. 19 - dezembro 2020



N. 20 - março 2021



N. 21 - junho 2021