N.8, 2018

LITERARTES

Dossiê: Histórias em Quadrinhos

EQUIPE EDITORIAL

Coordenação

Maria Zilda da Cunha, Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Brasil

Editores da Oitava Edição

Nathália Xavier Thomaz, Universidade de São Paulo, Brasil

Waldomiro Vergueiro, Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Brasil

Conselho Editorial

Lourdes Guimarães, Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Auxiliadora Fontana Baseio, Universidade de Santo Amaro, Brasil

Maria Cristina Xavier de Oliveira, Universidade de São Paulo, Brasil

Maria dos Prazeres Santos Mendes, Universidade de São Paulo, Brasil

Maria Zilda da Cunha, Universidade de São Paulo, Brasil

Ricardo Iannace, FATEC/Universidade de São Paulo, Brasil

Rita de Cássia Dionísio, Universidade de Montes Claros, Minas Gerais, Brasil

Comissão Científica

Angela Balça, Universidade de Évora, Portugal

Diógenes Buenos Aires, Universidade Estadual do Piauí, Brasil

Eliane Debus, Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

José Jorge Letria, Associação dos Escritores Portugueses, Portugal

José Nicolau Gregorin Filho, Universidade de São Paulo, Brasil

Pedro Serra, Universidade de Salamanca , Espanha

Rosangela Sarteschi, Universidade de São Paulo, Brasil

Sérgio Paulo Guimarães Sousa, Universidade do Minho, Portugal

Ricardo Iannace, FATEC/Universidade de São Paulo, Brasil

Rita de Cássia Dionísio, Universidade de Montes Claros, Minas Gerais, Brasil

Comissão de Publicação
Cristiano Camilo Lopes, Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil
Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann, Universidade de São Paulo, Brasil
Lourdes Guimarães, Universidade de São Paulo, Brasil
Ligia Regina MaximoCavalari Menna, Universidade Paulista, Brasil
Maria Cristina Xavier de Oliveira, Universidade de São Paulo, Brasil
Nathália Xavier Thomaz, Universidade de São Paulo, Brasil
Paula Leocádia Pinheiro Custódio, Universidade de São Paulo, Brasil
Regina Célia Ruiz, Universidade de São Paulo, Brasil
Renata Paltrinieri Hograefe, Universidade de São Paulo, Brasil
Ricardo Ramos Filho, Universidade de São Paulo, Brasil
Rogério Bernardo Silva, Universidade de São Paulo, Brasil
Sandra TrabuccoValenzuela, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Preparação e Revisão da Oitava Edição
Joana Marques Ribeiro, Universidade de São Paulo, Brasil
Ligia Regina Maximo Cavalari Menna, Universidade Paulista, Brasil
Nara Luiza Dias, Universidade de São Paulo, Brasil
Oscar Nestarez, Universidade de São Paulo, Brasil
Regina Célia Ruiz, Universidade de São Paulo, Brasil

Projeto Editorial
Leandro Ferretti Fanelli, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil
Paulo César Ribeiro Filho, Universidade de São Paulo, Brasil

Edição de Arte
Paulo César Ribeiro Filho, Universidade de São Paulo, Brasil

Criação do Logotipo
Silvana Mattievich

Capa
Marcelo Eduardo Lelis de Oliveira

Arte
Paulo César Ribeiro Filho, Universidade de São Paulo, Brasil

Tradutores
Cibelle Aparecida da Silva Martins, Universidade de São Paulo, Brasil
Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann, Universidade de São Paulo, Brasil
Joana Marques Ribeiro, Universidade de São Paulo, Brasil
Nara Luiza Dias, Universidade de São Paulo, Brasil
Nathália Xavier Thomaz, Universidade de São Paulo, Brasil
Oscar Nestarez, Universidade de São Paulo, Brasil

Pareceristas da Oitava Edição
Cristina Casagrande de Figueiredo Semmelmann, Universidade de São Paulo, Brasil
Lourdes Guimarães, Universidade de São Paulo, Brasil
Luana Barossi, Universidade Virtual do Estado de São Paulo, Brasil
Maria Cristina Xavier de Oliveira, Universidade de São Paulo, Brasil
Maria Zilda da Cunha, Universidade de São Paulo, Brasil
Nathália Xavier Thomaz, Universidade de São Paulo, Brasil
Nobuyoshi Chinen, Universidade de São Paulo, Brasil
Oscar Nestarez, Universidade de São Paulo, Brasil
Paulo César Ribeiro Filho, Universidade de São Paulo, Brasil
Paulo Ramos, Universidade Federal de São Paulo, Brasil
Ricardo Iannace, FATEC/Universidade de São Paulo, Brasil
Rita de Cássia Santos, Universidade Estadual de Montes Claros, Brasil
Valéria Bari, Universidade Federal de Sergipe, Brasil

ISSN: 2316-9826

Sumário

Equipe Editorial

EDITORIAL
Maria Zilda da Cunha
Nathália Xavier Thomaz

DOSSIÊ:
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ENTREVISTAS

Entre fragmentos e sonhos:
Entrevista com Dave McKean
Nathalia Xavier Thomaz e Oscar Nestarez P. 13

Estético, lúdico e pedagógico na produção cultural para crianças:
Entrevista com Lelis
Andréia Glaicielly Dieger Rocha
Rita de Cássia Silva Dionísio Santos P. 17

ARTIGOS

O imbricamento de *flashbacks* na adaptação do romance *O maravilhoso mágico de Oz* para HQ
Ana Carolina Lazzari Chiovatto P. 30

Experimentação em quadrinhos contemporâneos: a proposta hibrida de Pedro Franz
André Luiz Ferreira de Oliveira P. 46

Kamala e o caminho da empatia para a aceitação da alteridade nos *Comics*
Gabriel Braga Ferreira de Melo P. 62

A construção da lógica narrativa no “semimangá” de Maurício de Sousa
Glayci Kelli Reis da Silva Xavier P. 81

O humor em tiras em quadrinhos
Ilka de Oliveira Mota P. 108

Unspoken hints e memória como montagem em novelas gráficas: O caso da *travessia*
Luana Barossi P. 135

A grotesca pinacoteca dos quadrinhos
Marcus Vinicius de Paula P. 156

Quadrinhos, Literatura e a intertextualidade
Maria Cristina Xavier de Oliveira P. 181

Os estudos sobre quadrinhos e a consolidação de uma gramática do gênero
Rafael Senra Coelho P. 195

Quadrinhos é coisa de criança: considerações sobre um equívoco desimportante
Renan Silva Duarte P. 208

O processo de bricolagem na criação de histórias em quadrinhos de super-heróis
Renato Fernandes Lobo P. 221

A falsa representação da identidade brasileira na construção do personagem Zé Carioca da Disney
Sérgio Roberto Massagli P. 238

Contexto da contribuição de Cândido Aragonez de faria na modernização das diagonais barrocas
Valéria Aparecida Bari e Raul Felipe Silva Rodrigues P. 259

Histórias em quadrinhos: a imagem diante do leitor e a apreensão do significado
Vanessa da Silva Alves P. 283

RESENHAS

Turma da Mônica – Laços: obra-prima de releitura dos personagens infantis mais importantes do Brasil
Maurício de Paula Kanno P. 302

A origem da Mulher-Maravilha em *Novos 52*: do pó vieste?
Daniela dos Santos Domingues Marino P. 313

DOSSIÊ: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

MARIA ZILDA DA CUNHA
NATHÁLIA XAVIER THOMAZ

A Revista Literartes inaugura, em seu oitavo número, uma discussão sobre a força expressiva das Histórias em Quadrinhos (HQ), na construção da narratividade. Nascida na cultura de massa, elas são compreendidas hoje como a Nona Arte, e refletem formas de registros icônicos e simbólicos de culturas e sociedades diversas. Seus recursos específicos de linguagem engendram uma produção de complexidade e riqueza compositivas que exigem um esforço particular de interpretação do leitor. Seguramente, configura-se, aqui, um convite desafiador para a entrada dessa reflexão em uma área de passagem entre várias dimensões dos estudos literários na relação que estabelece com outras artes e outros campos do conhecimento. O dossiê desta edição reúne textos que contemplam, analiticamente, a multiplicidade das temáticas e as possibilidades gramaticais dessa arte sequencial.

A ilustração da capa desta edição é obra do ilustrador e quadrinista Marcelo Lelis. Observa-se que ela traz a imagem de um artista debruçado sobre a narrativa quadrinizada que ele ainda está criando; esse dado de metalinguagem agrega-se à figuração do diálogo com outras formas de arte, quando do mergulhar do pincel em outras materialidades artísticas. Na prateleira, à frente, notam-se livros e revistas em quadrinhos de autores conhecidos, os quais, seguramente, constituem referências para a obra cujo nascimento estamos testemunhando. A ilustração de Lelis ressalta o aspecto sincrético da linguagem quadrinística, o diálogo característico da concepção artística e que, mais tarde, na mão do leitor, se tornará uma conversa de referências ainda mais ampla.

Para dar início a esta incursão ao universo das Histórias em Quadrinhos, selecionamos duas entrevistas. A primeira, com o artista plástico inglês Dave McKean sobre sua obra mais recente: *Black Dog: os sonhos de Paul Nash*. Dessa conversa resultou o acesso à singularidade de um processo criativo - o de um artista que está sempre em diálogo com

diversas expressões artísticas; resultou, ainda, uma reflexão aprofundada sobre possibilidades que as HQs revelam enquanto recurso narrativo. A segunda entrevista, com o quadrinista brasileiro Lelis, foi realizada pelas Profªs Rita de Cássia Dionísio Santos e Andréia Glaicielly Dieger Rocha, um diálogo que trouxe em pauta aspectos diversos que circundam as produções para crianças e jovens, destacando, de modo especial, elementos que compõem a estética dos quadrinhos, a importância do lúdico na sua construção e a preocupação que se faz no âmbito do pedagógico.

A seção de artigos conduz o leitor a uma expressiva diversidade de temáticas e formas expressivas das Histórias em Quadrinhos. Apresentados em ordem alfabética, de acordo com o nome dos autores, os ensaios trazem análises de quadrinhos experimentais e autorais, de narrativas de super-heróis, histórias humorísticas, adaptações intersemióticas de obras que iniciaram em outros suportes, bem como trazem discussões sobre a especificidade desse suporte narrativo, que facultam sobremaneira a compreensão sobre o processo de criação e interpretação dessa arte.

Para fechar a edição, as resenhas da obra *Turma da Mônica: Laços*, de Victor e Lu Cafaggi publicada pela Panini, e da série *Mulher Maravilha: Novos 52*, de Brian Azzarello e Cliff Chiang publicada pela DC Comics, nos mostram o caminho percorrido por personagens clássicos dos quadrinhos até a construção de obras ímpares, que atualizam e revigoram as histórias dos personagens, estabelecendo conexões com novos leitores e fortalecendo o vínculo com os antigos.

Uma ótima leitura a todos!

ENTREVISTAS

Entre fragmentos e sonhos: Entrevista com Dave McKean

NATHALIA XAVIER THOMAZ[1]
OSCAR NESTAREZ[2]

Quanto mais sombrios são os tempos, mais necessária se torna a expressão artística. Essa afirmação parece ser a força motriz de *Black Dog: os sonhos de Paul Nash*, nova *graphic novel* do inglês Dave McKean que foi editada no Brasil pela Darkside.

McKean é conhecido e celebrado por sua colaboração de longa data com Neil Gaiman, nas capas de quadrinhos como *Sandman* e *Orquídea Negra* e nas ilustrações de obras como *Coraline*, *Os Lobos Dentro Das Paredes, Violent Cases* e Mr. Punch. Foi ilustrador do aclamado *Batman: Asilo Arkham,* de Grant Morrison. Muito interessado em explorar diversos suportes para sua arte, ilustrou também diversas capas de discos e já levou seu olhar particular para o cinema, dirigindo filmes como A *Máscara da Ilusão* (2005) (novamente uma parceria com Neil Gaiman), *The Gospel of Us* (2012) e *Luna* (2014).

Em *Black Dog: os sonhos de Paul Nash*, McKean abordou a vida e a obra do pintor inglês Paul Nash, que foram profundamente marcadas por sua participação na 1ª Guerra Mundial.

A HQ relata justamente esse período. Por meio das lembranças do pintor e de seus companheiros de batalha, McKean compõe um painel sobre os impactos e as transformações causadas pelo conflito. O resultado é uma narrativa híbrida, multifacetada, fragmentada. E que, no todo, constitui uma eloquente defesa da arte - sobretudo em tempos de brutalidade.

Leia a seguir a entrevista que o autor concedeu à Literartes.

---

[1] Doutoranda do programa Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, pela Faculdade de Letras da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP).

[2] Doutorando em Letras, na área de Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, pela Faculdade de Letras da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP).

1. Nossa primeira pergunta é sobre a essência de *Black Dog*: você consideraria a obra como uma biografia? Um trabalho de ficção livremente baseado na vida do pintor Paul Nash? Um tratado sobre arte? Ou tudo isso junto?

Uma vez que já existem várias obras sobre a vida de Paul Nash – incluindo a autobiografia dele –, não vi sentido em realizar um trabalho puramente biográfico. Então, é mais um diálogo, uma exploração do trabalho e da vida de Nash, provocados pela leitura de cartas e de fragmentos de textos que ele escreveu, bem como por uma convivência com suas obras durante um certo período, além de pesquisas que fiz sobre a realidade da guerra e relatórios elaborados pelos próprios soldados.

Espero que *Black Dog* diga algo sobre a natureza da arte, ou daquilo que eu chamo de arte: a expressão de ideias e experiências importantes e poderosas de forma direta e atraente. Nash foi para a guerra como um simbolista "meia boca", apaixonado por William Blake e por poesia, e voltou como um expressionista furioso, radical e durão. Acredito que essa transformação seja quase que a definição de arte. Também espero que *Black Dog* expresse algo sobre os quadrinhos como uma mídia, e sobre a capacidade de o formato abordar qualquer assunto.

2. Na apresentação da *graphic novel*, há um texto sobre sua longa relação com a obra de Paul Nash. E, no desfecho da história, temos uma espécie de conclusão a respeito do propósito de se fazer arte. Você associaria a visão do pintor sobre arte (se é que ele a formulou) à sua própria?

Acredito que você possa encontrar, nas obras de certos artistas, um ponto em que seus talentos (quaisquer que sejam) encontram um propósito. Então eu sempre procuro por isso, seja em Nash na 1ª Guerra Mundial, seja em (Francis) Bacon, quando seu amante George Dyer morreu, ou em Picasso com *Guernica.* É algo que se busca, mas que raramente se encontra. Então, é o que valorizo nesses e em outros artistas.

3. Na sua opinião, qual é a relevância da obra de Paul Nash hoje em dia? Você acredita que a busca dele por beleza ou por singularidade, em tempos brutais, seja uma necessidade para a nossa época? Ou o *pathos* de Nash não diz respeito à História, sendo um processo inerente à arte?

Precisamos tentar encontrar esperança, possivelmente na forma de beleza estética, em tempos sombrios. Se não, pelo que estamos lutando? Ainda há conflitos acontecendo no mundo, as guerras não acabaram, e os efeitos desses confrontos estão por perto, mesmo em

países relativamente pacíficos. E o que é mais alarmante: na política, há muitas vozes belicosas que parecem ter se esquecido de quão absurda a guerra é, e que parecem prontas para ingressar em um terceiro confronto mundial. Lembrar as atrocidades dos dois primeiros é, agora, mais importante do que nunca.

4. Como o formato de quadrinhos contribuiu para a elaboração da narrativa em *Black Dog*? No seu ponto de vista, quais são as possibilidades e as limitações dessa forma de expressão artística?

Em relação aos temas, acredito que não existam limites. É fato que a escrita e a ilustração de quadrinhos sejam, com frequência, fracas ou monótonas - e assim elimina-se a ambição das histórias logo na raiz. Mas quando são bem feitas, ficam à altura de qualquer outro suporte narrativo.

Obviamente não há som, música, conversas em voz alta ou movimento. Mas um artista habilidoso pode evocar tudo isso na mente dos leitores, estabelecendo uma conexão muito mais forte com a audiência - o leitor contribui para a experiência, e essa conexão pode ser muito forte e pessoal.

5. *Black Dog* é sobre o impacto da guerra na mente de Paul Nash. É uma história narrada por meio de uma complexa trama de sonhos e memórias. Quadrinhos são uma arte sequencial, essencialmente fragmentada, e que também lida com ressonâncias e diálogos, uma vez que relaciona-se com outras formas de arte, como fotografia, cinema e literatura. Foi um objetivo seu explorar esses ecos graficamente? Podemos interpretar os diferentes estilos que você usou e a narrativa fragmentada como um painel dessas ressonâncias?

Parcialmente, apesar de que os estilos diferentes vieram das demandas do texto. Procurei, pelo tom de voz correto em cada capítulo, um temperamento ou um estilo que expressasse as ideias e a atmosfera do texto. Há algumas ideias cinemáticas - o corte para a cor branca em uma das cenas de diálogos parece-me muito vinculado ao cinema e é como se o som também fosse cortado. Os painéis abstratos verdes e pretos em uma cena parecem uma animação para mim, como os experimentos abstratos de Len Lye ou de Norman McLaren.

6. A ambiência onírica ao longo da história é maravilhosa - como você afirmou, as técnicas e cores diferentes enfatizam as mudanças de tons na narrativa. Esse processo parece relacionar-se a trabalhos famosos de sua autoria, como “Sandman” e outras cocriações com Neil Gaiman. Na sua opinião, quão importante é o sonho para a arte?

Acho que *Black Dog* é bem diferente disso. Não estou utilizando sonhos para contar uma história de fantasia em um mundo imaginado. Tudo o que acontece na graphic novel está enraizado em eventos da vida de Paul Nash, na guerra, e nas imagens de suas pinturas. Eles colidem e são colados umas as outras para revelar conexões entre elas, mas que são essencialmente interpretações da realidade. O sonho é intrigante, mas estou interessado é no espectro de formas por meio das quais o cérebro trabalha – interpretando, distorcendo, desejando e juntando as peças da realidade.

7. Como você vê a produção de arte em tempos atuais, quando as pessoas são sobrecarregadas com informações, imagens, filmes, quadrinhos, séries de TV, livros e outros conteúdos? Por um lado, temos maior acesso a bons trabalhos e a novas possibilidades de explorar linguagens, formatos etc. Mas, por outro, torna-se difícil encontrar obras relevantes, bem como escolher os conteúdos aos quais dedicar atenção. Qual é sua opinião a respeito desse contexto?

Esse é o grande problema do mundo digital. Não existem mais filtros, não há mais editores. Nós precisamos revirar o lixo para encontrar as joias. Na internet, tudo parece ter o mesmo peso, o mesmo contexto. Acredito que a rede tenha democratizado a criatividade até um certo nível, mas, ao mesmo tempo, acabou com a capacidade que muita gente tinha de viver dessa criatividade. E agora temos um vasto território de mediocridade com o qual lidar. Vale a pena? Eu, pessoalmente, duvido, e quanto mais a linha entre fato e ficção, verdade e mentira, se torna tênue, mais acho que estamos diante de uma grande Caixa de Pandora que devia ter permanecido fechada.

8. Nossa última pergunta: você foi a um Festival de Quadrinhos aqui no Brasil (FIQ, em Belo Horizonte). O que achou? Você teve oportunidade de conhecer algum artista local? Se sim, qual é sua opinião sobre a produção autoral por parte de artistas brasileiros?

Foi ótimo travar contato com tantas vozes originais e pessoais, e com obras que expressam as ideias e as histórias de vocês. É muito empolgante!

Estético, lúdico e pedagógico na produção cultural para crianças: Entrevista com Lelis

Rita de Cássia Silva Dionísio Santos[1]
Andréia Glaicielly Dieger Rocha[2]

Reconhecido nacional e internacionalmente pelos seus mais de sessenta trabalhos (que incluem ilustrações, quadrinhos, charges e livros literários), Marcelo Eduardo Lelis de Oliveira nasceu em julho de 1967, em Montes Claros, norte de Minas Gerais. Iniciou sua carreira aos 17 anos no jornal *Diário de Montes Claros* e, posteriormente, fez parte do jornal *O Norte,* de sua cidade. Em 1992, trabalhou no *Estado de Minas* e, em 1997, deu continuidade à sua carreira na *Folha de S. Paulo*. Em 2006, voltou às terras mineiras como ilustrador do *Estado de Minas*, onde trabalha atualmente. Ao longo desse período, desenvolveu atividades como repórter policial, chargista e ilustrador.

Como quadrinista e ilustrador, realizou trabalhos como *Last Bullets* (2009) e *Gueules Noires* (2015), ambas histórias em quadrinhos, para a editora francesa Casterman. *Gueules Noires* foi lançada no Brasil com o título *Goela Negra* (2015). Também trabalhou no álbum de histórias em quadrinhos *Anthology Project* (2011) para o Canadá. Ilustrou livros como *O gato e o Diabo* (2012), do reconhecido autor irlandês James Joyce (tradução de Lygia Bojunga). Adaptou para os quadrinhos, juntamente com Wander Antunes, o romance *Clara dos Anjos* (2011), de Lima Barreto. Participou como convidado do festival mais importante sobre HQs da Europa, o Festival de Quadrinhos de Angoulême, França, em 2002, e como convidado de honra e palestrante da feira do livro de Frankfurt, na Alemanha, em 2013. Alcançou a Sérvia por meio da coletânea de quadrinhos *Stripolis* (2009). Dos vários prêmios

[1] Doutora em Literatura. Professora na Universidade Estadual de Montes Claros-UNIMONTES. Contato: cassiadionisio@hotmail.com

[2] Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Estadual de Montes Claros-UNIMONTES. Contato: andreiagmrocha@gmail.com

que ganhou, cita-se o primeiro lugar na 3ª Bienal de Quadrinhos realizada em Belo Horizonte, pela história *Neo Liberal*, em 1997. Em 1999, ficou em 1º lugar na categoria Quadrinhos/Prêmio Gabriel Bastos Jr., no Salão Internacional de Humor de Piracicaba – salão do qual já participaram Ziraldo, Millôr Fernandes e Luís Fernando Veríssimo. Recebeu, em 2014, indicação ao Prêmio Jabuti pela ilustração do livro *Histórias de bichos* (2014), reunião de contos infantis de Liev Tolstói (Editora SM, tradução de Vadim Nikitim).

Lelis também produziu trabalhos cuja total autoria, tanto da ilustração quanto do texto, pertence a ele. Entre esses trabalhos, cita-se *Saino a Percurá*, coletânea de histórias publicadas no Brasil e em outros países. Publicada de maneira independente em 2001 e premiada no ano seguinte no HQ Mix na categoria Edição Especial, ganhou uma nova versão em 2011, pela editora Zarabatana, sob o título de *Saino a Percurá – Ôtra Vez*. Escreveu e ilustrou também três outros livros: *Cidades do Ouro* (2005), *Hortência das Tranças* (2015) e *Anuí*. Este último passou por um processo de adaptação para história em quadrinhos, e foi lançado no final de 2018. Pela escrita de *Hortência das Tranças* (que o colocou entre os finalistas da 58ª edição do Prêmio Jabuti), o autor recebeu o prêmio da Biblioteca Nacional, BN 2015, na categoria Literatura Infantil – categoria em que também foi vencedor do Prêmio Guavira de Literatura de Mato Grosso do Sul, em 2016.

A entrevista que segue nos foi gentilmente concedida por e-mail, após nos encontrarmos com o Lelis em outubro de 2017, em evento internacional de Crítica Literária em sua cidade natal, para o qual foi convidado a participar como conferencista na noite de abertura.

1. Em sua opinião, de que maneira o lúdico e o pedagógico se articulam no processo de produção para crianças?

Um complementa o outro. Acredito que não haja possibilidade para o ensinamento, principalmente nas fases escolares mais iniciais, ser absorvido de maneira mais eficaz sem o uso do recurso lúdico. É nele que se insere a possibilidade de aquilo que não é concreto abrir caminho para o conteúdo a ser aprendido. Já trabalhei com livros muito interessantes em que a história era um mote para o conteúdo didático. São coleções que nunca deixam de ser reeditadas, justamente porque é uma fórmula que, ao mesmo tempo em que atrai por tramas bem construídas, atinge seu objetivo principal que é o de ensinar. O uso das ilustrações também se mostra excelente estratégia para esse complemento. As imagens bem elaboradas atraem o olhar, ao mesmo tempo em que despertam o interesse pelo texto. A ressalva é que nem sempre o editor de texto e o de arte trabalham sinergicamente. Posso me arriscar a dizer que produzir um livro didático com recurso lúdico requer uma equipe multidisciplinar. Ou seja, cada um em sua área específica, mas com integração, compreendendo o que o escritor, o ilustrador e o editor de artes podem oferecer um ao outro.

2. A literatura infantil e juvenil traz, em sua própria história, as funções lúdica e pedagógica. Nos contos de fadas tradicionais, deparamo-nos com a fantasia e com a moral da história, por exemplo. Nesse sentido, como foi o processo de criação de *Hortência das Tranças*?

Há uma particularidade nele. O texto foi escrito inicialmente por encomenda. O convite foi feito por Fábio Henrique Nunes Medeiros e Taiza Mara Rauen Moraes, do Proler, de Santa Catarina, que estavam produzindo o livro *Contação de Histórias*: *Tradição, poética e interfaces*, recentemente publicado pela editora SESC/SP. O livro reuniu centenas de escritores e ilustradores e buscava a experiência de cada um deles como "contador de histórias", ora textuais, ora por meio de imagens. Pensei, no início, em escrever algo mais técnico, mais didático, mas o lúdico invadiu minha mente e criei a *Hortência*, uma

personagem que contava sua experiência como contadora de histórias no lugarejo em que vivia. A tarefa de explicar a minha função de contador de histórias deleguei a ela, trazendo para o leitor algo concreto. Claro, tive também que completar a minha participação escrevendo algumas linhas mais formais para explicar meu processo de contar histórias através de imagens: "A construção de uma narrativa visual a partir de um texto requer engenharia de escavação. O autor esconde tesouros e me deixa um mapa. Um mapa difícil às vezes. Mas ele me dá pistas. Eu leio três vezes e caminho em círculos na quarta. Aí descubro que aquela pista era falsa. Eu retorno ao ponto inicial e me insiro naquele universo. O papel, pincéis e tintas eu deixo de lado. Tiro da gaveta minha imaginação. Ah, descobri o que ele queria: '-Esqueça o que é palpável e busque o intangível. Não se prenda ao material, cave até encontrar o que procuras.' Eu estou ali e devo contar aquela história. Eu sou um contador de histórias. Às vezes visual, às vezes textual. Eu sou a extensão de um pensamento que antecede o que é visível. Eu sou um tatu e continuo a cavar histórias em busca de tesouros".[3]

Portanto, houve, no caso, de *Hortência das Tranças*, uma estratégia consciente que antecedeu a criação, que era a de explicar, em meu lugar, como é contar uma história. No nosso imaginário, tanto de escritores como de leitores, há sempre a lembrança de histórias escutadas ou lidas. Essas lembranças ficam impressas e somos inclinados a encontrar alguma lição, algum sentido de encerramento, algo que tenha a pretensão de transformar a vida de quem está lendo ou escutando a história, mesmo de forma inconsciente. *Hortência* foi escrito como se fosse uma música. Em seus versos, preocupei-me com o ritmo, e o enredo deveria acompanhar esse compasso. A história, sim, contém algo de didático, que é o de apresentar a leitura a quem nunca teve contato com ela. Mas a única forma de apresentar essa face didática, sem ser cansativo, é inserir o lúdico, o surpreendente. Esse é o apelo. Quando o texto ganhou as ilustrações, já como livro infantil, ficou tudo mais simples. As imagens completaram o texto quando ele pedia por elas. Foi muito natural essa mistura.

[3] MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes; MORAES, Taiza Mara Rauen. *Contação de histórias*: tradição, poéticas e interfaces. São Paulo: Edições Sesc, 2015. 544p.

3. O fantasioso assume que função em *Hortência das Tranças*?

Sem a fantasia, a imaginação, o exagero, a tarefa da criação do texto literário, especialmente para crianças, torna o trabalho mais pobre. O transporte dos leitores de *Hortência*, que a escutam na história, para dentro dos livros, participando das cenas narradas, tornou o livro mais próximo, mais palpável. Essa inserção só é possível se o autor se desvencilhar do que é aceitável em termos de realidade e deixar que a imaginação e a invenção tomem as rédeas da criação. Quando perdemos a qualidade do improviso, do inusitado, nos tornamos mais adultos e não deixamos margem para que a criança em nós apareça. Esse é o ponto.

4. Hortência lê muito e podemos depreender da história que a personagem utiliza a leitura como instrumento de transformação, assim como Jão-Tadim de *Saino a Percurá*. É possível dizer que a leitura, nesses livros, é uma forma de resistência?

Mais que a leitura, a nossa resistência deve contemplar tudo que nos cerca. Somos hoje uma sociedade bombardeada por diversos estímulos. Muitos deles maléficos, vindos de culturas estranhas e que não devemos ou, pelo menos, não deveríamos aceitar assim tão passivamente. Isso não é xenofobia. Apenas devemos escolher melhor aquilo que vai nos acrescentar. Aí entra o conhecimento, que tem nos livros seu principal mecanismo de difusão. Se lemos pouco ou se não nos é ofertada leitura de qualidade quando estamos em formação, reproduziremos essa falta na vida adulta e a transmitiremos aos nossos descendentes. É assim na música e em outros segmentos culturais. Mas é assim também na nossa formação de escolhas políticas e de valores. *Jão Tadim*, personagem de *Saino a Percurá*, é um acaso. Foi criado como os outros, ou seja, para ser galo de briga como seus irmãos. Mas ele tinha outros talentos e sofreu por isso. Mas a sua "resistência" o fez buscar outros caminhos que não aqueles que haviam pré-estabelecido para ele. Talvez por isso, por essa falta de estímulos, encontremos a explicação do porquê termos pouquíssimos Joãos Tadinhos em nosso país.

5. Quais os principais livros da biblioteca do Lelis?

Bíblia e, entre os autores de literatura brasileira, os que mais gosto são Guimarães Rosa e Graciliano Ramos. Nos quadrinhos gosto do Hugo Pratt, que é um quadrinista italiano. Na literatura estrangeira, um cara que escreve policiais, também italiano, Andrea Callimeri.

6. Você afirmou, no prefácio da primeira edição de *Saino a Percurá*: "Afinal, terra é vida, cimento é sepulcro". Para você, terra e cimento seriam, então, paradoxos?

Sim. Naquele texto quis dizer que somos diferentes uns dos outros. Que temos formações distintas e precisamos ser tratados como indivíduos. A terra, nesse caso, é isso. Tem características próprias. Ph, coloração, formação geológica diferente de outra região. Somos assim também. Somos diferentes e absorveremos o mundo de acordo com nossa percepção. Quando se tenta aplicar o mesmo tratamento a diferentes pessoas, caímos na cultura do cimento que é uniforme, homogênea. Nela somos nivelados e recebemos as mesmas coisas: o mesmo tênis da mesma marca; o mesmo desenho de jeans; o mesmo projeto pedagógico; os mesmo objetivos na vida. Então, isso para mim é sepulcro. É a morte em vida. Se não podemos exercer nossas características peculiares, matamos o que há de mais preciso em nós, que é a nossa singularidade.

7. O que é a cidade de Montes Claros em sua obra?

Montes Claros não é físico. Não são as casas ou prédios. Nem a poeira ou o calor. É algo intangível. É um sentimento. Não dá para explicar muito, porque não há palavras para isso. Quando penso nela, me vêm à mente algumas cores, alguns cheiros, mas nada concreto. Quando escrevo, me lembro dela, mas não em formas ou um local especificamente que ficou perdido na infância. Penso assim também sobre as roças por onde andei. É tudo

muito bonito, mas não é isso que está impregnado em mim. É algo maior que isso. É como se fosse uma terra que nunca limpei dos meus pés.

8. Por que você traz personagens de Guimarães Rosa para habitar sua obra e por que Riobaldo foi o personagem escolhido para ficar naquele povoado, em *Hortência das Tranças*?

Não foi uma escolha gratuita. Há um privilégio para nós mineiros, principalmente os do norte, em habitarmos ou termos nascido em uma região que tanto inspirou o Guimarães. Palco de seus romances, ele entendeu perfeitamente o que é o sertão mineiro. Seus personagens são muito parecidos com figuras reais e até ele admitiu que não inventou nenhum deles, que todos foram inspirados em pessoas que viveram realmente entre nós. O Riobaldo, portanto, pode ser um dos vaqueiros que eu seguia para buscar gado nos pastos da Fazenda Olhos d'Água, na região de Brasília de Minas. O Riobaldo é muito próximo a nós. Então ele tem que ficar por aqui mesmo, na sua terra.

9. Qual a importância do contador de histórias para as novas gerações?

No passado, a cultura e o conhecimento eram transmitidos com a oralidade dos mais velhos para os mais jovens. Justamente para que os fatos se perpetuassem através da memória. Esses jovens, por sua vez, repassavam aos seus descendentes. Depois de algum tempo, a cultura de um povo era formada por esse mecanismo simples, que aproximava as pessoas. Isso se perdeu com a modernidade. Substituímos essa oralidade por outros mecanismos de difusão cultural. Mas aí há um problema: a quantidade de informações. São tantas e de tamanha variedade, que elas se diluem, tornam-se inconsistentes e facilmente esquecidas por nós. Justamente porque nossa capacidade de memorização é limitada e precisamos liberar espaço para "as novidades". A arte de contar histórias subverte um pouco isso. Em uma sessão de contação, toda a nossa atenção está voltada para o contador que está no centro. Com seus gestos e encenações, a história fica mais rica, mais fácil de ser assimilada e armazenada. Sem essa interação física, em um ambiente frio como o virtual, ficamos dispersos com nossos

dispositivos eletrônicos, que são fabricados justamente para que sempre passemos para a próxima novidade e nos esqueçamos da anterior. É uma estratégia mercadológica que nos quer cada vez mais superficiais. E essa estratégia tem funcionado muito bem. Cada vez mais somos facilmente direcionados a consumir mais e mais cultura rasa.

10. Você estava com uma campanha para a publicação do seu livro em quadrinhos *Anuí* em um site de financiamento coletivo (Catarse). Na descrição desse projeto, você afirmava: "Bastavam alguns ajustes e inserir elementos que não faziam parte do texto original. Então, fiz o inverso do que é mais comum: adaptei meu texto literário para os quadrinhos antes de publicá-lo como literatura." O que é literatura e o que é história em quadrinhos para o Lelis?

São linguagens completamente distintas que têm o mesmo objetivo: contar uma história. Na literatura, o leitor toma as rédeas da obra completamente. Cabe a ele imaginar e decifrar em imagens o que está sendo narrado em palavras. Por isso a literatura tem um lugar tão especial dentre as artes. Cada um forma, em seu imaginário, um cenário, um rosto, um sentimento. Nas histórias em quadrinhos, o autor expõe sua obra. Ela é explícita. Os dois, leitor e escritor, têm que caminhar juntos para que a obra funcione como narrativa. Talvez aí esteja a riqueza dos quadrinhos. A possibilidade de flertar com o cinema, por exemplo, quando o autor tem uma câmera na mão e conduz o espectador para seu mundo, sua maneira de contar uma história. O fascinante também nos quadrinhos talvez seja justamente a segunda leitura sobre um enredo. Mesmo que o texto siga uma direção, norteie a história para que o leitor não se perca, o artista pode propor histórias paralelas que acontecem na mesma cena. O passeio do olhar por essas micronarrativas visuais pode enriquecer a obra sem desvirtuar a principal característica dos quadrinhos que é a sequência.

11. A partir de quais histórias você elabora seu livro "Cidades do Ouro"?

O livro *Cidades do Ouro* faz parte de uma coleção chamada *Cidades Ilustradas,* publicada pela Editora Casa 21, do Rio. Nessa coleção, cada artista viaja a determinada cidade brasileira e retira dela sua impressão. No caso das minhas escolhas, cidades históricas mineiras, me detive sobre cinco cidades do ciclo do outro mineiro: Ouro Preto, Diamantina, São João del Rei, Tiradentes e Congonhas. Passei um tempo em cada uma delas, "escutando" um pouco o que cada uma tinha para me dizer. Meu olhar não foi de um turista. Fui como um escritor. Depois de visitá-las, voltei para o estúdio munido de muitas fotos, *sketchs* e anotações de histórias que ouvi. Pesquisei muito em arquivos públicos procurando personagens esquecidos que pouca gente conhecia. Um exemplo foi uma única linha que descobri em um antigo livro sobre Ouro Preto que dizia haver na cidade, na época do Império, um médico que só cuidava de escravos. E, usava, para tratá-los, métodos pouco convencionais. Usei essa informação, que é histórica, e criei um pequeno conto, inserindo uma trama e personagens fictícios para falar sobre esse médico que realmente existiu. Com isso, o livro, além de fazer um resgate de personagens reais, esquecidos, ganhou contos inéditos, dando à obra maior valor literário. Também no livro, retratei as cidades em aquarela. Em cada uma delas, a impressão que tive se reproduziu nas pinturas. Outro Preto, por exemplo, me passou ser opressora, sombria. Tiradentes, uma cidade de brinquedo; Diamantina, pura luz.

12. Há, ao final dessa mesma obra, versão em inglês de todo o texto. Por quê?

Todas as edições da coleção *Cidades* Ilustradas traziam a versão em inglês ao final do livro. É que a coleção era muito voltada também para os turistas que chegavam ao Brasil.

13. Sobre seu estilo de desenho, em uma de suas entrevistas (publicada no blog marcosmota.com.br em 8 de novembro de 2013), você afirmou: "Sabendo que o estilo está na mente, posso então afirmar que meu estilo retrata exatamente quem sou, como penso e como estou me sentindo em determinada fase da minha vida. [...] Ele é a expressão de cada um, como ele se relaciona com a realidade que o cerca." Nesse sentido, como você se

relacionou com a obra *Clara dos Anjos*, de Lima Barreto, para ilustrar a versão em quadrinhos? Houve uma adaptação de seu estilo à obra ou a obra se adaptou ao seu estilo?

Clara dos Anjos é um livro de quadrinhos de que menos gosto. O problema das escolhas gráficas nos quadrinhos é justamente essa: se você escolheu uma técnica no começo do livro, tem que carregá-la para todo o resto do trabalho. E não foi um trabalho curto. Escolhi fazer em aquarela, mas usei um traço preto de nanquim para marcar os personagens. Foi um erro. Gosto mais e fico mais à vontade fazendo a linha com o lápis. A aquarela pede isso. Ela fica mais suave e posso trabalhar melhor com nuances. Uma pena. Mas, de fato, não foi uma escolha muito feliz. O estilo não mudou. Mas a execução foi sofrível e sofrida. Espero não cometer esse erro de novo.

14. Para você, a ilustração também pode ser considerada uma forma de tradução?

Em termos. Quando há a tradução de textos mais regionais, com linguagem mais coloquial, o tradutor precisa ser muito hábil para trazer elementos que façam com que a história seja compreendida no contexto da língua de destino. Portanto, o texto é reescrito em muitos casos, ganhando a interpretação do tradutor. Esse processo é semelhante ao trabalho do ilustrador. Mas o que difere é que o ilustrador é coautor de uma obra na medida em que ele "traduz" para as imagens o que ele interpretou nas palavras. É uma visão pessoal e é total, e não parcial, como é o caso do tradutor. A ilustração vai além do que é dito nas limitações das palavras. Ela faz surgir elementos novos que se escondiam nas entrelinhas e, assim, o ilustrador passa a ser também autor da obra: como leitor e como intérprete.

15. Qual a função dos desenhos em suas histórias em quadrinhos e em seus livros literários?

A ilustração, como o texto, é uma narrativa. Ela conta uma história e cabe ao ilustrador encontrar a melhor maneira de contá-la. O ilustrador deve ser hábil o bastante para transmitir, em uma cena, elementos e composições que trabalhem nesse sentido. Não há

aqui a necessidade de estética, de ser um ilustrador com um belo traço. Não é isso. O que interessa realmente é a condução do leitor. Para onde seus olhos devem caminhar para que a história seja bem contada. Esse é o maior desafio. Se criamos imagens totalmente planificadas, em que não há planos ou contra planos e que sejam desprovidas de dramaticidade, simplesmente estaremos decorando as páginas de um livro. Essa não é a função da ilustração. Seja ela na literatura ou nos quadrinhos. Ela deve ser sempre humilde, no bom sentido da palavra. Sempre a serviço dos olhos do leitor.

16. Como você vê a relação das crianças e adolescentes de hoje com o livro, com o computador e com as novas tecnologias?

As pessoas da minha geração não tinham tanta opção. Hoje em dia, uma criança de 2 anos de idade já interage com dispositivos eletrônicos. Para essa criança migrar para um livro digital ou para o computador não é nem uma questão de opção, é lógica mesmo. Não dá para desconsiderar isso; afinal vivemos a era digital. E não é de hoje. O que temos que fazer, a meu ver, é aproveitar isso. Se a demanda é maior pelo digital e se o analógico é menos requisitado, passemos a trabalhar mais nesse sentido: resgatar, por meio do lúdico e das brincadeiras, o gosto pelo livro impresso, pelas brincadeiras mais tradicionais em que há mais interação física. Acho que essa é a grande oportunidade de nos aproximarmos mais uns dos outros, de sermos mais afetivos e calorosos. Já vimos que o mundo virtual é frio. Útil, mas frio. Não podemos nos acomodar nele.

17. Como você tem visto a recepção de sua obra pelo público leitor e pela crítica [especializada]?

Bem, as críticas são quase sempre positivas. Acho que o Brasil ainda carece de publicações, sejam elas impressas ou digitais, que se debrucem mais sobre as obras. O que vejo quase sempre são as reproduções de releases enviados pelas próprias editoras para as redações que são reproduzidas quase que em sua integridade. Claro, estamos em um país em que nossas

redações estão cada vez mais esvaziadas e as publicações dedicam cada vez menos espaço para a cultura. Lá fora, especificamente na França, no mercado de quadrinhos, por ser um mercado extremamente profissional, há essa crítica mais aprofundada. O jornalista aborda a obra como um todo, vasculhando texto e arte de igual maneira. Fazendo isso, nos dá a oportunidade de um feedback mais robusto, capaz de nos fazer refletir sobre nossos pontos fracos apontados. Então, passamos a refletir sobre essa crítica que nos orienta a reforçar nossos pontos fortes e desenvolver mais o que nos está faltando. Sobre as traduções, não tenho uma carreira internacional a esse ponto. Os quadrinhos que faço são por encomenda deles, e vão ser publicados diretamente na língua deles. Claro, eu deveria me dedicar um pouco mais à escrita, ao trabalho de autor, mas tenho as demandas como ilustrador que me tomam boa parte do tempo e se um autor deseja realmente viver exclusivamente da sua obra escrita e ilustrada, deve investir a maior parte das suas energias nesse objetivo. Obviamente, com essa vida dinâmica que vivemos, se me concentrar exclusivamente nisso, ainda será difícil para mim. E também não sei se tenho toda essa desenvoltura na escrita como tenho com o desenho. Pelo menos, por enquanto.

ARTIGOS

O IMBRICAMENTO DE *FLASHBACKS* NA ADAPTAÇÃO DO ROMANCE *O MARAVILHOSO MÁGICO DE* OZ PARA HQ

FLASHBACK EMBEDMENT IN *THE WONDERFUL WIZARD OF OZ* ADAPTATION TO COMICS

LA IMBRICACIÓN DE FLASHBACKS EN LA ADAPTACIÓN DE LA NOVELA *EL MARAVILLOSO MAGO DE OZ* PARA CÓMICS

Ana Carolina Lazzari Chiovatto[1]

[1] É mestra e doutoranda em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês pela Universidade de São Paulo, bolsista processo no 2017/02150-0, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

RESUMO: *O Maravilhoso Mágico de Oz*, de L. Frank Baum, recebeu diversas adaptações, sendo a maioria delas para sistemas semióticos sincréticos, como o cinema e os quadrinhos, cuja análise permite uma exploração dos recursos utilizados tanto pela obra original quanto pela adaptada. Este trabalho estuda como as memórias de algumas das personagens principais são apresentadas ao leitor tanto na obra original quanto na recente adaptação homônima para os quadrinhos.

ABSTRACT: *The Wonderful Wizard of Oz*, by L. Frank Baum, has had several intersemiotic translations, most of which to syncretic semiotic systems, like movies, and comic books, whose analysis allows us to better explore the resources used both by the original piece and the adapted one. This paper aims to compare how some leading figures' memories are presented to the reader both in the original piece and the its comic book intersemiotic translation.

RESUMEN: El Maravilloso Mago de Oz, de L. Frank Baum, recibió varias adaptaciones, siendo la mayoría de ellas para sistemas semióticos sincréticos, como el cine y los cómics, cuyo análisis permite una explotación de los recursos utilizados tanto en la obra original como en la adaptada. Este trabajo estudia cómo las memorias de algunos de los personajes principales son presentadas al lector en la obra original y en la reciente adaptación homónima para los cómics.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos; Imbricamento; O Mágico de Oz; Semiótica

KEY-WORDS: Comic Books; Embedding; The Wizard of Oz; Semiotics

PALABRAS CLAVE: Cómics; Imbricación; El Maravilloso Mago de Oz; Semiótica.

Uma das preocupações verificadas ao longo do desenvolvimento da teoria semiótica foi a possibilidade de analisar textos que se valessem de várias linguagens em sua forma de expressão, chamados enunciados "sincréticos". Antonio Vicente Pietroforte, que dedicou boa parte de seus estudos para esse tipo de objeto, explica:

> Para a semiótica, há uma forma no conteúdo – ou seja, uma semântica – que realiza o sentido, e uma forma na expressão, que o manifesta. Nessa relação entre a forma do conteúdo e a forma da expressão, o sentido é construído nos textos. Partindo da hipótese de trabalho temporária de que é possível manifestar conteúdos semelhantes em planos de expressão distintos, nada impede que se separe plano de conteúdo para, em um primeiro momento, descrever o percurso gerativo do sentido apenas no plano de conteúdo. Essa hipótese de trabalho se justifica porque o mesmo conteúdo pode ser manifestado em planos de expressão fonológicos, plásticos, musicais ou *sincréticos*, *sem danos significativos à sua forma semântica*. É evidente que a expressão modifica o conteúdo, visto que uma HQ não é a mesma coisa que um poema, no entanto, em nome da

> aspiração científica, deve-se isolar as variações da expressão e procurar aquilo que é sistemático na formação do sentido no plano de conteúdo (2009, p. 11, *grifos nossos*).

O presente trabalho propõe uma análise como a descrita por Pietroforte, a fim de estudar uma HQ – objeto sincrético, que une, em seu plano de expressão, as linguagens verbal e plástica, ditas "verbo-visuais" (DISCINI, 2009, p. 188) – em perspectiva comparatista com a obra original. A HQ em questão é *The Wonderful Wizard of Oz* [O Maravilhoso Mágico de Oz], de Eric Shanower e Skottie Young, publicada pela Marvel, adaptada da obra homônima de autoria de L. Frank Baum, a partir da qual discorreremos sobre a manifestação do passado ao programa narrativo de base, em contraste com o presente, que é a linha temporal principal, através do imbricamento de *flashbacks* enquanto programas narrativos de uso.

É importante observar, previamente, que uma adaptação intersemiótica de uma obra literária para uma HQ não contém certas particularidades de uma obra originalmente criada como HQ, como exemplifica Norma Discini abaixo:

> [...] como procedimento de fusão entre linguagens diferentes, o enunciado sincrético não apresenta marcas indicativas daquilo que veio antes ou depois no processo de sua construção, o visual ou o verbal. Esse procedimento faz parte da própria estratégia de sincretização (2009, p. 190).

Se, por um lado, a adaptação em análise não apresenta "marcas indicativas daquilo que veio antes no processo de sua construção", por outro, por se tratar justamente de uma adaptação, poder-se-ia considerar de antemão que o verbal precedeu o visual, visto que boa parte das falas dos "atores enunciados no texto" (Cf. DISCINI, 2009, p. 44) é idêntica às da obra original, bem como as ocasionais narrações. Apesar disso, é possível considerar a questão da tradução intersemiótica por outro ângulo, sem trabalhar a evidente intertextualidade: apesar de a HQ basear-se em texto já existente, ocorre nela uma consecução do verbal ao visual, visto que, por ter outro plano de expressão, sincrético, o plano do conteúdo acaba por lhe ser próprio e outro (embora guarde relação fundamental com o romance que a originou).

Apontamos esse fato para frisar que nos utilizamos de teorias relativas à análise de HQs, uma vez que estas constituem um enunciado sincrético, independentemente de sua origem criativa, e é indiscutível que a obra de Eric Shanower e Skottie Young se trata de uma HQ, por

apresentar todas as características pré-estabelecidas desse gênero, segundo podemos apreender no trecho abaixo de Norma Discini:

> Voltemos ao esquema fundante do gênero HQ. Acrescentamos que traz consequências para o estilo do gênero uma composição que supõe, no plano da expressão, recursos como: cenas encerradas em quadriláteros; falas contidas por balões; balões arrematados por linhas retas, sinuosas ou onduladas, estas duas últimas que costumam reconstruir sensorialmente o efeito de *flash-back* ou a anterioridade temporal do narrado [...] (2009, p. 193).

As características supracitadas, incontestavelmente, compõem tanto HQs de roteiro original como adaptações intersemióticas, portanto, tornam-se indispensáveis à presente análise. Há que se considerar ainda, os seguintes recursos presentes no gênero de HQ:

> Traz consequências para o estilo do gênero a textualização manifestada sincreticamente. Também traz consequências o fato de que, do plano do conteúdo, possam emergir teatralmente atores que dialogam num tempo presente, passado ou futuro, todos em relação concomitante ao ato de enunciar, na delegação de vozes feita pelo narrador. Nos textos de HQ, a predominância desse fato da sintaxe discursiva orienta o estilo de gênero. Se pensarmos na fala dramatizada como traço distintivo do conteúdo dos textos concernentes ao gênero, veremos que a enunciação debreada em segundo grau nos faz deparar com um narrador que raramente se assume como protagonista da própria história. Esse narrador costuma aparecer em terceira pessoa, restrito visualmente a algum vão entre os quadros, ou no topo deles, ou em tira lateral a eles. O deslocamento da voz do narrador para as margens, como solução visual, reforça a debreagem de segundo grau como elemento central do esquema composicional do gênero. Importa o relato da fala dos interlocutores feito por meio do discurso direto. Daí decorrem as falas encerradas nos balões (DISCINI *in* OLIVEIRA; TEIXEIRA, 2009, pp. 193-4).

Todas essas características aparecem bem marcadas na adaptação *The Wonderful Wizard of Oz* e algumas delas são fundamentais para o recorte deste estudo: a forma como ocorre o imbricamento de programas de uso por meio de *flashbacks* na HQ.

Tanto no romance original quanto na HQ adaptada, o programa narrativo de base e seus programas narrativos subordinados tratam da busca dos sujeitos Dorothy (que, após ter sido levada, dentro de sua casa, por um ciclone até a terra mágica de Oz, procura uma forma de retornar ao Kansas, seu lar), Espantalho (que busca um cérebro, figurativizando o valor "inteligência"), Homem de Lata (que busca um coração, figurativizando o valor "sentimentos") e

Leão Covarde (que busca o valor "coragem"), com constantes fazeres emissivos e remissivos, que determinam um formato de narrativa episódica através do surgimento de diversos obstáculos, responsáveis pela remissividade e consequente desaceleração e fechamento do espaço, alternado com a superação de ditos obstáculos, trazendo emissividade e consequente aceleração e abertura do espaço.

Essa busca será percebida com certo humor pelo enunciatário-leitor, pois, como se percebe ao longo do texto, os sujeitos já estão em conjunção com seus respectivos objetos de valor, apenas creem não estar. Pietroforte resume bem a tensão que permeia o programa narrativo de base no trecho abaixo:

> Até a chegada de Dorothy e seus amigos na cidade de Oz, há tensões constantes entre o ser e o parecer das coisas. O Espantalho, que se julga tolo, é o mais sagaz; o Homem de Lata, que pensa ter perdido suas emoções, é o mais sentimental; e o Leão, que se considera covarde, age como verdadeiro herói. Os três vão a Oz para pedir ao mágico, respectivamente, um cérebro, um coração e muita coragem. Dorothy, por sua vez, quer voltar para casa, sem saber que traz consigo, o tempo todo, os sapatos encantados capazes de realizar o seu desejo (2008, p. 50).

Apesar da tensão provocada pelo conflito e pelas repetidas sequências remissivas, ao final há uma tendência ao relaxamento, com a conjunção dos sujeitos com seu objeto de valor ou, como se explicita ao enunciatário-leitor, com a eliminação da tensão entre ser e parecer apontada acima por Pietroforte, no momento em que os sujeitos começam a crer ser aquilo que queriam ser.

A partir desse programa narrativo de base, passemos ao imbricamento dos *flashbacks*, em que cinco programas de uso, em forma de micronarrativas, são inseridos em meio à narrativa principal, três das quais têm por finalidade explicar como os sujeitos Espantalho, Homem de Lata e Leão Covarde passaram a ter seus respectivos objetos de valor – inteligência, sentimentos e coragem –, dando origem a suas buscas.

Primeiramente, vejamos como se dá a construção do sentido na HQ:

> A HQ é estabilizada por meio de mecanismos próprios à sintaxe e à semântica discursivas: a história é narrada predominantemente a partir do espaço de alhures; figuras visuais garantem o detalhamento topológico, a que se emparelha

> o protocolo implícito da introdução do narrado: "Era uma vez..." (DISCINI *in* Oliveira; Teixeira, 2009, p. 197).

O "detalhamento topológico" a que se refere a primeira citação é parte da linguagem plástica, para cuja análise contribui o semissimbolismo, segundo Pietroforte:

> Para os estudos do semi-simbolismo [sic] em outras semióticas [além da verbal], basta determinar aquelas categorias que são pertinentes à forma do plano de expressão realizado e examinar os modos de semi-simbolização possíveis entre elas e as categorias semânticas do plano de conteúdo (2009, p. 19).

Em semióticas plásticas, há três tipos das categorias de expressão, como mencionado acima por Pietroforte: as cromáticas, que se referem à cor, as eidéticas, que dizem respeito à forma, e as topológicas, que tratam da distribuição textual das cores e formas.

Entretanto, uma HQ é uma construção sincrética, e não apenas plástica, de forma que as categorias de expressão cromáticas, eidéticas e topológicas fazem parte de um conjunto maior de categorias de análise. Norma Discini aponta:

> Na HQ, temos um referente, cuja veridicção está relacionada aos mecanismos de construção do sentido segundo o sincretismo verbovisual. Se um romance [...] é retomado por uma HQ [...], ficam demonstrados procedimentos diferentes de ancoragem actorial, espacial e temporal, em função da manifestação sincrética na HQ, bem como em função das diferentes esferas de comunicação pressupostas" (DISCINI *in* Oliveira; Teixeira, 2009, p. 186).

Como é possível apreender da citação acima, se apenas o plano de conteúdo guarda semelhanças entre as adaptações, como já afirmado por Pietroforte, há que se considerar os diferentes procedimentos de ancoragem que ocorrem na manifestação sincrética para efeitos de análise.

Na HQ *The Wonderful Wizard of Oz*, notam-se diversos esquemas de cor na composição das cenas que dão forma à narrativa. Em uma análise geral, tais esquemas correspondem à oposição entre o Kansas (cores escuras, insaturadas, com predominância de cinza e marrom) e Oz (cores mais vivas e diversificadas), e entre os períodos do dia na Terra de Oz (cores claras com predomínio de azul e verde nos ambientes externos durante a manhã e o começo da tarde, e marrom claro e amarelo, que referencializam a luz solar nos raros ambientes internos; tons

escuros, porém vibrantes, com predominância de azul, durante a noite; tons insaturados, puxados para o pastel e com predomínio de tons alaranjados durante o fim da tarde ou crepúsculo).

Esses recursos cromáticos por si só transmitem, na HQ, a passagem do tempo, que precisa ser descrita verbalmente na obra literária.

Como o espaço é majoritariamente aberto, sobretudo durante o percurso de Dorothy a caminho da Cidade das Esmeraldas, temos predominância de quadros em plano aberto (cf. Figura 1, em que a vemos minúscula no quadrante inferior esquerdo), alguns ocupando o espaço equivalente a dois, três e até a seis quadros do tamanho padrão da HQ. Assim, no plano da expressão, a aceleração do sujeito se manifesta e a abertura do espaço se dá, não apenas pelo plano, como pela angulação do desenho, pelo tamanho e forma dos quadros.

Figura 1: apresentação de Dorothy e o Kansas

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 1.

Durante a jornada, Dorothy pausa para descansar, o que pode ser considerado um antissujeito átono (TATIT, 2010, p. 53), uma vez que não corresponde a um fazer remissivo do sujeito, posto que não prejudica verdadeiramente o programa de base, mas é quando começa a conhecer os amigos que a acompanharão durante a aventura, tendo buscas próprias, mas procurando seguir o mesmo caminho.

O primeiro encontro é com o Espantalho, momento em que ocorre a desaceleração de Dorothy e o consequente fechamento do espaço para um milharal. Naquele instante, talvez, o Espantalho configure momentaneamente um antissujeito átono da protagonista, uma vez que é o causador de seu fazer remissivo: ele se encontra preso no alto de uma haste de madeira, chamando a atenção da menina e provocando sua parada. Após breve interação, Dorothy o liberta,

tornando-se, nesta ação, sua destinadora por ter lhe doado a competência de poder caminhar livremente (SHANOWER, 2014, p. 26).

Juntos continuam a jornada, voltando à aceleração emissiva e recobrando a abertura do espaço. Em dada ocasião, ocorre o primeiro imbricamento de *flashback* (idem, pp. 30-2, cf. Figura 2): o Espantalho começa a contar a Dorothy como foi criado e por que busca o objeto de valor inteligência.

Figura 2: *flashback* do Espantalho

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 30.

Conforme observamos a partir da Figura 2, até então, as cores das cenas contidas nos quadros seguem o esquema relativo à manhã, como descrito anteriormente. A cena do quadro que antecede o imbricamento (SHANOWER, 2014, p. 30) é a que vemos no quadro superior. É possível constatar que a fala do sujeito[2] está contida em dois balões de traço contínuo e contorno oval, emendados verticalmente com leve desalinho à direita.

O quadro seguinte traz um esquema monocromático, com sobretons insaturados entre o marrom e o laranja. A partir desse quadro e pelos próximos, a cena segue esse esquema de cores, o

[2] Utilizamos uma tradução do romance, visto que a fala do sujeito na HQ reproduz à risca a da obra original, com alguns cortes: "Minha vida foi tão curta que não sei nada de qualquer coisa. Eu só fui feito anteontem. [...] Felizmente, quando o fazendeiro fez a minha cabeça, uma das primeiras coisas que ele fez foi pintar minhas orelhas, de modo que eu ouvi o que se passava [...]" (BAUM, 2014, pp. 37-8).

espaço é outro e o tempo é anterior ao do resto da narrativa, com a presença de dois sujeitos que não haviam aparecido antes. Quando o trecho termina (idem, p. 32), o *flashback* se encerra.

Durante essa micronarrativa, que é um programa de uso, o Espantalho assume o papel de narrador, tornando-se um narrador temporário, e suas falas passam a vir encerradas em caixas brancas ou soltas em um canto do quadro. Diferentemente do que ocorre com o narrador em terceira pessoa, as falas do Espantalho aparecem entre aspas, demonstrando que aquela posição é uma concessão e será breve. De fato, isso só dura até o fim do *flashback*.

Os novos sujeitos, os fazendeiros que fizeram o Espantalho e o corvo velho dos últimos três quadros da narrativa imbricada, recebem falas em balões, características do discurso direto em HQs, como já observado (vide Figura 3 abaixo).

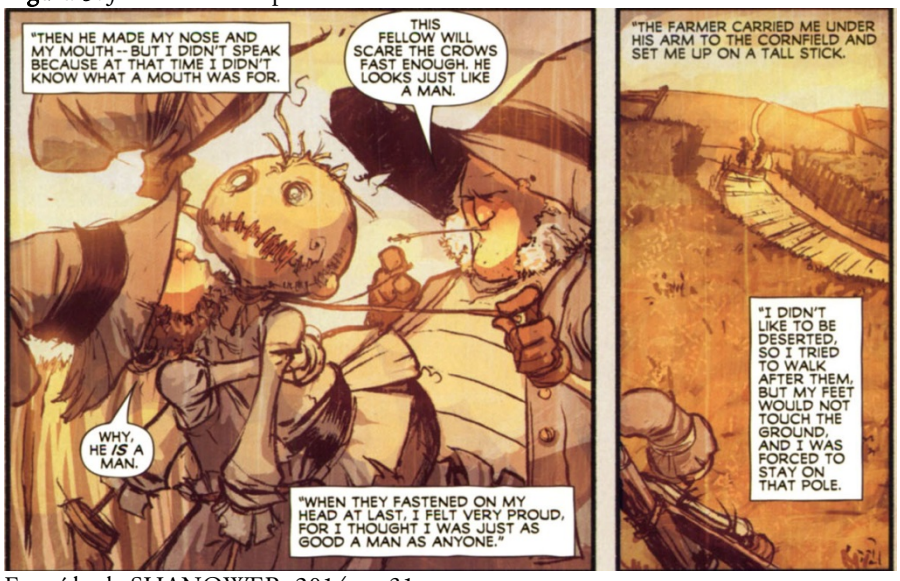
Sabemos tratar-se de outro espaço porque o vemos retratado na cena, e a anterioridade do tempo narrado fica explicitada pelo contexto e pelas falas do narrador-Espantalho.

A fala do Espantalho que antecede o *flashback* vem seguida de duplo hífen ("--") o que indica interrupção do discurso. O quadro seguinte, em que se inicia o *flashback*, já traz o discurso direto dos sujeitos fazendeiros, que pertencem àquele espaço e tempo diversos, conforme a Figura 2.

No romance, não ocorre interrupção da fala do Espantalho. O discurso prossegue: "Havia outro Munchkin com ele, e a primeira coisa que ouvi foi o fazendeiro dizendo: *O que acha dessas orelhas?*" (BAUM, 2014, p. 38). Assim, toda a narração que explica como surgiu o Espantalho e a origem de seu querer saber, que é seu objeto de valor, se dá dentro das falas do sujeito.

Nota-se que, na HQ, há maior ênfase na *performance* dos atores durante o *flashback*. As narrações do Espantalho suprem a eventual incapacidade de os quadros retratarem movimentos bruscos e as paixões experimentadas pelo sujeito naquele tempo dado. Na obra literária, misturam-se a *performance* dos atores de outrora, os pensamentos do Espantalho, e o discurso dele e a reprodução das falas dos fazendeiros dentro do próprio discurso direto do sujeito, configurando uma debreagem de terceiro grau (GREIMAS; COURTÉS, 2013, p. 112).

Figura 3: *flashbacks* do Espantalho



Extraído de SHANOWER, 2014, p. 31.

A diferença entre o romance e a HQ é, nesse caso, bastante pronunciada, pois, no primeiro, ocorre uma continuidade narrativa e o relato do Espantalho acontece num contexto de diálogo com Dorothy, enquanto na HQ, embora tal fato esteja implícito, ocorre um imbricamento: há uma interrupção no programa narrativo que vinha sendo apresentado até então e a inserção de outra narrativa, dando origem a uma aparente descontinuidade, que só não se completa porque a fala interrompida é retomada na narração durante o *flashback*.

Um processo semelhante ocorre quando o sujeito Homem de Lata conhece Dorothy e o Espantalho e resolve contar sua história. Há, da mesma maneira, alteração do esquema cromático, precedida de um quadro em *close* – exatamente como ocorre no *flashback* anterior –, com o sujeito alinhado à esquerda do quadro estreito e comprido na horizontal (conforme a Figura 4, a seguir).

Figura 4: *flashbacks* do Homem de Lata

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 39.

Após o quadro que traz essa fala, ocorre a mudança do esquema cromático que caracteriza o início do *flashback*. Diferentemente do que ocorreu no *flashback* do Espantalho, não há interrupção da fala do Homem de Lata no quadro anterior e os novos atores apresentados na narrativa imbricada não possuem falas. De forma semelhante ao *flashback* do Espantalho, o Homem de Lata torna-se o narrador temporário deste programa de uso e suas falas também aparecem dentro de quadros brancos e entre aspas.

Há três atores apresentados nesse *flashback*: a moça com quem o Homem de Lata pretendia se casar, que tem o papel actancial de objeto valor; uma bruxa, o antissujeito; e um ferreiro que, aos poucos, constrói o corpo de estanho do sujeito, permitindo que ele sobreviva às repetidas perdas de seus membros, assumindo o papel de destinador.

Depois que a transformação do Homem de Lata se completa, há uma pausa no *flashback*, seguindo-se um quadro intercalado, com o esquema cromático do programa narrativo de base associado à noite, em que figuram os três sujeitos em plano distante, com silhuetas recortadas contra o cenário, e dois balões de fala do Homem de Lata concluindo sobre sua infelicidade pela disjunção com o objeto de valor. Seguem-se dois quadros verticais de *flashback*, em que as falas do

Homem de Lata voltam à narração, e ele explica como tem sido sua vida desde então, encerrando o imbricamento com a asserção da busca por seu novo objeto de valor (cf. Figura 5) – o poder sentir, figurativizado pelo coração.

Figura 5: *flashbacks* do Homem de Lata

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 41.

Nesse caso, a diferença entre o romance e a HQ é consideravelmente menor. Na HQ, a descontinuidade narrativa causada pelo imbricamento é antes de tudo visual. Os quadros em *flashback* ilustram os acontecimentos narrados, mas a ausência de falas dos novos atores mantém

uma continuidade da fala do Homem de Lata, mudando apenas seu caráter eidético: na linha temporal principal, balões de fala; no *flashback*, quadros de narração. No romance, há uma pausa entre a apresentação do relato e o relato propriamente dito, além de não ocorrer no mesmo momento da passagem para o *flashback* na HQ, mas antes, conforme o trecho a seguir:

> – Vou contar minha história, e então vocês vão saber.
> Enquanto andavam pela floresta, o Homem de Lata contou a seguinte história:
> *Eu nasci filho* [...] (BAUM, 2014, p. 46).

Na HQ, a pausa entre "vão saber" e "eu nasci" é dada pela troca de um balão para o seguinte. No romance, há a inserção de um trecho do narrador, que é completamente desnecessário na HQ, pois o enunciatário vê tal ação na linguagem plástica. O *flashback* inicia-se depois que o Homem de Lata anuncia que tinha intenção de casar-se, já apresentando visualmente a moça que é objeto de valor do sujeito.

Já no caso do Leão Covarde, não há qualquer sinal de narrativa imbricada ou indício de narração estendida no romance; toda a razão da busca por seu objeto valor é dada em uma fala, durante um diálogo com os demais sujeitos.

Na HQ, há um *flashback*, introduzido por breve fala de apresentação do Leão, em *close* num quadro da altura padrão, e dois terços da largura da página (SHANOWER; YOUNG, 2014, p. 46), em balão duplo (dois balões ovais emendados, conforme a figura 6). É interessante observar que tal preâmbulo é dado no final da página e o imbricamento do programa de uso inicia-se no topo de nova página.

Figura 6: narrativa do Leão Covarde

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 46.

A seguir (idem, p. 47), aparece o esquema cromático de *flashback*, narrado em quatro quadros, com o Leão alinhado à esquerda em *close* em todos eles e a silhueta recortada de animais variados, ao fundo, conforme vemos abaixo, na figura 7.

Figura 7: *flashbacks* do Leão Covarde

Extraído de SHANOWER, 2014, p. 47.

Como se pode observar, em todos eles, a fala em discurso direto assume a posição de narração, como no *flashback* do Homem de Lata, num quadro branco com duas linhas escritas na parte inferior da cena, alinhados à direita. No terceiro quadro, o Leão traz uma expressão triste que condiz com a última frase da narração: "I'm such a coward"[3] (idem, p. 47). Nesse *flashback*, o enfoque não recai sobre a *performance*, mas sobre uma paixão: a frustração. O Leão sabe que não deve ser covarde, mas é, ou, antes, crê ser.

O *flashback* do Leão tem a mesma função dos outros dois: surgir em momentos da história quando os sujeitos ora estão em trânsito, ora em descanso, e trazer explicações narrativas que

[3] "Eu sou tão covarde" *(tradução nossa)*.

poderiam, de outro modo, tornar a leitura da HQ, tradicionalmente dinâmica, lenta, como observou Norma Discini no texto citado:

> Ao constituir o programa narrativo privilegiado pelo discurso da novela gráfica, a *performance* expande o efeito de movimento na simulação da ocorrência dos fatos. Na textualização, verificamos o privilégio dessa fase da narrativa, na longa extensão da sequência de quadros de variados tamanhos e tipos de cercadura, dedicados à expressão das ações em confronto. Tais narrativas narram, com apoio na saturação figurativa verbovisual, a ação do sujeito (DISCINI *in* OLIVEIRA; TEIXEIRA, 2009, p. 190).

O recurso de imbricamento de *flashbacks* parece ter permitido à HQ manter essa dinamicidade pela ênfase na *performance*. Tal recurso poderia, talvez, ser utilizado no romance com sucesso, uma vez que a linguagem verbal permite tipos diversos de experimentação. No entanto, considerando as características particulares de enunciados sincréticos e, em especial, as da HQ, torna-se possível reconhecer que o imbricamento de *flashbacks* ganha possibilidades múltiplas pela sincretização das linguagens verbal e plástica e faz cumprir seu papel na narrativa.

Referências

BAUM, L. Frank. *O Maravilhoso Mágico de Oz*. Trad. Carol Chiovatto. Rio de Janeiro: Vermelho Marinho, 2014.

BAUM, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1903.

DISCINI, Norma. "História em Quadrinhos: Um Enunciado Sincrético" *in* OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (orgs.). *Linguagens na Comunicação –Desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

_____. *O Estilo nos Textos*. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2009.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. *Dicionário de Semiótica*. Vários tradutores. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2013.

PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. *Análise Textual da História em Quadrinhos – Uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê*. São Paulo: Annablume, 2009.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Tópicos de Semiótica – Modelos Teóricos e Aplicações*. São Paulo: Annablume, 2008.

SHANOWER, Eric; YOUNG, Skottie. *The Wonderful Wizard of Oz*. 2ª Ed. Nova York: Marvel, 2014.

TATIT, Luiz. *Semiótica à Luz de Guimarães Rosa*. Cotia, SP: Ateliê, 2010.

Experimentação em quadrinhos contemporâneos: a proposta híbrida de Pedro Franz

Contemporary comic experimentation: the hybrid proposal of Pedro Franz

Experimentación en historietas contemporáneas: la propuesta híbrida de Pedro Franz

André Luiz Ferreira de Oliveira[1]

1 Mestrando em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), graduado em Licenciatura em Artes Visuais também pela Unimontes. E-mail: contato@andreoliveira.com.

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo apresentar a história em quadrinhos *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo* de Pedro Franz, dividida em três volumes e publicada entre 2010 e 2012, demonstrando sua relação híbrida com os quadrinhos, as artes visuais e a literatura, pensando no modo como a obra passa por um processo de *desterritorialização* e se mescla a elementos de diferentes linguagens artísticas para criar sua singularidade, seu próprio território em constante tensão.

ABSTRACT: This article aims to present the comic book *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo* of Pedro Franz, divided into three volumes and published between 2010 and 2012, demonstrating its hybrid relationship with comics, visual arts and literature thinking about how the work goes through a process of deterritorialization and merges with elements of different artistic languages to create its singularity, its own territory in constant tension.

RESUMEN: El presente artículo tiene como objetivo presentar la historieta *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo* de Pedro Franz, dividida en tres volúmenes y publicada entre 2010 y 2012. Se evidencia su relación híbrida con las historietas, las artes visuales y la literatura, además de pensar en cómo la obra pasa por un proceso de desterritorialización y se mezcla a elementos de diferentes lenguajes artísticos para crear su singularidad, su propio territorio en constante tensión.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura e Artes visuais; Quadrinhos Contemporâneos; Experimentação; Território; Pedro Franz.

KEYWORDS: Literature and Visual Arts; Contemporary Comics; Experimentation; Territory; Pedro Franz.

PALABRAS CLAVE: Literatura y Artes Visuales; Historietas Contemporáneas; Experimentación; Territorio; Pedro Franz.

Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo de Pedro Franz é uma obra que mescla literatura, artes visuais e histórias em quadrinhos. Por meio de experimentações, ela transita entre diferentes campos artísticos, criando um território em mutação que violenta o presente e reflete os conflitos na HQ. A estrutura não canônica desse objeto artístico exige uma crítica alinhada ao posicionamento subversivo da obra, que não se enquadra em um modelo tradicional ou em um campo artístico exclusivo,

estando em constante estado de desterritorialização e reterritorialização (DELEUZE e GUATARRI, 1996), isto é, em constante movimento que violenta e afeta as relações da obra com outros pontos de referência.

O autor Pedro Franz nasceu em Florianópolis em 1983, graduou-se em design gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina em 2008 com a pesquisa *A quarta dimensão do trabalho de Breccia,* nela analisou a carreira e a produção em quadrinhos do uruguaio Alberto Breccia que publicava semanalmente em jornais argentinos e possuiu uma proposta de vanguarda durante toda sua carreira. Em 2010, Pedro Franz iniciou sua carreira como quadrinista com a obra *Promessas de Amor a Desconhecidos Enquanto Espero o Fim do Mundo*[2]*,* divida em três volumes: *Limbo (2010), Underground (2010) e Potlatch (2012)*. Posteriormente publicou *Bukkake (2012)*; *Suburbia (2012)*; *Cavalos Mortos permanecem no acostamento (2014)*; *Jardim (2014)*; *Cada caminho é um desvio (2014)* e *Incidente em Tunguska (2015).* Esta última foi desenvolvida juntamente com sua pesquisa de mestrado em Artes Visuais na Universidade do Estado de Santa Catarina, sendo lançada como uma publicação impressa e também como dissertação em forma de exposição, na instalação *Considerações (2015)*. Em sua pesquisa, Pedro Franz explorou as interseções entre os quadrinhos e as artes visuais através da migração de imagens e dispositivos, de forma a pensar o que seriam os quadrinhos contemporâneos.

Promessas de Amor a Desconhecidos Enquanto Espero o Fim do Mundo foi um projeto independente, com apoio da Fundação Catarinense de Cultura, por meio de edital de estímulo à cultura, mas que só foi concretizado como publicação impressa por completo graças à relação entre leitores e autor. Por meio de um blog[3], Pedro Franz expôs seu processo criativo, mantendo um contato direto com seus leitores e possibilitando um espaço de debate sobre a obra, que, apesar de ter uma ideia definida, construiu-se durante o processo de criação, tendo seus leitores como coautores, a partir das interações via blog.

[2] BROERING, Pedro Franz. *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero fim do mundo.* Independente, 2011. Disponível em: https://issuu.com/pedrofranz/docs - acesso em 04.08.2017.
[3] Blog do projeto. Disponível em: https://sobreofim.wordpress.com/ - acesso em 04.08.2017.

Figura 01: Fotografia da versão impressa da série. Disponível em: http://www.pedrofranz.com.br/promessas. Acesso em 08 de agosto 2017.

Desde o princípio, Pedro Franz planejava ter o trabalho como uma publicação impressa, conforme expôs em entrevista[4] ao site da Vice, ciente que não se tratava de um quadrinho feito somente para internet, uma *webcomic*, mas um híbrido entre impresso e digital. Cada capítulo, após finalizado, foi disponibilizado online, mediante licença *Creative Commons*[5], possibilitando assim sua distribuição gratuita. Mesmo a versão impressa posteriormente pode ser copiada e distribuída.

Durante o processo de criação foi pedido aos leitores do blog que enviassem fotos "3x4" para o projeto, como uma participação em troca da obra que era oferecida gratuitamente. Essa troca resultou na inserção das fotografias dos leitores em cada abertura de capítulo da trilogia. Retratos que, com intervenções gráficas feitas pelo autor, como máscaras de caveira usadas pelo grupo Jolly Roger ou tarjas pretas velando os olhos, colocaram esses leitores como participantes da narrativa, refletindo sua importância na realização do projeto. A interação com os leitores foi crucial para

[4] Entrevista realizada com Pedro Franz sobre o processo de construção da obra. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/ezgxwe/construindo-promessas - acesso em 04.08.2017.
[5] Licença criada por uma organização não governamental sem fins lucrativos com intuito de oferecer licenças que permitem a cópia, modificação e distribuição com menos restrições que o direito autoral oferece.

finalização do terceiro volume da série, pois sua impressão foi financiada por um leilão das páginas originais de *Potlatch,* realizado no blog.

Toda essa experimentação de mídias e suportes era um reflexo do que também foi explorado progressivamente na narrativa da HQ. O primeiro volume, *Limbo*, é iniciado em uma estrutura tradicional de história em quadrinho. Nele são apresentados personagens em diferentes narrativas divididas em capítulos com títulos descritivos que expõem os acontecimentos que virão, como o terceiro capítulo: "Após mostrar cenas de nudez, de sexo e de uso de drogas por crianças, utiliza-se uma conversa de bar para comentar a relação entre território e sociedade". O título que é altamente explicativo vai contra a tradição de se criar expectativa ao longo da narrativa, comum na literatura, cinema e quadrinhos. A história acontece em uma Florianópolis de 2018, permeada por elementos fantásticos que, apesar disso, não se sobrepõem aos acontecimentos da ficção que são mais próximos da realidade e da sociedade atual.

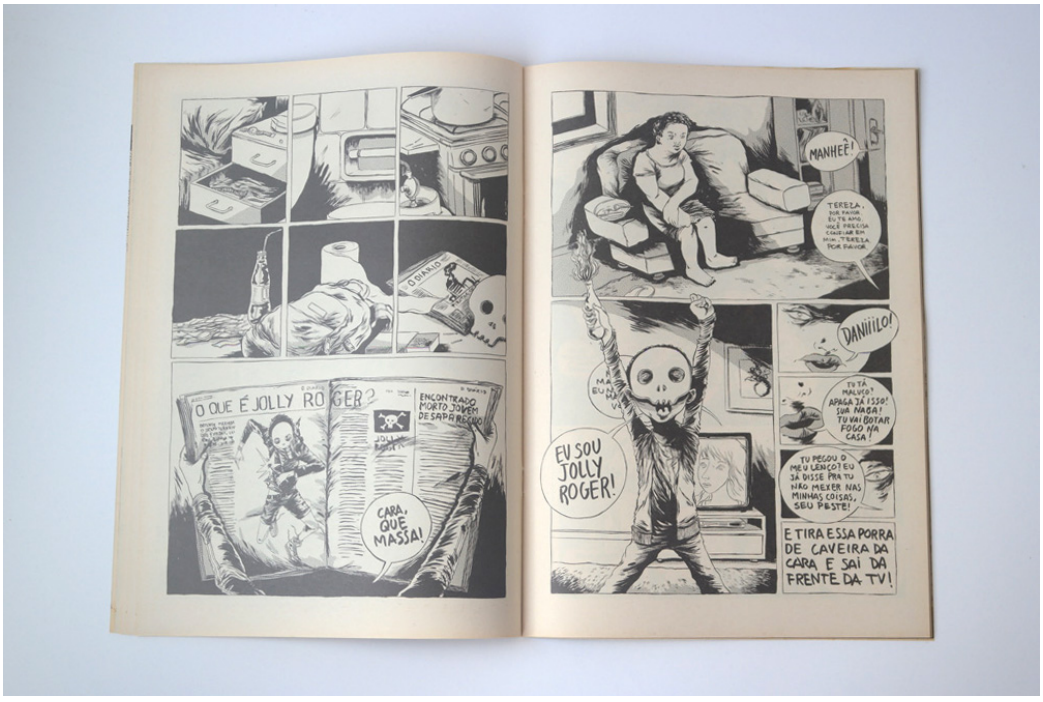


Figura 02: Versão impressa de *Limbo*. Disponível em: http://www.pedrofranz.com.br/promessas. Acesso em 08 de agosto 2017.

No primeiro capítulo, "No qual Jolly Roger foge de seu esconderijo", é apresentada a narrativa central da HQ, em que um grupo de jovens intitulado Jolly Roger é acusado de terrorismo por ter detonado uma bomba em um prédio do governo, deixando vítimas e feridos. Máscaras de caveira são utilizadas como símbolo de *revolução sem rosto* ao longo de toda a história do quadrinho. Na Figura 02 o personagem Danilo exclama:" Eu sou Jolly Roger!".

A proposta da revolução sem rosto remete ao pseudónimo literário *Wu Ming,* que significa anônimo em mandarim, do projeto *Luther Blissett.* Como aponta Salvati (2010), o projeto consiste em uma proposta de ativismo anti-*copyright* em crítica ao Estado e ao modo de produção capitalista pelo qual diversos artistas e ativistas se intitularam *Luther Blissett* em suas ações, a ideia teve início na Itália com artistas e ativistas na década de 1990 e espalhou-se pelo mundo via internet. Outra referência que o quadrinho traz é a máscara de Guy Fawkes, com origem em um personagem do quadrinho *V for Vendetta* (1982 - 1983) de Allan Moore, que se tornou um símbolo de revolução em manifestações contemporâneas e, gradualmente, foi absorvida pela cultura pop, sendo replicada em filmes, séries de televisão, *memes* na internet e se tornando um produto de fácil acesso.

Também esteticamente, o primeiro volume *Limbo* remete a um formato tradicional de HQs que possuem elementos como vinhetas (delimitação dos quadros), sarjetas (espaço vazio entre os quadros), balões de fala e toda a relação de solidariedade icônica que propõe Groensteen (2007) ao pensar a página de quadrinhos como um jogo de forças, um sistema *espaço-tópico*, onde os diferentes elementos gráficos ou textuais se articulam e possibilitam uma narrativa híbrida. Nos desenhos de *Limbo,* a anatomia do personagens e perspectivas de quadros criados por Franz aproximam-se dos quadrinhos do japonês Taiyō Matsumoto, como no mangá *Preto e Branco (2001)* que também apresenta corpos magros de jovens que "sobrevoam" a cidade. Já seu traço e a atmosfera da narrativa possuem uma densidade de preto que lembram, em alguns momentos, o estilo de Alberto Breccia, como no último capítulo "E Jolly Roger convida todos a

tomarem as ruas" em que a estrutura dos quadrinhos torna-se mais abstrata e densa, assim como nas obras de Breccia.

Uma HQ não precisa ter, necessariamente, balões de fala, personagens ou textos presentes em cada página para ser considerada um quadrinho, existem mais possibilidades dentro dessa linguagem. Este é o caso de *Música para Antropomorfos* (2006), de Fabio Zimbres e Mechanics, um marco nas HQs nacionais que uniu música e quadrinhos em um mesmo projeto colaborativo. Nela, a história foi construída intercalando uma estrutura tradicional de quadrinhos juntamente com uma narrativa mais abstrata, assim como obra de Pedro Franz. Esse tipo de quadrinhos, considerados abstratos, exploram os limites da linguagem, removendo elementos e intensificando o grau de abstração; eles exigem do leitor o papel de interpretar e criar sentido ou uma sensação para a HQ. Os quadrinhos abstratos, atualmente, já são reconhecidos e podem ser encontrados em publicações como a antologia *Abstract Comics* (2009), editada por Andrei Molotiu e publicada pela editora Fantagraphics.

No último capitulo de *Limbo* é apresentada uma linha do tempo, entre páginas marcadas pelos anos 1894; 1979; 2005; 2009 e 2018. Tal linha do tempo aproxima-se da estrutura de um infográfico, em que o autor cria uma reflexão de passado e futuro sobre os conflitos sociais em Florianópolis, pautada por momentos marcantes da opressão e violência na cidade. O infográfico é dividido da seguinte forma: 1894 representado pelo ditador e ex-presidente Floriano Peixoto, conhecido como marechal de ferro, dá nome à cidade de Florianópolis; 1979 com a Novembrada, confronto entre população e presidente general João Baptista Figueiredo; 2005 e a Revolta da Catraca contra o aumento das passagens de ônibus na cidade; 2009 com a cena de um apresentador enaltecendo o período de ditadura militar, como aponta o autor em entrevista a Vice e, por fim, 2018 com o pronunciamento em uma transmissão pirata de um membro do grupo Jolly Roger. No pronunciamento, o grupo afirma que inventou o boato de bomba implantada em prédio do governo, mas que a realização do atentado foi concretizada por ações fora do grupo. Situação que pode remeter a fatos do período da ditadura no Brasil, como o atentado do Riocentro (durante as comemorações do Dia do

Trabalhador, em 1981), uma tentativa da extrema direita de forjar um ataque a bomba com fins de interromper o processo de abertura política. Ao fim, o grupo aceita ser julgado por algo que não fez e exige que o governo seja julgado pelos crimes de comete. Convida a população a tomar as ruas como processo de resistência pacífica e atenta-os para a manipulação de informação de mídias como a televisão, que podem apenas mostrar os conflitos e não suas causas. O autor cria, com esse esquema, uma forte crítica política por meio de levantamento histórico e leva a narrativa para a tensão entre realidade e ficção.

Com o grau de abstração maior da estrutura do último capítulo e o jogo entre realidade e ficção criado em *Limbo,* Pedro Franz proporciona uma transição entre a tradição e as experimentações que são intensificadas de maneiras diferentes nos volumes seguintes da série, sempre mantendo a sua postura crítica e política. Em entrevista, ele aponta algumas intenções sobre a obra.

> [N]o Promessas havia uma vontade de evidenciar isso, de contar as três partes da história de forma diferente, até porque eram situações muito diferentes. Esses três volumes, Limbo, Underground e Potlatch, a escolha desses nomes se deu como uma analogia entre Purgatório, Inferno e Céu. O primeiro, mesmo sendo a primeira parte, era quase como uma transição, uma passagem para algo, muito mais convencional que os outros dois e isso se refletia no formato impresso, na escolha de um papel jornal e de ser um objeto mole, meio descartável, mais próximo às revistas antigas de banca. O segundo, Underground, era o extremo da situação (BROERING, 2015).

Pedro Franz, em *Underground,* aproxima o quadrinho a um campo das artes visuais, o livro de artista. Esse campo não possui uma definição ou limitação simples, como aponta Paulo Silveira em *A página violada: Da ternura à injúria na construção do Livro de Artista* (2001), pois engloba uma grande variedade de experimentações no que se entende livro, como objeto e obra. Um dos precursores nessa proposta é o mexicano Ulisses Carrión, que em seu manifesto *A nova arte de fazer livros (2011)* expõe um pensamento mais radical sobre o objeto livro, propondo a elaboração da estrutura do livro como elemento central de criação que possibilita transgredir página, texto, forma, ordem, leitura, os espaços que cada livro de artista poder ter, seu território e estrutura própria.

Figura 03: Folhas da versão impressa de *Underground*. Disponível em: http://www.pedrofranz.com.br/promessas. Acesso em 08 de agosto 2017.

Em *Underground,* o formato tradicional de livro é posto de lado em troca de uma estrutura de folhas soltas, sem uma ordem estabelecida, que condizem com o conceito de multidão e manifestações nas ruas onde a relação de caos e ordem permanece em constante tensão. Sem uma ordem estabelecida, cabe ao leitor percorrer as páginas, encontrar novos textos e ter sensação de que "o caos é apenas aparente", como o autor provoca em uma das páginas com texto datilografado e composto por intervenções gráficas. A estrutura física de *Underground* funciona como elemento narrativo que determina a relação entre leitor e obra. Outra caraterística do segundo volume é o uso de apropriações, prática já estabelecida por artistas que utilizaram materiais do cotidiano como Picasso (1881-1973) em suas colagens cubistas, ou Duchamp (1887-1968) em seus *ready mades.* Na literatura nacional, temos como exemplo o escritor Valêncio Xavier (1933-2008), que utiliza fragmentos de jornais para criar seus romances que assim como na série de Pedro Franz, misturam elementos da realidade e criação ficcional, é o caso de *O mez da grippe e outros livros* (1998) e na antologia *Remembranças da menina de rua morta e nua* (2006), apresentam histórias que são formadas

por fragmentos de jornal e notícias do período em que foram criados. Nas HQs, um exemplo dessa prática é apresentado pelo próprio Pedro Franz (2015) em sua dissertação de mestrado: o grego Ilan Manouach, que em *Katz* (2012) apropria-se totalmente do quadrinho biográfico *Maus*, de Art Spiegelman, substituindo as cabeças dos personagens antropomorfizados que representavam povos e etnias diferentes em campos de concentração nazistas. Em *Maus (1991),* alemães são representados como gatos, poloneses não judeus como porcos, norte-americanos como cães e judeus como ratos. Já na versão *Katz,* todos passam a ser gatos e a história é publicada integralmente de forma anônima pelo grego.

Em *Underground* ocorrem diferentes apropriações: textos, citações, frases e até uma página de um livro transformam-se em elementos da HQ, como é o caso do texto datilografado por Ana Cristina Cesar, extraído do livro *Antigos e soltos: poemas e prosas da pasta rosa* publicado em 2008, no qual a autora faz reflexões sobre um enredo: *"*O enredo deste conto é um esquema simples e linear como um verdadeiro enredo. A diferença está em qual tal esquema se trai apenas no chicote do seu feitor: Dói menos um resto de enredo, os pensamentos do enredo, ou enredo apenas se pensado*"* (CESAR, 2013, p.386). O trecho é apropriado e reproduzido integralmente, criando, assim, uma reflexão sobre o que seria um enredo para *Underground*.

Outra apropriação é o texto *Um Jogo Absorvente: Notas sobre a Briga de Galo Balinesa* de Clifford Geertz, publicado no livro a *Interpretação de Culturas (2015)* lançado na década de setenta*,* que é reproduzido integralmente, de forma fragmentada, entre lâminas dos capítulos. Nele, Geertz relata suas experiências em Bali, destacando uma tradição da cultura local que são as brigas de galo. Esse evento, que é utilizado como reflexão sobre as relações sociais humanas por Geertz, transforma-se em um paralelo direto com as manifestações, os conflitos e a violência humana na HQ. Como no exercício presente, no capítulo "Quando a criança torna-se parte da multidão*",* que propõe imaginar aquilo que você mais ama sendo destruído na sua frente, no lado das lâminas que possuem desenhos é construída a sequência de imagens de um rosto sendo desfigurado, remetendo, assim, à violência do âmbito de quem sofre indiretamente, como um observador (ou o leitor) imobilizado, que apenas observa.

Figura 04: Lâminas da versão impressa de *Underground*. Disponível em: http://www.pedrofranz.com.br/promessas. Acesso em 08 de agosto 2017.

Os personagens já não são identificáveis como no primeiro volume, aqui eles são figuras, diálogos, fragmentos, desenhos inacabados, traços violentos, apropriações, vozes, sensações que se mesclam entre as lâminas. O autor apropria-se de modelos, como a figura do policial e do manifestante, e os agencia no território da narrativa nomeado com o mesmo nome *Wagner Aguiar*. Expondo características possíveis de cada agente, semelhantes em alguns pontos, tensionam a reflexão do que pode ser considerado um manifestante ou policial que, como personagens, também são construídos pela sociedade nesse conflito. O

ritmo de *Underground* é pautado pelas páginas negras com texto e, no seu verso, desenhos densos e bruscos, que guardadas as devidas proporções, lembram a violência em obras do pintor Francisco de Goya e a expressividade do traço de Jean-Michel Basquiat, condizem com a narrativa e a ideia de manifestação, criando a sensação de caos e violência a que ela se propõe. Esse estilo de desenho mais sujo, com traços rápidos e fortes, que se mesclam com textos e balões de fala em uma estrutura que remete a uma página de quadrinhos em rascunho, desfigurada ou mesmo abstrata, passa a ser uma característica marcante do autor, que reverbera em suas produções posteriores. O traço e elementos gráficos utilizados representam mais do que uma marca de estilo, eles são cruciais na narrativa, como aponta Pedro Franz.

> Vejo essas mutações no Promessas como se fossem, talvez, as diferentes vozes narrativas em um romance. Como se o desenho fosse usado não apenas para representar algo, mas para produzir algo. E essas transformações no desenho são lidas. Se desenho algo (por exemplo, um rosto) com um traço fino e preciso isso é lido de uma forma, por outro lado, se desenho o mesmo rosto, mas utilizo um traço de pincel, grosso, desequilibrado, isso talvez crie uma leitura completamente diferente. Se estamos falando de narrativas, me parece que o traço então não pode ser uma questão apenas autoral. Ele deve trabalhar em função do que se está querendo dizer (BROERING, 2014).

Potlatch, último volume da série, retoma a estrutura de livro com páginas fixas e uma sequencia linear de leitura e estética de desenho, que pode ser considerada a junção entre *Limbo e Underground,* mas agora em cores fortes. A narrativa retorna ao personagem principal Lucas, revelando que ele era o manifestante em conflito com o policial, presente no último capítulo de *Underground,* que agora leva o corpo do policial pela cidade em sua jornada. O desenho passa a ter cores em um aspecto quase surrealista. Feito com giz pastel, as formas, textos, cores, personagens e demais elementos gráficos misturam-se pelas páginas em um ritmo fluido, mesmo nas cenas de violência e conflito. As páginas fluem como o mergulho de Lucas no mar, em um novo ciclo, ciclo continuo com que a narrativa prossegue até o capitulo final “Onde o herói encontra alguém e a história termina”.

Figura 05: Páginas da versão impressa de Potlatch. Disponível em: http://www.pedrofranz.com.br/promessas. Acesso em 08 de agosto 2017.

No capítulo "Um vídeo se espalha. Uma fogueira é acesa", as páginas são criadas em uma postura de metalinguagem, em que é desenhado um vídeo da manifestação, reproduzido ao longo das páginas, expondo o policial agredindo um jovem até a morte. A metalinguagem do vídeo, nas páginas, é interrompida para mostrar o corte da energia na ficção, que deixa a cidade em escuridão até o amanhecer chegar e as manifestações retornarem. O autor cria, aqui, novamente o diálogo entre forma e narrativa pautado nas imagens que variam de acordo com desenvolvimento dos acontecimentos da ficção. Essas, entre outras experimentações, condizem com o que Pedro Franz propõe para *Potlatch* e também para a série como um todo.

> Potlatch explorava a ideia desse desapego, de se desfazer de algo que você possui, de abrir mão de algo que lhe dá segurança. Talvez isso seja a própria ideia de experimentação… buscar algo que você sabe que nunca vai encontrar, ou talvez que quando você encontra já não é mais o que você está procurando. A experimentação é então o caminho e que

> funciona para mim como uma espécie de jogo no qual você convida o leitor a jogar com as suas regras e me interessa a cada projeto rever/questionar essas regras para, se necessário, poder criar regras novas, conforme as possibilidades e necessidades narrativas do projeto (BROERING, 2014).

Ser contemporâneo, segundo Agamben (2009), não é estar em um estado de equilíbrio e conformidade com seu tempo, com o presente, pois assim não é possível manter a devida distância para observá-lo. É estar em um estado de desacordo com os usos e costumes de sua época, afastados do seu tempo, mas não de forma nostálgica. Conseguir visualizar no escuro do presente o que não é visto facilmente além das luzes que se direcionam a nós, que passam e seguem ao infinito. Perceber no presente os vestígios do arcaico, retirá-lo da linearidade para ter um olhar renovado como o tempo, um olhar sempre novo para o passado e para o presente, é o que Pedro Franz consegue alcançar em sua criação. Esse tipo de relação com o presente, uma proposta contemporânea, é o local em que *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo* se situa e convida seus leitores a uma exploração pelo universo da obra e seus outros pontos de referência. Não se conformando com as tradições, a obra está em constante tensão com os territórios estabelecidos, Mantendo certa distância a cada experimentação, tensiona-se para novos territórios e, a cada volume, assim como a própria linguagem na HQ, permanece em constante mutação. Não nega as luzes e acontecimentos da sociedade e tenta sempre ir além, levando o leitor da obra para um estado de criação e experimentação constante, que pode buscar, por meio dos fatos do passado, refletir o atual e observar a cidade do alto, no terraço, como o personagem Lucas ao final da HQ observando tudo o que está acontecendo na cidade.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

BROERING, Pedro Franz. *Incidente em Tunguska.* Florianópolis. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, 2015.

BROERING, Pedro Franz. *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero fim do mundo*, 2010-2012. Disponível em: https://sobreofim.wordpress.com/ - Acesso em 8 ago. 2017.

BROERING, Pedro Franz. *Os Minotauros, de Pedro Franz,* maio de 2014. Disponível em: http://www.acalopsia.com/os-minotauros-de-pedro-franz/ - Acesso em 8 ago. 2017.

CADÔR, Amir Brito. *O livro de artista e a enciclopédia visual*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

CARRIÓN, Ulises. *A Nova Arte de Fazer Livros*. Tradução de Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/Arte, 2011.

CESAR, Ana Cristina. *Poética / Ana Cristina Cesar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

DELEUZE, Gilles. *Crítica e Clínica*. Trad. de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Kafka: Por uma literatura menor*. Trad. Cíntia Vieira da Silva. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é filosofia?* São Paulo: Ed.34, 1996.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico de Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

MAZUR, Dan, DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global.* São Paulo: Martins Fontes, 2014.

SILVEIRA, Paulo. *A página violada: Da ternura à injúria na construção do Livro de Artista*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001.

SALVATTI, Fábio. *O prank como opção performativa para a rede de ativismo político contemporâneo*. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade de São Paulo - USP, São Paulo - SP, 2010.

XAVIER, Valêncio. *O mez da grippe e outros livros*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

XAVIER, Valêncio. *Remembranças da menina de rua morta e nua.* São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

ZIMBRES, Fábio e MECHANICS. *Música para Antropomorfos*. Goiânia: Livros Voodoo, 2006.

Kamala e o caminho da empatia para a aceitação da alteridade nos *Comics*

Kamala and the empathic way for the acceptance of the Other in Comics

Kamala y el camino empático para la aceptación del Otro en Comics

Gabriel Braga Ferreira de Melo[1]

[1] Doutorando no programa de Teoria da Literatura e Literatura Comparada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). gabrielbfmelo@gmail.com

RESUMO: Não vivemos em bolhas isoladas de onde podemos observar o outro e fingir que ele não está perto quando não o queremos. Mas, com a fragmentação das identidades, qualquer um pode estar na posição de alteridade dependendo do aspecto a ser analisado. Por esse motivo, é por meio dessa empatia despertada que um caminho para a maior aceitação da alteridade pode ser criado. Por ser o principal expoente dessa nova safra de heróis que retratam a alteridade, Kamala Khan é uma das figuras mais importantes deste século nos *comics*.

ABSTRACT: We do not live in isolated bubbles from where we can observe the Other and pretend he is not around when we do not want him nearby. Moreover, with the fragmentation of the identities, anyone can be in a position of alterity depending on the aspect to be analyzed. For that reason, it is through the empathy forged in relation to the other that a path of more acceptance of the Other can be created. As the main exponent of the new crop of heroes that depict alterity, Kamala Khan is one of the most important characters in comics of this century.

RESÚMEN: No vivimos en burbujas aisladas donde podemos observar al otro y fingir que no están cerca cuando no nos gustan. Pero, con la fragmentación de las identidades, cualquiera puede estar en una posición de alteridad dependiendo del aspecto analizado. Por eso, a través de una empatía despertada es que se puede crear un camino de más aceptación de la alteridad. Por ser la principal exponente de la nueva cosecha de héroes que representan la alteridad, Kamala Khan es una de los personajes más importantes en los *comics* de este siglo.

PALAVRAS-CHAVE: Identidade; Deslocamentos; Cultura; Kamala Khan; *Comics*.

KEYWORDS: Identity; Displacement; Culture; Kamala Kha; Comics.

PALABRAS CLAVE: Identidad; Desplazamiento; Cultura; Kamala Khan *Comics*.

Com os inúmeros deslocamentos ocorridos nas últimas décadas, é natural que cada vez mais pessoas sintam-se forasteiras em um grupo, como um elemento que não se encaixa no ambiente em que se encontram. Esse sentimento não é algo exatamente novo para muitos fãs de quadrinhos, mesmo antes de tais deslocamentos tornarem-se lugar-comum na nossa vida. O texto escrito por Tom King, na abertura da seção de cartas de sua revista, *The Vision*, em que esclarece quais histórias ele pretende contar e o porquê, é a explicação perfeita do sentimento compartilhado pelas pessoas que passaram por deslocamentos e também pelos fãs de quadrinhos. *The Vision* trata do sintozóide Visão e sua família

(sintozóides criados por ele) tentando viver como uma família normal em Washington. Em seu texto, Tom King escreve:

> Quando eu era novo, eu não tinha muito, mas eu tinha os *comics*. Amigos eram difíceis. Esportes eram difíceis. Escola era difícil. *Comics* eram fáceis. [...] Se você lia *comics*, você não era legal. Se as pessoas descobrissem que você lia *comics*, você não era legal, a vida se tornava um pouco mais difícil para você.
> Então você os escondia. Você escondia sua coleção. Você escondia sua paixão. Você escondia sua "nerdice". O resultado final de tudo isso era alienação, o triste e prolongado sentimento de que aquilo com que você se preocupava, o que realmente importava para você era algo para ser zombado por todos os outros. Você era diferente. Você era esquisito. Você era menos.
> Você não era normal. As coisas mudaram. Um pouco. Ainda bem. Mas no fundo, eu acho que os *comics* ainda são uma mídia dos que não se ajustam. É uma comunidade de forasteiros, um monte de homens e mulheres que, por inúmeros motivos, têm problemas para se ajustar na forma esperada. Pessoas que procuram um escape temporário da boa e dura dor que vem de se chocar contra a fôrma, esperando que ela finalmente quebre.
> [...]
> O que nos leva a contemplar *The Vision*.
> Para mim, o Visão é a chance de explorar a alienação que de vez em quando atrai as pessoas para os *comics*, a tensão que vem de não ser normal em uma sociedade que demanda normalidade.
> Porque seja lá o que é o Visão, ele não é normal.
> Mas como ele tenta ser.
> [...]
> Esperançosamente, no fim, se eu fizer isso certo, é um conto sobre você e sobre mim.
> [...]
> Finalmente, aqui no fim, permitam-me retornar um pouco ao início, para a criança e os *comics*, para o primeiro momento em que percebi que eu não estava sozinho nisso tudo, que a minha "nerdice" era parte de uma "nerdice" maior. Foi lendo a seção de cartas, vendo outros escreverem para ela, outros para quem *comics* também eram fáceis, que eu tive a sensação de que havia uma comunidade lá fora, uma comunidade que poderia pensar que eu era legal, não apesar do fato de eu saber que o Capitão América não era um Vingador original, mas exatamente por saber [...] Por favor, escrevam para cá. Dividam suas histórias. Reclamem das minhas histórias. Eu responderei. Nós conversaremos. E alguma outra criança em algum lugar lerá todas as nossas histórias, saber que ela não está sozinha e perceber que, no fim, o melhor que os *comics* fazem é deixar que saibamos que todos nós temos nossa própria Visão e que é perfeitamente normal não ser normal. (KING, 2015, tradução nossa).

Ser considerado esquisito e inferior por gostar de *comics*. Essa é a história, em maior ou menor grau, da maioria dos fãs de *comics*. Agora troque *comics* por qualquer aspecto cultural e a frase continua portando a mesma verdade, apenas cabendo em outro cenário. São essas características que determinam que, mesmo com todas as mudanças, mesmo com a nova popularização dos *comics*, os quadrinhos ainda sejam uma espécie de literatura marginal. Uma literatura para os forasteiros e os que não se ajustam ao padrão considerado *normal*, como bem define Tom King. As revistas dos heróis sempre falaram de sujeitos deslocados, só que mais focado no sujeito *nerd*. Portanto, não é uma completa novidade e tampouco é difícil para os quadrinhos reconhecer os deslocados de um ponto de vista cultural. E é também exatamente essa a razão do porquê de tais heróis serem tão bem recebidos pelo meio dos quadrinhos: a identificação fácil entre semelhantes. O exemplo recente mais icônico talvez seja a jovem Kamala Khan, filha de pais paquistaneses e adepta do Islamismo.

Kamala é uma personagem completamente nova no Universo Marvel, porém a repercussão de sua estreia foi de um tamanho raramente visto em quadrinhos solo de personagens inéditos. Estreando em fevereiro de 2014, a revista conta com idealização da editora Sana Amanat – filha estadunidense de pais paquistaneses que cresceu como uma adepta do Islã nos subúrbios de Nova Jérsei – roteiros de G. Willow Wilson – escritora estadunidense convertida ao Islã – e desenhos de Adrian Alphona. Essa nova versão da Ms. Marvel apresenta Kamala Khan, uma garota estadunidense, filha de paquistaneses, adepta do Islã que vive nos subúrbios de Nova Jérsei e que, após ser exposta a uma névoa, descobre ter desenvolvido poderes de alteração de forma. Nas páginas da revista, vemos como Kamala concilia os diversos aspectos da sua vida e como interage com as pessoas à sua volta, sejam elas adeptas ou não do Islã, estadunidenses ou não.

Por ser uma heroína adepta do Islã em um país onde o ódio aos muçulmanos não é uma mera ficção, houve alguma repercussão negativa e preconceituosa, na mídia em geral, quando do anúncio da heroína cinco meses antes de sua estreia nos quadrinhos. Uma delas foi a de Stephen Colbert (LEHRER, 2013), que, em seu programa – *The Colbert Report* –, destila comentários preconceituosos contra os *comics*, o sotaque de uma repórter latina, os

mulçumanos e o Islamismo. O apresentador profere, ainda, outras tantas observações sexistas, fala também sobre como uma heroína muçulmana era uma derrota na "guerra cultural" que os Estados Unidos travam e, pior, que ela viria para substituir uma heroína que, segundo ele, "era completamente americana: loira, valores familiares e com dois arredondados músculos peitorais (fazendo um claro gesto de seios com as mãos)". Stephen arremata dizendo ser uma pena que essas qualidades possuídas pela antiga Ms. Marvel[2], bem como seu uniforme que mal cobre o corpo da heroína para facilitar a exploração sexual da figura feminina, serão perdidos na versão muçulmana.

Sucesso de vendas, elogiada pela crítica e profundamente amada pelos leitores, a primeira edição de Ms. Marvel foi tudo do que Kamala precisou para acabar com o ódio gerado – ou, pelo menos, silenciá-lo em meio aos inúmeros aplausos, elogios e sinais de adoração recebidos – e se tornar a maior sensação dos quadrinhos desse século até o momento.

Seus números são impressionantes. O site "Legião dos Heróis" (GRAVENA, 2015) informa que a primeira edição da heroína foi reimpressa seis vezes nos Estados Unidos quando, nos dias de hoje, ter uma segunda ou terceira reimpressão já é considerado um sucesso estrondoso. O site ainda diz que, além das seis reimpressões, sua revista é também a mais vendida na loja digital da Marvel. Não bastasse isso, a revista da heroína tornou-se, recentemente, o primeiro *comics* da editora Marvel na história a ganhar o prêmio de "Melhor série" no festival *Angoulême*, o *Cannes* dos quadrinhos. Ressalta-se, ainda, que foi o único *comics* estadunidense premiado no ano de 2016 pelo festival. Mas o que a nova personagem tem que agrada tanto aos leitores?

Kamala Khan é uma jovem de forte identificação com o leitor de quadrinhos. *Nerd*, é uma fã assumida dos super-heróis – que, enquanto para os leitores são ficcionais, para ela

[2] Carol Danvers, a primeira Ms. Marvel – atualmente sob a alcunha de Capitã Marvel – é hoje uma das heroínas mais importantes dos quadrinhos pela relevância que possui no Universo Marvel e pelos temas abordados nas suas histórias – quase sempre de temática feminista. Contudo, desde sua criação na década de 1960 até o fim da primeira década do século XXI, a personagem foi pouco mais do que uma desculpa para desenhar uma mulher e explorar seu corpo que atendia aos padrões de beleza estadunidenses e eram exibidos em um maiô que pouco deixava algo para ser imaginado, sendo a importância da personagem resumida a isso, visto que não fazia parte do grande escalão de heróis como faz hoje.

são da vida real – e até escreve *fanfics*[3] sobre eles. Na verdade, até a escolha do nome Ms. Marvel como identidade heroica é fruto da sua profunda admiração pela antiga Ms. Marvel, Carol Danvers. Kamala faz pesquisas na internet, quando tem dúvidas, e mostra seu lado completamente fã ao fazer dupla com algum herói. Quando se junta aos Vingadores, dá o grito de guerra da equipe e diz que sempre sonhou em fazer isso. Ela é o leitor de quadrinhos transportado para dentro da revista. A jovem é ainda simpática, um pouco ingênua e divertida. Seus problemas são ter que conciliar sua vida heroica com os estudos, lidar com colegas nem sempre agradáveis no colégio e esconder a verdade dos pais que exigem que ela esteja em casa na hora de dormir e acham que ela está fazendo algo errado, por nem sempre chegar no horário estabelecido. Em todos os aspectos, Kamala Khan é uma pessoa comum, com problemas cotidianos, mas com superpoderes, e suas aventuras são contadas em histórias leves e agradáveis.

A personagem não se rende ao discurso da modernidade que, como define Toro (2010), propunha um discurso universalista e de homogeneização e assimilação do outro, com a perspectiva do centro como um único discurso. Kamala é fruto de um momento das sociedades *pós,* que oferece a possibilidade do global e também do local como detentor de uma voz com algo a dizer.

É uma nova realidade, uma nova cultura mundial, definida por Hannerz (1995, p.237 apud TORO, 2010, p.10) como marcada pela organização de uma diversidade, ao invés da reprodução da uniformidade. Isto é, um ambiente em que a homogeneização não ocorre e nem nunca terá espaço, justamente pelo tráfego intenso de pessoas e culturas que a globalização e a revolução dos meios de comunicação proporcionam.

Sem correr o risco de ser forçada a se aculturar para ser assimilada pela cultura dominante, Kamala pode experimentar ambas as culturas que exercem influência sobre ela e criar um espaço entre as duas, livre para deslocar significados, dialogar e negociar a sua diferença e sua identificação, seu pertencimento e sua alteridade em relação a cada uma das margens culturais. Kamala habita um *entre lugar*, como definido por Canclini (2008), em

[3] *Fanfiction* ou *fanfic* é o termo utilizado para se referir a histórias criadas por fãs sobre seus personagens preferidos. Distribuídas de forma gratuita em blogs ou fóruns de internet ou pelo preço de custo do material, quando impressas e distribuídas em eventos de quadrinhos.

que a relação da cultura com o território geográfico é perdida, promovendo um choque entre diferentes visões e gerando um sujeito híbrido, mais experimental e tolerante. Ela é a representação da noção desse hibridismo cultural.

Ainda me valendo das palavras de Toro (2010), o professor nos explica que essa terceira cultura não se refere a algo que surge do encontro de uma ou mais culturas, ao contrário, ela é a produção cultural simultânea que se forma do contínuo contato entre culturas. Da mesma forma, a identidade do sujeito que se vê imerso nessa terceira cultura é uma identidade que não é uma mera soma de duas identidades opostas e que se choca constantemente em "um movimento criativo contínuo que segue quebrando o aspecto unitário de cada novo paradigma" (ANZALDÚA, 2005, p.707). Por tudo isso, Kamala é um sujeito que vive imerso em uma cultura híbrida e, como tal, nela "se percebe uma tentativa de redefinir a identidade híbrida não como uma reconciliação do dominante com o subalterno, mas como a mediadora intercultural entre os dois" (SKAR, 2001, p.21-22, tradução nossa).

Em suas histórias, vemos como Kamala é diferente da maioria das pessoas por ter consciência de duas culturas. Sua mãe e seu irmão tentam viver nos Estados Unidos a vida que teriam no Paquistão em cada mínimo detalhe, por isso, sentem como se a vida no país ocidental fosse uma afronta ao que é certo. Kamala, por sua vez, entende que não há como manter uma pureza e, rejeitando também a ideia de ser aculturada e assimilada, cria em si diferentes níveis de cultura islâmica e ocidental. Ela habita uma "zona de contato" que, como define Pratt, é um termo que traz a ideia de uma "co-presença espacial e temporal dos sujeitos anteriormente isolados por disjunturas geográficas e históricas [...] cujas trajetórias agora se cruzam". (PRATT, 1992 apud HALL, 2009 [2003], p.31), ou seja, um lugar onde a personagem Kamala é produzida pela cultura dominante, mas também acaba por, ativamente, produzir essa mesma cultura.

Ao receber sinais de diferentes culturas, quase sempre conflitantes entre si, a heroína precisa administrar esse choque cultural e encontrar o seu caminho próprio. Valores opostos precisam ser conciliados, negociados. Kamala precisa aprender a ser uma tradutora no sentido de identidades, como define Hall:

> Obrigadas a negociar com as novas culturas em que vivem, sem simplesmente serem assimiladas por elas e sem perder completamente suas identidades. Elas carregam os traços das culturas, das tradições, das linguagens e das histórias particulares pelas quais foram marcadas. A diferença é que elas não são e nunca serão unificadas no velho sentido, porque elas são, irrevogavelmente, o produto de várias histórias e culturas interconectadas, pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias "casas" (e não a uma "casa" particular). As pessoas pertencentes a essas culturas híbridas têm sido obrigadas a renunciar ao sonho ou à ambição de redescobrir qualquer tipo de pureza cultural "perdida" ou de absolutismo étnico. Elas estão irrevogavelmente traduzidas. A palavra "tradução", observa Salman Rushdie, "vem, etimologicamente, do latim, significando "transferir"; "transportar entre fronteiras". [...] são o produto das novas diásporas criadas pelas migrações pós-coloniais. Eles devem aprender a habitar, no mínimo, duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e a negociar entre elas. As culturas híbridas constituem um dos diversos tipos de identidade distintivamente novos produzidos na era da modernidade tardia. (HALL,2005, p.89)

Vemos essa tradução em ação em momentos em que ela precisa explicar para a mãe o que são *fanfics* ou para seus amigos se ela pode ou não sair para uma festa e, como tradutora, precisa entender que o choque entre as diferentes culturas não se dá sem uma luta de poder por detrás de cada conflito.

Kamala sabe que não pode manter uma opinião rígida acerca de tudo, é uma personagem de uma realidade móvel e com o fervor da criação constante em seus relacionamentos. Por intermédio das trocas que efetua com outras identidades – sejam mais fixas ou maleáveis como a dela –, discute, abala, desconstrói e reformula certezas e conformismos próprios e dos outros. De certa forma, Kamala é livre, mas não tem o privilégio de poder parar de se movimentar. A mesma reflexão de Sônia Torres sobre o tema, ao comentar a respeito da obra de Montoya, serve para a heroína quando a teórica afirma ser El Louie "um personagem liminar, epítome da fronteira, do entre-espaço, demonstrando que as zonas culturais fronteiriças estão sempre em movimento, que não são fixas e estáticas". (TORRES,2001, p.31).

Tal falta de uma forma fixa e estática reflete-se, inclusive, em seus poderes. Kamala é uma alteradora de formas. Ela pode ficar gigante ou minúscula. Pode também transformar-se em quem quiser ou no objeto que quiser. Fluida, adaptável, inconstante e aberta a

mudanças. Seus poderes refletem o modo como ela sempre teve que viver antes mesmo de ganhar características sobre-humanas.

Contudo, tais características culturais não vêm sem um preço. Kamala não possui um lugar em que ela esteja livre desse embate entre culturas e que exigem que ela adote o posto de tradutora, negociadora intercultural, pois já aprendeu que fingir ser o que não é pode ser extremamente danoso. Logo que recebe seus poderes de alterar formas e sem domínio sobre eles, Kamala escuta a voz de Zoe Zimmer, sua *frenemy*[4], e, automaticamente, transforma-se na figura de Carol Danvers, a heroína 100% estadunidense definida por Kamala como loira, poderosa e sem todo o conflito cultural que essa carrega. Assim que essa transformação acontece, a nova Ms. Marvel percebe que, sempre que escuta a voz da amiga, tem a necessidade de parecer alguém melhor aos olhos de Zoe e que se adeque ao que essa considera normal, mas, no fim, acaba por se sentir pequena e insignificante. Nesse momento, como reflexo do processo de compreensão, seus poderes a fazem diminuir e ficar do tamanho de um inseto.

A partir dessa experiência, Kamala começa a tomar uma consciência crítica acerca de seus sentimentos e as relações de harmonia e combate que são estabelecidas em contatos interpessoais no seu dia a dia e das quais não pode fugir. Said já alertava para esse problema quando afirmava que "o hábito da dissimulação é cansativo e desgastante. O exílio jamais se configura como o estado de estar satisfeito, plácido ou seguro" (SAID, 2003, p.60) e Kamala chega ao mesmo entendimento por meio de seus poderes.

E essa é a nova Ms. Marvel. Uma super-heroína que, diferente de muitos outros heróis, tem a luta mais difícil quando não está com o uniforme enfrentando o candidato do mês a dominador do mundo: o de viver entre duas culturas, das quais ela nunca poderá pertencer por inteiro. Uma luta que nunca chega a um resultado final. Uma personagem que entende exatamente o que Bauman quer comunicar quando escreve que:

> Estar total ou parcialmente "deslocado" em toda parte, não estar totalmente em lugar algum (ou seja, sem restrições e embargos, sem que

[4] Termo criado em inglês da junção das palavras "friend" e "enemy", isto é "amigo" e "inimigo". Refere-se ao tipo de amigo que, com suas ações e palavras, acaba colocando o outro para baixo (intencionalmente ou não).

> alguns aspectos da pessoa "se sobressaiam" e sejam vistos por outras como estranhos), pode ser uma experiência desconfortável, por vezes perturbadora. Sempre há alguma coisa a explicar, desculpar, esconder ou, pelo contrário, ressaltadas e tornadas mais claras. As "identidades" flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas. Há uma ampla probabilidade de desentendimento, e o resultado da negociação permanece eternamente pendente. (BAUMAN, 2005, p.19)

Portanto, essa jovem heroína de 16 anos tem os mesmos problemas de seus leitores, de se adequar à norma. Apenas que os problemas dela têm uma origem não exatamente compartilhada por todos os seus fãs: ela é a filha que nasceu nos Estados Unidos de pais paquistaneses da cidade de Karachi. O que a coloca em eterno conflito da sua porção estadunidense com seus pais de cultura muçulmana e da sua porção muçulmana com seus amigos de cultura ocidental. Porém, esse sentir-se em constante embate com pessoas que não a entendem, tanto dentro quanto fora do lar, é mais um sentimento com o qual os leitores de *comics* conseguem se relacionar com Kamala.

Com todo esse poder em suas mãos – e não me refiro aos seus superpoderes, mas o de ser relacionável e criar uma empatia com os leitores –, Kamala tornou-se uma importante ferramenta na luta contra o preconceito nos Estados Unidos. Em tempos nos quais uma ala forma opiniões na sociedade em direção a um sentimento anti-islâmico e até de guerra ao Islã, a personagem dos quadrinhos, com todo o seu alcance, nos apresenta o outro lado, o lado de quem é o odiado nesse sentimento, o lado de quem receberá a bala da guerra.

Kamala informa a todos que sua cultura não a faz tão diferente assim do jovem não-islâmico, que a religião dela não a torna incapaz de sentir as mesmas emoções e ter que enfrentar as mesmas dificuldades que o estadunidense *mainstream* enfrenta, muito pelo contrário, que ela tem os mesmos problemas. Em suas revistas, o foco das histórias está nos problemas surgidos nas relações interpessoais de amizade e amor da personagem e também naqueles que aparecem para alguém que está deslocado, que é o diferente onde quer que esteja. Kamala mostra um contraponto à política de ódio e uma opção contra o preconceito.

Porém, a heroína não apresenta apenas uma discussão com a cultura estadunidense, ela também se coloca em constante conflito com a cultura de seus pais. Kamala é um sujeito híbrido. Não pode viver apenas na margem paquistanesa ou na estadunidense. Ela vive no meio das duas, não como uma composição resultante de duas culturas, mas como um ser traduzido. Em Kamala, o Islã e o ocidente se encontram e, em um constante diálogo, começam o debate que o mundo real tanto precisa. Nas palavras de Rula Jebreal, uma jornalista palestino-italiana premiada e analista de política estrangeira da MSNBC:

> Kamala me faz lembrar de mim mesma quando eu tinha 14 anos, testemunhando violência no Oriente Médio. Eu perguntei ao meu pai porque a violência era justificada no Islã e a resposta dele foi que o perigo não estava no livro sagrado, o Corão, mas nos cérebros que interpretam ele. Hoje, o perigo não está com os muçulmanos, mas nos cérebros (ou falta deles) que interpretam o Islã e a escritura muçulmana para o mundo moderno. Estas são as pessoas que evitam que os jovens muçulmanos respirem livremente sem medo de serem julgados pelos seus companheiros estadunidenses. O trabalho da Marvel é um divisor de águas para acabar com o medo e a ignorância e criar uma maior consciência e familiaridade. (JEBREAL, 2013, tradução nossa).

Em meio a tantos heróis que levantam as bandeiras de suas causas, a nova Ms. Marvel faz isso sem precisar ir para uma guerra – retratável até pelo fato de seu primeiro arco de histórias não possuir um vilão para enfrentar. Ainda assim, Kamala é, talvez, junto da Capitã Marvel e do novo Capitão América, a revista mais importante e de maior influência da Marvel no mundo real.

Grande parte do acerto vem também do fato de a Marvel deixar a heroína nas mãos da competente G. Willow Wilson, uma estadunidense convertida ao Islamismo que, além de escrever quadrinhos e livros, é ensaísta e jornalista focada na literatura árabe e sob o comando da editora Sana Amanat, uma estadunidense que cresceu na realidade de ser uma muçulmana nos Estados Unidos. Ou seja, em maior ou menor grau, duas Kamalas do mundo real. Ambas souberam criar um quadrinho que, como elas mesmas definem, não visa converter ninguém, mas retrata como essa parte importante da vida da Kamala afeta o seu dia a dia como heroína e como pessoa comum. A nova revista da Ms. Marvel traz o tipo de obra em que vemos o sujeito reproduzido nela ser exatamente o sujeito que a produz.

Embora este artigo tenha como foco a personagem Kamala, no universo das HQs, ela não é a única personagem merecedora dos holofotes quando o assunto é o sujeito deslocado e o choque entre culturas. Personagens como *Blindspot*, chinês ilegal coprotagonista das histórias do Demolidor; Amadeus Cho, o coreano-americano que se transformou no novo Hulk; e o latino e negro Miles Morales, que assumiu o uniforme de Homem-Aranha e, mais do que um sucessor de Peter Parker, tornou-se uma personalidade própria e original são alguns dos nomes que nos mostram em suas revistas o retrato exposto por Yúdice de que, assim como são esses personagens, os "imigrantes raciais são contribuintes explorados na economia cultural; eles 'dão vida' a uma cidade, como Castells argumenta, não apenas através de seus trabalhos nas indústrias de serviço, mas também no seu impacto cultural". (YÚDICE, 2003, p.7-8, tradução nossa). Heróis como *Red Wolf*, personagem principal de um *comic* sobre um índio nativo estadunidense transportado para os dias de hoje e que tem como desenhista Jeffrey Veregge, um artista de igual origem, também merecem uma atenção, pois, tal qual os imigrantes, os nativos estadunidenses veem-se rejeitados pela cultura dominante dado seu caráter intraduzível. *Blindspot*, inclusive, é responsável por um momento forte na revista *Daredevil #2* quando fala sobre a experiência dele como ilegal em um país que lhe nega qualquer direito, apesar de suas muitas contribuições diárias. Sobre isso o herói declara:

> Você disse que me **ajudaria** e aí disse que deveríamos deixar o **advogado** cuidar disso. Essa deveria ter sido minha primeira dica. Advogados não ajudam pessoas como eu. [...] **Ninguém** nos ajuda. Esse é o problema. É por isso que eu estou **fazendo** tudo isso. Nós lavamos suas louças, nós entregamos seus jantares... Nós somos uma parte muito maior de suas vidas do que vocês querem admitir. Mas nós somos **ilegais**, então quem se importa? (SOULE, 2015, s.p, grifos do autor, tradução nossa)

Salmon Rushdie (1991) definiu que parte do assunto da literatura é encontrar novos ângulos para entrarmos na realidade e que a distância e a perspectiva geográfica de quem vem de longe pode oferecer tais ângulos. E é exatamente essa nova visão que Kamala, *Blindspot* e os outros heróis desenraizados nos oferecem. Aproveitando-se dessa experiência forçada de ser o diferente, o deslocado, esses novos heróis são capazes de "não mais

confundir o real com o ideal, nem a cultura com a natureza: não é porque os indivíduos se conduzem de forma diferente que deixam de ser humanos" (RUSHDIE, 1991, p.27).

Com essa lição de maior tolerância, esses personagens nos trazem mais perto da civilização aprofundada que nos desenha Todorov (2010) em que pessoas com culturas, costumes e sociedades organizadas de modo diferente dos nossos serão aceitas tão humanas como nós. Uma civilização em que ter uma cultura não significará um confinamento eterno. Tais personagens também são capazes de, a partir de sua situação de desenraizados, confundir, desconcertar e, por fim, deslocar o sujeito da cultura dominante, recrutando esses para seu lado da luta, para sua "visão de desligamento com relação ao que vem naturalmente através da interrogação e do espanto". (RUSHDIE, 1991, p.27).

Alguns passos em direção a essa maior tolerância já existem. Um caso exemplar é o evento ocorrido que teve como figura central a personagem Kamala em que esta mostrou o quão poderosa ela pode ser também no nosso mundo e não apenas nos *comics* mensais, como reporta a matéria de inúmeros jornais, incluindo o *Daily Dot* (ROMANO, 2015).

Em 2015, em São Francisco, o *American Freedom Defense Initiative*, um grupo que declara ter como objetivo parar a islamização dos Estados Unidos, colou inúmeros *outdoors* preconceituosos em que, ironicamente, pedia o fim do ódio espalhado pelos muçulmanos. Nesses cartazes, a mensagem pregada era a de um boicote aos países islâmicos, associando a imagem do povo islâmico a Hitler e dizendo que o Corão prega ódio aos judeus, como vemos abaixo.

Figura 1: Outdoor original

Fonte: http://www.dailydot.com/geek/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad

Como resposta, artistas de rua, sem qualquer associação com a editora Marvel, promoveram uma modificação dos cartazes valendo-se exatamente da figura da nova Ms. Marvel, uma heroína que, na época, não possuía nem um ano inteiro de existência. Nas novas versões, viam-se mensagens pedindo o verdadeiro fim do ódio, do racismo e dos "panacas fundamentalistas" que pregam o ódio sob a desculpa de liberdade de expressão, como vemos nas figuras abaixo:

Figura 2: Outdoor remodelados.

Fonte: http://www.dailydot.com/geek/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad

Esse desempenho da heroína muçulmana, que extrapola o *fandom*[5] e ganha a luta nas ruas, como vimos em São Francisco, dá ainda mais esperança de que os *comics* estão afetando a sociedade e levando-a em direção a uma aceitação cada vez maior do outro culturalmente diferente. Resistência ainda existe, o preconceito ainda é grande, mas esses super-heróis mostram que são capazes de, mostrando a sua hibridez, sua mestiçagem, a vida daquele que não habita margens, mas o espaço entre elas, nos conscientizar, nos deslocar e nos tornar mais compreensíveis com o diferente. Finalmente, como constata Stuart Hall:

> Como observou certa vez o romancista Salman Rushdie, "o hibridismo, a impureza, a mistura, a transformação que vem de novas e inusitadas combinações dos seres humanos, culturas, ideias, políticas, filmes, canções" é "como a novidade entra no mundo". Não se quer sugerir aqui que, numa formação sincrética, os elementos diferentes estabelecem uma relação de igualdade uns com os outros. Estes são sempre inscritos diferentemente pelas relações de poder – sobretudo as relações de dependência e subordinação sustentadas pelo próprio colonialismo. (HALL, 2009 [2003], p.34):

Kamala e os outros novos heróis são a novidade nos quadrinhos. Há décadas os *comics* precisavam da vitalidade e inovação que eles trouxeram, ainda que não soubessem disso até eles chegarem. Tais personagens são capazes de nos deslocar e abrir nossos olhos para uma visão sob o prisma da alteridade através da nossa identificação com eles e consequente empatia que se desperta.

Com sorte, por meio desses heróis que possuem marcas que os identificam como um Outro, suas aventuras e a empatia que eles nos despertam, uma nova forma de pensar entrará no mundo real. Uma forma de pensar em que o Outro, o diferente, seja aceito e compreendido não como um inferior ou um superior, não como uma ameaça, mas como um humano como tantos outros em uma sociedade multicultural de fato e não somente em discursos. Eventos como o ocorrido em São Francisco, com o uso tão aberto de um personagem de quadrinhos para uma mensagem tão clara e direta contra a intolerância e o

[5] O termo refere-se a um grupo de pessoas que compartilham o mesmo interesse sobre um determinado assunto e gastam muito de seu tempo em atividades relacionadas ao tema de seu interesse. Geralmente usado para referir-se às fãs de determinados produtos da cultura popular.

preconceito, são capazes de nos tornar otimistas quanto à possibilidade de esses heróis serem capazes de auxiliar na melhoria não apenas do mundo ficcional, mas também na do nosso mundo real.

REFERÊNCIAS

ANZALDÚA, Gloria. *La conciencia de la mestiza*: rumo a uma nova consciência. *Revista Estudos Feministas*. Florianópolis: UFSC, 13(3): 704-719, setembro-dezembro/2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

CANCLINI, Nestor García. *Culturas híbridas*. Trad de Ana Regina Lessa et al. 4ª ed, 4ª reimp. São Paulo: Edusp, 2008

GRAVENA, Leo. *10 motivos para Ms. Marvel ser o "novo Homem-Aranha"!* Legião dos Heróis, 2015. Disponível em: <http://legiaodosherois.uol.com.br/lista/10-motivos-para-ms-marvel-ser-o-novo-homem-aranha.html/7>. Acesso em: 06 de fevereiro de 2016.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro, 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HALL, Stuart. *Da diáspora. Identidades e Mediações Culturais*. Org. Liv Sovik. Trad. Adelaide La Guardia Resende et alii. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009 [2003].

JEBREAL, Rula. *Meet the Muslim Ms. Marvel*: Kamala Khan's Fight Against Stereotypes. The Daily Beast, 2013. Disponível em: <http://www.thedailybeast.com/articles/2013/11/08/meet-the-muslim-ms-marvel-kamala-khan-s-fight-against-stereotypes.html>. Acesso em 12 de fevereiro de 2016.

KING, Tom; WALTA, Gabriel. *Vision (2015 –) #2*. New York: Marvel Comics, 2015.

LEHRER, Brian. *Ms. Marvel's Reboot*. The Colbert Report, 2013. Disponível em: <http://www.cc.com/video-clips/rpo0ya/the-colbert-report-ms--marvel-s-reboot>. Acesso em 11 de fevereiro de 2016.

ROMANO, Aja. *San Francisco activists fight Islamophobic ads with art of Muslim superhero Kamala Khan*. The Daily Dot, 27 de janeiro de 2015. Disponível em: <http://www.dailydot.com/geek/kamala-khan-graffiti-anti-islamic-bus-ad/>. Acesso em 12 de fevereiro de 2016.

RUSHDIE, Salman. *Imaginary Homelands*: Essays and Criticism. London: Granta, 1991.

SAID, Edward. *Reflexões sobre o exílio e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003.

SKAR, Stacey Alba D. *Voces híbridas*. La literatura de chicanas y latinas en Estados Unidos. Santiago: RIL Editores, 2001.

SOULE, Charles; GARNEY, Ron. *Daredevil (2015 –) #2*. New York: Marvel Comics, 2015.

TODOROV, Tzvetan. *O medo dos bárbaros*. Para além do choque das civilizações. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

TORO, Fernando de. *El desplazamiento de la literatura, la literatura del desplazamiento y la problemática de la identidad*. *Extravío*. Revista electrónica de literatura comparada, núm.5. Universitat de València, 2010. Disponível em: <http://www.uv.es/extravio>. Acesso em: 05/08/2012.

TORRES, Sonia. *Nosotros in USA*. Literatura, etnografia e geografias de resistências. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro, 2001.

YÚDICE, George. "Introduction". In: *The Expediency of Culture*: Uses of Culture in the Global Era. Durham, NC: Duke UP, 2003.

A CONSTRUÇÃO DA LÓGICA NARRATIVA NO "SEMIMANGÁ" DE MAURÍCIO DE SOUSA

THE CONSTRUCTION OF THE NARRATIVE LOGIC IN MAURICIO DE SOUSA'S "SEMIMANGA"

LA CONSTRUCCIÓN DE LA LÓGICA NARRATIVA EN EL "SEMIMANGÁ" DE MAURÍCIO DE SOUSA

GLAYCI KELLI REIS DA SILVA XAVIER[1]

[1] Doutora em Estudos de Linguagem pela Universidade Federal Fluminense (UFF). É professora do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico (EBTT) no Colégio Pedro II, ministrando aulas de Língua Portuguesa e Literatura. Além disso, é Professora Supervisora (Orientadora) no Programa de Residência Docente (Especialização Lato Sensu) do CPII.

RESUMO: O presente trabalho pretende analisar como se constrói a lógica narrativa no "semimangá" *Turma da Mônica Jovem*, obra de Maurício de Sousa, respeitado quadrinista brasileiro, utilizando como *corpus* de análise uma edição específica da revista, com uma história composta por micronarrativas que se entrelaçam. Como fundamentação teórica, tomou-se por base principal a Teoria Semiolinguística de Análise do Discurso, de Patrick Charaudeau (1992; 2009), com relação ao modo de organização narrativo e à organização da lógica narrativa.

ABSTRACT: This paper analyzes the construction of the narrative logic in the *Turma da Mônica Jovem* "semimanga", created by Mauricio de Sousa, respected Brazilian cartoonist, using, as corpus of analysis, a specific edition of this comic book, that brings a story composed by micronarratives that are intertwined. The main theoretical basis used was the Semiolinguistics Theory, by Patrick Charaudeau (1992; 2009), related to the discourse organization modes, emphasizing the narrative mode and the organization of narrative logic.

RESUMEN: El presente trabajo pretende analizar cómo se construye la lógica narrativa en el "semimangá" Mónica Joven, obra de Maurício de Sousa, renombrado dibujante brasileño, y utiliza como corpus de análisis una edición específica que trae una historia compuesta por micronarrativas que se entrelazan. Como fundamentación teórica, se tomó por base principal la Teoría Semiolinguística de Análisis del Discurso de Patrick Charaudeau (1992; 2009), con relación al modo de organización narrativo y a la organización de la lógica narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Semiolinguística; Modo Narrativo; Lógica Narrativa; *Turma da Mônica Jovem*.

KEYWORDS: Semiolinguistics; Narrative Mode; Narrative Logic; *Monica Teen*.

PALABRAS CLAVE: Semiolinguística; Modo Narrativo; Lógica Narrativa; *Mónica Joven*.

CONSTRUINDO O ROTEIRO

Charaudeau (2009, p. 77) define "texto" como a "manifestação material (verbal e semiológica: oral/gráfica, gestual, icônica etc.) da encenação de um ato de comunicação, numa situação dada, para servir ao projeto de fala de um determinado locutor". Pode-se observar, então, que tal definição aproxima-se de uma visão ampliada de texto, que considera seus múltiplos sentidos, suas formas e suas condições internas e externas. Conforme postula Bakhtin (1994, p. 330), "se tomarmos o texto no sentido amplo de

conjunto coerente de signos, então também as ciências da arte (a musicologia, a teoria e a história das artes plásticas) se relacionam com textos (produtos da arte)".

Will Eisner (2005, p. 5), famoso desenhista norte-americano, define as histórias em quadrinhos como uma "arte sequencial", ou seja, uma "forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia". Como nos quadrinhos palavras e imagens trabalham juntas para transmitir uma informação e contar uma história, a função narrativo-descritiva é exercida não somente pelas palavras, mas também pelas imagens.

De acordo com Goodman (*apud* SANTAELLA, 2005, p. 293), "as figuras são símbolos convencionais que se relacionam a seus objetos referenciais do mesmo modo que um predicado se relaciona àquilo a que ele se aplica"; assim, tanto o retrato visual quanto a descrição verbal participariam "na formação e caracterização do mundo, relacionando-se mutuamente junto com a percepção e o conhecimento". Ao explorar a narratividade dos quadrinhos, portanto, tanto os elementos verbais quanto os imagéticos devem ser considerados.

Nessa perspectiva, o presente trabalho pretende analisar como se constrói a lógica narrativa no "semimangá" *Turma da Mônica Jovem – TMJ*, obra de Maurício de Sousa (2013), respeitado desenhista brasileiro, utilizando como *corpus* de análise uma edição da revista que se apresenta como um interessante objeto de análise por conter uma história formada por micronarrativas que se cruzam. Como fundamentação teórica desta pesquisa, será tomada por base principal a Teoria Semiolinguística de Análise do Discurso de Patrick Charaudeau (1992; 2009), com relação ao modo de organização narrativo.

Os modos de organização do discurso

Segundo Charaudeau, cada texto tem algo a dizer e é organizado de acordo com uma determinada estrutura. Conforme o autor, os *modos de organização do discurso* constituem "os princípios de organização da matéria linguística, princípios que dependem da finalidade comunicativa do sujeito falante: enunciar, contar, descrever,

argumentar"(CHARAUDEAU, 2009, p. 68), o que se espelha nos quatro modos de organização do discurso postulados pelo teórico, a saber: o *enunciativo*, o *argumentativo*, o *descritivo* e o *narrativo*.

O Modo Enunciativo refere-se aos protagonistas, seres da fala, internos ao ato de linguagem, e seus comportamentos particulares; esse modo diz respeito à posição do locutor em relação ao interlocutor, em relação a ele mesmo (ao 'dito') e em relação aos outros discursos. O Modo Argumentativo consiste em saber expor e provar causalidades dos acontecimentos, influenciando o interlocutor e, para que essa persuasão ocorra, é necessário que eles compartilhem representações socioculturais. O Modo Descritivo consiste em nomear, localizar/situar e qualificar os seres do mundo com uma maior ou menor subjetividade. O Modo Narrativo, por sua vez, consiste em construir a sucessão das ações de uma história no tempo com a finalidade de fazer um relato.

Cabe lembrar, no entanto, que, apesar de em determinado gênero discursivo haver predominância de um ou outro modo, um texto é sempre heterogêneo do ponto de vista de sua organização. Portanto, esse dependerá da situação de comunicação na qual e para a qual foi concebido e das diversas ordens de organização do discurso que foram utilizadas para construí-lo.

É preciso também destacar que os quadrinhos, objeto do presente estudo, são típicas narrativas gráficas[2], pois sua principal finalidade é contar histórias por meio de palavras e imagens. Por esse motivo, o modo narrativo será abordado mais especificamente no tópico a seguir e aprofundado, posteriormente, ao longo da análise de *corpus*.

O MODO DE ORGANIZAÇÃO NARRATIVO

Segundo Charaudeau (2009, p. 153), "contar" não é simplesmente descrever uma sequência de fatos ou acontecimentos, como definem os dicionários. No sentido banal do

[2] Eisner (2005, p. 10) define "narrativa gráfica" como "uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias".

termo, contar é fazer a descrição de uma sequência de ações, mas não consiste necessariamente em fazer uma narrativa.

O autor afirma que, para que haja narrativa, é necessário um "contador" investido de uma intencionalidade, ou seja, de querer transmitir uma certa representação da experiência do mundo a um "destinatário", de uma certa maneira, em um determinado contexto. *Contar* representa "uma busca constante e infinita"; é uma atividade *linguageira* cujo desenvolvimento implica uma série de tensões e contradições (*op. cit.*, p. 153-154).

Nesse sentido, a narrativa é uma totalidade e corresponde à finalidade do "que é contar" (descreve, ao mesmo tempo, ações e qualificações); o narrativo (modo de organização) é apenas um de seus componentes, assim como o descritivo (op. cit., p. 156).

De acordo com a teoria Semiolinguística, o modo de organização narrativo caracteriza-se por uma dupla articulação: a realização de uma representação narrativa, isto é, daquilo que faz com que essa história torne-se um universo narrado (a *organização da encenação narrativa*), e a construção de uma sucessão de ações segundo uma lógica que vai constituir a trama da história (a *organização da lógica narrativa*).

A *encenação narrativa* "constrói o universo narrado (ou contado) sob a responsabilidade de um sujeito *narrante* que se acha ligado por um contrato de comunicação ao destinatário da narrativa". (CHARAUDEAU, 2009, p. 158). Ao falar sobre esse aspecto, Charaudeau (op. cit., p. 183) explica que "quem conta (uma história) não é quem escreve (um livro) nem quem é (na vida)". Nesse sentido, não se deve confundir o indivíduo, ser psicológico e social, o autor, ser que escreveu, e o narrador, "ser de papel", que conta uma história. Da mesma maneira são diferentes o leitor real, a quem é demandado um mínimo de competência de leitura e o leitor, "ser de papel", destinatário de uma história contada por um narrador (op. cit., 183-184).

Já a *organização da lógica narrativa* está voltada para o mundo referencial e é resultado da projeção sobre um plano (a história) de algumas das constantes da manifestação semântica da narrativa, ou seja, é uma hipótese de construção do que constitui a trama de uma história. Esse aspecto, foco do presente trabalho, será detalhado a seguir.

A ORGANIZAÇÃO DA LÓGICA NARRATIVA

A construção da lógica narrativa realiza-se com a ajuda de alguns *componentes*, cuja configuração é assegurada por certos *procedimentos*.

Os componentes da lógica narrativa são de três tipos: os actantes, os processos e as sequências. Os actantes desempenham papéis relacionados à ação da qual dependem; os processos unem os actantes entre si, dando uma orientação funcional à sua ação; as sequências integram processos e actantes numa finalidade narrativa segundo certos princípios de organização. (CHARAUDEAU, 2009, p. 160).

O actante participa na esfera da ação e, para conhecer seu papel narrativo (categoria de discurso), é necessário conhecer o contexto que dá ao enunciado (categoria de língua) sua finalidade narrativa. Esse, porém, não deve ser confundido com o "personagem" (forma qualificada/não qualificada), visto que um actante, tendo um certo papel narrativo (agressor, benfeitor, aliado, oponente, retribuidor etc.), pode ser ocupado por diferentes tipos de personagens, da mesma forma que um mesmo personagem pode desempenhar muitos papéis narrativos e, assim, ocupar o lugar de diferentes actantes no desenrolar de uma mesma história.

Os processos narrativos podem ser considerados como a semantização das ações (uma ação correlacionada com outras ações, motivada por uma intencionalidade) que determinarão a função narrativa. As funções narrativas, por sua vez, estão ligadas aos papéis narrativos dos actantes, que se determinam reciprocamente. Por exemplo, a ação "entrega de um embrulho", dependendo das ações correlacionadas a ela, pode corresponder a um processo de agressão (bomba), de recompensa (presente) ou de enganação (pacote vazio).

Com relação às sequências, a lógica narrativa é composta por uma sucessão de acontecimentos ligados entre si por uma relação de solidariedade (princípio de coerência). A narrativa produzida, por sua vez, só terá sentido se estiver relacionada a um encadeamento de motivos dirigidos a um fim (princípio de intencionalidade). Essas ações ou esses acontecimentos reagrupam-se em sequências ordenadas segundo um princípio de encadeamento. Por fim, essa sucessão de acontecimentos coerente e motivada precisa

ocorrer em um enquadramento espaço-temporal, segundo um princípio de localização (CHARAUDEAU, 2009, p. 166).

Os procedimentos de configuração da lógica narrativa podem estar ligados à motivação intencional, à cronologia, ao ritmo ou à localização espaço-temporal (op. cit., p. 175-183).

Os procedimentos ligados à motivação intencional consistem em atribuir ao agente de uma sequência narrativa uma intenção de agir (agente voluntário, consciente de seu projeto de fazer) ou uma ausência de intenção (agente não voluntário, que não tem projeto de fazer), podendo, nesse segundo caso, agir sob a influência de um outro agente (manipulação humana ou sobre-humana). Tais procedimentos incidem sobre os princípios de coerência e de intencionalidade.

Os procedimentos ligados à cronologia consistem em agir sobre a ordem e as relações de causalidade das sequências entre si. O encadeamento das sequências pode ser apresentado de maneira contínua, e essas sucederem-se de maneira progressiva (cronologia contínua em progressão) ou de maneira invertida (cronologia contínua em inversão); por outro lado, o encadeamento das sequências também pode ser apresentado de maneira descontínua, e essas serem interrompidas por uma descrição (cronologia descontínua em expectativa) ou pelo desenvolvimento de uma outra série de sequências (cronologia descontínua em alternância). Tais procedimentos obedecem ao princípio de encadeamento.

Os procedimentos ligados ao ritmo concernem ao que Genette (apud CHARAUDEAU, 2009, p. 181) chama de "variações de ritmo de um texto narrativo". Segundo Charaudeau (op. cit., p. 181), a sucessão das sequências e ações na narrativa desenrola-se "ora rapidamente, ora lentamente, ora de forma condensada, ora de forma alongada" e tais variações estão agrupadas em dois procedimentos: a condensação e a expansão. Tais procedimentos também obedecem ao princípio de encadeamento.

Já os procedimentos ligados à localização espaço-temporal concernem à situação no tempo (passado ou presente) e à localização no espaço (espaço fechado ou aberto, com deslocamento ou fixação), produzindo diferentes efeitos de narrativa. Tais procedimentos dependem do princípio de localização.

Em textos que têm por finalidade contar, ainda estão presentes procedimentos que contribuem para uma construção ora objetiva, ora subjetiva de mundo, criando, assim, efeitos de realidade e de ficção. Os procedimentos de construção objetiva do mundo consistem em construir uma "visão de verdade sobre o mundo", qualificando os seres por meio de traços que possam ser verificados por seu interlocutor. Os procedimentos de construção subjetiva do mundo consistem em permitir ao sujeito falante descrever os seres do mundo e seus comportamentos por meio de sua própria visão, a qual não é necessariamente verificável; portanto, o universo assim construído está ligado ao imaginário pessoal do sujeito (CHARAUDEAU, 2009, p. 125). Tal imaginário pode tomar forma por meio: de uma intervenção pontual do narrador, quando este deixa transparecer seus sentimentos, afetos e opiniões; da construção de um mundo mitificado pelo narrador, num imaginário simbólico que pode estar ancorado em uma certa realidade ou fora desta, abrindo-se para o irracional.

A seguir, portanto, trataremos dos efeitos de realidade e ficção, pois a alternância entre esses dois efeitos é que constrói o "plano de fundo" (visão de mundo) em textos narrativos, como os quadrinhos.

Efeitos de realidade e ficção

Mesmo sendo ficção, um texto é ancorado na realidade e conta com as experiências de mundo de autor e leitor para adquirir sentido. Nos quadrinhos, o efeito de realidade é criado quando são utilizadas imagens icônicas, próximas ao real, ou estereotipadas, para que o leitor reconheça nelas um mundo realista, por meio de seus saberes de crença e de conhecimento (imaginários sociodiscursivos), de modo a possibilitar a criação de imagens mentais que completem os espaços entre os quadros.

Os sistemas de representação icônica apresentam um caráter construído e são motivados pela semelhança com o dito "mundo natural" (o que confere certa identidade – total ou parcial – entre os traços e as figuras do representado e do representante) e que, se

esses são compreendidos por outras pessoas além daquelas que as fabricam, é porque existe um mínimo de convenção sociocultural, um caráter simbólico.

Com relação às imagens estereotipadas, Eisner aponta que

> a arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos. Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas [...]. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. (EISNER ,2005, p. 21-22).

Tal ideia está ligada à noção dos imaginários sociodiscursivos. "Estereótipo", nesse caso, não apresenta necessariamente um sentido negativo, ligado a um preconceito. Aqui, estereótipo pode ser definido como "uma ideia ou um personagem que é padronizado numa forma convencional, sem individualidade" (EISNER, 2005, p. 21), algo muito comum nos quadrinhos. Segundo Amossy e Pierrot , os estereótipos são

> representações cristalizadas, esquemas culturais preexistentes, através dos quais cada um filtra a realidade ao seu redor. Segundo Lippmann, estas imagens são indispensáveis para a vida em sociedade. Sem elas, o indivíduo estaria perdido no fluxo e refluxo da sensação pura; seria impossível a ele compreender o real, categorizá-lo ou atuar sobre ele. Como examinar cada ser, cada objeto em sua especificidade própria e em detalhes, sem vinculá-los a um tipo ou uma generalidade? [*tradução nossa*] [3] (AMOSSY E PIERROT, 2010, p. 32)

O uso de estereótipos nos quadrinhos visa facilitar a compreensão do leitor, ao apresentar padrões de fácil reconhecimento. No entanto, a identidade coletiva, com seu caráter homogeinizante, tende à formação de estereótipos negativos, com julgamentos que

[3] Texto original: Se trata de representaciones cristalizadas, esquemas culturales preexistentes, através de los cuales cada uno filtra la realidad de su entorno. Según Lippman, estas imágenes son indispensables para la vida en sociedad. Sin ellas, el individuo estaría sumido en el flujo y reflujo de la sensación pura; le sería imposible comprender lo real, categorizarlo o actuar sobre ello. ¿Cómo examinar cada ser, cada objeto en su especificidad propia y en detalle sin vincularlo a un tipo o una generalidad? (AMOSSY e PIERROT, 2010, p. 32)

se consolidam e se generalizam, caricaturizando o outro. Charaudeau (2015, p. 19) afirma que o julgamento estereotipado é um fenômeno duplo: o julgamento que fazemos do outro diz algo sobre o outro, deformando-o e, reciprocamente, esse julgamento diz algo sobre nós mesmos. Os estereótipos podem formar preconceitos, por isso é preciso ficar atento a tais generalizações para que não se perpetue uma visão negativa sobre determinado grupo.

Ao focalizar os quadrinhos, é possível ainda notar alguns recursos visuais construídos de modo subjetivo, mas que têm certa ancoragem no mundo objetivo, signos esses utilizados para "fazer o leitor imaginar". Como afirma Eisner (2005, p. 61), a mídia dos quadrinhos não tem som, música ou movimento e, dessa forma, utiliza recursos facilmente identificáveis pelo leitor, que participará da história, completando as lacunas e dando vida às cenas. Exemplos desses recursos são: o uso de balões de fala, as onomatopeias, a representação de movimentos por meio das linhas cinéticas e da gestualidade.

Outro aspecto levantado por Eisner (2005, p. 54) com relação ao contrato leitor/narrador é a "luta para manter o interesse do leitor". Segundo ele, "depois que se consegue chamar a atenção do leitor, não se pode deixá-la escapar". Nos mangás, se é a "arte" que atrai o leitor adolescente, inicialmente, o que realmente o prende é o *enredo*. Por esse motivo, a arte de contar histórias por meio de quadros será o foco da análise de *corpus* ao estudar como se constrói a lógica narrativa em três edições da Turma da Mônica Jovem.

Construindo uma sequência de eventos

> O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro [...] onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes. (MCCLOUD, 2006, p. 1)

De acordo com Barthes (1990, p. 31), desde o aparecimento do livro, a vinculação palavra-imagem é frequente. Dessa forma, escrita e imagem são "companheiras" no ato de contar histórias. Ciça Fittipaldi, reconhecida ilustradora de livros infanto-juvenis, descreve que

> [t]oda imagem tem alguma história para contar. Essa é a natureza narrativa da imagem. Suas figurações e até mesmo formas abstratas abrem espaço para o pensamento elaborar, fabular, fantasiar. A menor presença formal num determinado espaço já é capaz de produzir fabulação e, portanto, narração. [...] Se ao olharmos uma imagem podemos perceber o acontecimento em ação, o estado representado, uma ou mais personagens "em devir", podemos imaginar também um (ou mais) "antes" e um (ou mais) "depois". E isso é uma narração. (FITTIPALDI,2008, p. 103).

O Modo Narrativo consiste em construir a sucessão das ações de uma história no tempo, com a finalidade de fazer um relato. Tal construção ocorre segundo uma lógica que vai constituir a trama da história – a *lógica narrativa*.

Para abordar elementos da lógica narrativa, neste momento, o estudo se centrará na edição nº 63 do semimangá *Turma da Mônica Jovem* (SOUSA, 2013), que apresenta a história *Dia das Bruxas* e que traz uma construção narrativa bastante interessante. A edição contém uma narrativa maior composta por micronarrativas que inicialmente parecem independentes, mas interligam-se ao final da trama.

A revista *A Turma da Mônica Jovem* foi lançada pelos Estúdios Mauricio de Sousa em agosto de 2008 e é publicada mensalmente, geralmente no último fim de semana de cada mês, pela Panini Brasil. Em sua capa, é dito que é "aconselhável para maiores de 10 anos". A *TMJ* consiste em uma releitura dos personagens da turma tradicional em versão adolescente. Nela, portanto, os personagens aparecem "mais velhos" e a publicação apresenta características que refletem questões pertinentes ao "universo" a que comumente pertencem os indivíduos dessa faixa etária.

Além dos protagonistas (Mônica, Cebola, Cascão e Magali) e de antigos e novos personagens, personagens secundários e até mesmo vilões da Turma da Mônica tradicional são frequentemente resgatados nas tramas criadas, dando origem a diferentes aventuras. A maioria das histórias acontece no Bairro do Limoeiro, onde mora a turma, e gira em torno de confusões amorosas, vida escolar e familiar, valores e amizade, mas também há viagens espaciais, supervilões, grandes invenções tecnológicas, seres mitológicos ou de outro mundo e organizações secretas.

A publicação procura seguir o padrão dos *mangás,* com páginas em preto e branco, em encadernações tipo brochura de 16x21 cm, capa colorida e histórias sequenciais – uma revista é continuação da outra. As revistas têm 130 páginas divididas em capítulos, com histórias de temas atuais, discutidos em meio às aventuras da turma. Cada edição apresenta, geralmente, uma aventura com início, meio e fim, sendo que algumas delas são mais longas e se estendem por duas ou três edições (raramente por quatro edições). A revista traz, em seu expediente, a relação dos profissionais responsáveis pela edição, ou seja, a equipe de produção (roteiro, *layout* do roteiro, desenho, capa, arte-final, letras, colorização, revisão, etc.) e adota, atualmente, um "rodízio" de roteiristas que elaboram tramas sob a aprovação prévia de Maurício de Sousa e Marina Takeda e Sousa, cada um com seu estilo próprio.

Figura 1: Capa da TMJ, edições nº 63.

A edição nº 63 foi publicada em outubro de 2013. A capa da edição (*Fig. 1*), *Dia das Bruxas,* é a primeira da série que brilha no escuro. A presença de uma caveira parecida com a "Dona Morte" e de zumbis, juntamente com o título, revela que se trata de uma história de terror. A presença da Mônica e do Cebola, ao centro, pressupõe que esses sejam os protagonistas dessa história (mas, na realidade, o são parcialmente, como será visto adiante). O fato de haver duas imagens da Mônica, uma delas na janela, como se estivesse pedindo ajuda, desperta a curiosidade do leitor; tal duplicidade só se explicará na leitura da revista. Essa capa pouco revela efetivamente do seu enredo, criando um efeito de suspense.

A trama é complexa e a história possui um encadeamento em *paralelismo*, pois há diferentes sequências, cada uma regida por um actante-agente diferente, que se desenvolvem de maneira autônoma, sem que se liguem entre si por uma relação de causa e efeito, mas que se cruzam em um determinado momento e convergem para um mesmo final (CHARAUDEAU, 2009, p. 170). O próprio roteirista, Emerson Abreu, falou aos leitores sobre a revista em seu blog e explicou como desenvolveu a trama:

> Primeiro, um pouco da história por trás da história... Quando fui convidado pra escrever mais um roteiro pro dia das Bruxas, eu já tinha uma história completa na minha cabeça, queria que fosse feita em duas edições e tal... infelizmente, a edição de novembro já estava fechada e eu só teria uma edição pra contar minha história. Então, a única solução foi guardar esse meu roteiro pro ano que vem e criar uma história nova pra essa edição. Eu lembrei então das velhas antologias de terror que saíam antigamente, com vários contos diferentes, cada um com um tema distinto (mais ou menos como os episódios especiais de Dia das Bruxas que os Simpsons fazem todos os anos). Decidi que a revista teria três histórias: uma de fantasma, uma sobre uma casa mal-assombrada e uma com zumbis. Assim, todos os elementos de filmes de horror estariam representados:
> - A primeira história (a do fantasma) é mais pausada, mais cadenciada, pra criar um clima de tensão e suspense verdadeiro.
> - A segunda (casa mal-assombrada) é mais voltada pro lado do bizarro, do inexplicável, do "além-da-imaginação".
> - E, finalmente, a terceira (dos zumbis) é muita ação, terror e correria pra todo lado!
> Mas, para deixar as coisas um pouco mais legais, decidi fazer todas as histórias interligadas. Várias coisas que aparecem numa história ficam sem explicação e você só vai entender depois que ler as outras histórias que mostram outros acontecimentos paralelos na visão de personagens diferentes. Por isso, recomendo que leiam essa edição várias vezes, para entenderem muito bem tudo o que está acontecendo ali. E, como não poderia deixar de ser, as três histórias juntas formam uma história completa porque entre cada história existe um interlúdio que liga todas elas num roteiro só, e todas as pontas soltas são amarradas depois da terceira história. Ficou massa! [4]

A história começa na tenda da Madame Creuzodete (*Fig. 2*). Madame Creuzodete do Abaeté é a vidente da Turma, que tem uma barraquinha no Bairro do Limoeiro. Ela foi criada por Emerson Abreu e aparece em várias revistas da *Turma da Mônica* e na edição nº

[4] Disponível em: http://emersonabreu.blogspot.com.br/. Acesso em 03/10/2016.

51 da *Turma da Mônica Jovem* (“Sombras do Passado”, parte 1), edição cuja história terá profunda relação com a trama analisada (nº 63).

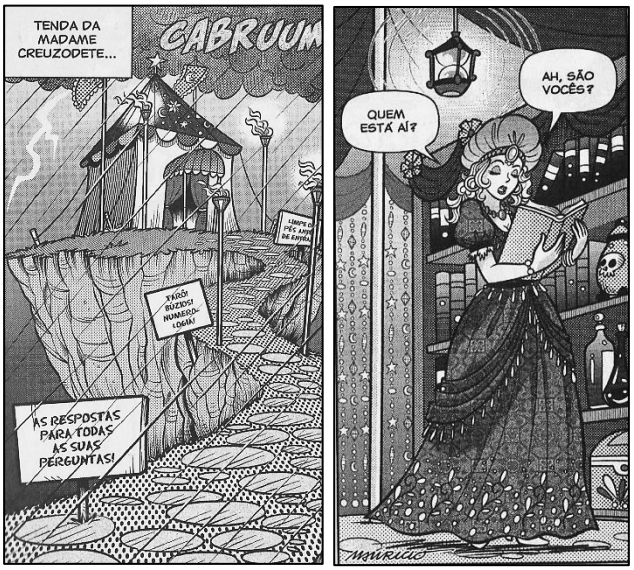


Figura 2: *Localização.* TMJ *nº 63, p. 5.*

Figura 3: *Narrador 1.* TMJ *nº 63, p. 7.*

Por ser uma figura ligada ao insólito na revista, é ela quem se coloca como narradora (EU enunciador) das histórias de terror (*Fig. 3*): “O importante é que vocês ouçam as três histórias que eu vou contar esta noite”. Desse modo, teríamos o narrador principal (observador) – o mesmo de todas as revistas –, quando aparece a Madame Creuzodete, e ela seria a narradora (também em 3ª pessoa) das sequências paralelas. Em sua fala, pressupõe-se que ela se dirige aos leitores da revista (*Fig. 2 e 3*). No entanto, ao final (*Fig. 4*), percebe-se que os interlocutores do início da história, na verdade, são fantasmas, que vêm a sua tenda para ouvir histórias de terror no Dia das Bruxas. Isso proporciona um duplo sentido a “vocês”, evidenciando o duplo sujeito destinatário (TUd): os fantasmas, no espaço interno ao texto, e o leitor, no espaço externo.

Figura 4: *Narrador 2.* TMJ *nº 63, p. 7.*

A Madame Creuzodete passa, então, a narrar as três histórias, olhando em sua bola de cristal. As três sequências, conforme foi mencionado, desenvolvem-se de maneira independente, mas estão interligadas entre si. Além da introdução e da conclusão feitas pela Madame, há entre as sequências um interlúdio, no qual a narradora faz a conexão entre as partes, formando uma única história, conforme explicou o roteirista.

A primeira história ocorre no Colégio do Limoeiro. A turma prepara uma festa do Dia das Bruxas, organizada pela Denise, no salão da escola. Cebola diz que vai à casa do Franja para ajudar a terminar as fantasias dele e da Mônica. Chega a Magali fantasiada de bruxa, com uma capa, um cajado e um medalhão. Logo depois chegam a Denise, a Sofia e, por último, o Cascão. No meio da conversa, as meninas ouvem um trovão (*Fig. 5*), o que confere um ar de mistério à narrativa e muda seu "clima", pois Magali começa a ter estranhas sensações. Denise, então, resolve dispensar o pessoal que está trabalhando para se arrumar. Mônica vai para casa do Franja vestir sua fantasia. Ficam no salão da escola a Denise, a Magali, a Sofia e o Cascão. Um fantasma toma o corpo de Denise e ataca Sofia. O fantasma, no corpo de Sofia, joga Cascão contra a janela. Magali tenta ajudá-lo, mas o fantasma agora está no corpo dele e passa para o corpo dela (*Fig. 6*). Acaba, assim, a primeira narrativa.

Figura 5: *Micronarrativa 1A.* TMJ *nº 63, p. 26.*

Figura 6: *Micronarrativa 1B.* TMJ *nº 63, p. 44.*

A segunda é a mais complexa de todas as narrativas. Cebola está do lado de fora de um casarão abandonado esperando a Mônica, após receber uma ligação dela. Decide pular o muro para encontrá-la e, do outro lado, vê a Mônica na janela do segundo andar da casa, pedindo ajuda, como na capa da revista (*Fig. 7*). Cebola volta para buscar ajuda, encontra a Mônica do lado de fora da casa e não entende nada. Ela diz que estava indo para a casa do Franja encontrá-lo. Nessa hora, Cebola se lembra da "outra Mônica". Eles decidem entrar na casa para resolver o mistério e ajudar a menina. Ao abrirem a porta, saem dois pássaros-cucos desesperados *(Fig. 8)*.

Figura 7: *Micronarrativa 2A.* TMJ *nº 63, p. 51.*

Figura 8: *Micronarrativa 2B.* TMJ *nº 63, p. 60.*

Após uma sequência de eventos repetidos e cruzados dentro da casa, Mônica encontra um livro. É o diário do dono da casa, no qual estava escrito que o lugar estava sob uma "magia temporal" e que, se alguém ficasse muito tempo lá, se transformaria em um pássaro cuco. Mônica se dá conta de que eles já estavam presos pelo fenômeno. Ao tentarem fugir, Mônica e Cebola transformam-se em pássaros-cucos e encontram a si mesmos entrando na casa. Termina a segunda sequência.

A terceira narrativa ocorre durante a festa do Dia das Bruxas. Todos estão dançando e Magali está com um olhar sombrio. De repente, aparecem Mônica e Cebola em forma de pássaro. Eles se aproximam do medalhão da Magali e voltam ao normal. Nisso, Magali flutua, faz a Mônica flutuar, agarra em seu pescoço e diz que está se vingando mais uma vez (*Fig. 9*). Ao ver seu "olhar de desprezo", Mônica se dá conta de que se trata de Penha, sua inimiga. Penha diz que, por culpa deles, ela estava presa num estado de morte em vida, mas que, naquele dia, alguma coisa aconteceu e ela conseguiu separar seu espírito do corpo. Nesse instante, Magali toma o controle de seu corpo novamente e ordena que Penha saia da mente dela, mas quando eles olham ao redor, Penha tinha possuído todos da festa e transformou-os em zumbis. Magali, com o poder do medalhão, faz com que tudo volte ao normal, manda Penha para o lugar de onde veio e pede explicações à Sofia. Sofia conta que o corpo da Penha estava em coma há um ano em um hospital, pois, quando tentou empurrar a Mônica de um penhasco, ela bateu a cabeça. Eles vão visitá-la (*Fig. 10*). Magali, para ajudar, cria uma magia para que o medalhão cure o seu corpo e mantenha seu espírito dentro dele. Sofia sugere que eles voltem para festa. Encerra-se a terceira narrativa.

Figura 9*: Micronarrativa 3A.* TMJ *nº 63, p. 96.*

Figura 10: *Micronarrativa 3B.* TMJ *nº 63, p. 119.*

Madame Creuzodete reaparece e diz que é o fim e, na verdade, também o início. Já passava da meia-noite e o dia das bruxas tinha terminado; no entanto, ela revela que as crianças não sabiam que o medalhão não era mágico, era apenas um enfeite, e que a fonte de todo aquele poder era a própria Magali.

Os capítulos de *Dia das Bruxas* são divididos da seguinte maneira (*princípio de encadeamento*): "A noite da vingança" (p. 8); "Morte em vida" (p. 23); "A casa fora do tempo" (p. 51); "Terror em reverso" (p. 66); "Baladinha monstra" (p. 90); "O despertar da bruxa" (p. 104). A história ainda conta com um prelúdio (p. 5-7) e um poslúdio (p. 123-124), nos quais a Madame Creuzodete introduz e encerra as histórias.

Conforme foi mencionado, há uma narrativa principal, cujo principal actante é Madame Creuzodete. Sua *abertura* é marcada pela chegada dos fantasmas para ouvirem a história que a vidente tem para contar, e seu *fechamento* é quando chega a meia-noite e eles vão embora. Quanto ao *princípio de intencionalidade*, a Madame Creuzodete conduz o projeto de *fazer*, que é contar uma história de terror no Dia das Bruxas.

A primeira narrativa refere-se aos dois primeiros capítulos: "A noite da vingança" e "Morte em vida". Esta tem como *abertura* a chegada da Magali ao salão da escola, onde todos preparavam a festa, e o *fechamento* se dá quando a festa está prestes a iniciar (a Denise diz que vai ligar o som antes que "o povo comece a chegar"). Quanto ao *princípio de intencionalidade*, a Denise conduz o projeto de fazer principal, que é preparar uma festa de Dia das Bruxas ajudada por seus amigos (cada um prepara sua fantasia e ajuda na arrumação de alguma forma), só que, no meio dos preparativos, coisas estranhas acontecem.

A segunda narrativa refere-se, principalmente, ao terceiro e quarto capítulos: "A casa fora do tempo" e "Terror em reverso", sendo que sua *abertura* ocorre logo no primeiro capítulo, no momento em que o Cebola vai para a casa do Franja ajudar a terminar as fantasias; o *fechamento* é no quinto capítulo, quando Cebola e Mônica chegam à festa como pássaros e voltam ao normal quando chegam perto da Magali. Quanto ao *princípio de intencionalidade*, primeiramente, eles querem que suas fantasias fiquem prontas a fim de se arrumarem para a festa (mas não têm êxito por conta dos eventos ocorridos); depois, desejam ajudar a "outra Mônica" (e também fracassam, pois não existia "outra Mônica");

por último, querem se livrar da casa e do seu feitiço (nisso eles tiveram êxito, pois conseguiram fugir atraídos pela luz da Magali e, por meio do poder que emanava dela, voltaram ao normal).

A terceira narrativa refere-se aos dois últimos capítulos: "Baladinha monstra" e "O despertar da bruxa". Esta tem como *abertura* o início da festa, com todos dançando, e o *fechamento* se dá quando, após visitarem a Penha no hospital, decidem voltar para a festa. Quanto ao *princípio de intencionalidade*, o fantasma da Penha conduz o projeto de fazer principal, que é se vingar da turma e acabar com a Mônica. Só que ela fracassa, pois é impedida pela Magali, que a manda de volta para seu próprio corpo, que está em um hospital.

Quanto aos *actantes*, Penha é um agente agressor e o faz de forma voluntária; Magali é um agente benfeitor, pois salva os amigos; Denise é agente aliado, pois ajuda a Magali a "acessar" o seu poder; Mônica sofre a ação e é vítima das ações da Penha, além de beneficiária das ações da Magali. Cebola é aliado. Cascão e Sofia são aliados, mas, quando são possuídos pela Penha, tornam-se oponentes.

Quanto ao *princípio de localização*, em relação ao *espaço*, a narrativa principal acontece na tenda da Madame Creuzodete (espaço fechado); a primeira narrativa, no Colégio do Limoeiro, mais especificamente no salão, no porão (espaços fechados) e no pátio (espaço aberto); a segunda narrativa em uma casa abandonada, que é assombrada (espaço fechado); a terceira narrativa ocorre novamente na escola e no hospital (espaços fechados). Com relação ao *tempo*, a história acontece no Dias das Bruxas (31 de outubro); a primeira narrativa ocorre antes da festa e a terceira durante a festa; a segunda narrativa atravessa as outras duas, iniciando-se um pouco antes da festa começar e terminando logo após seu início. Tem-se um *efeito de atualidade*, pois é como se as ações ocorressem no momento da leitura. No entanto, como as histórias são contadas pela Madame Creuzodete, há também um *efeito de ficção autobiográfica* (cf. CHARAUDEAU, 2009, p. 182).

A história apresenta uma *cronologia descontínua em alternância*, pois "uma sequência narrativa, de maior ou menor importância, é interrompida em seu desenrolar por uma

outra sequência narrativa que se desenvolve paralelamente à precedente com um agente diferente do anterior". (CHARAUDEAU, 2009, p. 180).

Quanto ao *ritmo*, conforme explicou o próprio roteirista, a primeira narrativa (a do fantasma) é mais lenta para "criar um clima de tensão e suspense". Na segunda (a da casa mal-assombrada), o ritmo varia: em certos momentos é mais lento, para criar um ar de mistério e um efeito de suspense, e, em outros, como no final, quando querem fugir ao descobrir que a casa está sob o efeito de uma magia, é mais acelerado. A terceira (dos zumbis) é mais acelerada, pois há bastante "ação, terror e correria".

Desse modo, num plano mais geral, a lógica narrativa da edição nº 63 poderia ser resumida da seguinte maneira:

ORGANIZAÇÃO DA LÓGICA NARRATIVA NA EDIÇÕES Nº 63 DA *TMJ*			
	Revista / Tópicos		*Dia das Bruxas (nº 63)*
Princípio de coerência	Abertura		A chegada dos fantasmas à tenda da Madame Creuzodete para ouvirem a história que a vidente tem para contar
	Fechamento		O relógio passa da meia-noite e os fantasmas vão embora
Princípio de intencionalidade	Actante principal		Madame Creuzodete
	Projeto de fazer	Falta	Fantasmas querem ouvir histórias de terror no Dia das Bruxas
		Busca	Madame Creuzodete precisa contar uma história de terror para os fantasmas
		Resultado	Êxito, pois ela conta a história e os fantasmas vão embora
Princípio de encadeamento	Tipo de encadeamento		Em *paralelismo* (Há diferentes sequências que se desenvolvem de maneira autônoma, mas que se cruzam)
	Cronologia		Cronologia *descontínua em alternância*
Princípio de localização	Situação no tempo		A narrativa ocorre no Dias das Bruxas, 31 de outubro (efeito de atualidade) e três histórias são contadas (efeito de ficção de autobiografia)
	Localização no espaço		O espaço principal é a tenda da Madame Creuzodete (espaço fechado, sem deslocamentos)

Quadro 1: *A organização da lógica narrativa em três edições da* TMJ

Por outro lado, a lógica narrativa das três micro sequências da edição 63, *Dia das Bruxas*, poderia ser representada por meio do seguinte quadro:

A LÓGICA NARRATIVA NAS MICRO SEQUÊNCIAS DA EDIÇÃO 63			
Sequência / **Tópicos**	***1ª sequência:*** ***Fantasma***	***2ª sequência:*** ***Casa mal assombrada***	***3ª sequência:*** ***Zumbis***
Capítulos	"A noite da vingança" e "Morte em vida" (1 e 2)	"A casa fora do tempo" e "Terror em reverso" (3 e 4)	"Baladinha monstra" e "O despertar da bruxa" (5 e 6)
Abertura	A chegada da Magali ao salão da escola, onde todos preparavam a festa.	Ainda no 1º capítulo, no momento em que o Cebola vai para a casa do Franja ajudar a terminar as fantasias.	O início da festa, com todos dançando
Fechamento	O momento em que a festa está prestes a iniciar.	No 5º capítulo, quando Cebola e Mônica chegam à festa como pássaros e voltam ao normal ao chegarem perto da Magali.	Quando, após visitarem a Penha no hospital, decidem voltar para a festa.
Actantes principais	Denise	Mônica e Cebola	O fantasma da Penha
Projeto de fazer e resultado	Há uma festa de Dia das Bruxas na escola que precisa ser preparada para acontecer Tem êxito, pois apesar de coisas estranhas acontecerem no meio dos preparativos, a festa é realizada.	1) Eles querem que suas fantasias fiquem prontas para se arrumarem para a festa (Mas não têm êxito por conta dos eventos ocorridos); 2) Eles querem ajudar a "outra Mônica" (também fracassam, pois não existia "outra Mônica"); 3) Eles querem se livrar da casa e do seu feitiço (nisso eles tiveram êxito, pois conseguiram fugir e, por meio do poder que emanava da Magali, voltaram ao normal).	Vingar-se da turma e acabar com a Mônica. A Penha fracassa, pois é impedida pela Magali, que a manda de volta para seu próprio corpo, que está em um hospital.

Localização espaço-temporal	O Colégio do Limoeiro, mais especificamente no salão, no porão (espaços fechados) e no pátio (espaço aberto), antes da festa	Uma casa abandonada que é assombrada (espaço fechado); começa um pouco antes da festa começar e termina logo no início da festa	Na escola e no hospital (espaços fechados), durante a festa

Quadro 2: *A lógica narrativa nas micro sequências da edição 63*

No episódio *Dia das Bruxas* (edição nº 63), ainda é possível observar que a alternância entre *efeito de ficção* e *efeito de realidade* é bastante aparente. Ancorando-se no cotidiano da turma, é criado um mundo mitificado que mistura o insólito à vida dos personagens. A história não se passa no espaço, em alguma realidade paralela, no futuro ou no mundo virtual, como ocorre muitas vezes, mas na própria escola em que a turma frequenta, durante uma festa que estavam organizando. O elemento que desencadeia essa "mistura" é o fato de a narrativa acontecer no Dia das Bruxas.

Com relação ao efeito de realidade, temos o *frame* de uma festa de Dia das Bruxas organizada pelos alunos, o que evoca todo um imaginário do leitor a respeito de situações ligadas a esse evento e faz com que ele reconheça nessas situações um mundo realista: alunos ajudando na arrumação da festa; uso de fantasias; cenário com caveiras, abóboras, velas, caldeirão etc.; *hits* de sucesso na hora da dança (na revista, eles dançam ao som de "Show das Modernosas", clara paródia à música "Show das Poderosas", da cantora Anitta, sucesso em 2013, ano de publicação da revista). Outro elemento é a linguagem utilizada pelos personagens, com gírias bastante utilizadas pela faixa etária (exemplos: "Essa festa vai ser *babado, confusão e gritaria*"; "*Tô zoando contigo*, amiga!"; "A festa tá *bombando*! Tá *curtindo*, amiga?"), que ajudam a remontar ao universo adolescente.

No entanto, dentro desse contexto, é criado um mundo mitificado, ligado ao insólito e ao terror, com elementos que povoam o imaginário simbólico das pessoas com relação ao Dia das Bruxas: casas mal assombradas, fantasmas, zumbis, bruxas e experiências com o sobrenatural. Para tornar tudo ainda mais fora do comum e criar a atmosfera pretendida, o narrador principal coloca a Madame Creuzodete como contadora das histórias.

A figura desse narrador principal, nos quadrinhos, apesar de ser às vezes imperceptível, é de extrema importância. O narrador não é o autor, mas "uma entidade de ficção, isto é, uma criação linguística do autor, e, portanto, só existe no texto" (GANCHO, 2016, p. 30). Muitos podem pensar que as histórias em quadrinhos não teriam um narrador, já que as personagens "ganham vida" e as cenas se desenrolam durante a leitura. No entanto, essa presença existe; é ele quem controla a narrativa. Assim, além de aparecer nas legendas, o narrador está presente na distribuição dos personagens, na manipulação da leitura por meio dos jogos de enquadramento (como se fosse a câmera do cinema), na marcação de tempo e ritmo (distribuição de ações em quadros; quanto mais quadros para descrever uma ação, mais se tem a ideia de lentidão), ou seja, nas escolhas feitas ao se contar graficamente a história.

No caso da *Turma da Mônica Jovem*, a revista tenta criar a sensação de que o narrador principal das histórias é o próprio Maurício de Sousa, criador da turma. Na sessão "Fala Maurício", o narrador estabelece contato com o leitor destinatário e é como se ele soubesse tudo sobre o enredo, sobre as personagens e sobre os locais, enfim, como se ele mesmo tivesse conduzido a história; nessa sessão, ele ainda destaca os elementos que ele não quer que passem despercebidos e sobre os quais ele quer que o leitor reflita.

Enfim, as histórias de terror são outro tema apreciado pelo público adolescente. Na sessão *Fala Maurício*, o narrador implícito comenta sobre isso e tenta dar explicações a esse interesse:

> Quem já não sentiu um arrepio de medo, um eriçar dos cabelos da nuca numa situação de insegurança, de pavor? Quem não derramou uma boa dose de adrenalina pelo corpo num momento de forte susto? O corpo reage. O espírito manda. [...]. Não à toa os chamados filmes de medo são os mais procurados nas locadoras. Principalmente pelos adolescentes, pelos jovens. Mas por que esta busca pelo susto? Por que vamos buscar emoções em situações simuladas? Talvez seja a nostalgia remanescente dos tempos em que situações de medo, de pavor, realmente ameaçavam o gênero humano, de quando ainda estávamos escondidos em cavernas, encurralados por feras ou inimigos mortais. Sobrou, para agora, o exercício de reviver os velhos pavores... sem perigo real, buscando nos filmes, nos efeitos especiais fantásticos, um pouco das lembranças ancestrais, para pensarmos um pouco no que faríamos para escapar ou nos defendermos. Daí as brincadeiras, jogos e festas de vampiros, de assombração, de lobisomens. Geralmente mais buscados pelos mais novos

> e que vão sendo deixados pelos mais velhos. [...]. (Trecho de "Fala, Maurício", *TMJ* nº 63, p. 125)

Esse narrador, portanto, descreve esse momento como uma "fuga da realidade" para extravasar emoções. Ele complementa ao perguntar sobre quem gostaria de brincar com uma situação mais próxima da sua realidade. Segundo ele, principalmente os adolescentes e jovens buscam, em situações simuladas, viver "um outro mundo", sentir diferentes emoções, o que, conforme já foi mencionado, é a especialidade dos *mangás*.

Enfim, a arte-final

O presente trabalho, sob o olhar da Teoria Semiolinguística de Análise do Discurso (CHARAUDEAU, 1992; 2009), procurou analisar a lógica narrativa presente na edição 63 do "semimangá" *Turma da Mônica Jovem*, de Maurício de Sousa, produzida por meio da relação palavra-imagem, focalizando a construção do modo narrativo e os efeitos de realidade e ficção criados.

As histórias em quadrinhos possuem uma linguagem muito peculiar. A leitura de textos mistos como os quadrinhos, nos quais palavra e imagem se inter-relacionam na arte de contar histórias, exige uma leitura diferente daquela realizada em textos puramente verbais. Nas *narrativas verbais*, o narrador é quem conduz o leitor que projetará representações mentais daquilo que lê de acordo com a lembrança de experiências armazenadas na memória. Tal projeção mental refletirá, portanto, o conhecimento de mundo do leitor, seja acionada pela experiência empírica, por representações verbais ou por imagens visuais. Nas *narrativas verbo-visuais*, por sua vez, as imagens são fornecidas visualmente pelo narrador, que parte de uma construção objetiva de mundo para realizar uma construção subjetiva dele. Espera-se daí que o leitor compreenda, por meio das representações estáticas, muitas vezes estereotipadas, aspectos como tempo decorrido, espaço, movimento, som, emoções e situações implícitas. É no espaço entre os quadros que "a imaginação humana capta duas imagens distintas e transforma em uma única ideia", dando "vida" e sequência à história (MCCLOUD, 1995, p. 66).

As histórias em quadrinhos constituem gêneros tipicamente narrativos e, por isso, o entendimento da construção da *lógica narrativa* se faz importante, pois é por meio dela que se organiza a trama da história, com a sucessão das ações no tempo, formando um todo coerente. Como o sentido é apreendido na relação palavra-imagem, saber ler os elementos que compõem os quadrinhos torna-se essencial. Os quadros fornecem imagens estáticas, mas a imaginação do leitor "dá vida" a tais imagens, formando uma sequência lógica e atribuindo sentido ao que se lê/vê.

Com relação à publicação, por suas peculiaridades, carregando um pouco do gênero japonês, do estilo e da filosofia traçados na trajetória de 50 anos de *Turma da Mônica*, o autor chama carinhosamente a publicação de "mangá caboclo" (LUYTEN, 2012, p. 8) e até mesmo de "semimangá"[5]. Todas as características apresentadas até aqui mostram como o *mangá* pode ser envolvente e tem grande potencial para atrair o público jovem. O senso de participação, a fluidez da leitura e a dinamicidade dos quadros são fatores essenciais para tal sucesso. Ao misturar subjetividade e objetividade, é possível provocar determinadas sensações no leitor, fazendo com que este se sinta parte da história e tenha momentos de fruição, nos quais pode viver um mundo diferente do seu – seja realista ou imaginário – e experienciar diferentes emoções.

[5] Entrevista à revista *IstoÉ*, nº 2190, publicado em 21/10/2011. Disponível em: http://www.istoe.com.br/assuntos/entrevista/detalhe/172219_A+INFANCIA+NAO+ESTA+MAIS+CURTA+. Acesso em 12/06/2012.

Referências

AMOSSY, Ruth; PIERROT, Anne Herschberg. *Estereotipos y clichés*. 1 ed. 4 reimp. Buenos Aires: Eudeba, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*: ensaios críticos III. Trad. Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1990.

CHARAUDEAU, Patrick. *Grammaire du sens et de l'expression*. Paris, Hachette, 1992.

CHARAUDEAU, Patrick. *Linguagem e discurso:* modos de organização. 1ª ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009.

CHARAUDEAU, Patrick. Identidade linguística, identidade cultural: uma relação paradoxal. In: LARA, G. P.; LIMBERTI, R. P. (org.). *Discurso e (Des)igualdade social*. São Paulo: Contexto, 2015. p. 13-29.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

FITTIPALDI, Ciça. O que é uma imagem narrativa. *In*: OLIVEIRA, Ieda (org.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil*: *com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL, 2008.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. 9. ed. São Paulo: Ática, 2006.

LUYTEN, Sônia Bide. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses.* 3 ed. São Paulo: Hedra, 2012.

SANTAELLA, L. *Matrizes da Linguagem do Pensamento: Sonora, Visual, Verbal*. 1 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SOUSA, Maurício. *Turma da Mônica Jovem*, nº 63. "Dia das Bruxas". São Paulo: Panini Brasil, outubro de 2013.

O humor em tiras em quadrinhos

Humor strips

El humor en cómics

Ilka de Oliveira Mota[1]

[1] Doutora em Linguística Aplicada e mestre em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Atualmente é professora adjunta IV da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

RESUMO: Este artigo traz para a reflexão o funcionamento discursivo do humor em tiras em quadrinhos presentes em livros didáticos de inglês como língua estrangeira. O objetivo é compreender o funcionamento discursivo do humor levando em consideração o lugar de sua produção: tiras em quadrinhos. Para isso, apoiamo-nos no aparato teórico da Análise de Discurso de cunho materialista que tem Pêcheux (1988) e Eni Orlandi (1999; 2001) como principais representantes, estabelecendo, ainda, um diálogo profícuo com os estudos freudianos sobre o campo da comicidade.

ABSTRACT: This article brings to the reflection the discursive functioning of humor in comic strips present in textbooks of English as a foreign language. The objective is to understand the discursive functioning of humor taking into consideration the place of its production: comic strips. So, we rely on the theoretical apparatus of Discourse Analysis of a materialistic nature that has Pêcheux (1988) and Eni Orlandi (1999, 2001) as main representatives, also establishing a fruitful dialogue with Freudian studies on the comic field.

RESUMEN: Este artículo hace una reflexión sobre el funcionamiento discursivo del humor en cómics presentes en libros de textos de inglés como lengua extranjera. El objetivo es comprender el funcionamiento discursivo del humor teniendo en cuenta el lugar de su producción: tiras cómicas. Para ello, nos apoyamos en el aparato teórico del Análisis de Discurso de naturaleza materialista que tienen Pêcheux (1988) y Eni Orlandi (1999; 2001) como principales representantes, estableciendo, aún, un diálogo provechoso con los estudios freudianos sobre el campo de la comicidad.

PALAVRAS-CHAVE: Análise de Discurso; Humor; tirinhas.

KEYWORDS: Discourse Analysis; Humor; Strips.

PALABRAS CLAVE: Análisis del Discurso; Humor; cómics.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo traz algumas das reflexões produzidas na pesquisa que defendemos no Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Linguística Aplicada do Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

O objetivo central do presente trabalho consiste em compreender o funcionamento do humor materializado em tirinhas (quadrinhos de humor) presentes em quatro livros didáticos

de inglês como língua estrangeira (LE) adotados por escolas públicas da região de Campinas (SP) entre os anos 2005 e 2010.

É comum encontrar em livros didáticos de línguas estrangeiras, especialmente de língua inglesa, uma gama de tipos textuais provindos de diferentes ordens do discurso — dentre os quais encontram-se as tirinhas ou quadrinhos de humor (QHs), que estão entre os que mais têm chamado a nossa atenção, por algumas razões.

A primeira delas diz respeito ao modo de seu funcionamento. Os QHs são um tipo de texto que se caracteriza pelo jogo entre os planos verbal e não verbal, o que rompe com a ideia hegemônica de texto como um conjunto de palavras organizadas. Vale dizer que estamos nos referindo aos QHs constituídos pelo verbal e pelo não verbal conjuntamente, porque há casos de QHs constituídos apenas pelo não verbal. Instigou-nos observar como ambos os planos funcionam produzindo efeitos de sentido.

A segunda razão está relacionada ao funcionamento da comicidade. Sendo uma prática de linguagem, o campo da comicidade — do qual deriva o chiste, o cômico e o humor, conforme a distinção estabelecida por Freud (1989) — manifesta-se majoritariamente na relação conjunta entre a materialidade linguística e imagética. Recorrendo a recursos expressivos constitutivos da própria estrutura significante do sistema linguístico (tais como duplicidade de efeitos discursivos, ironia, ambiguidade, equívoco, trocadilhos, jogos de palavras, entre outros) e do sistema imagético (desenho, caricatura, palavras iconizadas, palavras onomatopaicas), o campo da comicidade atesta o caráter oscilante da língua(gem), desestabilizando-a das estruturações lógico-matemáticas a que ela, muitas vezes, é submetida (FERREIRA, 2000).

Finalmente, a terceira diz respeito ao fato de que o campo da comicidade, do qual fazem parte os QHs, enquanto manifestação estético-artística, está intimamente relacionado ao prazer (à fruição). Ele apresenta, em sua constituição, um funcionamento estético específico, na medida em que trata de questões existenciais, entre outras, constitutivas da subjetividade, por meio de um modo especial de elaboração dos sentidos. Noutros termos, o

campo da comicidade traz em seu bojo processos considerados estéticos (EAGLETON, 1993), tais como técnicas e procedimentos iguais ou similares ao funcionamento do inconsciente (condensação e deslocamento, por exemplo), capazes de afetar os sentidos (o corpo) de um modo peculiar. É por isso mesmo, como Freud (1989) bem mostrou, que o humor não é uma "mera brincadeira"; ele implica relações subjetivas, sociais e culturais. Ele é "arma" e defesa da subjetividade[2].

Por isso, a nosso ver, o campo da comicidade na interface com a arte quadrinizada exerce um papel fundamental na constituição da subjetividade; daí a sua importância no processo de ensino-aprendizagem de uma língua materna e/ou estrangeira[3].

Por todas essas razões, acreditamos que os QHs, tipo de texto pertencente ao campo da comicidade, são um material rico tanto para a análise e compreensão de seu processo de significação quanto como objeto de conhecimento no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira. Assim, o presente estudo permitiu-nos compreender os diferentes tipos de comicidade em cada caso, analisando seu funcionamento ao mesmo tempo subjetivo e histórico-cultural.

2. Arcabouço teórico-metodológico

2.1 Princípios e procedimentos da Análise de Discurso

A Análise de Discurso (AD) é considerada uma disciplina do conhecimento científico (ORLANDI, 1999) que teve origem na década de 1960 graças ao filósofo francês Michel Pêcheux. Para instituir-se como uma disciplina do conhecimento, também reconhecida como

[2] Ao afirmar isso, não se nega que o humor está relacionado ao lúdico, ao prazer e ao poético; a posição aqui adotada é a de que mesmo esse seu lado não faz dele "mera brincadeira", fruto de uma imaginação ingênua ou de pura descontração sem implicações para a constituição subjetiva dos sujeitos e dos sentidos. Numa abordagem psicanalítico-discursiva do humor, há relações subjetivas, sócio-histórico-ideológicas implicadas na produção do prazer e da poeticidade cômicas, como o trabalho irá mostrar ao longo da reflexão.

[3] Em razão de espaço e foco de trabalho, a questão concernente ao quadrinho de humor no processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira não será contemplada neste artigo, já que ela foi discutida em nossa tese de doutoramento (MOTA, 2010).

disciplina do entremeio, a AD estabelece relação com três regiões do conhecimento científico, a saber: a Linguística, o Materialismo Histórico e a Psicanálise.

O modo como a AD apoia-se nesses três campos epistemológicos não se dá de forma passiva ou servil. Ao contrário, a AD estabelece uma relação crítica com cada um deles, ora apropriando-se de certas afirmações, ora questionando aspectos que foram desconsiderados por razões diversas (metodológicas, políticas, ideológicas, etc.).

Em síntese, da Linguística a AD se interessa pela afirmação de que a língua tem uma ordem própria, uma espessura material específica, afirmação essa que rompe com a tentativa de ver na língua algum traço espiritual e/ou essencial, de transparência e/ou de naturalidade. Dentro dessa lógica de pensamento, o sentido não está aquém/além da língua nem alocado *na* língua, mas, sim, o sentido se faz no jogo estabelecido entre os signos presentes no sistema língua. Do Materialismo Histórico interessa a noção de história. Esta é pensada como trama de sentidos (filiação) e não como origem ou evolução cronológica de fatos, tal como é fundamentada na epistemologia positivista. Esse sentido de história é fundamental para pensar a língua diferentemente da Linguística estrutural, que a concebe em sua autonomia absoluta. A AD, ao pressupor o legado do Materialismo Histórico, afirma que há, do ponto de vista materialista, um real da história que afeta diretamente a língua. Noutros termos, para a AD, a língua é só relativamente autônoma, pois, para que faça sentido, é preciso que a história intervenha[4].

No que concerne à Psicanálise, a noção de sujeito comparece como sendo uma das mais profícuas na consideração da análise do funcionamento dos discursos. Como bem afirma Pêcheux (1988), não há discurso sem sujeito nem sujeito sem ideologia.

Além de constituído pela ideologia, o sujeito também é constituído por desejos inconscientes, afirmação esta que remonta a Freud. Noutros termos, o sujeito tem um

[4] "Relativamente", pois a língua não funciona por si mesma; para produzir sentido é necessária a sua inscrição na história, ou seja, em um contexto sócio-histórico e ideológico.

inconsciente que o torna descentrado (ou seja, não é centro). Assim, é disperso e contraditório, uma vez que, para se constituir, faz-se necessária a presença do Outro. Longe de se tratar de um sujeito senhor de si, controlador dos sentidos que produz, este é concebido como um ser dividido, descentralizado, porque constituído pelo outro/Outro. Tal noção traz para a consideração o fato de que o sujeito não tem controle total do que diz. Parte do que diz não lhe é acessível, ficando ao gosto do inconsciente. Orlandi (1999, p. 34) assevera:

> Ao falarmos nos filiamos a redes de sentidos, mas não aprendemos como fazê-lo, ficando ao sabor da ideologia e do inconsciente. Por que somos afetados por certos sentidos e não outros? Fica por conta da história e do acaso, do jogo da língua e do equívoco que constitui nossa relação com eles. Mas certamente o fazemos determinados por nossa relação com a língua e a história, por nossa experiência simbólica e de mundo, através da ideologia.

Como se lê acima, além do inconsciente, há também a presença da ideologia na produção de sentidos e na constituição subjetiva e identitária.

Da perspectiva discursiva, todo discurso é produzido dentro de condições de produção específicas, o que significa que ele não é neutro nem transparente. Discursivamente, texto e discurso caminham juntos. Parte constitutiva do discurso, todo texto, enquanto materialidade simbólica, é provido de sentido, de discursividades das mais distintas possíveis[5].

Ou seja, um texto não consiste só e unicamente de palavras nem por um número limite delas. Uma palavra pode somente ter estatuto de texto quando revestida de textualidade, isto é, quando sua interpretação derivar de um discurso que a sustenta, que a provê de realidade significativa.

[5] A título de esclarecimento, materialidade simbólica é tudo aquilo que significa para e por sujeitos historicamente determinados. Enquanto materialidade simbólica, o texto pode ser tanto uma palavra, um conjunto de palavras organizadas, quanto uma imagem ou ambas, palavras e imagens conjuntamente, como é o caso de textos construídos sob o recurso da quadrinização ou traçados distintos, como é o caso de desenhos (MOTA, 2010).

Na tese de doutoramento de Mota (2010), discutiu-se sobre os modos de constituição do texto construído pelo plano não verbal:

> O mesmo acontece com o plano não-verbal. Uma imagem também pode ser considerada texto, por duas razões. A primeira é o fato de ela ser uma unidade de significação, isto é, ela significa para e por sujeitos historicamente constituídos. A segunda diz respeito ao fato de que, para significar, ela passa (é atravessada) necessariamente pela língua(gem), isto é, pelas discursividades que se constituem na sociedade. No entanto, no imaginário discursivo, tudo funciona como se o texto fosse apenas um conjunto de palavras impressas. Trata-se aí da primazia do verbal sobre o não-verbal, bastante arraigada em nossa cultura e na tradição linguística que tende a reduzir a significação ao linguístico. Conforme Orlandi (1995, p. 35), há um momento na história da reflexão sobre a linguagem em que se reduz a significação ao linguístico, isto é, "ao fato da linguagem definido pela perspectiva da linguística", posição esta que apaga as diferenças entre o verbal e o não-verbal, como se ambos funcionassem indistintamente, ou então se submetesse um (o não-verbal) ao outro (verbal). Opor ou hierarquizar os planos (supervalorizando o plano verbal em detrimento do não verbal) resulta na "assepsia do não-verbal, um seu efeito de transparência, pela sua verbalização necessária" (ORLANDI, 1995, p. 36). A autora propõe um deslocamento dessa oposição e coloca o plano do não-verbal no mesmo nível de importância do plano verbal (MOTA, 2010, p. 46-7).

O analista de discurso, ancorado num dispositivo teórico de interpretação, tem como tarefa expor o olhar leitor à opacidade da linguagem: a ele caberá compreender como os objetos simbólicos (textos, livros, pinturas, filmes etc.) produzem sentidos, mostrando e compreendo a trama de sentidos que trabalha a linguagem — seja verbal, seja não verbal. Compreender o funcionamento ideológico dos diferentes objetos simbólicos que circulam socialmente é uma de suas funções.

2.2 Texto e discurso

No imaginário social, é sabido que o texto é concebido comumente fora das condições de produção nas quais foi produzido. Ou seja, a inscrição de discursividades, no texto, aparece

negada, como se o sentido surgisse em sua essência e não no jogo com a língua na história para significar. Discursivamente, sabe-se que todo texto é produzido em determinadas condições, além de estar vinculado a uma memória inscrita nele de modo que a sua leitura pode ser uma ou outra, mas não qualquer uma. Trata-se, pois, das determinações históricas nas quais todo texto é constituído.

Além de esquecer o modo como aquele texto foi/é produzido, esquece-se também o modo pelo qual os sentidos funcionam nele. Isto se dá porque o sujeito pragmático, calcado nas emergências de um mundo "semanticamente normal" (PÊCHEUX, 1988), tomado pela(s) evidência(s) dos sentidos, lê um texto como se este significasse por si só, fora de suas condições de produção. Esse modo de funcionamento resulta da necessidade que tem todo sujeito de dominar sua relação com o não sentido — ou com aqueles sentidos com os quais (não) se identifica ideologicamente —, de ter um mundo "semanticamente normal", referindo-nos, uma vez mais, a Pêcheux.

Discursivamente, o texto, longe de ser uma unidade fechada (isto é, uma superfície plana e transparente, um objeto empírico constituído de começo, meio, progressão e fim), é unidade complexa de significação. Complexa porque todo texto é produzido em determinadas condições de produção, estabelecendo relações com outros discursos, outros textos, outros sentidos possíveis. Atesta-se aí o seu caráter heterogêneo. Assim, enquanto materialidade simbólica, todo texto é construído a partir de outros textos, de outros discursos, sempre marcado por sua relação com a exterioridade, que é constitutiva. A partir dessa posição, interessa-nos abordar o texto como um modo de formulação atravessado pelo interdiscurso, isto é, pela memória discursiva (o saber discursivo) que se constitui ao longo da história e produz dizeres para e por sujeitos historicamente constituídos e atravessados pelo inconsciente. Em outras palavras, o texto, enquanto espaço heterogêneo no qual os sujeitos se subjetivam, está, sempre e inevitavelmente, vinculado a um discurso que é, segundo Authier-Revuz (1998), um conjunto de regularidades enunciativas, no qual se manifesta a dispersão do sujeito, que é constitutivamente heterogêneo e cindido.

A respeito da heterogeneidade que constitui todo e qualquer texto, vale dizer que quando Foucault (1969) afirma que o texto é um espaço de dissensões múltiplas, ele está se referindo ao fato de todo texto ser heterogêneo em sua constituição, embora ele possa dissimular transparência e homogeneidade por meio de determinadas marcas linguísticas ingenuamente consideradas neutras, transparentes e objetivas, como é o caso do pronome "se" na função de índice de indeterminação do sujeito. Essa visão de imparcialidade é comumente atribuída a determinados textos, provindos de discursividades como a didático-pedagógica e a científica.

3. Especificidade do humor

No senso comum, sabe-se que o humor é concebido como lugar de brincadeira, diversão e entretenimento.

O presente trabalho opõe-se a essa visão por entender que ela é redutora, já que desconsidera as questões psíquicas, sociais, ideológicas e culturas que atravessam o humor. Para isso, apoiamo-nos nos estudos de Freud (1989), mais exatamente na obra "O chiste e sua relação com o inconsciente", na qual o autor distingue três categorias — humor, cômico e chiste — como elementos constitutivos de um universo complexo de sentidos, denominado "campo da comicidade". Embora apresentem algumas diferenças, o trio (humor, chiste e cômico) é o lugar no qual se dá a fruição (prazer) do sujeito (FREUD, 1989; KUPERMANN, 2003).

Desse modo, o presente estudo insere-se numa perspectiva que concebe a comicidade como discurso. Como tal, ela não é um objeto "já-dado", mas linguístico e histórico, construção significante de culturas e sociedades específicas. Acrescente-se, o campo da comicidade, longe de ser lugar de divertimento apenas, é "cenário de desejo e de poder" (FREUD, 1989), aliado, como já dissemos, à arte quadrinizada. Para Freud[6] (1989), portanto,

[6] Como o autor oferece uma contribuição original para a compreensão da comicidade, que pode ser articulada a uma abordagem discursiva do cômico, apoiamo-nos bastante em seus estudos para nossas análises.

o humor consiste numa "técnica". Assim, o que garante humor não é o conteúdo de uma piada ou chiste, mas seu modo de elaboração; o autor compreende a comicidade como um conjunto de processos psíquicos associados à liberação de prazer. Esse prazer, que ajuda a confrontar as pressões sobre o psiquismo, é vigiado a todo instante pelo pensamento racional e por inibições sociais.

3.1 O CAMPO DA COMICIDADE: OS CHISTES, O HUMOR E O CÔMICO

Das três categorias da comicidade distinguidas por Freud (1989) — chiste, cômico e humor — o autor dedica a maior parte de seu estudo à análise do chiste, que é seu objeto central; ainda que não deixe de abordar as outras subclasses.

A categoria do chiste [*Witz*] inclui as piadas e os jogos verbais que produzem comicidade. Freud nos dá um exemplo bastante emblemático que retirou do livro *Estampas de Viagem*, do poeta Heinrich Heine. Narrando a ocasião em que esteve com um milionário, o agente de loteria e pedicuro Hirsch-Hyacinth diz: "ele me tratou como a um dos seus, totalmente *familionário* [*Familionär*]" (FREUD, 1989, p. 18).

O chiste, nesse caso, apresenta dois conteúdos: um conteúdo manifesto, correspondente à formulação "familionário", condensação das palavras "familiar" [*Familiär*] e "milionário" [*Millionär*], e um conteúdo latente, não dito, que, em outro contexto, poderia ser formulado nos seguintes termos: "ele me tratou como a um dos seus, de modo inteiramente familiar, ou seja, como o faz um milionário". Ou ainda: "a condescendência de um homem rico sempre tem algo de incômodo para quem a experimenta" (1989, p. 19). O modo condensado caracteriza a técnica do chiste. Por meio da "fusão" dos fonemas comuns às duas palavras, o locutor constrói uma expressão alusiva e sintética, chistosa. A princípio, "familionário" pode provocar desconcerto, parecendo uma formação lexical defeituosa e enigmática, mas, em seguida, com a "iluminação", isto é, com o entendimento da palavra, produz-se o prazer e o riso como não aconteceria se a formulação fosse outra (1989, p. 14-5).

Existe uma crítica à forma como o milionário trata os mais pobres, mas o que importa no chiste é a forma condensada pela qual ele a faz, o que lhe dá um caráter transgressivo e cômico.

Para que o chiste seja eficaz, as duas pessoas envolvidas devem se encontrar mais ou menos sob as mesmas inibições ou resistências internas, já que atua no sujeito uma censura em relação à palavra distorcida ou ao disparate. Discursivamente, as duas pessoas mencionadas por Freud não correspondem necessariamente a dois falantes empíricos. Empiricamente, pode haver inclusive mais de um ouvinte; os interlocutores podem estar um frente ao outro; ou, como no caso dos QHs, um deles (o autor) pode nem estar presente.

O chiste tem como origem a palavra disparatada e o cancelamento das inibições a essa palavra. De forma paradoxal, o que chamamos de condições de produção e suas inibições ao mesmo tempo ameaçam e possibilitam o prazer chistoso, que não existiria sem a censura. Além dessa condição básica, o chiste precisa ser dito e reconhecido como tal. Já em seu estado prévio, se o jogo de palavras escapou da vigilância racional, ele requer outra pessoa a quem possa ser comunicado. O prazer de quem formula só se completa com o riso do ouvinte/leitor para quem o chiste faz sentido. Implicando o outro que goze com ele, essa forma de comicidade é encarada por Freud como a mais social das manifestações do inconsciente.

Já na categoria do cômico intervêm basicamente dois elementos: o ego e o objeto (uma pessoa ou não) em que se descobre a comicidade. Segundo Freud (1989, p. 180):

> O cômico se produz em primeiro lugar como um achado não buscado nos vínculos sociais entre os seres humanos. Nós o descobrimos em pessoas, e certamente em seus movimentos, formas, ações e traços de caráter (...) A descoberta de que se tem o poder de tornar cômico a outro dá acesso a um insuspeito ganho de prazer cômico e dá origem a uma refinada técnica. Também é possível tornar a si mesmo cômico. Os recursos que servem para tornar alguém cômico são, entre outros, a colocação da pessoa objeto em situações cômicas, a imitação, o disfarce, o desmascaramento, a caricatura, a paródia, o travestismo. Como se sabe, estas técnicas podem entrar ao serviço de tendências hostis e agressivas.

Indagando sobre a natureza dessa forma de comicidade, Freud se pergunta por que rimos do palhaço. Para ele, rimos por causa do seu *gasto excessivo de movimentos*. Ele observa, porém, que esse tipo de comicidade não se produz apenas artificialmente, mas no curso da vida cotidiana, de modo não deliberado. Cita como exemplos o excesso de gasto da criança que põe a língua fora da boca quando está aprendendo a escrever e os adultos que nos parecem cômicos por movimentos concomitantes ou por movimentos expressivos exagerados. O prazer aqui é produzido pela superioridade que sentimos em relação ao outro, ao percebermos que seu gasto corporal é maior do que o anímico (ou psíquico), se comparado ao que teríamos para realizar a mesma ação. Porém, se o contrário se dá, isto é, se o gasto psíquico ou corporal da pessoa observada é menor do que o que teríamos para executar a ação, então passamos a admirá-la. O prazer cômico e o efeito que o torna discernível, o riso, surgiriam de uma diferença de gasto sem aplicação, suscetível, pois, de uma descarga de prazer. Nas palavras de Kupermann (2003, p. 40), "no cômico, o prazer deriva de uma economia na despesa com o investimento em alguma representação que se mostra supérflua".

Neste e em outros procedimentos cômicos, o prazer surge do rebaixamento [*Herabsetzung*] da pessoa ou situação objeto, em relação à qual o sujeito que produz o cômico sente-se superior. Entretanto, efeitos penosos opõem-se ao cômico, que depende de um estado alegre, facilitador do riso, e da expectativa de que ele se dê. Se houver sentimentos ou interesses intensos envolvidos, como dor e desprazer, ele não poderá se realizar, pois necessita de certa indiferença. Por essa razão, o cômico se aproxima do carnavalesco de que fala Bakhtin, em que boa parte do prazer é obtido por meio do rebaixamento do outro.

Saliba (2002) nos fornece um bom exemplo do cômico. Segundo ele, o cômico nasce de uma percepção do contrário, como na história da velha de Pirandello que, já decrépita, cobre-se de maquiagem, veste-se como uma moça e pinta os cabelos. Ao se perceber que aquela senhora é o oposto do que uma respeitável senhora deveria ser, produz-se o riso, que nasce da ruptura das expectativas, mas, sobretudo, do sentimento de superioridade. A

percepção do contrário, porém, pode transformar-se num "sentimento do contrário" — quando aquele que ri procura entender as razões pelas quais a velha se mascara na ilusão de reconquistar a juventude perdida; nesse passo, a velha da anedota não está mais distante do sujeito que percebe, porque este último pensa que também poderia estar no lugar da velha — seu riso se mistura com a compreensão piedosa e se transforma num sorriso. É aqui que Pirandello começa a diferenciar o cômico do humor, tal como observa Saliba (2002, p. 24). Vale lembrar que esse sentido de cômico vai ao encontro de uma afirmação de Aristóteles (1998), na *Poética*, de que a comédia pinta os homens piores dos que eles são, colocando em evidência, bem à semelhança de uma lente de aumento, os seus defeitos físicos e morais. Boa parte desses aspectos do universo cômico é produzida sem que necessariamente se utilizem palavras — é a caracterização (pelo traço, como no caso dos QHs, pelo gesto ou pela palavra) que exagera os defeitos do outro, ou que os parodia, tornando-o risível, como na caricatura a seguir:

Fonte: (SILVA, 2007, p. 64).

É possível observar que ela também tem aspecto chistoso, pois condensa a imagem da atriz Dercy Gonçalves (que exibia os seios quando velha) e a letra de uma das músicas

cantadas por ela: "A perereca da vizinha tá presa na gaiola".

Por fim, a última categoria do campo da comicidade é o humor. Ao contrário do cômico, o humor se caracteriza por surgir diante da adversidade: o prazer humorístico se produz com afetos que normalmente nos seriam penosos. Freud dá como exemplo a frase que o réu condenado à morte na segunda-feira diz a si mesmo a caminho do patíbulo: "Vá, comece bem a semana!". Trata-se de humor de patíbulo ou *Galgenhumor*, "humor negro". O discurso do réu economiza um afeto doloroso em proveito do prazer humorístico, o que faz com que Freud veja nele um mecanismo defensivo — e de resistência política, diríamos — do sujeito. O humor desestabiliza e desconstrói os sentidos da adversidade (aqui, a própria morte). Conforme Kehl (2002, p. 178), referindo-se a essa mesma história,

> [...] o humor aparece revestido de certo heroísmo, caracterizado como coragem de rir, e de fazer rir, diante de circunstâncias que nos parecem trágicas [...] Partindo desse exemplo, Freud aponta o distanciamento entre o comentário e a situação "real" do condenado como fator que produz uma reação de riso, numa situação em que seriam esperadas lágrimas.

Esse heroísmo, essa coragem de fazer rir a que a autora se refere, ao desafiar a morte, triunfa sobre ela. Trata-se de uma tomada de posição: ao invés de se colocar na posição de vítima — que seria o esperado — ou, no dizer de Kehl (2002), "numa situação em que seriam esperadas lágrimas", o sujeito afronta a morte, atitude dionisíaca por excelência. Nesse sentido, o humor representa o triunfo da subjetividade diante das vicissitudes e dos desastres, correspondendo a uma postura ideológica rebelde, não resignada; é a declaração da invulnerabilidade do sujeito ao mundo. É por conta dessa sua capacidade de rir de si mesmo, "bem distante do 'nada me pode acontecer'" (KUPERMANN, 2003, p. 123), que Freud (1989, p. 216) considera o humor como a manifestação psíquica mais elevada do campo da comicidade, uma vez que, como declara Kehl (2002, p. 180), "a possibilidade de modificar a relação do homem com seu sofrimento é o que confere ao humor uma dignidade que o chiste, voltado somente para a produção de um efeito prazeroso, não tem". Mesmo que

não se expresse num riso franco, como o chiste e o cômico, o humor tem uma dignidade e uma grandeza que faltam a essas formas[7].

4. Especificidade do texto quadrinizado

Os textos produzidos sob o recurso da quadrinização, também conhecidos como *textos de quadrinhos* ou *textos quadrinizados*, são um fenômeno da sociedade midiática, o que significa que eles não podem ser pensados fora dela. Sua configuração é um atestado disso. Mais precisamente, a simplicidade do traço(ado), a linguagem sintética (condensada) e a quantidade de sua tiragem, por exemplo, estão relacionadas às condições de produção nas quais este tipo de texto é produzido. Tais características têm íntima relação com a natureza da mídia, da rapidez com que os meios de comunicação de massa precisam ser circulados.

Levando em conta o fato de que cada época produz modos de formulação específicos, podemos dizer que o surgimento da sociedade midiática fez irromper uma diversidade de tipos textuais. Dentre a diversidade de gêneros textuais (midiáticos) que circulam na sociedade, incluindo principalmente a escola, há um tipo de textualização, os quadrinhos, que nos interessa nesta pesquisa.

Os quadrinhos representam, ao modo de um texto, uma unidade de sentido que se oferece à análise. Por isso, é preciso remeter esse tipo de texto ao discurso, entendido como prática histórica dos sentidos. Mais adiante, no último item deste artigo, vamos nos deter na análise de seu funcionamento, mais precisamente no modo como ele significa, expondo sua opacidade ao olhar leitor, parafraseando o francês Michel Pêcheux.

A arte quadrinizada (referimo-nos especialmente às tiras e às histórias em

[7] Freud mostra como os diferentes modos de produção da comicidade se estabelecem conforme diferentes relações entre a linguagem, a subjetividade e o contexto social. Suas análises permitem perceber que não se está diante de meras brincadeiras, mas de pontos em que o equívoco e o absurdo representados pelo humor tocam o social e o histórico. O prazer cômico e o riso que o caracteriza não são funcionamentos fisiológicos, mas materialidades discursivas.

quadrinhos) é heterogênea em sua constituição enquanto matéria simbólica. Ela se constitui na articulação com, pelo menos, duas outras artes/linguagens, que também são heterogêneas: a pictórica e a cinematográfica.

As tirinhas, com seu clássico formato de narrativas piadísticas, desdobradas em três tempos ou três quadros, surgem um pouco depois das histórias em quadrinho, ou seja, aquelas são decorrência destas. Entretanto, para o objetivo desta pesquisa, não interessa o estabelecimento rígido das diferenças entre essas duas formas de expressão artística.

Retomando o que dissemos, do ponto de vista do discurso, tirinhas e histórias em quadrinhos são *textos*, uma vez que estão intimamente relacionadas com a exterioridade, isto é, com o contexto sócio-histórico e ideológico em que são produzidas. Noutras palavras, trata-se de objetos que trazem em seu bojo diferentes gestos de interpretação, diferentes posições do sujeito, diferentes formações discursivas.

A similaridade entre essas duas formas de textualização está no fato de ambas serem um tipo especial de texto caracterizado pelo recurso da quadrinização. O famoso quadrinista Eisner (MENDONÇA, 2002), por exemplo, denomina esse modo de manifestação linguageira como "arte sequencial", devido ao fato de sua estruturação composicional se caracterizar pela justaposição de quadros sequenciais. O autor utiliza-se da denominação "quadrinhos" para se referir tanto às tirinhas quanto às histórias em quadrinho, que é a mesma posição adotada por nós neste trabalho. Nas palavras de Klawa e Cohen (1972, p. 110),

> os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes.

Com relação ao modo de estruturação (formulação) dos textos quadrinizados, estes são constituídos conjuntamente por narrativa (plano linguístico) e elementos icônicos, tais como a forma e o contorno dos balões (para a fala, para a expressão do medo, do sonho,

do pensamento etc.), o tamanho e o tipo das letras (para sentimentos como a raiva, o grito, o amor etc.), os sinais usados no lugar das letras (para os palavrões, para línguas estrangeiras ou extraterrestres), a disposição do texto (sem parágrafos ou travessões), por exemplo (MENDONÇA, 2002, p. 206). Esses últimos elementos são fundamentais na constituição do texto quadrinizado e garantem seu reconhecimento, pelo leitor, como um tipo específico.

Tal como observa Bibe-Luyten (1987, p. 12), dentre os diversos elementos que entram na composição dos quadrinhos, os *balões* são o que caracteriza a leitura e garante dinamicidade a ela. De acordo com a autora, "o balão é a marca registrada dos quadrinhos". Com relação ao seu modo de significação, a autora continua, "na sua forma bem-comportada, [o balão] indica a fala coloquial de seus personagens. No entanto, quando estes mudam de humor, expressando emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo), os balões acompanham tipologicamente, participando também da imagem".

De acordo com Bibe-Luyten (1987, p. 18-19), Richard Outcault foi o primeiro quadrinista a introduzir balões no texto de quadrinhos. Com o seu surgimento, os personagens ganham voz autônoma, resultando no desaparecimento da figura do narrador. Com isso, "a narrativa ganha um novo dinamismo" (BIBE-LUYTEN, 1987, p. 19), pois, além do desaparecimento do narrador, desaparece o texto de rodapé que, inicialmente, acompanhava cada imagem. Resta dizer que, junto com os balões, surgem as onomatopeias, conferindo efeito de sonoridade às imagens.

No que tange à inserção do plano linguístico no campo imagético dos quadrinhos, Moya (1977, p. 112) afirma que as palavras sofrem um tratamento plástico, passando a ser desenhadas. Nesse sentido, o tamanho, a cor, a forma, a espessura etc. tornam-se elementos importantes para o funcionamento do quadrinizado.

A existência e o funcionamento de quadrinhos nos impõem questionar a clássica definição de texto como mera sequência de parágrafos organizados pelo célebre começo, meio e fim. Os quadrinhos que não apresentam diálogos seriam um exemplo mais nítido disso que estamos afirmando. Podem apenas se constituir de imagens que significam.

Para terminar a presente seção, vale dizer que os quadrinizados têm íntima relação com o cinema (CIRNE, 2003), não é à toa que eles já foram nomeados de "cineminha de papel" por Mccloud (1995). Dentre as semelhanças significativas entre esses dois processos de manifestação estética (cinema e quadrinho), o autor aponta a decupagem, os cortes, os planos, o enquadramento, o *zoom*, etc.

Na próxima seção, serão analisados os modos de funcionamento do humor (campo da comicidade), segundo Freud (1989), em tirinhas (quadrinhos).

5. O HUMOR NO TEXTO QUADRINIZADO

Embora o campo da comicidade apresente distinções (humor, cômico e chiste), não há uma linha rígida separando-as, uma vez que, em grande parte dos QHs, embora haja um desses tipos predominantes, ocorre geralmente uma mescla de processos. O cômico, por exemplo, sempre se nota no traçado, no desenho. Em nosso *corpus*, não há textos puramente humorísticos, de um lado, e textos puramente cômicos, de outro, como se houvesse uma fronteira separando-os. Parece haver uma linha tênue atravessando esses processos de significação nos textos. Nesse sentido, há textos que se inscrevem, conjuntamente, nos domínios do humor e do cômico, sem desconsiderar, ainda, seu caráter chistoso. É o caso da história abaixo:

Recorte 1: "Hägar e seu cão"

Fonte: (MARQUES, 1999).

O cômico pode ser notado na imagem graças à postura do viking Hägar no último quadro: no chão, fingindo-se de morto como o cachorro à ordem dura da esposa Helga, que diz: "The secret to obedience training is all in the tone of voice!"[8]. O efeito cômico é garantido pelo excesso de gasto inscrito na posição passiva de Hägar, que se submete do mesmo modo que o bicho; é desse rebaixamento e ridicularização do marido que se pode extrair prazer e, consequentemente, o riso.

No recorte 2, a seguir, há um jogo com as diferentes interpretações dos sujeitos, do policial e da senhora, que se fazem de lugares diferentes do discurso:

[8] "O segredo para o treinamento de obediência está no tom de voz" (tradução nossa).

Recorte 2: "A idosa transgride a lei de trânsito"

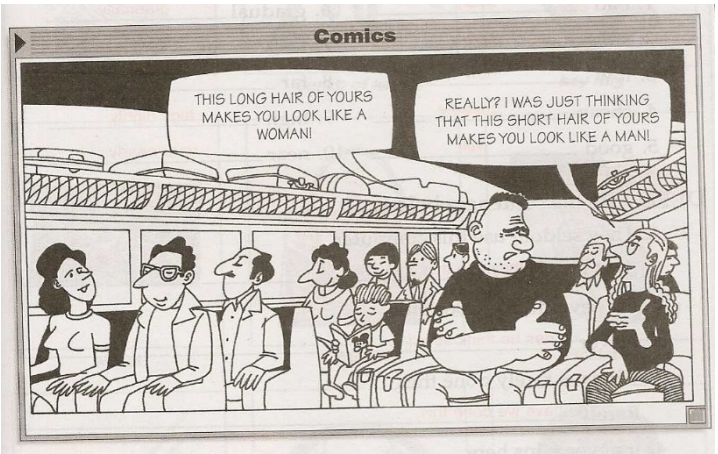
Fonte: (LIBERATO, 2005).

O policial interpreta a partir do lugar da lei; e a mulher, do lugar do infrator. À pergunta do policial "What does it mean when the light turns yellow?"[9], ela, que passara no sinal amarelo, responde: "It means you should drive like hell...because the light is about to turn red!"[10]. O enunciado da mulher acaba desmascarando ou escancarando o discurso que norteou sua ação, um discurso transgressor. Essa explicitação assume caráter grotesco, isto é, cômico, já que se assume sem vergonha e cinicamente a infração, o que não se espera que alguém diga a uma autoridade de trânsito. A mulher afronta a lei traduzida na figura do policial e, ao fazer isso, surpreende-o (cf. 4º quadro do recorte)[11]. É típico do cômico fazer essa explicitação do considerado socialmente feio, condenável, ridículo, dos chamados vícios: é por meio dela que o cômico desmascara/critica — no caso, o pensamento egoísta e antissocial da mulher que não deseja parar em obediência às leis de trânsito. A surpresa que a resposta produz é materializada no traçado, no desenho. A expressão facial do policial muda drasticamente do 2º ao 4º quadro. De feição "rígida" (2º quadro), passa-se a uma feição de surpresa (4º quadro), corroborada conjuntamente por sua expressão facial e traços ao redor de sua cabeça.

[9] "O que quer dizer quando o sinal fica amarelo?" (tradução nossa).
[10] "Quer dizer que você deve dirigir como um louco...porque o farol já vai ficar vermelho!" (tradução nossa).
[11] A reação do guarda, de surpresa, se produz justamente pelo total desprezo da mulher pelo mundo da lei. A legislação de trânsito seria um assunto com o qual não se pode(ria) brincar, mas ela brinca e ri, garantindo o prazer cômico. Em resumo, "leva-se uma multa, mas não se perde a piada"!

O recorte a seguir traz uma réplica chistosa. Observemos:

Recorte 3: "Réplica chistosa do homem franzino"



Fonte: (LIBERATO, 1999).

O homem forte e grosseiro, mostrando ar de desprezo em relação ao homem a quem se dirige, de cabelos longos, tipo físico franzino, diz: "This long hair of yours makes you look like a woman!"[12]. A réplica chistosa do homem franzino, "Really? I was just thinking that this short hair of yours makes you look like a man"[13], se dá por meio da retomada às palavras do agressor para fazer um sutil contra-ataque ao comentário agressivo; em sua formulação sintética, a réplica questiona diferenças de gênero impostas, socialmente, conforme a aparência física, questionando a obviedade das classificações baseadas em preconceitos, sem fazer um longo e explícito discurso sobre esses preconceitos. A nosso ver, trata-se de um chiste.

No recorte 4 abaixo, vemos um exemplo de comicidade gerada por meio da ousadia:

[12] "Esse seu cabelo comprido te deixa parecido com uma mulher!" (tradução nossa).
[13] "É mesmo? Pois eu estava pensando que esse seu cabelo curto te deixa parecido com um homem!" (tradução nossa).

Recorte 4: "Beware of dog!"[14]

Fonte: (SIQUEIRA, 1997).

A atitude do gatinho de acordar o cão para ler a placa "Beware of dog"[15], para além de suas intenções, caracteriza-se como um excesso de ousadia que lembra a de palhaços e outros personagens cômicos — os quais, mesmo diante de grandes perigos, portam-se ingenuamente e provocam potenciais inimigos, ignorando riscos. O efeito cômico é produzido por essa postura desrespeitosa e/ou despreocupada em relação à adversidade, que desconsidera hierarquias e posições opressivas, como, no caso, a do cachorro ameaçador. Com Freud (1989), vimos que o cômico libera da opressão e tira o caráter sublime de personagens elevadas ou sérias. Vale dizer, ainda, que essa postura ousada não é exclusiva dos heróis cômicos, mas também dos criadores do cômico. Afinal, toda criação cômica, por meio da sátira, da caricatura, do rebaixamento, é um gesto de ousadia.

No recorte 5, abaixo, o personagem principal do QH é um cliente irritado com os erros gramaticais presentes num cartaz da cafeteria: "The *most gooder* coffee *who* you have ever had"[16]. Observemos:

[14] "Cuidado com o cão" (tradução nossa).
[15] "Cuidado com o cão" (tradução nossa).
[16] "O *mais melhor* café *quem* você já tomou" (tradução nossa).

Recorte 5: "Paradise coffee"[17]

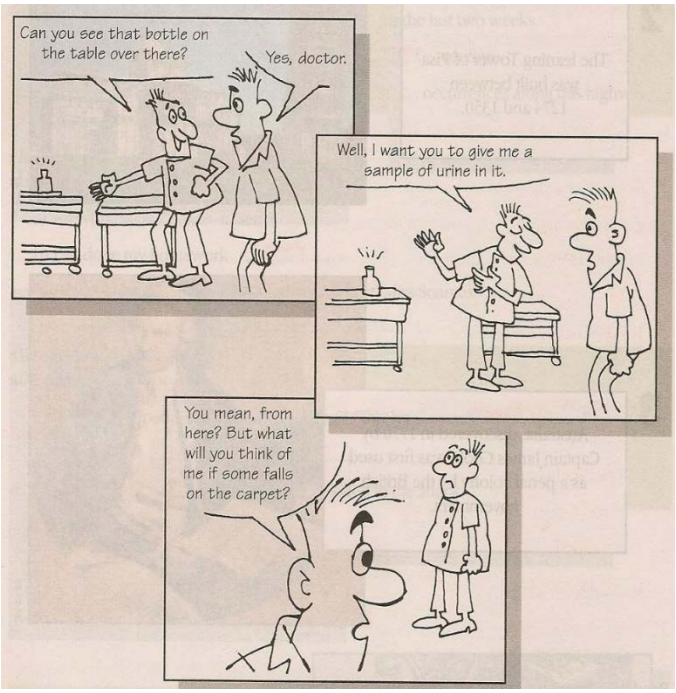
Fonte: (LIBERATO, 1999).

O cliente, com expressão facial raivosa, circula a palavra "most" (mais) e escreve sobre o cartaz o enunciado "So good that it passes over the tongue..."[18]. O "tão bom" da frase do cliente é irônico, sendo denegado pela conclusão que vem na sequência: "que atropela a língua...". Dito de outro modo, o enunciado " so good that it passes over the tongue..." representa uma atitude irônica a despeito do enunciado presente no cartaz (incluídas as reticências). O adjetivo "good" (bom) do enunciado produzido pelo cliente significa o contrário, característica típica da ironia (FREUD, 1989): é denegado pelo que vem depois, qual seja, "pass over the tongue...". Se, de um lado, o homem assume o dizer do cartaz — "um café excelente", "de ótima qualidade" —, de outro, ele desconstrói esse sentido e ridiculariza quem o escreveu. Há um impulso agressivo inscrito nesse enunciado; não raras vezes a comicidade serve à agressão, tal como postula Freud (1989).

Atentemos para o recorte 6 que segue:

[17] "Paraíso do café" (tradução nossa).
[18] "Tão bom que atropela a língua" (tradução nossa).

Recorte 6: "The doctor and his pacient"[19]



Fonte: (JELIN, 1995).

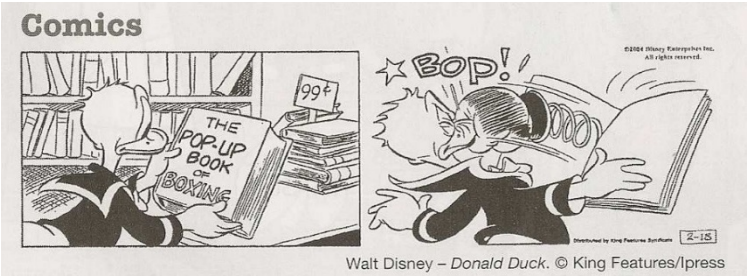
Nessa história há pontos de equívoco envolvendo os dêiticos "that", "there" e "(from) here"[20]. O médico diz: "Can you see *that* bottle on the table *over there*? Well, I want you to give me a sample of urine in it"[21]. O paciente interpreta, então, que tem que urinar de onde está para acertar no frasco, dizendo: "You mean, from here? What will you think of me if some falls over the carpet?"[22]. Esse jogo com os dêiticos, a partir do qual a interpretação muda de acordo com cada interlocutor, é tipicamente chistoso e sintético, mas o texto também é cômico: o enunciado do sujeito que vai fazer o exame deixa entrever o enorme gasto que teria para urinar à distância.

No recorte 7 a seguir, também identificamos um aspecto chistoso tecendo a

[19] "O médico e seu paciente" (tradução nossa)
[20] Respectivamente: "aquela", "lá" e "daqui" (tradução nossa).
[21] "Está vendo aquele frasco sobre a mesa ali? Bem, quero que você recolha uma amostra de urina nele." (tradução nossa).
[22] "Você quer dizer daqui? O que você vai achar de mim se cair um pouco no carpete?" (tradução nossa).

tirinha:

Recorte 7: "The pop-up book of boxing"[23]



Fonte: (SIQUEIRA, 1997)

Nesta cena, o personagem Pato Donald segura um livro *pop-up* de boxe que traz uma luva de boxe que golpeia quem o abre. Observe-se que o aspecto chistoso se produz no jogo entre o verbal e o não verbal, em que se condensam o título do livro — "The pop-up book of boxing" — e a imagem da luva que dele salta. A luva-surpresa que acerta o leitor é o elemento disparatado, mas que joga com o título (um livro *pop-up* sobre boxe), produzindo comicidade.

Considerações finais

Em todos os recortes apresentados, a língua comparece como espaço de jogo, dando lugar a deslizes, atestados pela existência da comicidade na interface com a arte quadrinizada. Por meio da materialidade simbólica "tiras em quadrinhos", constituída pelos planos verbal e não verbal, foi possível observar um pouco mais de perto os deslocamentos e efeitos de sentido que, por sua vez, subvertem vários aspectos, como por exemplo: a) o sistema linguístico, surpreendendo sua própria estrutura significante, b) a ideia de que o humor é uma "mera brincadeira" sem maiores consequências para a subjetividade e o psiquismo e, finalmente, c) a ideia de que textos quadrinizados não servem como potenciais objetos de ensino.

[23] "O livro *pop-up* de boxe" (tradução nossa).

Observou-se que o material apresentado é permeado por vários traços culturais, já que há sempre uma relação necessária da comicidade e da arte quadrinizada com o ambiente sociocultural, como o próprio Freud (1989) já sinalizou. Tal fator pode ser bastante enriquecedor no contexto de ensino de línguas. As questões culturais mais recorrentes foram: a) o desafio às hierarquias sociais, b) a denúncia e explicitação de transgressões, vícios e outros aspectos considerados ridículos ou condenáveis social e culturalmente e, finalmente, c) o gosto pela transgressão da lógica como no caso dos chistes. Discursivamente, todos esses elementos consistem num olhar desconstrutor para as realidades sociais, pessoas e lógicas[24].

Pode-se concluir que a relação entre o campo da comicidade e a arte quadrinizada apresenta um funcionamento bastante peculiar e se revela um lugar profícuo para a produção da leitura tanto no contexto didático-pedagógico de línguas (materna e estrangeira) quanto fora dele. Por isso, acredita-se que compreender essa relação entre comicidade e arte quadrinizada à luz da AD na interface com os estudos de Freud (1989) tem se mostrado bastante enriquecedor e necessário.

[24] Vale dizer que, quando escrevemos "lógica", estamos nos referindo ao *logos*, à racionalidade, ao "mundo semanticamente normal", sem poesia e humor, e os procedimentos que lhe são comuns. Como foi possível observar, a comicidade materializada no texto quadrinizado rompe com a lógica (leia-se, racionalidade), sobretudo no chiste e no humor. No caso do chiste, Freud fala de "burla da razão"; a razão é a lógica, o *logos*.

Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução, prefácio e introdução, comentários e apêndices de Eudoro de Souza. 5ª. ed. Porto Alegre: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 1998.

AUTHIER-REVUZ, Jacqueline. *Palavras incertas*: as não coincidências do dizer. Trad. Coord. por Maria Onice Payer. Campinas: Ed. da UNICAMP, 1998.

BIBE-LUYTEN, Sônia Maria. *O que é história em quadrinhos*. 3ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CIRNE, Moacy *Quadrinho, sedução e paixão.* Petróplis, RJ: Editora Vozes, 2003.

CORACINI, Maria José Rodrigues. (org.). *O jogo discursivo na aula de leitura*. Língua materna e língua estrangeira. Campinas: Pontes, 1995.

EAGLETON, Terry. *A ideologia da estética*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1993.

FERREIRA, Maria Cristina Leandro. *Da ambiguidade ao equívoco*: a resistência da língua nos limites da sintaxe e do discurso. Porto Alegre: Editora da Universidade do Rio Grande do Sul, 2000.

FOUCAUT, Michel. *Arqueologia do saber*. Petrópolis, Lisboa: Centro do Livro Brasileiro, 1969.

FREUD, Sigmund. (1905). " El Chiste e su Relación con lo Inconciente". In: *Obras Completas*, v. 8. 2ª ed. Traducción directa del alemán de José L. Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu, 1989.

KEHL, Maria Rita. *Sobre Ética e Psicanálise*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

KLAWA, Laonte; COHEN, Haron. "Os quadrinhos e a comunicação de massa". In: MOYÁ, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1972, p. 103-14.

KUPERMANN, Daniel. *Ousar rir***.** Humor, criação e psicanálise. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDONÇA, Márcia Souza. "Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos". In: DIONISIO et al. (orgs). *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MOTA, Ilka de Oliveira. *A comicidade no contexto linguístico escolar*: quadrinhos de humor em livros didáticos de inglês como língua estrangeira. 2010. 258 p. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada), Instituto de Estudo da Linguagem (IEL), Universidade Estadual de Campinas, Campinas (SP), 2010.

MOYA, Álvaro. *Shazam!* São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 1977.

ORLANDI, Eni. *Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos*. Campinas, SP: Pontes, 2001.

ORLANDI, Eni. "Efeitos do verbal sobre o não-verbal". In: *Revista Rua*, Campinas, n. 1, p. 35-47, 1999.

PÊCHEUX, Michael. *Semântica e Discurso*: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da Unicamp, 1988.

SALIBA, Elias Thome. *Raízes do Riso: A representação humorística na história brasileira da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio*. São Paulo, SP: Editora Companhia das Letras, 2002.

SILVA, José Ricardo Carvalho. *A leitura do gênero tira de humor em uma perspectiva enunciativa*. Tese de doutorado. UFF, Niterói, Rio de Janeiro, 2007.

Referências (livros didáticos analisados)

JELIN, Israel. *English:* a high school coursebook. São Paulo: FTD, 1995.

LIBERATO, Wilson. A. *Compact English Book*: inglês ensino médio. São Paulo: Editora FTD, 1998.

MARQUES, Amadeu. *Password:* special edition. São Paulo: Editora Ática, 1999.

SIQUEIRA, Rute S. N. *Magic Reading*, Book 4. 1. ed. São Paulo: Editora Saraiva, 1997.

Unspoken hints e memória como montagem em novelas gráficas: o caso d'*a travessia*

Unspoken hints and memory as montage in graphic novels: The case of *A travessia*

Unspoken hints y memoria como montaje en novelas gráficas: El caso de *A travessia*

Luana Barossi[1]

[1] Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo.

RESUMO: O cineasta Sergei Eisenstein desenvolve os conceitos de montagem e de *unspoken hints* em sua coletânea de textos "*Laocöon*", conceitos esses que vão além do campo cinematográfico. A teoria de Eisenstein potencializa a leitura de obras literárias, em seu sentido amplo, mas parece particularmente significativa quando tratamos de obras com suporte ou recurso gráfico para a composição diegética, como as histórias em quadrinhos e, especialmente, as novelas gráficas. O presente artigo dispõe dessa teoria para uma proposta de leitura de novelas gráficas, tratando, mais especificamente, da obra *A Travessia*, de Camila Torrano.

ABSTRACT: The filmmaker Sergei Eisenstein develops concepts that go beyond the film field in his collection of texts "Laocöon": the concepts of montage and unspoken hints. Eisenstein's theory potentiates the reading of literary works in its broad sense, but it seems particularly significant when we deal with works with graphic support for its diegetic composition, such as comic books and, especially, graphic novels. This article makes use of this theory to propose a reading of graphic novels, dealing more specifically with the work *A Travessia*, by Camila Torrano.

RESUMEN: El cineasta Sergei Eisenstein desarrolla los conceptos de montaje y de *unspoken hints* en su antología de textos "Laocöon", tales conceptos extrapolan el campo cinematográfico. La teoría de Eisenstein potencializa la lectura de obras literarias, en sentido amplio, y parece particularmente significativa cuando tratamos de obras con soporte o recurso gráfico para la constitución diegética, como las historietas y, en especial, las novelas gráficas. El presente artículo se utiliza de esa teoría para una propuesta de lectura de novelas gráficas, y trata, de modo más específico, de la obra *A Travessia*, de Camila Torrano.

PALAVRAS-CHAVE: Novela gráfica; Unspoken hints; Montagem; Sergei Eisenstein; Camila Torrano

KEYWORDS: Graphic novel; Unspoken hints; Montage; Sergei Eisenstein; Camila Torrano.

PALABRAS CLAVE: Novela gráfica; Unspoken hints; Montaje; Sergei Eisenstein; Camila Torrano

Minha alma penada,
antiga e pesada
naufraga navios
degola amadas
E desce, ilesa
na próxima parada.[2]

(Janaina Tokitaka)

[2] Poema que consta no cartão/marcador componente do livro, escrito por Janaína Tokitaka, organizadora da coletânea da qual A travessia faz parte.

O presente artigo tem como intuito discutir como alguns aspectos da teoria de Sergei Eisenstein, sobre a montagem como procedimento fundador do pensamento humano, podem ser particularmente relevantes para a leitura de novelas gráficas, em geral, mas tratando particularmente da obra *A travessia*, de Camila Torrano.

As novelas gráficas, como outras produções quadrinizadas, têm como aspecto constitutivo a presença da linguagem verbal e não-verbal. Esta última, embora tenha características próprias, dependendo da perspectiva de análise, dialoga com diversas técnicas cinematográficas (CIRNE, 2004; ECO, 1970). Cirne (2004) especifica que Umberto Eco recorre ao jargão crítico do cinema em *Apocalípticos e integrados* para a análise das produções literárias quadrinizadas. Christian Metz, no entanto, em "A significação no cinema", (2012), opõe-se à abordagem de Eco, pois buscava uma especificidade cinematográfica, ou seja, procurava determinar o que diferenciaria, por uma perspectiva semiótica, o cinema dos demais procedimentos artísticos. Enquanto Eco aborda os quadrinhos pela via teórica do cinema, Metz procura especificar qual é a linguagem própria desse último, evitando sua conexão com as demais formas de arte. Já Sergei Eisenstein (2010) parte de um olhar distinto aos de Eco e Metz ao propor que a montagem, tipicamente relacionada à técnica cinematográfica, é um procedimento básico do pensamento humano, de forma geral, de maneira que qualquer ato de criação artística ou até psíquica passa pela ideia de montagem. Nesse sentido, é importante diferenciar os conceitos de montagem e decupagem. Enquanto a decupagem seria um procedimento técnico, geralmente deliberado, para a constituição das obras (cinematográficas ou gráficas), a montagem estaria mais relacionada à própria concepção da obra, partindo da memória, de imagens e sugestões que se sobrepõem para a constituição de um todo. Esse "todo" não traz necessariamente a ideia de plenitude, mas de sugestões que se unem em uma composição, ainda que fragmentada.

Embora não fale especificamente de produções quadrinizadas, o conceito de montagem, nos termos de Eisenstein, pretende-se abrangente, com o sentido de pensamento-montagem. O autor propõe que o cinema é um *Urphänomen*[3] da habilidade do conhecimento. Diz que

[3] Em tradução livre, "fenômeno originário". Ou seja, de acordo com o autor, a montagem é elemento constitutivo do pensamento.

o princípio do cinema é algo que surgiu do mais profundo das culturas humanas. Ele analisa esse processo em vários autores, entre eles Scriabin e Shakespeare, apontando em suas obras o pensamento-montagem.

Eisenstein propõe, então, por sua teoria bastante heterodoxa, a compreensão da literatura também como montagem, uma vez que essa seria constitutiva do pensamento humano. A característica básica de uma sequência de montagem é a sugestão, ou seja, ela tem elementos que, juntos, são capazes de evocar um sentido da totalidade de uma concepção. As *unspoken hints*[4] são parte desse processo, atuando como sugestões que compõem as características básicas da sequência de montagem na obra de arte. No caso do cinema, as *unspoken hints* aparecem por meio de estratégias como o *close-up*, que perceberemos também presentes na novela gráfica *A travessia*.

A memória como montagem também é importante para compreender a teoria de Eisenstein (2010), pois o autor alega que um fenômeno característico do comportamento é que a natureza humana é incapaz de comunicar um evento com total objetividade, em especial quando tal evento pressupõe um envolvimento emocional (*Pathos*). O exemplo do cineasta é o conto detetivesco "*The crime of Captain Gahagan*", de Chesterton. Nesse conto, um homem é acusado de um crime, pois havia supostamente dado três explicações distintas a três mulheres diferentes sobre a noite do crime. Na sobreposição das descrições das mulheres, chega-se à conclusão de que o álibi era válido, uma vez que ele havia contado a mesma história às três mulheres, que, por sua vez, haviam extraído do relato sua própria "montagem". O ponto a provar aqui é que a memória capta imagens e as monta numa sucessão de eventos que, por vezes, pode ser até contraditória, em especial quando há envolvimento emocional.

Tais considerações podem fazer-nos conceber a própria presença do insólito como montagem na novela gráfica *A Travessia*, escrita e ilustrada pela artista plástica Camila Torrano. Embar-

[4] Por não encontrar uma tradução ao português do texto de Eisenstein em questão, optamos por manter a expressão em inglês no decorrer do texto, pois a versão utilizada de "Laocoön" está em inglês. Poderíamos adotar a tradução "dica não dita" ou "dica inaudita", mas ambas as possibilidades pareceram-nos alterar consideravelmente o sentido original de "unspoken hint".

cados em um *coffin ship*[5], foragidos da Irlanda da década de 1840, o que fornece uma contextualização histórica real ao plano diegético, Dr. Doyle e a senhorita Sarah O'Reilly iniciam a história com uma apreensiva discussão sobre a demora para chegar ao seu destino: a cidade de Nova Iorque. No entanto, antes de o leitor ser apresentado aos personagens principais, algumas sugestões são evocadas. Um apreciador atento pode perceber, logo na arte da capa do livro, que traz uma âncora (no entanto, uma âncora sem corda) sobreposta a uma imagem de mar revolto, trabalhado em uma estilística de reentrâncias e saliências, uma remissão à conhecida obra *A Grande Onda*[6] (figura 1), de Katsushika Hokusai.

Figura 1

A Grande Onda, de Hokusai, parece prestes a engolir os três barcos, que no lugar de figuras humanas simples, apresenta sombras de seres humanoides encurvados. O tipo das em-

[5] Navio que já fez muitas viagens e está muito velho. Foi o principal meio de transporte dos imigrantes irlandeses que fugiam da crise gerada pela Grande Fome. Os navios não ofereciam segurança e os recursos como água e comida eram escassos (TORRANO, 2012, p.7). "Coffin", traduzido ao português, é caixão. Um "navio-caixão" carrega no seu título a sugestão do destino de seus integrantes.

[6] Obra de 1830, trata-se de uma "Ukiyo-e", gravura japonesa típica dos séculos XVII, XVIII e XIX, em geral na forma de xilogravuras. O título (Kanagawa oki nami ura), geralmente traduzido ao português como "A grande onda de Kanagawa", tem o sentido de "sob uma onda fora de Kanagawa". A gravura tem as dimensões de 25cm x 37 cm.

barcações é o *oshiokuri-bune*, tradicional barco de pesca japonês que carrega peixes vivos de uma cidade a outra. O fato de ter a representação desse tipo de embarcação na gravura permite que muitos analisem a obra considerando que seus integrantes sejam pescadores. Embora as análises da gravura de Hokusai primem por afirmar que se trata de uma onda prestes a engolir os três barcos, as feições insólitas e os corpos encurvados dos ocupantes sugerem apreciações que ultrapassam a simples vulnerabilidade humana com relação ao mar. Parece que esses ocupantes do *oshiokuri-bune* são tão assustadores quanto a onda prestes a engoli-los, na medida que produzem um efeito de estranhamento no apreciador. Eles não parecem apenas homens agarrados aos remos pelo medo da imensidão da onda. O apreciador, por sua vez, está presente na obra, pois o ponto de vista, ao contrário de outras gravuras que compõem as 36 vistas do Monte Fuji[7] , é baixo, como se estivéssemos, ao apreciar a obra, próximos aos barcos, ou dentro de um deles. Devemos temer a grande onda ou a própria existência aparentemente não humana dos integrantes dos barcos? Esses integrantes são tão humanos quanto nós ou somos nós tão estranhos quanto eles?

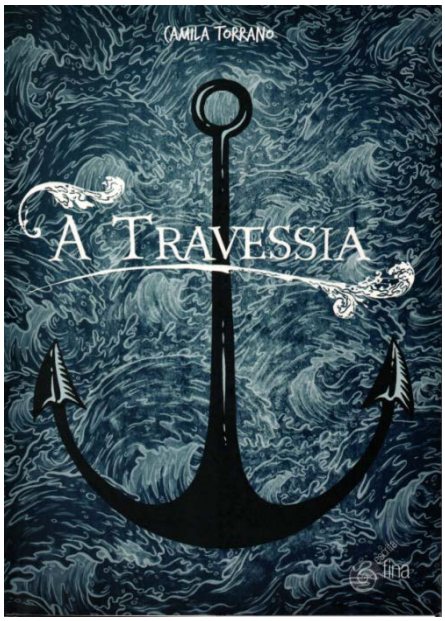


Figura 2

Apesar de não apresentar apenas uma onda, mas um mar revolto, a forma das inúmeras ondulações na ilustração de capa (Figura 2) do livro de Torrano tem uma característica próxima à do artista japonês. Os barcos, no entanto, não aparecem nessa ilustração, mas trarão, no decorrer da história, seres também temíveis. A âncora, que sugeriria alguma segurança para a embarcação, uma vez que permite uma parada temporária, transformando o barco, de certa forma, em uma ilha flutuante, tem sua simbologia alterada por aparecer sem corda ou corrente. Uma âncora sem corda é um objeto pesado prestes a se perder na profundidade das águas. Esses elementos da ilustração da capa fornecem algumas *unspoken hints* para que o leitor/apreciador da obra execute sua montagem.

[7] Conjunto de obras de Hokusai do qual "A grande onda..." faz parte, que, na verdade, é composto por 46 imagens.

Além da capa e suas possíveis referências, há um prólogo de ambientação com a contextualização histórica do período da Grande Fome da Irlanda, decorrente, entre outros fatores, da peste que devastou plantações de batatas. Muitos irlandeses embarcavam em *coffin ships* em direção à América do Norte[8]. A precariedade dessas embarcações acabou resultando na construção mítica de inúmeras histórias fantásticas de travessia oceânica. Muitos desses navios, ou apenas seus integrantes, não chegavam ao destino. A contextualização histórica traz ao plano diegético dois elementos cruciais: 1) a porção de verossimilhança que será, na sequência, sobreposta pelo aspecto insólito e inquietante (*unheimlich*) e 2) o percepto da obra, ou seja, a ambientação, imprescindível para a apreciação estética da novela gráfica.

O fato de a nota de abertura trazer uma contextualização "real" ao plano diegético é um recurso que amplifica o aspecto estranho da presença de elementos insólitos, de maneira que não pretende apenas estabelecer um pacto ficcional com o leitor fixado na noção de verossimilhança (esse mundo é o mesmo que o nosso), mas estabelecer uma potencialização do efeito de estranhamento, quando os elementos que escapam a essa perspectiva mundana se apresentarem na história e se contrapuserem aos primeiros. O conceito freudiano de *unhemilich* é interessante para compreender o estranhamento, nesse caso, pela particularidade de propor a noção de algo que é concomitantemente familiar e não familiar: algum elemento aparentemente novo, estranho, que traz à tona algum aspecto que estava oculto no inconsciente.

Além disso, o prefácio da obra de Torrano propicia uma ambientação espaço-temporal, sugerindo que, embora o mundo seja o mesmo que o nosso, isso se passou em outro tempo e em outro lugar. Essa ambientação, se por um lado pode ter finalidade didática, ao explicitar o contexto histórico e a existência, na época, desse tipo de viagem no gênero de embarcação em questão, por outro, estabelece também um percepto. Em outras palavras: estabelece uma sugestão de como seria se encontrar nessa situação de fuga: o *pathos* da experiência das condições precárias de navegação. A montagem do espaço, se pensada pelas relações de força, direciona a um percepto dos acontecimentos, que deixam, eventualmente, de existir como eram. Esse percepto também funciona como

[8] Essa temática é trabalhada em diversas obras literárias, como Alias Grace, de Margaret Atwood, recentemente adaptada para a série de televisão homônima.

uma sugestão no processo de montagem mas, dessa vez, já estabelece o estranhamento pelo deslocamento espaço-temporal, com foco nas condições de sobrevida daqueles navegantes.

O procedimento de *close up* como *unspoken hint* da teoria de Eisenstein parece ser também *conditio sine qua non* para a montagem na obra de Torrano. Uma ilustração do *coffin ship* em perspectiva fronte-lateral, dessa vez no mar calmo, é a sequência ao prólogo (figura 3). A paisagem aparentemente pacífica, apesar das nuvens que começam a se carregar no céu e do reflexo solar no oceano, que sugere um pôr de sol, trazem, em princípio, uma contraposição aos elementos evocados no prólogo, sugerindo, no entanto, a iminência da tempestade e da escuridão. O close se dá nas páginas seguintes, quando a aproximação a uma das janelas de madeira velha e um corte da cena para esse pedaço da embarcação sugere a aproximação da câmera, da perspectiva e o leitor é levado, no centro da ilustração, ao primeiro balão de diálogo, cujo conteúdo, embora contenha uma palavra positiva (bem), é seguido de reticências, o que produz uma modalização do discurso e traz um sentido de inquietação à expressão (bem...). A aproximação do foco penetra o espaço interno no primeiro quadro da página seguinte, mostrando a silhueta das duas personagens, Sarah, acabrunhada, curvada, preocupada; e Doyle, ereto, alegre, segurando uma garrafa.

Figura 3

Nos quadros seguintes, vemos as feições apreensivas da moça contrapostas ao sorriso e feição otimista do médico, enquanto Sarah bebe o último gole do líquido da garrafa e a encara como se aquele objeto significasse algo. Eles discutem sobre a demora para chegar a Nova Iorque. Então, mais um *close up*, aparentemente sem sentido, incide sobre a mão de Doyle, que segura a garrafa vazia e ostenta um anel no dedo anelar da mão esquerda, provavelmente relativo à sua formatura no curso de medicina, costume da época (figura 4). Embora pareça desnecessário nesse momento, a fixação nessa imagem será importante para a compreensão do andamento da história.

Figura 4

Outra *unspoken hint* diz respeito à ilustração da página 15[9], quando Sarah discorre sobre os perigos da travessia para as Américas, de acordo com as narrativas dos padres: "Das pessoas que sobreviveram aos ataques, muitas perderam o juízo e poucas chegaram à terra em seu pleno estado mental" (TORRANO, 2012, p.15). Entretanto, a *unspoken hint* aqui não consiste nos dados oferecidos pela linguagem verbal, ou seja, na afirmação da moça, mas na imagem que se espalha pelos quadros das duas páginas: uma vertente de seres em um movimento fluido como o da onda de Hokusai que deriva da cabeça de Sarah (figura 5).

[9] A novela gráfica não apresenta numeração de páginas. A numeração feita aqui para referência foi feita pela autora do artigo.

Figura 5

Polvos monstruosos e gigantescos agarram humanos com feições assustadas, caveiras atordoam faces apavoradas, tudo em meio a uma onda impelida como uma explosão da cabeça da personagem. A pergunta de Sarah, nesse momento: "você acha que podemos ser atacados?" (TORRANO, 2012, p.15) parece se contrapor à própria origem dos monstros. Isso porque se a simbologia de sair da cabeça de quem conta a história poderia sugerir meramente o fato de corresponder à imaginação da personagem, nesse caso específico parece ter um sentido mais abrangente: os monstros simbolicamente fluem de dentro dela própria, pois o estranho reside no próprio corpo de quem o invoca do inconsciente.

Dr. Doyle, por sua vez, detentor do dispositivo científico, procura sempre uma explicação racional para os acontecimentos: "Sarah, todos eles criam histórias e lendas para explicar o desconhecido e o extraordinário! O fato é que já vi pessoas com as mais estranhas enfermidades e garanto-lhe que nenhuma delas foi alvo de algum demônio ou monstro". (TORRANO, 2012, p.15). As estranhas enfermidades aludidas pelo médico têm relação com a constituição da própria noção de loucura.

Doyle ainda reflete que o mar reserva surpresas como tempestades, mas que as criaturas fantásticas pertenciam aos livros. Essa afirmação aparece em um balão de diálogo sobreposto à figura do mar revolto, no mesmo estilo que o da capa, associada anteriormente, nesse artigo, à gravura de Hokusai. Lembremos, no entanto, que na leitura feita aqui da obra do artista japonês, propusemos elementos que ultrapassam a mera vulnerabilidade humana com relação à imensidão oceânica. Essa proposição reaparecerá também na novela gráfica, contrariando a afirmação de Doyle.

Para tranquilizar a companheira de viagem, Doyle questiona o capitão James sobre a previsão de chegada. Com sua luneta e uma feição pouco amigável, James observa o horizonte e prevê a chegada em 14 dias, se o tempo assim permitir. Nesse momento, outro integrante do navio escorrega e despenca com a face voltada para o chão e a perna de pau lançada para o ar. Doyle se oferece para cuidar dos machucados do homem de face enrugada e de poucos dentes, mas recebe como resposta algumas dicas sobre seu futuro: "Você não vai chegar lá, então não adianta cuidar do machucado agora se você não estará aqui depois. Na verdade, você vai chegar ao seu destino, vai continuar sua carreira – mas não será você mesmo". (TORRANO, 2012, p. 21-22 – negrito no original). O que significaria não ser mais ele mesmo? Como poderia chegar ao destino, mas não ser a mesma pessoa? Ao perceber que o tripulante de perna de pau parecia falar mais do que deveria, Ulrich, outro personagem, interrompe a conversa e convoca Dr. Doyle e senhorita Sarah para jantarem na cabine do capitão James. Doyle e Sarah saem do convés e o foco incide no rosto dos dois homens que lá permaneciam, quadro seguido por um corte no olhar e na feição de Ulrich. Esse *close up,* em seu macabro olhar de perfil, é montado em um quadro sobreposto a outro maior, uma perspectiva posterior do navio, em noite de lua cheia, denunciando seu nome grafado na popa (figura 6).

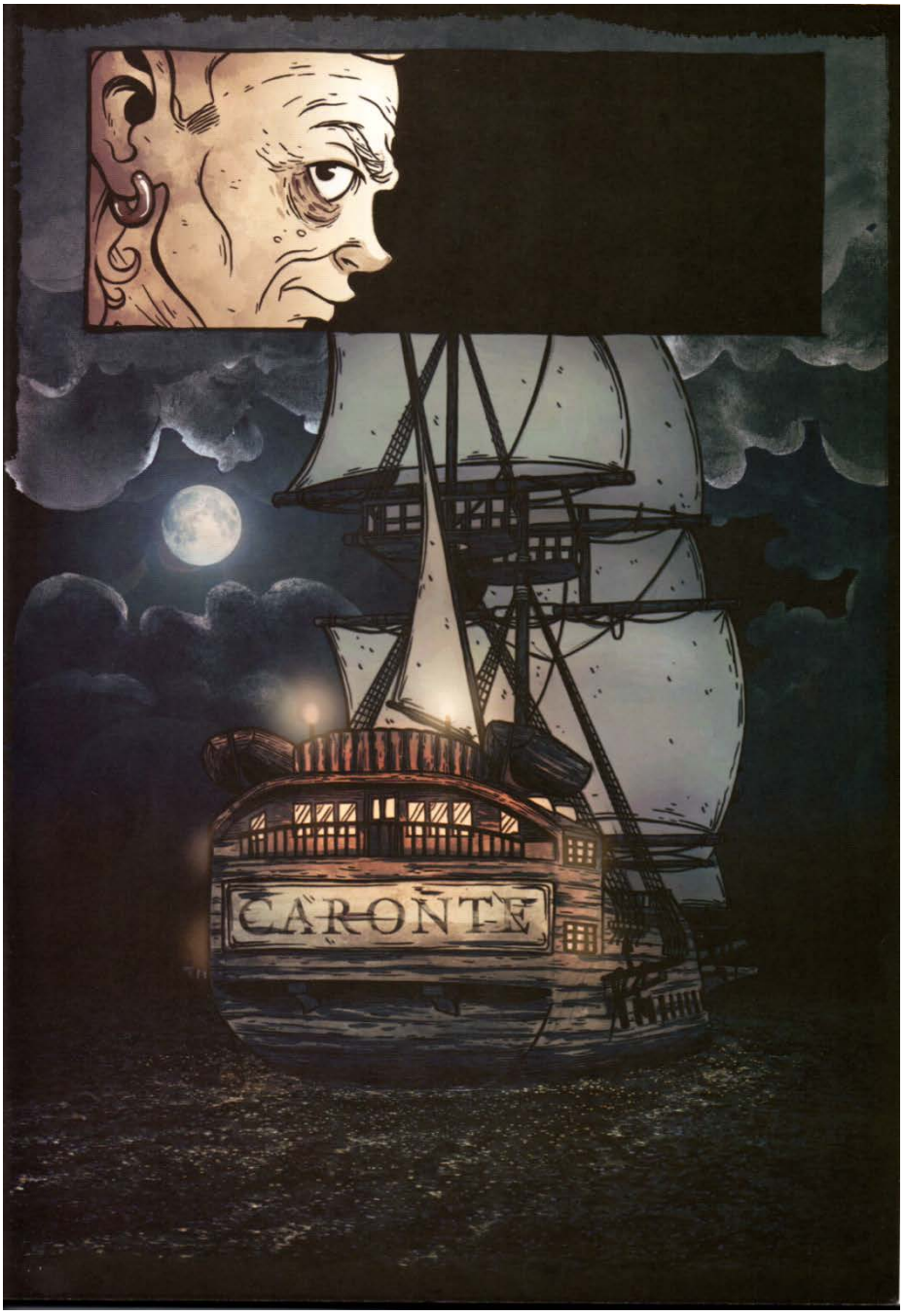


Figura 6

Esse é um momento crucial à obra, pois a referência ao barqueiro da mitologia greco-romana intensifica o percepto fúnebre da travessia. Caronte, que aparece em muitas obras da tradição clássica, era o responsável pelo transporte das almas dos mortos pelos rios Estige e Aqueronte para o mundo inferior. No entanto, ele só atravessava aqueles que pagavam e que haviam sido propriamente enterrados, motivo pelo qual se criou, à época, o hábito de inserir

uma moeda na boca dos cadáveres para que pudessem ter sua passagem efetivada. Caronte é bem descrito na Eneida, de Virgílio, como um velho magro e horrendo, porém forte:

> Daqui parte o caminho do Aqueronte,
> Que em funda bolha férvida voragem,
> E ao Cocito arremessa areia e lodo.
> Fero esquálido arrais guarda estas águas,
> Caronte hediondo, cuja barba espessa
> Branqueia inculta, os lumes lhe chamejam,
> E aos ombros suja capa em nó lhe pende:
> Puxando à vara, ou mareando as velas,
> Em cimba enfarruscada os vultos passa;
> Velho, mas como um deus, robusto e verde.
> (VIRGÍLIO, Livro VI, p, 137, versos 304-314)

Aqueles que não pagam pela travessia, "Cem anos volteando ansiosos vagam" (VIRGÍLIO, Livro VI, verso 339). Ao evocar o barqueiro de Aqueronte, Torrano estabelece uma noção de travessia que extrapola o mero transporte intercontinental. Nesse ponto, a história passa a adotar outro procedimento de montagem. Dessa vez, a sobreposição de cenas marca uma temporalidade paralela. Na primeira cena, dois tripulantes caçam um albatroz e Ulrich oferece um presente embrulhado em um saquinho para o médico. Com sua face otimista, Doyle agradece. Na segunda cena, Sarah desce aos porões para procurar seu xale e ouve um grunhido. Ao procurar a fonte do barulho, visualiza no escuro uma silhueta humana com olhos estranhos. Retoma-se a cena um, com um *close* no albatroz sendo atravessado por uma bala, enquanto Doyle, irritado com o acontecimento, não dá tanta atenção ao embrulho em suas mãos, abrindo-o sem cerimônia. A imagem da página seguinte traz o médico com uma cara assustada e um *close* no presente recebido, lançado ao chão no impulso provocado pelo susto: uma língua humana cortada. Antes que tivesse tempo de questionar o tripulante que o presenteara, Doyle ouve um grito no porão e as cenas se justapõem, com uma pausa bem no meio da história, nas páginas centrais do livro. Duas páginas negras e uma vela caída no chão.

Ao procurar pela companheira de viagem, Doyle encontra Sarah ao lado do personagem sem perna, amarrado, com a boca ensanguentada e os olhos brancos, sem íris ou pupilas. Mais um *close*, dessa vez na boca do tripulante, denuncia que sua língua fora cortada (figura 7). Indignado com a situação, Doyle propõe que Sarah ofereça uma bebida ao homem para que sua dor fosse reduzida e vai questionar o capitão: "Capitão James, paguei a passagem conforme combinado e o senhor nos trata como se fôssemos um dos ratos!! E seus tripulantes são animais..." (TORRANO, 2012, p. 48). Tendo pagado ao barqueiro – em retomada à referência de Caronte – eles deveriam ter a travessia efetivada. Capitão James, por sua vez, ameaça Doyle e o obriga a entrar com Sarah na cabine.

Figura 7

A imagem do mar revolto é evocada mais uma vez, agora sob uma tempestade. Presos na cabine, discutindo sobre os estranhos acontecimentos, ouvem a tempestade se aproximar. Doyle insiste em manter sua perspectiva racional sobre os acontecimentos, mesmo que os elementos façam emergir o *pathos* insólito: "Sarah, não me venha com suas crendices idiotas!! Os doentes têm visões e elas são frutos de suas enfermidades!" (TORRANO, 2012, p. 54). A discussão é interrompida pela representação de um barulho e pela imagem de uma luz forte incidindo em um redemoinho gigantesco. A luz atinge o navio e o *close* no casal denuncia que estão presos na cabine.

Nesse momento, uma bifurcação acontece e eles visualizam outro barco. A aproximação de uma figura humana com olhos brancos resulta em um *close* de Doyle. No entanto, um Doyle sem íris ou pupilas. A ausência dos olhos como os conhecemos provoca um estranhamento anteriormente evocado na figura da personagem perneta. No quadro inferior, o *close* incide na imagem apavorada de Doyle e Sarah (Figura 8).

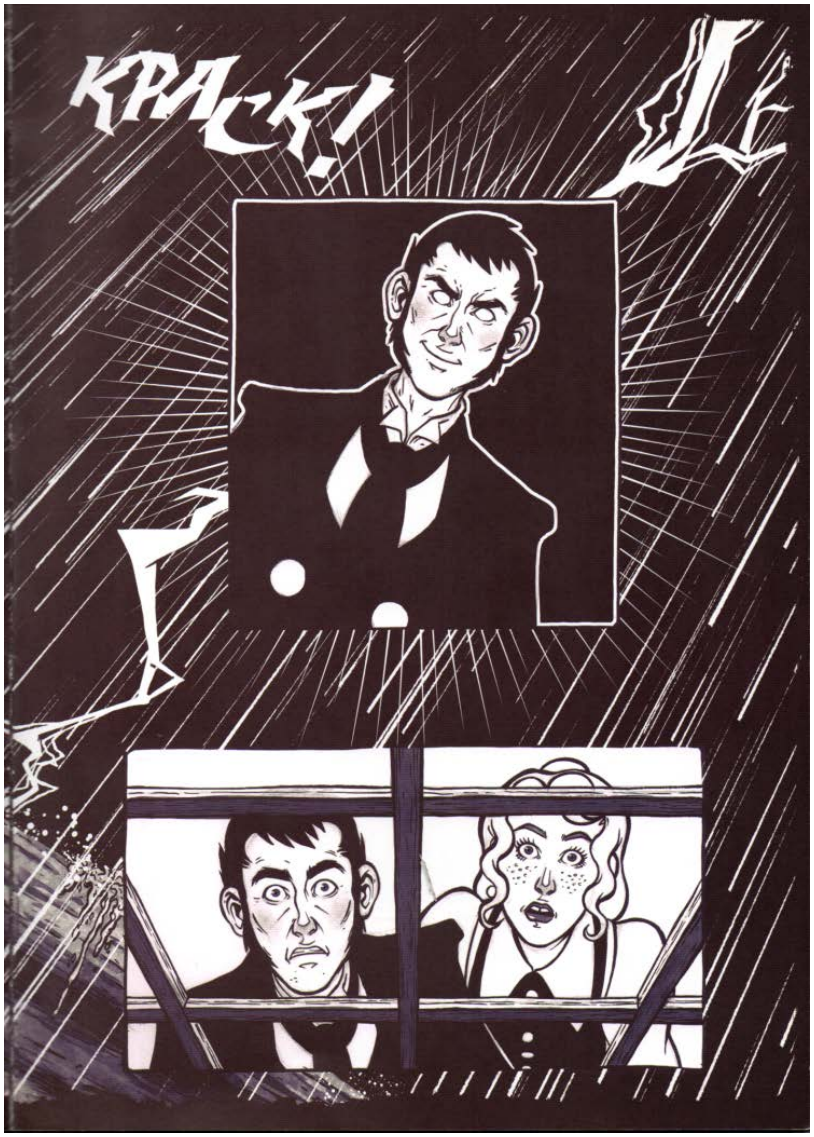


Figura 8

O Capitão James, dessa vez com olhos brancos, entra na cabine com um facão em punho. Ao ser questionado sobre o que significava aquilo, o capitão ironiza com a racionalidade de Doyle (figura 9).

Figura 9

O capitão de olhos brancos lança o facão ao duplo de Doyle. A imagem espelhada na página mostra de um lado o casal "original", com feições assustadas; do outro, seus duplos de olhos brancos, sorrindo, enquanto a versão *outra* de Doyle segura o facão lançado pelo capitão. A explicação oferecida na sequência pelo tripulante Ulrich pode parecer excessiva: Todos os seres tinham um duplo no início do mundo, um *doppelgänger*. Como esses duplos discordavam dos deuses, decidiram que apenas a versão fraca habitaria o mundo. Agora, os duplos decidiram caçar o correspondente frágil e lançá-lo na escuridão antes habitada pela versão mais poderosa.

Embora as versões "originais" de Doyle e Sarah sejam carregadas à força para o convés e recebam a explicação cosmogônica de Ulrich para a existência dos duplos, a bifurcação sugere que questionemos, inclusive, a explicação do tripulante, que se torna, nesse momento, um narrador não confiável. A explicação da existência de um duplo de cada ser legado ao mundo da escuridão, duplo esse que aproveitada a fenda aberta na travessia para tomar o lugar de sua versão "humana", reduz a potência da história. No entanto, tal explicação se dá pela necessidade do médico de se prender ao mundo racional tal qual ele o concebe, de forma que, mesmo um acontecimento insólito necessitaria de uma explicação plausível, ainda que baseada em explicações fantásticas.

A bifurcação assume a presença de mundos possíveis, a coexistência de todas as possibilidades imanentes em cada instante, como proposto por Deleuze e Guattari (1992). Se tomarmos a noção do percepto da obra, com seu constante ritornelo à obsessão do médico pelo dispositivo científico, percebemos como a negação à variação impede que se perceba outras possibilidades de existência:

> Com efeito, a dúvida comporta momentos que não são as espécies de um gênero, mas as fases de uma variação: dúvida sensível, científica, obsessiva [...]. O mesmo vale para os tipos de ser, coisa ou substância: o ser infinito, o ser pensante finito, o ser extenso. É de se observar que, neste último caso, o conceito do eu não retém senão a segunda fase do ser, e deixa de fora o resto da variação. Mas esse é precisamente o sinal de que o conceito se *fecha* como totalidade fragmentária com "eu sou uma coisa pensante": não se passará a outras fases do ser senão por pontes-encruzilhadas que levam a outros conceitos. (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 39).

O conceito eisensteiniano de montagem reaparece aqui, na própria produção do artigo, nessa intersecção com o pensamento de Deleuze e Guattari. A bifurcação busca novas formas por atualizar, de sorte que apenas pela coexistência temporária de dois mundos possíveis no momento da encruzilhada (dois navios, dois Doyles, duas Sarahs) é que o ser finito deixa de se atualizar, dando espaço ao *outro* de si. O *mesmo* estava tão impregnado na existência única e na racionalidade científica, que sua existência se limitava a uma linearidade sem variação. Daí a necessidade do duplo tomar seu lugar, mantendo, no entanto, uma lembrança do que era. O mundo outro a ser atualizado finalmente ganha olhos. O primeiro navio é então engolido pelo redemoinho, enquanto sua atualização segue viagem. Assim como os seres evocados na gravura de Hokusai aparecem supranumerários, as personagens da novela gráfica também o são. Enquanto os seres de Hokusai estão sensíveis a todas as possibilidades imanentes àquele instante (a onda), as personagens de Torrano são forçadas a assumir um mundo outro, por se prenderem apenas a uma possibilidade.

Figura 10

O corte para a chegada ao destino em Nova Iorque traz Sarah se apresentando ao funcionário da alfândega como dama de companhia da família Doyle, enquanto o médico é questionado pelo funcionário sobre o que carregava: garrafa com duas mãos em seu interior, uma delas com um anel de formatura, uma lembrança do *outro* que foi (figura 10), aludida, no começo da narrativa, no *close up* da mão, naquele momento do lado de fora do utensílio.

A loucura evocada no começo da obra oferece também chaves de leitura para esse final, "*acta est fabula*". Por se contrapor à perspectiva essencialmente racionalista do Doyle "original", um discurso nomeado como "louco" pelo dispositivo científico é produtivo, principalmente se tomarmos as concepções de Foucault. Lembremos que as histórias de padres anunciavam que os tripulantes dos *coffin ships* não chegavam ao seu destino em plenas faculdades mentais. Paralelamente à sobreposição temporal dos eventos e cenas da travessia, os escapes de olhar, presentes nas imagens de personagens sem íris ou pupilas, para outras possibilidades de existência, sugerem que a leitura pelo viés do fantástico, como um aspecto ilusório, uma vez que escaparia à norma da verossimilhança de uma perspectiva realista, seja desfeita pela mudança de perspectiva. Por escapar da norma interna da verossimilhança, aquela que entende a obra de maneira funcionalista, ou seja, *em função* da realidade racionalista dada, a loucura abriria espaço para aquilo que não poderia ser explicado, pois, como propõe Foucault, "enquanto o homem racional e sábio só percebe desse saber algumas figuras fragmentárias – e por isso mesmo, mais inquietantes -, o Louco o carrega inteiro em uma atmosfera intacta: essa bola de cristal, que para todos está vazia, a seus olhos está cheia de um saber invisível". (FOUCAULT, 1008, p. 20-21).

Uma leitura fechada em si também impede a possibilidade de atualização, de forma que este artigo não se propõe a responder todas as questões suscitadas pela obra, nem servir

como um todo definitivo, apenas oferecer alguns *insights* de como a teoria de Eisenstein, da montagem como princípio do pensamento, pode auxiliar uma leitura produtiva da novela gráfica de Camila Torrano.

Referências

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, memória e realidade textual. In: *Anais do XXVII Congresso da Intercom*, Porto Alegre, 2004.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *O que é a filosofia?* São Paulo: Ed. 34 Letras, 1992.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISENSTEIN, Sergei. "Laocoön". In: ____. *Towards a theory of montage*. London/New York: I. B. Tauris, 2010.

FOUCAULT, Michel. *História da loucura na Idade Clássica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FREUD, Sigmund. O estranho. In: Obras Completas, volume XVII – Uma neurose infantil e *outros trabalhos* (1917-1919). Rio de Janeiro: Imago, 1976.

HOKUSAI, Katsushika (1830). *Kanagawa-oki nami ura*. [Ukiyo-e (xilogravura)] Sumida: The Sumida Hokusai Museum (domínio público).

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

TORRANO, Camila. *A travessia*. Rio de Janeiro: Escrita Fina, 2012.

VIRGÍLIO. *Eneida*. Tradução de Manuel Odorico Mendes (1799-1864). Versão em epub Centaur Editions, 2013.

A grotesca pinacoteca dos quadrinhos

The grotesque pinacotheca in comics

La grotesca pinacoteca de los cómics

Marcus Vinicius de Paula[1]

[1] Doutor em Design (PUC-Rio), Professor Adjunto (EBA/UFRJ). E-mail: depaulamarcusvinicius@gmail.com

RESUMO: O artigo investiga de que maneira os sentidos da leitura visual foram problematizados durante a instituição da noção de pinacoteca. Faz-se um levantamento "arqueológico" de algumas estratégias utilizadas para conectar imagens enquadradas e distribuídas sob uma superfície plana. O objetivo é detectar em que medida a diagramação das páginas dos quadrinhos está comprometida com o controle ou a subversão do olhar e com a construção e a desconstrução de um sentido unívoco para a narrativa.

ABSTRACT: The article investigates how the senses of visual reading were problematized during the institution of the notion of pinacotheca. An "archaeological" survey of some strategies used to connect framed images distributed under a flat surface is made. The goal is to detect the extent to which the comic book layout is compromised with the control or subversion of the look and with the construction and deconstruction of a univocal sense for the narrative.

RESUMEN: El artículo investiga de qué modo los sentidos de la lectura visual fueron discutidos durante la institución de la noción de pinacoteca. Se hace un levantamiento "arqueológico" de algunas estrategias utilizadas para conectar imágenes encuadradas y distribuidas bajo una superficie plana. El objetivo es detectar en qué medida la diagramación de las páginas de los cómics está comprometida con el control o la subversión de la mirada y con la construcción y la desconstrucción de un sentido unívoco para la narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura visual; Linguagem dos quadrinhos; Pinacoteca; Diagramação; Design.

KEYWORDS: Visual reading; Comic language; Pinacotheca; Layout; Design.

PALABRAS CLAVE: Lectura visual; Lenguaje de los cómics; Pinacoteca; Diagramación; Design.

Introdução: sobre os fundamentos da narrativa visual unívoca

Denise Schmandt-Besserat acredita que, após a invenção da escrita, as imagens produzidas na Antiga Suméria ficaram submetidas à mesma linearidade do texto. "Consciente ou inconscientemente as figuras passam a ser tratadas por meio de princípios

semelhantes aos que regulamentavam os signos da escrita" (SCHMANDT-BESSERAT, 2007, p. 25). Acrescenta também que a instituição da linha do chão e o perfil da face foram fundamentais para estabelecer uma dimensão figurativa isolada do espectador e criar aquilo que comumente se denomina como narrativa visual (SCHMANDT-BESSERAT, 2007, p. 38).

Segundo essa teoria, nas pinturas rupestres produzidas em contextos alheios à escrita (como em Lascaux e Altamira) não haveria um "relato pictórico", mas provavelmente imagens que estimulavam narrativas orais e performáticas. O enfileiramento teria sido, então, aquilo que possibilitou que se contasse uma história por meio desenhos figurativos, mas, por outro lado, também restringiu o potencial comunicacional das imagens: uma estratégia que permitia veicular mensagens visuais unidirecionais e unívocas, mas, ao mesmo tempo, inibia muitos outros sentidos que as figuras poderiam expressar.

Dentro dessa perspectiva, as tiras de quadrinhos publicadas em jornais parecem ratificar essa teoria e dar prosseguimento à postura arcaica em plena modernidade. No entanto, existe, nas tiras, outro elemento fundamental que a teoria de Schmandt-Besserat não menciona: o quadro. É preciso, então, lembrar que as páginas dominicais precederam as tiras e, por isso, torna-se crucial perguntar se esses quadrinhos, espacialmente diagramados numa "pinacoteca" (com o sentido de coletivo de quadros[2]), expandem ou problematizam a tendência linear da mera sequência narrativa.

A CONSTRUÇÃO DE SENTIDO DE LEITURA POR MEIO DA DIAGRAMAÇÃO DOS QUADRINHOS

A diagramação dos quadrinhos tem uma história complexa e apresenta, nos dias de hoje, uma ampla possibilidade de soluções. Existem experiências de vanguarda e estruturas convencionais. Faz-se necessário, então, entender melhor o que determina a distribuição de quadros tanto numa página (ou num par de páginas abertas) quanto na totalidade de

[2] Aparentemente, a palavra pinacoteca se originou no termo grego *pinax* (πίναξ), que poderia ser traduzido como mesa, tabuleiro, placa ou quadro. De qualquer modo, remete ao formato retangular. De modo estrito, o termo "pinacoteca" não se refere especificamente a um grupamento de pinturas, mas de quadros. Em outra nota, serão fornecidas outras explicações históricas.

páginas de um álbum completo. Meu objetivo é "escavar" a mecânica da construção de sentido nos quadrinhos por meio da investigação das convenções que estabeleceram a relação entre a composição interna dos quadros e o sistema externo que os conecta[3].

No prefácio do livro *O Quadro nos Quadrinhos* (MOURILHE, 2010, p. 11), Elydio dos Santos Neto comenta que o leitor dessa mídia normalmente não produz reflexão sobre o modo de construção de sentido, apenas deixa-se "fisgar pela sequência narrativa que, quadro a quadro, conta uma história", e complementa que "este leitor (...) não necessita desta (...) compreensão" (MOURILHE, 2010, p. 13). Mais adiante, porém, mostra a importância dessa reflexão ao salientar que a maneira de ler quadrinhos envolve a "construção de uma visualidade" (MOURILHE, 2010, p. 12), ou seja, parece estimular um modo de percepção específico do mundo em que vivemos e "de que maneira o visível percebido adquire sentido" (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 128).

É o autor desse mesmo livro, Fabio Mourilhe, que, sob uma perspectiva filosófica, indica a condição imperceptível que certas ferramentas utilizadas pelas estratégias narrativas podem assumir. Mourilhe sugere que a moldura tem[4] um caráter ausente em relação à representação que ela circunda (MOURILHE, 2010, p. 23). Sendo assim, indica que, nos quadrinhos, as molduras e o intervalo entre elas se tornaram indutores de sentido tão poderosos e indispensáveis que se converteram em instrumentos invisíveis para o leitor. Desse modo, o espectador dos quadrinhos seria normalmente guiado por um caminho sequencial e pré-estabelecido, que ele seguiria sem perceber, justamente porque seu olhar teria sido educado dentro dessa visualidade acrítica.

[3] De certo modo, seguirei na mesma direção de Thierry Groensteen – que fundamenta sua investigação sobre o que ele denomina "solidariedade icônica" – mas com mais interesse nas fraturas dessa solidariedade e não no "acesso ao interior do sistema que permita (...) mostrar sua coerência" (GROENSTEEN, 2015, p. 14-15). Afinal, o próprio Groensteen admite que "o caráter fragmentário dos quadros (...) condenados (...) a uma incompletude relativa, eles podem apenas com-figurar" (GROENSTEEN, 2015, p. 72), ou seja, essa solidariedade não os salva de sua pulsão desagregadora.

[4] Seria preferível dizer que a "moldura assumiu", em vez de a "moldura tem", pois em outros contextos as molduras não eram elementos ausentes (como será demonstrado neste artigo).

Independentemente do espaço planar e multidirecional, oferecido pela página, existiria um percurso (ou alguns percursos) pré-estabelecido que o leitor deveria trilhar a fim de encontrar sentido para a história narrada[5].

Gostaria então, de averiguar se essa relação contemporânea (entre o conteúdo dos quadros e a conexão entre eles) verificada nos quadrinhos participou de outras visualidades, para entender quais as implicações dessa postura para a cultura visual em que estamos inseridos.

A CRISE FRAGMENTÁRIA NO INTERIOR DA PINACOTECA NA MODERNIDADE

Partindo desses parâmetros, inicio a discussão a respeito da construção das noções de pinacoteca e de quadro emoldurado, dentro da visualidade ocidental[6], utilizando uma pintura que me parece emblemática.

Se observarmos a tela de François-Joseph Heim, (figura 1), em que qual Carlos X entrega condecorações no Salão de 1824, num cômodo apinhado de quadros do chão ao teto, é possível perceber que as pinturas emolduradas estão justapostas formando um quebra-cabeça temático desconexo, que provavelmente impediria qualquer espectador de tentar extrair, dessa proximidade, um programa narrativo unificado. Na tela de Heim, a pinacoteca formada pela aglomeração caótica dos quadros perdeu a coerência legível.

O que denomino "coerência legível" está associado àquilo que Denise Schmandt-Besserat identifica nas imagens sumérias e Fabio Mourilhe aponta como um caminho sequencial pré-estabelecido nos quadrinhos. No conjunto de quadros apresentados na tela

[5] É claro que existem algumas experiências que subvertem essa convenção, substituindo esse percurso pré-estabelecido por percalços, mas nem por isso fazem com que o consumidor de quadrinhos deixe de possuir a expectativa de que irá encontrar essas mesmas regras no próximo álbum que for ler.

[6] Tudo indica que existiam quadros (painéis de madeira portáteis) na Grécia Clássica. Zeuxis, Parrasios e Apeles teriam pintado sobre esse suporte (LING, 1991, p. 1, 5, 8). Talvez tenha sido neste suporte que se desenvolveu o ilusionismo grego (que os romanos absorveram – LING, 1991, p. 5). No entanto, só restaram relatos (LING, 1991, p. 1). Alguns desses trabalhos foram relidos nas paredes das casas romanas. Por outro lado, os romanos também utilizaram esse meio portátil nos triunfos (sequências de quadros narrando as batalhas que resultaram na vitória). Existe relato do triunfo de Pompeu em 62 a.C. (LING, 1991, p. 11), porém, também não restaram vestígios que nos indiquem algum modo de emoldurar que auxilie nesta investigação.

de Heim, esse fio condutor da narrativa teria entrado em colapso[7]. O Salão de Heim mostra uma pinacoteca desconexa, mas que talvez tenha reconquistado parte do potencial comunicacional existente num contexto anterior à instituição do relato visual.

A falta de unidade semântica na pinacoteca, apresentada por Heim, não deriva simplesmente da perda de linearidade. Diagramações não lineares podem indicar percursos de leitura rigorosamente direcionados. Desde a Idade Média, a cultura ocidental já conhecia técnicas para a construção de complexos programas iconográficos que exigiam que o observador estabelecesse conexões multidirecionais. Marcia Kupfer (KUPFER, 1993, p.122) analisa a pintura parietal de algumas igrejas românicas e demonstra que, já naquela época, se tinha domínio sobre o relato por meio de imagens organizadas de maneira difusa.

Seria interessante, então, que primeiro investigássemos de que modo o relato visual linear foi superado e em que medida essa superação alterou a eficiência sequencial apresentada por Denise Schmandt-Besserat. Sem essa informação não haveria dados suficientes para determinar os fatores que contribuíram para a instauração da crise apresentada na tela de Heim.

[7] Existem registros de pinacotecas modernas, desde o século XVI, nos quais esse caráter fragmentário da associação entre temas já estava posto. Hans Vlieghe aborda esse tema (VLIEGHE, 2000, p. 202-206). Certamente, são indícios dessa questão, mas é importante frisar as diferenças socioculturais que envolvem o espectador. As pinacotecas que surgiram durante o período maneirista eram frequentadas por eruditos capazes de construir e reconstruir discursos que amarrassem os temas, diferentemente do grande público que povoaria os Salões no século XIX, em busca de entretenimento fugaz.

Figura 1: *Carlos X entregando prêmios no Salão de 1824*, pintado por François-Joseph Heim, em 1827 (173 cm x 256 cm), Museu do Louvre

AS GROTESCAS NAS PINACOTECAS DA ROMA ANTIGA E NO RESGATE PÓS-RENASCENTISTA

Iniciaremos nossa investigação por meio das pinacotecas[8] na Roma Antiga do final da República e início do Império (figura 2). Dentro deste contexto da Antiguidade latina, encontram-se composições ilusionistas enquadradas e circundadas por uma ornamentação grotesca[9] caracterizada por um grafismo quase hieroglífico. Existe, algumas vezes, um contraste entre o aspecto caligráfico dessas grotescas (ZAMPERINI, 2008, 28) e a complexidade pictórica dos painéis centrais. Destaco, no momento, que diferentemente da

[8] Ao que tudo indica, o termo surge na Grécia Antiga (pinacothêkê) para designar exposições públicas de pinturas que ocorriam na acrópole. Entretanto, poucos vestígios restaram dessa prática. Os romanos adotaram o termo para designar salas contendo pinturas em residências privadas. Aparentemente, o espaço parietal com forte influência helenística, dentro dessa cultura latina do final da República e início do império, denominava-se *pinacothecae* (LING, 1991, 135). Aqui, os painéis retangulares contendo uma temática mitológica ou histórica eram expostos de modo fixo, ou seja, de modo semelhante à moderna coleção de quadros, mas os painéis estavam pintados na parede e por isso não podiam ser reorganizados ou transferidos para outro cômodo.

[9] Trata-se de uma iconografia quimérica que segundo Roger Ling se consolida no Terceiro Estilo da pintura parietal na Antiga Roma "evita toda sugestão de profundidade (...) e usa figuras e motivos ornamentais , a maioria retirados do mundo da fantasia" (LING, 1991, p. 53).

linearidade pautada mesopotâmica, esses elementos estruturais promoviam uma distribuição difusa do espaço pictórico.

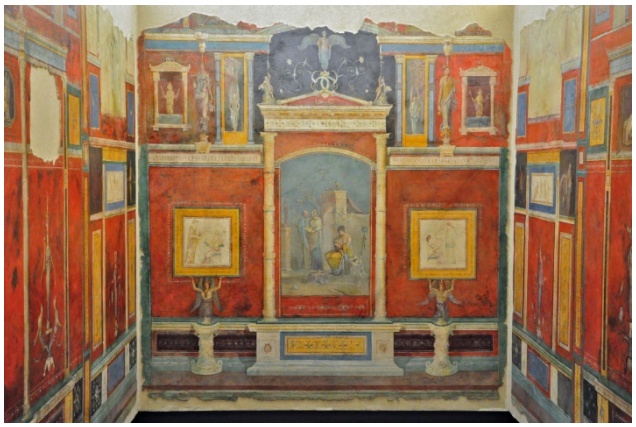


Figura 2: *Cubiculum B* da Vila Farnesina, Provavelmente pintado entre 20 e 30 a.C., que hoje se encontra no Palazzo Mancino – Museu Nacional de Roma

Michael Siebler acredita que essas pinturas nas casas romanas teriam como função "estimular, entre os convidados que as admiravam, associações com outras pinturas, encorajando o debate erudito" (SIEBLER, 2008, p. 12). Paul Zanker, por sua vez, mostra como a pintura mural privada (nas vilas e peristilos) tinha a função de alimentar o imaginário helenístico nas elites latinas do final da república e início do principado de Augusto (ZANKER, 2011, p. 25-31), e que somente as imagens públicas foram utilizadas como veículo de propaganda.

Sugiro, então, que esse estímulo às associações inusitadas teria resgatado parte daquela função que, segundo Schmandt-Besserat, existiria numa fase anterior à invenção da escrita. Explicando melhor: entendo que uma imagem utilizada como estímulo para elaborar conexões difusas e inesperadas com outras imagens possibilita que o espectador construa ou reconstrua narrativas, em vez de ler, por meio de signos pictóricos, uma mensagem pré-estabelecida que se queira veicular.

Michael Squire vai mais longe ao analisar a produção de sentido nessas pinturas parietais romanas e afirma que a justaposição de imagens faz com que se construa significação não apenas por meio dessa interconexão iconográfica, mas também poética. Squire entende que não se pode traduzir esses conjuntos pictóricos por meio de uma

mensagem: "a composição estava também alinhada em vários sentidos, assim encorajando o espectador a encontrar outros paralelos semânticos" (SQUIRE, 2015, p. 335). As imagens estimulariam, inclusive, traçar analogias e oposições entre diferentes mitos. "Somos convidados a complementar nosso entendimento de cada imagem procurando por comparações com outras imagens" (...) "no final, essa busca por analogias não gera fechamento verbal" (SQUIRE, 2015, p. 339).

Roger Ling, por sua vez, acrescenta que, com raras exceções, não existem programas iconográficos nessas pinturas parietais latinas (LING, 1991, p. 138). Isso significa que ele não identifica percursos temáticos pré-estabelecidos discerníveis entre os grandes painéis das pinacotecas. Deduzo, então, que, justamente por falta de conexões rígidas previamente definidas, as paredes latinas poderiam estimular associações libertas do dirigismo unívoco da narrativa visual (descrito por Denise Schmandt-Besserat em relação à Antiga Suméria).

Contudo, é preciso admitir que a pesquisa de Roger Ling tem uma tendência a analisar os temas dos painéis de modo autônomo (semelhante às análises dos quadros modernos)[10]. Michael Squire, por outro lado, examina a temática dos grandes painéis sempre a partir das inter-relações[11]. No entanto, mesmo Squire não dá a devida atenção à ornamentação intermediária na produção e estímulo de intertextualidade. Entendo que o sistema decorativo parece ser, em grande parte, o responsável gráfico pelo "quebra-cabeça" que pode ser montado e desmontado de modos distintos, gerando diferentes soluções (sempre provisórias).

Aparentemente, esses sistemas decorativos oferecem problemas e não soluções. O próprio Squire lembra que os grifos, esfinges e quimeras que povoavam esse ambiente

[10] Entretanto, ele mesmo comenta que os pesquisadores da pintura parietal pompeiana foram obrigados a dar mais importância ao sistema decorativo (LING, 1991, p. 112) do que à composição interna dos painéis principais. Por esse motivo, os famosos quatro estilos da pintura parietal latina não se referem às temáticas desses painéis centrais, mas ao efeito global de todo o espaço gráfico.

[11] "A justaposição de imagens" (...) "num mesmo cômodo" (...) "afeta a interpretação" (SQUIRE, 2015, p. 334). Entende que essa difusa relação verbal-visual, que ele denomina como "iconotextos", se dá por meio de imagens que citam poesias (isso implica citar duas ou mais versões poéticas de um mesmo mito); imagens que citam outras pinturas famosas sobre o mesmo tema; conexões entre imagens por proximidade arquitetônica e por anti-conexões, ou seja, imagens e textos que podem ser aproximados por meio de oposições. "Convida o espectador a inspecionar palavras e imagens através e uma contra a outra" (...) "complicando a visualização" (...) "uma oportunidade para o convidado demonstrar sua erudição como leitor e como espectador" (SQUIRE, 2015, p. 191).

pictórico intermediário (espaço das grotescas) eram símbolos da proposição de enigmas (SQUIRE, 2015, p.186)[12]. Dentro de uma cultura tão ou mais letrada que a mesopotâmica, essa decoração subverte o poder de direcionar a leitura visual (superando a linearidade e os sentidos pré-estabelecidos). Essa subversão ocorre, em grande parte, graças à ação visual do sistema grotesco figurativo que circunda e emoldura os painéis enquadrados.

Sobre esse assunto, é preciso acrescentar que a ornamentação encontrada no Palácio de Nero (*Domus Aurea*), descoberto no final do século XV, e que deu origem ao termo "grotesco"[13], foi relida pela estética maneirista do século XVI (figura 3): "o *Cinquecento* se tornou o século das grotescas, por excelência" (ZAMPERINI, 2008, p. 122). Alessandra Zamperini mostra que o interesse maneirista pelas distorções e os descentramentos fez com que utilizassem as grotescas como um sistema de conexões dinâmico (ZAMPERINI, 2008, 154).

Entretanto, esse potencial disjuntivo da ornamentação grotesca maneirista foi contraditoriamente reelaborado pela retórica dos sofisticados programas iconográficos barrocos[14] e chegou ao século XIX (figura 4) como modelo decorativo destinado a auxiliar na estrutura e delimitação de narrativas visuais complexas, ou seja, passou a ser um agente controlador dos sentidos do olhar. As grotescas se transformaram em conectores, ao mesmo tempo auxiliando na hierarquia de leitura dos programas iconográficos e assumindo a função secundária de emoldurar imagens principais. As grotescas chegaram, então, à Modernidade fossilizadas em molduras elegantes e, à primeira vista, incapazes de trazer

[12] E também guirlandas envolvendo e unindo imagens enquadradas "implicitamente encorajando a completar a interseções" (SQUIRE, 2015, p. 187).

[13] As grotescas da *Domus Aurea* são consideradas uma exacerbação do caráter labiríntico de conexões apontado por Michael Squire. Pode-se dizer que, na época de Nero, o estímulo tinha a intenção de produzir conexões não apenas inusitadas, mas também monstruosas (diferentes das conexões racionais do tempo de Augusto). "Desde o tempo de Augusto, as condições políticas e culturais mudaram consideravelmente (...) a influência da filosofia e estética helenística (...) gera (...) um senso de desconfiança nas formas racionais clássicas" (ZAMPERINI, 2008, p. 42). Além disso, havia, na época de Nero, segundo Zamperini (ZAMPERINI, 2008, p. 25-26), uma estética da metamorfose que estimulava um hibridismo irracional.

[14] Nicole Dacos, depois de explicar que o uso da grotesca era uma válvula de escape do artista renascentista (e talvez principalmente do artista maneirista – DACOS, 2008, p. 166) contra a "tirania do programa iconográfico" (DACOS, 2008, p. 162): "o ornamento não é completamente previsível, e é o imprevisto de cada solução que lhe assegura a vitalidade" (DACOS, 2008, p. 165), mostra que, a partir de 1566, as grotescas sofrem um golpe mortal ficando submetidas aos programas iconográficos, assumindo, assim, uma função didática (DACOS, 2008, p. 171).

alguma luz sobre a investigação aqui proposta, pois, aparentemente, pouco têm a ver com as soluções gráficas encontradas nas páginas dos quadrinhos.

Figura 3: *Studiolo* de Ferdinando de Medici, Villa Medici, Roma (cerca de 1580), por Jacopo Zucchi

Figura 4: *Sinfonia*, pintada por Moritz von Schwind, em 1852 (169 cm x 100 cm). Neue Pinakothek, Munique

A MOLDURA COMO REDEFINIÇÃO DA GROTESCA POR MEIO DA MARGINÁLIA MEDIEVAL

Mesmo que aparentemente nos distanciemos ainda mais da diagramação da "pinacoteca" dos quadrinhos, é preciso que entendamos de que forma as grotescas, que eram uma ferramenta intertextual, se transformaram em molduras inibidoras de intertextualidade.

Primeiro, é preciso explicar que as grotescas da Antiguidade clássica foram relidas pela cultura visual cristã na Idade Média. Esses elementos pictóricos foram introduzidos nas margens dos manuscritos iluminados. Tanto Nicole Dacos quanto Alessandra Zamperini associam o sistema conector disjuntivo das grotescas encontradas na *Domus Aurea* à marginália[15] nas páginas iluminadas medievais. Nicole Dacos diz que "as grotescas (...) são (...) o equivalente exato do que se chamou, na Idade Média, de brincadeiras: motivos que os artistas tinham hábito de pintar nas margens das iluminuras" (DACOS, 2008, p. 159). Alessandra Zamperini vai mais longe e dedica todo um capítulo a essa associação (ZAMPERINI, 2008, p. 55-89).

Michael Camille, por sua vez, ao analisar o potencial subversivo da marginália encontrada nas bordas de vários códices góticos, afirma que "no final do século XIV e início do XV (...) as margens (...) se tornam (...) moldura arquitetural" (CAMILLE, 2015, p.154)[16]. Entendo que isso está associado a uma nova postura da imagética ocidental, em que a ornamentação circundante das páginas dos livros medievais – que tinha herdado das grotescas a função induzir correspondências monstruosas (ZAMPERINI, 2008, p.71-89) – passa a ter uma nova função: a de garantir a autonomia e o isolamento da dimensão da imagem enquadrada[17].

[15] "Marginália" é o termo técnico para a ornamentação figurativa que povoava as margens de muitas páginas iluminadas no período gótico. Mikhail Bakhtin foi um dos primeiros a identificar seu caráter carnavalesco e subversivo, mas foi Michael Camille quem recentemente analisou, com maior profundidade, a relação crítica entre essa decoração marginal e as imagens centrais (CAMILLE, 2015).

[16] Demostra essa afirmação por meio de uma página do *Livro de Horas de Catarina de Cleves* (CAMILLE, 2015, p. 155), onde uma figura bufa, típica da iconografia marginália, se esforça por segurar os laços de uma moldura que circunda a página iluminada.

[17] Marc Gotlieb lembra que o enquadramento produz distanciamento (GOTLIEB, 1996, p.96). A moldura, dentro da cultura ocidental, se consolidou como um delimitador de espaço que indica que no interior dos seus limites habita uma dimensão apartada da dimensão habitada pelo espectador. Portanto, indica um espaço gráfico que, apesar de estar ao alcance das mãos, representa um mundo distante. Fabio Mourilhe fala do quadro como estrutura opressiva que causa confinamento (MOURILHE, 2010, p. 139). Posso acrescentar que, certamente, a espessura da moldura ornamentada aumenta essa sensação de confinamento.

O paradigma gráfico da página, estabelecido por meio da introdução do códice de pergaminho na cultura cristã, talvez tenha sido um fator decisivo para que essa tendência à autonomia da imagem emoldurada se manifestasse na arte ocidental[18]. A releitura do sistema decorativo das grotescas latinas parietais, por meio da marginália medieval, acabou por resultar num isolamento ainda mais contundente, causado pela própria natureza apartada das imagens contidas numa página. Resultou, então, numa transformação da ornamentação indutora de conexões monstruosas em uma margem figurativa delimitadora, que salvaguarda os limites entre a dimensão do espectador e a dimensão do espaço metafórico[19].

Resumindo: o formato da página já era um fator delimitador do espaço gráfico, mas a marginália, ao ocupar as extremidades desse espaço, acabou abdicando do poder de expandi-lo (que teria herdado das grotescas parietais romanas) e passou a isolá-lo. Portanto, a margem se fortifica e exila o conteúdo, gerando autonomia dessa dimensão interior.

Como desdobramento desse processo, Alessandra Zamperini mostra (ZAMPERINI, 2008, p. 273) que a tela *Sinfonia* (figura 4), de 1852, utiliza as grotescas, dentro de uma sintaxe que remete justamente à página medieval. No entanto, os limites ornamentais da imagem assumem uma função de blindagem delimitadora mais contundente na pintura do século XIX. Isso ocorre porque o isolamento que a moldura da página medieval causou não era tão fragmentário quanto o que se vê em *Sinfonia*, pois o encadeamento da encadernação dos códices construía uma coesão narrativa poderosa que garantia, e continua a garantir, todo o sistema de leitura dos livros até hoje (inclusive nos álbuns em quadrinhos).

A GROTESCA-MARGINAL FOSSILIZADA NAS MONSTRUOSAS MOLDURAS DOS QUADROS MODERNOS

[18] Thierry Groensteen afirma que o formato dos quadrinhos é resultado de um mimetismo à forma retangular da página (GROENSTEEN, 2015, p. 56). Do mesmo modo, a moldura retangular ornamental, que se disseminou nas pinturas pós-renascentistas, pode ter resultado das grotescas comprimidas contra os limites das páginas dos manuscritos iluminados produzidos no final da Idade Média.

[19] Como afirmam Robert Morris em *The Present Tense of the Space* e Ferreira Gullar na *Teoria do Não Objeto*: "A tela (...) esse espaço sugerido, essa metáfora do mundo, era rodeada por uma moldura cuja função fundamental era inseri-lo no mundo. Essa moldura era o meio-termo entre a ficção e a realidade, ponte e amurada que, protegendo o quadro, o espaço fictício, ao mesmo tempo fazia-o comunicar-se, sem choques, com o espaço exterior, real." (AMARAL, 1977, p. 86).

Retorno, então, à questão contraditória do quadro emoldurado na cultura visual do século XIX. As telas, nesse período (figura 5), muitas vezes, recebiam molduras em formato de robustos arabescos (ou de outras formas contorcidas), como se fossem um fóssil que petrificou um movimento metamórfico. Podem ser consideradas releituras das grotescas-marginais transformadas em cercaduras e comprimidas pelos limites das páginas dos manuscritos iluminados medievais, conforme visto acima.

No entanto, devo sugerir que essas molduras encorpadas – constituídas para preservar a autonomia das telas e em prol do isolamento da mensagem unívoca que residia nas composições internas – se tornaram, paradoxalmente, indutoras de conexões fragmentárias tão ou mais monstruosas que as produzidas pelas grotescas no Palácio de Nero e pela estética maneirista.

Figura 5: *Tom e Jerry na Exposição*, gravura de George Cruikshank, publicada no periódico ilustrado *Life in London* em 1821

A gravura *Edison's Anti-Gravitational Under-Clothing* (figura 6), do quadrinista-ilustrador Georges du Maurier, parece exemplificar o que sugiro. A imagem mostra uma invenção espetacular que permitiria aos espectadores dos salões de pintura no século XIX deambular em todas as direções, indo de um quadro ao outro por percursos caóticos. A falta de conexão entre os quadros expostos parece ter feito com que o olhar vagasse sem direção e, por isso, liberto de qualquer direcionamento pré-estabelecido. É possível que essa fragmentação da visualidade moderna tenha feito com que as pinturas buscassem solucionar

esse descontrole, fortificando ainda mais os limites do enquadramento, a fim de tentar evitar a contaminação iconográfica entre imagens distintas. Entretanto, essa reação pode ter potencializado, ainda mais, a crise da coerência da narrativa interna de cada quadro.

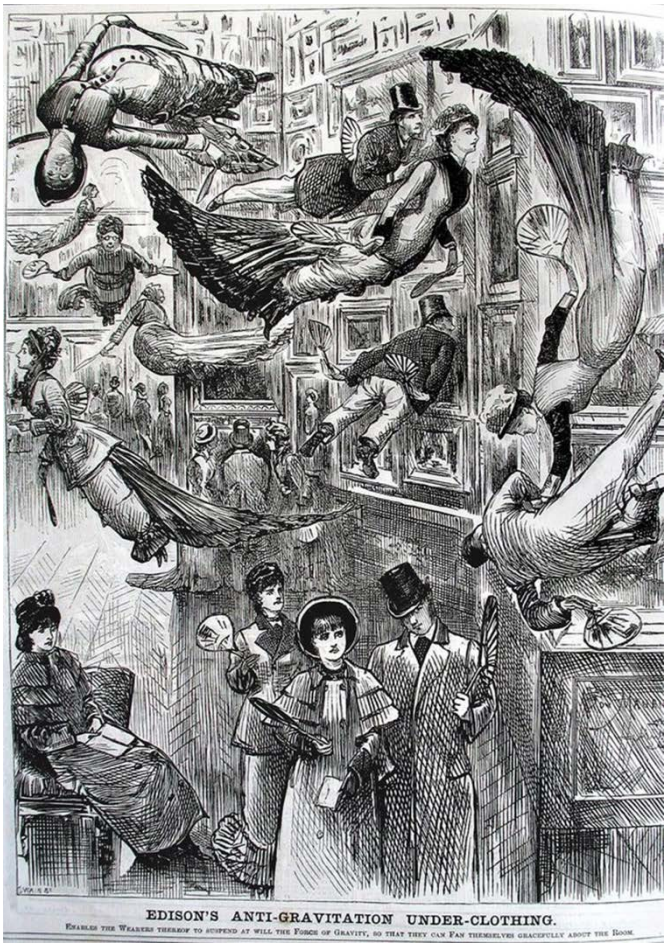


Figura 6: *Edison's antigravitational under-clothing*, ilustração de George du Maurier publicada em Londres, em 1878

Estamos, agora, diante dos limites do enquadramento fragmentário moderno, no qual o antigo poder disjuntor das grotescas (visto nas paredes da Antiga Roma e maneiristas) volta a aflorar. *Sinfonia*, de Schwind (figura 4), é emblemática deste processo justamente porque remete, simultaneamente, à iconografia grotesca (e, por isso, exemplifica, de modo literal, a transformação do sistema indutor de conexões inusitadas em moldura cerceadora de conexões) e à estrutura da página medieval. Entretanto, como disse acima, essa tela não está presa a nenhum feixe de páginas (pois não pertence efetivamente a um livro) e, por isso, tem uma mobilidade que lhe permite ser exibida em contextos

infinitamente díspares e inusitados. Poderia ser exposta, por exemplo, ao lado de outras telas cuja a associação temática fosse insólita ou até mesmo quimérica. Poderia também ser exposta num salão apinhado de outras telas, como na pintura de Heim (figura 1).

Por outro lado, é preciso explicar que as pinturas produzidas dentro da sociedade burguesa (expostas nos salões do século XIX) não tinham, na maioria das vezes, destino certo (não eram encomendas de clientes). Desse modo, não eram produzidas para locais pré-estabelecidos onde seriam expostas de acordo, ou em correspondência, com outras imagens. Associado a isso, as telas se tornaram menores (a pintura de cavalete era mais comercializável) e os temas deixaram de ser as grandes narrativas bíblicas, mitológicas e históricas para se tornarem anedotas de gênero (WOLF, 2012, p. 41-58). Entretanto, as mesmas molduras pesadas, que determinavam os rígidos limites e a autonomia temática de uma pintura histórica de grandes proporções, tornaram-se monstruosas cascas que se acotovelavam nas paredes dos salões[20].

A escala monumental, característica da pintura histórica, obrigava a um período longo de contemplação, que conferia autonomia ao tema e ao espaço emoldurado do quadro. Já as pequenas telas de gênero, naturezas-mortas e paisagens (normalmente pinturas de cavalete), expostas nos salões, eram observadas de modo ligeiro. Dessa maneira, a moldura se tornou uma contradição esdrúxula que buscava aprisionar o olhar dentro de limites que o espectador ansiava por evadir e flanar.

Desse modo, o emparelhamento caótico de pinturas emolduradas, apresentado nas figuras 1,4 e 5, resulta do contrassenso de imagens cuja estrutura de apresentação reflete o modelo autônomo das pesadas pinturas históricas, mas cuja portabilidade permite que sejam emparelhadas por meio de infinitas combinações. Essa situação acaba por gerar um potencial associativo inesperado, que é completamente imprevisto e contrário à coerência

[20] Segundo Marc Gotlieb, o sistema dos salões gerou essa desconexão entre os temas porque as telas eram uma mídia móvel e, por isso, descontextualizada, diferentemente da pintura mural nos edifícios públicos, produzida para contextos fixos e fundamentada em complexos programas iconográficos (GOTLIEB, 1996, p. 34-42). Portanto, as pinturas históricas em óleo sobre tela, apesar de terem uma relativa mobilidade, eram, na maioria das vezes, também destinadas a prédios públicos onde sua temática encontrava coerência. No entanto, foi justamente a pretensa plenitude da grande narrativa da pintura histórica em óleo sobre tela (liberta das paredes) que criou a autonomia da composição unificada (GOTLIEB, 1996, p. 91, 94), ou seja, independente de um programa iconográfico circundante, pois na pintura mural havia sempre uma interdependência temática das paredes e, algumas vezes, os tetos.

das associações induzidas pelos programas iconográficos previamente estabelecidos e que a cultura visual acadêmica valorizava.

O que piorou essa crise foram essas monstruosas cercaduras que teriam por função justamente proteger contra a contaminação exterior. Isso agravou a condição de fragmento dessas telas, pois as molduras acabaram por impedir que compusessem uma unidade. Neste tipo de pinacoteca moderna, as antigas grotescas que circundavam os painéis principais nas pinacotecas da Roma Antiga e maneiristas, estimulando conexões inesperadas, foram substituídas por muralhas que buscavam preservar a autonomia das obras. No entanto, como mostra a tela de Heim (figura 1), tornaram-se impotentes diante dessa promiscuidade expositiva.

A APARENTE CLAREZA DO SENTIDO DE LEITURA DA PINACOTECA DOS QUADRINHOS

Em oposição a essa pinacoteca de molduras cascudas, as vinhetas dos quadrinhos se apresentam, desde o final do século XIX e início do XX, cercadas por linhas e, quase sempre, separadas por espaços em branco que, para os olhos de designers gráficos do século XXI, podem criar a sensação de arejamentos funcionais (que têm por finalidade propiciar maior eficiência à leitura visual). O enquadramento aparentemente asséptico de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay (figura 7), surge, a primeira vista, como antítese da poluição visual apresentada na tela de Heim. O grupo de quadros justapostos na página do suplemento dominical do *New York Herald* parece indicar que esse layout também não tem qualquer afinidade com aquela ornamentação que povoava as paredes na Roma Antiga. Poderia se deduzir precipitadamente que a sequência de quadrinhos de *Little Nemo* se configura como um mero empilhamento de tiras que reafirmaria a tese de Denise Schmandt-Besserat.

Os espaços em branco entre cada quadrinho (mesmo que ocupados por legendas) parecem demonstrar que essa é uma pinacoteca alheia à noção de grotescas. Nenhum elemento ornamental habita as molduras ou os interstícios. O que se vê, à primeira vista, é

uma página coesa e não fragmentos díspares como os apresentados na tela de Heim (figura 1). A leitura tem ritmo e um sentido coerente garantido por esses espaços em branco, que parecem abrir caminho para o percurso do olhar e para a solidariedade icônica (segundo o conceito desenvolvido por Thierry Groensteen – GROENSTEEN, 2015). Esses vácuos são, inclusive, identificados pelos teóricos como um elemento fundamental da mídia.

Moacy Cirne explica a importância desses hiatos na construção de sentido nas HQs: "a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse (...) a sua marca registrada (...) o avanço da narrativa se processa através de saltos significantes" (CIRNE, 1972, p. 39-41). E complementa: "ler o espaço da página – ou da tira – é ler o inter-relacionamento dos planos" (CIRNE, 1972, p. 69). Isso significa que esse inter-relacionamento indica um percurso de leitura que deve ser seguido para que se encontre a coerência da narrativa. A clareza desse percurso, por sua vez, é definida pela evidente separação entre os quadros, hiato que indicaria um caminho livre, um percurso sem percalços.

Figura 7: *Little Nemo in Slumberland*, página de Winsor McCay, publicada no suplemento dominical do jornal *New York Herald*, em 22 de outubro de 1905

Aparentemente, diante desse vazio ornamental, as grotescas teriam se tornado poluição visual obsoleta, obstrutora da clareza da leitura.

A ICONOGRAFIA GROTESCA-MARGINAL PULSANDO NO INTERIOR DA PINACOTECA DOS QUADRINHOS

Sob outra perspectiva, porém, a linguagem dos quadrinhos preservou e releu o vocabulário grotesco e, por conseguinte, reinventou o sistema de conexões que estimulava aproximações inusitadas. Thierry Smolderen analisa a origem histórica dos quadrinhos (SMOLDEREN, 2014) e os associa ao modelo de leitura alegórico-hieroglífico da emblemática dos séculos XVI, XVII e XVIII. Alessandra Zamperini, por sua vez, diz que o resgate da ornamentação grotesca no Renascimento e, principalmente, durante o período do maneirismo, foi realizado por meio de uma combinação iconográfica e iconológica com os hieróglifos de Horapolo (ZAMPERINI, 2008, p. 110-113, 158-159). Na medida em que esse vocabulário hieroglífico que Zamperini associa às grotescas é justamente o mesmo que Smolderem vincula aos *comics*, posso supor que os quadrinhos tenham absorvido, de algum modo, aquele potencial comunicacional capaz de induzir conexões quiméricas que indiquei nas paredes maneiristas.

A solução para essa suposição é também oferecida por Thierry Smolderen, ao analisar o enquadramento caleidoscópico e metamórfico que habita o mundo onírico de *Little Nemo* (SMOLDEREN, 2014, p. 158). No ambiente insólito do pequeno Nemo toda figuração é, na verdade, uma desfiguração que parte do interior dos quadros, mas afeta todo o sistema.

Desse modo, enquanto a pintura acadêmica no século XIX comprimiu as grotescas – contra um precipício isolante que se construiu nas suas margens – a ponto de petrificá-las em molduras que tentam inibir conexões (como ocorre de modo arqueológico exemplar em *Sinfonia*, de Schwind), os quadrinhos as internalizaram. A aproximação entre a estética grotesca e os quadrinhos não é novidade, mas destaco que a figuração conectora periférica deslocou-se para dentro dos quadros. Esta conclusão só foi possível por meio do levantamento arqueológico que aqui realizei.

Digo, com isso, que o sistema metamórfico que, na Roma Antiga e no maneirismo, circulava entre os painéis narrativos estimulando analogias quiméricas inusitadas pode ser

visto, por exemplo, enquadrado nas páginas de *Little Nemo*. Desse modo, essa grotesca (contaminada pela iconografia da marginália medieval) desafia e subverte o enquadramento na medida em que está aprisionada no seu interior. Por mais séria que seja uma narrativa em quadrinhos, ela sempre será afetada pelo grafismo marginal que a constrói (ou a desconstrói)[21]. Isso significaria que a hierarquia visual imposta pelo quadro nos quadrinhos é um contrassenso. Um contrassenso que faz com que o marginal, estimulador de conexões difusas, habite o centro.

Entretanto, vimos acima que parece existir uma diagramação clara e coerente no mundo insólito construído por McCay. Aquela disjunção gráfica entre a moldura e o interior das pinturas, que defini como agente fragmentador da pinacoteca retratada por François-Joseph Heim, não existe em *Little Nemo*. No entanto, esse *outline* que emoldura os quadrinhos é constituído pela mesma substância metamórfica (resíduo arqueológico do grafismo hieroglífico da marginália-grotesca) que constrói sua figuração linear e, por esse motivo, está sujeito a ser deformado pelas exigências da narrativa[22]. Isso significa que as molduras nos quadrinhos podem não ser, obrigatoriamente, graficamente ausentes, em relação ao que elas circundam, como sugeriu Mourilhe (MOURILHE, 2010, p. 23).

Dentro dessa perspectiva, o hiato entre esses quadrinhos assume a dupla condição de arejamento ascético funcional e de espaço necessário à configuração hieroglífica (na medida em que as cercaduras dos quadrinhos são também elementos figurativos que interagem com os outros elementos figurativos no seu interior). Na condição de arejamento torna a sequência de conexões mais clara e permite melhor legibilidade à pinacoteca dos quadrinhos, mas na condição de configuração hieroglífica pode subverter essa clareza criando deformações nos contornos (se o sentido figurativo no interior do quadro solicitar). Neste último caso, as molduras e o intervalo entre elas deixam de ser meros instrumentos invisíveis a serviço da construção de sentidos pré-estabelecidos.

[21] Talvez por esse motivo Charles McGarth tenha dito que mesmo os quadrinhos mais sofisticados "não se levam a sério inteiramente" porque seus grafismos grotescos "apelam para a parte infantil que existe em nós que se deleita com a caricatura (...) que torna algumas linhas, pontos e rabiscos ondulados em uma face ou numa figura" (BAETENS, 2015, p.178).

[22] A esse respeito, Thierry Groensteen diz que, nos quadrinhos, o requadro e os ícones são "consubstanciais" (GROENSTEEN, 2015, p. 51). Acrescenta também que "o requadro conota" (GROENSTEEN, 2015, p. 60), ou seja, ele é figurativo: é uma figura.

Por outro lado, as molduras lineares e arejadas dos quadrinhos também não são uma pura oposição às molduras cascudas da tela de Heim. Tanto na pinacoteca de Heim quanto na dos quadrinhos existe um agente grotesco, que é fragmentário e nocivo aos percursos pré-estabelecidos, que tende a frustrar a solidariedade icônica entre os quadros.

Portanto, eu diria que a pinacoteca dos quadrinhos induz a uma leitura visual sequencial em crise e é esta crise que a define. Isso significa que existe uma rigorosa sintaxe pré-estabelecida, que impõe um percurso narrativo de quadro em quadro, mas é constantemente subvertida por elementos gráficos grotescos e marginais que desqualificam qualquer autoridade gramatical e convidam – de modo semelhante ao que mostra a ilustração de George du Maurier (figura 6), em relação à pinacoteca dos salões de pintura – ao flanar errático do mero passatempo. Desse modo, a grotesca marginal internalizada na iconografia dos quadrinhos volta a aflorar nas bordas dos quadros e passa a ameaçar toda tentativa de controle visual.

Considerações finais

Concluo, então, que a sequencialidade identificada por alguns autores como o modo de leitura fundamental para a linguagem dos quadrinhos[23], que poderia ser, a primeira vista, associada aos fundamentos da narrativa visual descritos por Denise Schmandt-Besserat, é, na verdade, uma característica em eminência constante de colapso, pois uma pulsão de desordem grotesca e marginal habita o interior dos quadros[24]. Entendo que o aprisionamento dessa potência difusa das marginálias-grotescas produziu uma

[23] No subcapítulo *A Ordem da Leitura* do livro de Mourilhe, essa questão é discutida citando diversos autores (MOURILHE, 2010, p. 197-204).

[24] Portanto, o sentido de leitura dos quadrinhos não pode ser definido como sendo "normalmente uma configuração linear" (MOURILHE, 2010, p. 198) que, excepcionalmente, pode "trazer sequências de quadros com ordens ambíguas e deixar opções abertas" (MOURILHE, 2010, p. 198) ou que "apesar do sentido de leitura tradicional dos quadrinhos, nada impede que sejam realizadas leituras livres (...) sem ordem determinada entre os quadros" (MOURILHE, 2010, p. 203). Não se trata de "uma ordem de leitura aleatória" (MOURILHE, 2010, p. 203) que tem a possibilidade de ocorrer apenas "quando não se tem familiaridade com o formato dos quadrinhos" (MOURILHE, 2010, p. 203), mas a qualquer momento.

estrutura de página dividida em quadros onde a disjunção fragmentária é latente[25]. Por isso, a qualquer instante[26], o leitor é convidado a se desprender da sequencialidade e a deixar que seu olhar passeie pela pinacoteca que tem diante de seus olhos[27] e, assim, "a relação causal" que constrói a leitura das imagens "desaparecerá diante da copresença" (DIDI-HUIBERMAN, 2015, p. 195).

Acrescento, finalmente, que estimular a leitura de quadrinhos pode não ter nada a ver com adestrar leitores submissos ou estimular uma visualidade acrítica, mas provavelmente com formar espectadores capazes de subverter percursos de leitura pré-estabelecidos. A aproximação traçada aqui entre a fragmentária pinacoteca, exemplificada na tela de Heim (figura 1), e os quadrinhos comprova minha última observação, pois, provavelmente, foi a crise na legibilidade da pintura acadêmica do século XIX que despertou o olhar crítico que construiria a arte de vanguarda.

REFERÊNCIAS

[25] A análise sistêmica de Thierry Groensteen acaba por mostrar que "as páginas situadas frente a frente estão ligadas por uma solidadriedade natural e predisposta a dialogar" (GROENSTEEN, 2015, p. 46). A diferença entre o que diz esse autor e o que estou sugerindo é que essa "solidariedade" é subversiva e coloca em crise outra solidariedade pré-estabelecida e estratégica. Acredito que se trata de uma disjunção quimérica que aflora como um sintoma grotesco. Por esse motivo, Groensteen se vê obrigado a afirmar que "todo leitor de quadrinhos sabe por experiência própria que (...) os movimentos do olhar sobre a superfície da prancha são relativamente erráticos e não respeitam protocolo definido algum" (GROENSTEEN, 2015, p. 57), afirmação que coloca em risco todo o meticuloso "sistema dos quadrinhos" que ele pretende circunscrever.

[26] Thierry Groensteen esclarece que a cada salto entre quadros, a cada mudança de linha ou de página o leitor é exposto à possibilidade do "sobrevoo" (GROENSTEEN, 2015, p. 69).

[27] Paul Gravett, no capítulo intitulado *Between the Panels*, ao se perguntar sobre a duração da leitura dos quadrinhos, lembra que, diferentemente do cinema, o leitor tem controle sobre o andamento desse espaço de tempo. Diz, então, que se o texto for excluído, a leitura se transforma numa espécie de montagem de um quebra-cabeça. Por outro lado, diz também que existe um sentido induzido, mas que pode ser subvertido: "em vez de fraqueza da mídia, é sua força" (GRAVETT, 2013, p. 54).

AMARAL, Aracy (org.). *Projeto Construtivo Brasileiro na Arte (1950-1962)*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1977.

BAETENS, Jan. FREY, Hugo. *The Graphic Novel, an introduction*. Cambridge: University of Cambridge Press, 2015.

CAMILLE, Michael. *Image on the Edge: the margins of medieval art*. London: Reaktion Books, 2015.

CIRNE, Moacy. *Para Ler os Quadrinhos, da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Ed. Vozes, 1972.

DACOS, Nicole. Da Liberdade à Ordem e do Jogo ao Símbolo: vida e morte das grotescas. *In*: MARQUES, Luiz (org.). *A Fábrica do Antigo*. São Paulo: Editora UNICAMP, 2008, p. 159-176.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante da Imagem*. São Paulo: Editora 34, 2015.

GOTLIEB, Marc. *The Plight of Emulation: Ernest Meissonier and french Salon painting*. New Jersey: Princeton University Press, 1996.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Nova Iguaçu: Ed. Marsupial, 2015.

GRAVETT, Paul. *Comics Art*. London: Tate Publishing, 2013.

KUPFER, Marcia. *The Romanesque Wall Painting in Central France: the politics of narrative*. Boston: Yale University Press, 1993.

LING, Roger, *Roman Painting*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

MOURILHE, Fabio. *O Quadro nos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

SIEBLER, Michael. *Arte Romana*. London: Taschen, 2008.

SQUIRE, Michael. *Image and Text in Graeco-Roman Antiquity*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

SCHMANDT-BESSERAT, Denise. *When Writing Met Art: from symbol to story*. Austin: University of Texas Press, 2007.

SMOLDEREN, Thierry. *The Origens of comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi, 2014.

VLIEGHE, Hans. *Arte e Arquitetura Flamenga 1585-1700*. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

WOLF, Norbert. *The Art of the Salon: the triumph of 19th century painting*. london: Prestel Verlag, 2012.

ZAMPERINI, Alessandra. *Ornaments and Grotesque: fantastical decoration fron Antiguity to Art Nouveau*. London: Thames & Hudson, 2008.

ZANKER, Paul. *The Power of Images in the Age of Augustus*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2011.

Quadrinhos, Literatura e a intertextualidade

Comics, Literature and intertextuality

Cómics, Literatura y la intertextualidad

Maria Cristina Xavier de Oliveira[1]

[1] Doutora na área de Estudos Comparados de Literatura pela Universidade de São Paulo (USP), com a tese: *A arte dos Quadrinhos e o Literário – a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura*. Ministra cursos, palestras e workshops. É dramaturga e trabalha como editora na elaboração e coordenação de projetos editoriais, além de participar do grupo de pesquisas *Produções Culturais e Literárias para Crianças e Jovens* da Universidade de São Paulo (USP).

RESUMO: A relação entre quadrinhos e literatura tem se mostrado uma forma eficiente para a criação das mais diversas narrativas. Pouco explorado no que diz respeito ao aproveitamento pela literatura do material produzido nos quadrinhos, o movimento inverso, ou seja, o uso de material literário para a elaboração de obras em quadrinhos tem desenvolvido inúmeros enredos. Tal diálogo permite uma veiculação de ideias de formas diferentes, revelando outras maneiras de "ler" e compreender o mundo que nos cerca.

ABSTRACT: The relation between comics and literature have been shown to an efficient form of the creation of the most different narratives. Just a little explored regarding the literature exploitation of the produced material in comics, the reverse movement, in other words, the literary material use for the elaboration of comic books has developed countless plots. Such dialogue allows a display of ideas in different ways, revealing other ways of "reading" and understanding the world around us.

RESUMEN: La relación entre cómics y literatura se mostra una forma eficiente para la creación de las más diversas narrativas. Se explota poco el aprovechamiento hecho por la Literatura sobre el material que se produce en los cómics, sin embargo, el movimiento inverso, el uso del material literario para la elaboración de los cómics, desarrolla innumerables enredos. Tal diálogo permite una difusión de ideas y de formas diferentes, revelando otras maneras de "leer" y comprender el mundo que nos rodea.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Literatura; Intertextualidade.

KEYWORDS: Comics; Literature; Intertextuality.

PALABRAS CLAVE: Cómics; Literatura; Intertextualidad.

Introdução

Ao observarmos a inter-relação entre a literatura e as histórias em quadrinhos (HQs), um dos modos mais utilizados de se estabelecer a interação entre os dois meios artísticos é a adaptação de clássicos literários. Contudo, não é apenas por essa via que o diálogo entre ambas as artes pode ocorrer. Além das tradicionais adaptações cuja gradação vai desde narrativas mais próximas ao original até aquelas que apresentam novas formas de

reconstrução da obra-base, também temos os diálogos intertextuais, incluindo-se, nesse último, citações, alusões, paródias, sátiras além de outras formas de intersecções.

A intertextualidade, termo proposto pela filósofa e crítica literária Julia Kristeva, a partir do conceito de dialogismo, desenvolvido pelo teórico russo Mikhail Bakhtin (2002), aponta para o fato de que um texto se constitui por um conjunto de citações de outros textos, absorvendo-os e transformando-os. Estendendo esse conceito para a produção artístico-comunicativa como um todo, podemos ainda acrescentar que a elaboração de uma obra também traz em si os ecos da época e do contexto social em que foi realizada. São as influências intra e extratextuais que integram o fazer artístico.

O diálogo entre textos e, de forma mais abrangente como é tomado atualmente, entre obras e suportes artísticos, pode ocorrer de diversas maneiras. Um aspecto importante a se destacar é que**,** ao realizar a intertextualidade, o texto não se relaciona apenas com aquele com quem efetua o diálogo, mas também com os demais do mesmo gênero. No caso da paródia, por exemplo, temos uma relação não só com o texto parodiado, mas com todos os outros parodísticos integrantes daquele gênero. (JENNY et al, 1979).

A intertextualidade propõe uma nova forma de leitura, tanto do novo texto quanto daquele que é trazido para o diálogo. Trata-se de uma intersecção que conecta o texto antigo com a atual situação narrada, estabelecendo uma correlação entre as obras, entre os discursos, numa verdadeira intervenção. A partir daí, podemos ter desde fragmentos da obra-base recuperada na narrativa atual (citações, alusões, etc.) até novas versões (paródias, intersecções e outras) que propõem diferentes "olhares" sobre a obra.

Na relação intertextos, aspectos relacionados à produção e recepção são de vital importância. O conhecimento prévio das obras integrantes do diálogo permitirá uma maior compreensão do interdiscurso proposto. Tal fato, por sua vez, estará sujeito a questões relacionadas desde a estrutura da obra até a elementos sócio-culturais de cada época. É importante destacar que o processo comunicativo está ligado a aspectos sociais do seu contexto de produção o que, por sua vez, determina a criação e recepção dos produtos culturais das sociedades ao longo de nossa história.

MÚLTIPLOS DIÁLOGOS

A produção de obras em quadrinhos a partir do material literário revela inúmeras complexidades, o que, por vezes, pode confundir em um primeiro olhar. Tomemos a quadrinização da obra de Kafka, *Metamorfose*, feita por Peter Kuper, em 2003. De certo que estamos diante de uma adaptação de uma obra literária para a HQ, mas a forma como Kuper utiliza os recursos dos quadrinhos aponta para uma maneira distinta de estabelecer a relação com o texto-base. Todo produzido em preto e branco, o álbum ressoa em seus traços estilizados a ambientação e o estranhamento presentes em Kafka. O verbal ganha a dimensão gráfico-visual e, em determinados momentos, as palavras caminham pelo espaço da página contorcendo-se entre o claro e o escuro das cenas, numa imitação do movimento do inseto que é descrito no texto de Kafka. Vale ressaltar que, nos quadrinhos, a linguagem verbal, bem como a não-verbal, assume um caráter altamente visual. As palavras inserem-se no cenário como as figuras e, se bem explorado, tal recurso amplia as possibilidades comunicativas do meio.

Além desses, outros recursos das HQs auxiliam na elaboração e construção da narrativa, dentre os quais: os balões, que podem assumir diversos formatos de acordo com o que se deseja expressar, a apresentação dos quadros (regulares, irregulares ou mesmo inexistentes), a cor ou sua ausência, e outras ferramentas gráficas, cuja utilização pode revelar humor, conflito, tensão e muito mais. Explorar os recursos das HQs no processo de adaptação de obras literárias, aliás, é um importante aspecto que o escritor e pesquisador português Pedro Barbosa, baseado na nomenclatura do linguista Roman Jakobson, chama de transposição semiótica: quando ocorre a transposição de obras entre meios artísticos diferentes, temos a variação não apenas do código, mas também da própria natureza dos sinais utilizados (BARBOSA, 2002). Numa adaptação de um texto literário para o cinema, por exemplo, os signos linguísticos são convertidos para imagens audiovisuais; no caso da quadrinização de obras da literatura ocorre a transformação da informação verbal literária em uma narrativa construída por meio de uma sequencialidade de imagens, na qual a

relação entre as linguagens verbal e não verbal torna-se mais importante do que cada uma considerada separadamente.

Da mesma maneira que a quadrinização feita por Kuper, outras adaptações de textos literários para os quadrinhos fazem uso habilidoso dos recursos das HQs, dando um maior dinamismo à obra final. É o que podemos denominar de uma adaptação criativa, em que a linguagem do novo meio é bem explorada em suas características e nuances próprias. Porém, ainda assim, trata-se de uma adaptação, na medida em que o texto-base é recuperado sem que nenhum elemento novo/diferente interfira no enredo original. Já quando há a presença de outros conteúdos unidos à narrativa, alterando-a de alguma maneira, estamos diante do que podemos denominar de um diálogo intertextual.

Capa da adaptação de *A Metamorfose,* de Kafka para os quadrinhos, feita por Peter Kuper – ano: 2004, Editora Conrad. Na HQ o texto do autor tcheco é utilizado na íntegra, sem cortes ou reduções. ©Reprodução

Obras clássicas da literatura e as HQs – um diálogo recorrente

Um importante "movimento" a ser considerado na relação entre textos literários e quadrinhos é o diálogo que se dá entre os clássicos da literatura e as HQs, sobretudo os contos de fadas e as fábulas. Esses textos integram um acervo de conhecimento popular e

universal, atravessando épocas e vindo até os nossos dias. Tal fato permite o reconhecimento quase que imediato por parte do leitor/receptor, tornando assim o diálogo entre obras mais efetivo, aspecto este, como apontado anteriormente, altamente relevante quando do estabelecimento de uma relação intertextual entre obras e artes.

Segundo a escritora e crítica literária Nelly Novaes Coelho (1984), a Literatura nasceu do maravilhoso, da dificuldade inicial dos seres humanos, no começo dos tempos, de explicar os fenômenos naturais a que estavam sujeitos. A partir daí surgiram os mitos e as lendas. Os contos de fadas e as fábulas nasceram desse contexto e, no mundo atual, servem de material-base para o diálogo com diferentes obras e suportes, como o cinema, a televisão, os quadrinhos, o teatro, a música e outros. São paródias, novas versões ou entrecruzamento de histórias diversas, como a série de animação feita para o cinema, *Shrek*, cuja personagem principal, um ogro, interage com diversas criações de contos clássicos da literatura, como *Pinóquio*, *Gato de Botas*, *Chapeuzinho Vermelho*, *A Bela Adormecida*, *Os Três Porquinhos* e muitos outros.

Capa do DVD do filme *Shrek*, produção de 2007, direção de Chris Miller. A paródia é o elemento principal que rege as relações entre Shrek e as personagens dos contos de fadas e fábulas na animação. © Reprodução

No diálogo intertextual entre os contos clássicos e os quadrinhos uma série de características pode ser observada, como: a absorção do texto original na nova versão proposta, que pode ocorrer por meio do humor, do erotismo, suspense e outras formas; a

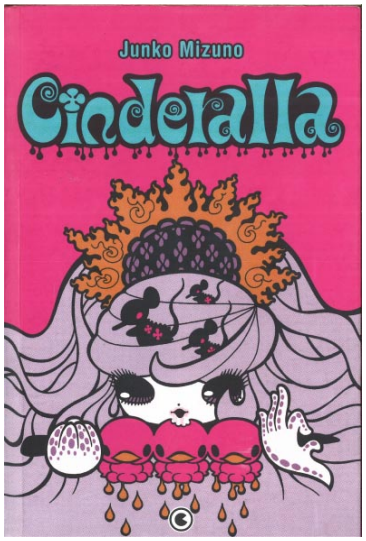
descaracterização de personagens tradicionais que assumem diferentes e renovados papéis na nova narrativa; o uso dos recursos dos quadrinhos para reafirmar e/ou negar situações do texto-base.

Há diversos exemplos desse tipo de inter-relação nas HQs, como é o caso do mangá *Cinderalla* de Junko Mizuno, produzido em 2006. Com um tom paródico e bastante atual, Junko faz uma releitura da personagem Cinderela, ou melhor, Cinderalla, que, nessa versão, torna-se um zumbi e, após seu encontro com o príncipe, perde o olho ao invés do sapatinho de cristal (uma vez que agora ela é uma morta-viva). Há muitas referências recheadas de humor, que reescrevem o texto e o atualizam. A paródia, aliás, é uma importante forma de intertextualidade. Por meio dela há uma reelaboração da obra-base na qual se propõe uma maneira diferente de interagir com a mesma utilizando uma conscientização crítica. (SANT'ANNA, 1998).

A obra de Junko, cuja leitura se inicia pelo final do livro (da direita para a esquerda), característica própria dos mangás japoneses, apresenta, em traços típicos e cores marcantes, personagens tradicionais contextualizados de uma forma bem diferente. Cinderalla é uma comerciante bastante esforçada e quase sempre retratada com pouca roupa, de forma sensual (assim como outras personagens da narrativa). O príncipe, que se transformou num zumbi após morrer devido a uma doença fatal, é um cantor famoso no mundo dos mortos e só usa pijama, pois, enquanto era vivo, permanecia doente e internado, sendo essa a sua vestimenta mais habitual. A referência à doença e morte do príncipe, importante elemento na construção da nova versão, é feita ora de forma natural, ora trágica, mas prevalecendo o tom irônico, como o fato dele trazer durante quase todo o tempo, bolsas de sangue (ou soro) presas em seu braço, ou ser acompanhado por duas figuras negras (uma espécie de "anjos") que levam apetrechos médicos (termômetros, injeção, etc.).

Elementos do conto de fadas tradicional estão lá, porém com uma nova leitura. Cinderalla é esforçada e busca seu caminho por meio do trabalho remunerado (ela tem um restaurante e continua a administrá-lo após a morte do pai, que volta como um zumbi para ajudá-la). O príncipe conquista suas fãs pelo fato de ser um cantor famoso; a madrasta e as

filhas dão muito trabalho, porém não parecem tão más como no conto original. A fada, inicialmente, é mirim e só se transforma em fada adulta, com amplos poderes, depois que consegue ajudar Cinderalla.



Cinderalla, de Junko Mizuno, ano: 2006, Editora Conrad. A capa do mangá traz *Cinderalla* saboreando um espetinho de frango (yakitori), com o famoso molho secreto de seu pai, marca registrada do restaurante de ambos. As manchas nas mãos (e em outras partes do corpo) são um dos elementos que, no enredo, indica quando a personagem se transformou em zumbi. © Reprodução

Elementos tradicionais na inter-relação quadrinhos e literatura

Outro aspecto importante do diálogo intertextual é a relação que se pode estabelecer entre obras e elementos consagrados produzidos em diferentes meios artísticos. No caso da literatura e dos quadrinhos, tanto um quanto o outro possuem um universo próprio repleto de mitologias, personagens, enredos e outros aspectos que acabam por se tornar cânones, ou seja, são tidos como representativos das suas respectivas áreas, devido à aceitação do público e/ou da crítica em geral.

Vale ressaltar que há muita controvérsia sobre o conceito de cânone, justamente por ser essa uma noção subjetiva e por abarcar em si uma hierarquização em relação aos elementos considerados, entretanto, é possível identificar obras ou determinadas características das mesmas que se consagraram ao longo dos tempos. É o que ocorre, por

exemplo, com o clássico *Romeu e Julieta* de Willian Shakespeare, conhecido por muitas pessoas ou então *Batman, o cavaleiro das trevas*, personagem famosa no mundo dos quadrinhos.

Elementos consagrados, seja nos quadrinhos ou na literatura, trazem em si uma força compositiva que encontra eco naqueles que os reconhecem e legitimam suas existências. Ao estabelecermos o diálogo entre tais elementos, colocamos também em intersecção toda a mitologia que os acompanha e que, na relação entre obras, pontuarão a narrativa, emergindo no novo enredo.

A aproximação entre universos ficcionais distintos amplifica um aspecto muito presente nas relações intertextuais: a polifonia. Conceito definido por Bakhtin, o discurso polifônico caracteriza-se pela "multiplicidade de vozes e consciências que mantêm umas com as outras uma relação de igualdade no discurso" (ROMUALDO, 2000, p.54). A inserção do "outro" no discurso, por sua vez, implica numa nova representação da fala/consciência do mesmo, uma vez que ela ganha um caráter renovado ao ser incorporada em outro contexto.

Para que compreendamos melhor como tal relação ocorre na prática, tomemos as obras criadas por Mauricio de Sousa e o diálogo que seus personagens e enredos travam com outros elementos tradicionais da cultura. As personagens e histórias de Mauricio consagraram-se ao longo do tempo, tornando-se conhecidas não só no Brasil, mas também em outras partes do mundo. Expandindo-se para campos de atuação diversos, as personagens tornaram-se garotos-propaganda, porta-vozes de campanhas, produtos de merchandising, além de figurarem diversas histórias nas HQs, várias delas elaboradas por meio de diálogos com textos consagrados da literatura.

Uma delas que podemos destacar para compreender a intertextualidade entre cânones da literatura e dos quadrinhos é a edição nº 68 da revista *Cascão,* de 1989, que traz a história "Cascóquio*",* cujo nome já aponta para o diálogo travado com o famoso boneco de madeira do livro *As aventuras de Pinóquio,* escrito pelo italiano Carlo Collodi (pseudônimo de Carlo Lorenzini), em 1881.

Nessa paródia do clássico *Pinóquio,* ocorre uma intersecção entre os dois personagens e seus respectivos enredos. A polifonia vem expressa justamente por haver uma absorção, mas não diluição, de aspectos específicos de cada narrativa, que colaboram para a construção do novo enredo. A justificativa para a identificação da criação de Mauricio com a personagem clássica é feita na obra pelo viés do humor. O boneco de madeira criado por "Pepeto" (numa modificação do nome original, Gepeto), assim como seu "irmão" italiano, também vê seu nariz crescer cada vez que mente, mas mantém as raízes no universo de Mauricio de Sousa, uma vez que conserva o pavor da água, fato justificado por ele com a argumentação de que sua madeira pode empenar. Como Pinóquio, a personagem do quadrinho ganha uma consciência externa mas, dessa vez, ao invés de um grilo falante é uma mosca falante, numa referência direta ao Cascão, que vive rodeado de moscas devido à falta de banho.

O enredo segue a mesma sucessão de aventuras de Pinóquio, porém agora com motivações diferentes, sempre relacionadas a Cascão e suas características próprias (falta de asseio, medo de água, etc.): Cascóquio é um fiasco no teatro de marionetes porque, ao ficar nervoso, espanta o público com seu cheiro de suor; no trem ele é transformado em porco ao invés de burro, como na história original; na hora de salvar seu pai da barriga da baleia, dá um jeito para não se molhar. Ainda há a inserção de outra personagem do universo criado por Mauricio de Sousa, Magali, uma menina gulosa que havia sido transformada em baleia.

Um aspecto importante é o fato de que a base de construção do diálogo proposto em *Cascóquio* se dá muito mais com a animação *Pinóquio*, da Disney, realizada em 1940, do que com a história original criada por Collodi, cuja narrativa é mais complexa. A adaptação da Disney, por sua vez, é uma das mais conhecidas e considerada como uma obra-prima do gênero. Temos, portanto, um diálogo do quadrinho com o clássico literário que já vem, por seu lado, "contaminado" por outros diálogos, revelando como a trama intertextual abre espaço para criações das mais variadas e cheias de possibilidades inter-relacionais e polifônicas.

Capa da HQ Cascão, nº 68, ano: 1989, Editora Globo. Cascão encarna nessa obra o boneco de madeira que queria virar menino. ©Reprodução

NOVAS TESSITURAS NARRATIVAS

O diálogo intertextual traz à tona diferentes formas de composição revelando possibilidades variadas de intersecção/conexão entre as obras. Seja por meio de um caminho conhecido, resgatando textos tradicionais como os contos de fadas e fábulas e reescrevendo-os a partir de novas propostas narrativas, seja pelo confronto de elementos consagrados recontextualizando-os em diferentes situações, as possibilidades do diálogo são muitas.

Nas HQs, a inter-relação com a literatura tem sido cada vez mais explorada. O uso dos recursos dos quadrinhos (a visualidade, o diálogo entre linguagens, a distribuição espacial, etc.) garante, em muitos casos, intersecções eficientes entre textos e obras. Mas vale ressaltar que ainda há muito a ser desenvolvido, pois as propostas dialógicas não se esgotam com os modelos já produzidos. Isso sem falar nas inúmeras possibilidades que se abrem para o diálogo na direção contrária, ou seja, o uso do material das HQs pela literatura, que pode render enredos intrigantes e bastante complexos.

Ao levantarmos alguns exemplos da relação dos quadrinhos com a literatura, procuramos destacar como a inserção de novos elementos à narrativas consagradas ou à proposição de outras formas de construção textual para enredos clássicos permite uma reelaboração da forma como interagimos com tais obras. Isso é o que acontece com obras

como a adaptação de Kupfer para o enredo de Kafka, na qual a linguagem dos quadrinhos e seus recursos narrativos próprios são essenciais para a construção de uma nova forma de leitura da obra original.

É a partir dessa perspectiva, aliás, que conhecemos Cinderalla, uma versão inusitada da singela princesa dos contos de fada, ou então nos reencontramos com Cascão na pele de Cascóquio, um boneco de madeira que nos parece familiar por conta da aproximação com as criações de Mauricio de Sousa. Essas são apenas algumas das maneiras que a inter-relação entre o material literário e os quadrinhos pode assumir. O importante, mais do que aproximar obras e suportes, é que o diálogo permita a construção de um novo "olhar", contribuindo, assim, para diferentes formas de leitura.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais.* São Paulo: Hucitec, 1999.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoievski*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

BARBOSA, Pedro. *Arte, comunicação e semiótica.* Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2002.

BLOOM, Harold. *Shakespeare: a invenção do humano.* Tradução José Roberto O'Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

CAGNIN, Antônio Luis. *Os quadrinhos.* São Paulo: Ática, 1975.

CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura Comparada.* São Paulo: Ática, 1986.

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

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama histórico da literatura infantil e juvenil.* 3ª ed. rev. São Paulo: Quíron, 1984.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas.* São Paulo: Editora Ática, 1987.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio: história de uma marionete.* Tradução Maria Colasanti; il. Odilon Moraes. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002.

DISCINI, Norma. *Intertextualidade e conto maravilhoso.* São Paulo: Humanitas, 2002.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas.* São Paulo: Devir, 2005.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação.* São Paulo: Cultrix, 2001.

JENNY, Laurent et al. *Intertextualidades.* Tradução Clara Crabbé Rocha. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

KUPER, Peter. *A Metamorfose.* São Paulo: Conrad, 2004.

LOTMAN, Iuri. *A estrutura do texto artístico.* Tradução Maria do Carmo Vieira Raposo e Alberto Raposo. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

LUYTEN, Sônia Bibe (org.). *Mangá – O poder dos quadrinhos japoneses.* São Paulo: Liberdade, 1991.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2002.

MIZUNO, Junko. *Cinderalla.* Tradução Drik Sada. São Paulo: Conrad, 2006.

MOISÉS, Leyla Perrone. *Literatura Comparada, intertexto e antropofagia*. In Flores da Escrivaninha. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

NITRINI, Sandra. *Literatura comparada: história, teoria e crítica.* São Paulo: EDUSP, 2000.

OLIVEIRA, M.C.X. *A Arte dos Quadrinhos e o Literário A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura. 2008*. Tese (Doutorado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa). São Paulo: Universidade de São Paulo – USP, 2008.

ROMUALDO, Edson Carlos. *Charge Jornalística: intertextualidade e polifonia.* Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2000

SANT'ANNA, Affonso Romano. *Paródia, paráfrase & Cia*. 7. ed. São Paulo: Ática, 2002.

SOUSA, Mauricio. *Cascóquio.* In Cascão nº68. São Paulo: Editora Globo, 1989.

TODOROV, T. *Os gêneros do discurso*. Tradução Elisa Angotti Kossovitch. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

Os estudos sobre quadrinhos e a consolidação de uma gramática do gênero

The studies about comics and the consolidation of a grammar's genre

Los estudios sobre cómics y la consolidación de una gramática del género

Rafael Senra Coelho[1]

[1] Doutor em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Professor adjunto da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). E-mail: rararafaels@yahoo.com.br

RESUMO: O presente artigo tenta mapear não apenas alguns pontos importantes da cronologia dos estudos sobre histórias em quadrinhos, mas também discute características do gênero e sua aceitação nos meios intelectuais e acadêmicos. Além disso, são especulados novos desdobramentos digitais dos quadrinhos que podem influenciar estudos futuros.

ABSTRACT: The present article attempts to map some important points in the chronology of comic book studies, and also discusses characteristics of the genre and their acceptance in the intellectual and academic circles. Besides, there is speculation about new developments in digital comics that may influence future studies.

RESUMEN: Este artículo trata de mapear no sólo algunos puntos importantes de la cronología de los estudios sobre historietas, sino discutir también características del género y de su aceptación en los medios intelectuales y académicos. Además, se especula nuevos desdoblamientos de los cómics digitales que pueden influir en estudios futuros.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Cronologia; Texto; Imagem.

KEYWORDS: Comics; Chronology; Text; Image.

PALABRAS CLAVE: Cómics; Cronología; Texto; Imagen.

Desde sua organização gráfica, passando pela mescla entre imagens e textos, podemos elencar diversas características das histórias em quadrinhos que distinguem a singularidade desse gênero como algo mais que um "primo pobre do cinema" ou "coisa de criança". Acusações pautadas em mero senso comum têm sido gradativamente substituídas pela compreensão de que os quadrinhos têm uma tradição rica (para além das histórias de super-heróis ou do segmento infantil), além de um amplo (e singular) potencial comunicativo.

Enquanto a indústria atual tende a ampliar a circulação dos quadrinhos – seja pelos filmes de heróis, inseridos no filão comercial cada vez maior da cultura *geek,* seja pelos eventos especializados cada vez mais frequentados –, podemos observar paralelamente o crescimento quantitativo e qualitativo de estudos sobre quadrinhos. Neste artigo, iremos

apresentar alguns momentos marcantes dos estudos que envolvem o potencial e a gramática dos quadrinhos, buscando refletir sobre a importância de se delimitar e aprofundar tais pressupostos.

Ainda que o presente artigo se detenha mais na cronologia dos estudos, parece-nos importante iniciar as considerações assinalando aspectos orgânicos e fisiológicos envolvidos na tarefa humana de lidar com textos e imagens. Essa apreciação ajuda a compreender a relevância do entendimento histórico sobre o papel da comunicação escrita e gráfica. De acordo com Gazy Andraus, os resultados de estudos cognitivos feitos por tomografias computadorizadas mostram que nosso ensino tradicional se ampara nas informações escritas, paradigma este que norteia o fazer científico convencionalizado. Salvo ocasiões específicas, as informações intersubjetivas (o que inclui a imagem) são negligenciadas nesse tipo de metodologia:

> Graças à tomografia computadorizada, descobriu-se que os ideogramas da escrita chinesa são lidos distintamente pelos hemisférios cerebrais, assim como as imagens e os desenhos. A grafia fonética, por sua vez, embora tenha evoluído do desenho rudimentar, acabou ocupando o lugar quase que exclusivamente das imagens, excluindo da área científica a emoção e a poeticidade, desde que o sistema cartesiano elegeu a quimera do objetivismo como diretriz de tal sistema. A escrita fonética, inclusive, é lida pelo hemisfério esquerdo, o que corrobora a hipótese de ampliar esta modalidade em detrimento do canal direito (ANDRAUS, 2006, p. 05).

A relação entre imagens e seu potencial poético intrínseco não é nova, basta lembrar das considerações de Aristóteles em sua *Poética* acerca do papel das *figuras* de linguagem no processo de comunicação. No século XX, podemos perceber uma influência dessa relação imbricada entre visual e racional (especificamente dos ideogramas) na teoria de montagem do cineasta russo Sergei Eisenstein (conhecida como montagem eisensteniana). De acordo com ele, no funcionamento de alguns idiomas orientais, a combinação de diferentes hieróglifos permite que se produzam não apenas novas palavras, mas também novos *conceitos*:

> A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos da série mais simples deve ser considerada não como sua soma, mas como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, outro grau; cada um, separadamente, corresponde a um *objeto*, a um fato, mas sua combinação corresponde a um *conceito*. De hieróglifos separados, foi fundido – o ideograma.
> Por exemplo: a imagem para água e a imagem para um olho significa "chorar"; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = "ouvir";
> um cachorro + uma boca = "latir"; uma boca + uma criança = "gritar";
> uma boca + um pássaro = "cantar";
> uma faca + um coração = "tristeza", e assim por diante
> (EISENSTEIN, 2002, p. 36).

Patrícia Borges (BORGES, 2008, p. 30) discute como há um processo de síntese provocado não apenas entre duas palavras combinadas, mas entre o *silêncio* que existe entre elas. Essa dialética é muito pertinente na teoria da *sarjeta* de Scott McLoud – ou *corte gráfico,* como foi proposto por Moacy Cirne (CIRNE, 2002, p. 14) –, em que o vazio entre quadros de uma HQ permite a interação mental do leitor com a obra lida (MCLOUD, 1995, p. 66-67). Ao retomar a teoria de montagem eisensteniana, Borges vincula as implicações dessa dialética no meio dos quadrinhos:

> O significado ou o pensamento sugerido pela poesia só pode ser compreendido através do processo combinatório entre cada uma de suas frases, forçando a mente a criar uma imagem única, uma síntese. No Japão, o silêncio é considerado a base de onde nascem as palavras, portanto, é no espaço de uma palavra à outra que residem os sentidos. É através da relação destas associações que a montagem é compreendida (BORGES, 2008, p. 30).

Contudo, é importante ressaltar que essa categoria de análise do potencial dos quadrinhos foi elaborada e sistematizada tardiamente – pelo menos, se considerarmos a história do gênero nascido na segunda metade do século XIX nos trabalhos de Rodolphe Töpffer, Willhelm Busch e Richard F. Outcault. Afinal, até que os movimentos da arte vanguardista se tornassem legitimados (poucas décadas depois do nascimento das HQs), abrindo espaço para a quebra dos valores estanques sobre literatura e grafismo, o paradigma racionalista que vigorava nos séculos XVII e XVIII ainda era o conjunto de ideias a nortear tanto críticos de arte quanto cientistas e filósofos. Esse racionalismo cartesiano privilegiava a

palavra escrita em detrimento de suportes imagéticos e poéticos (o que ajuda a entender o motivo do descrédito dos quadrinhos durante tanto tempo):

> O desenho, além de dar origem à escrita, está em todas particularidades do universo. O desenho, em si, é o projeto inicial de qualquer elaboração humana. Mesmo assim, ainda que os caracteres fonéticos partam de desenhos, seu poder informacional sobrepujou o do desenho *per si*, e a imagem ficou desvalorizada, por longo período, no que se refere à transmissão de informação válida, principalmente após a instauração do cartesianismo, da lógica e da razão científica que não admitia subjetividade. Não só o desenho e a imagem: a poeticidade, a expressão artística, enfim, também ficou à revelia deste processo.
> Assim, as histórias em quadrinhos seminais, frutos da industrialização e da era da reprodutibilidade, embora viessem desde os primórdios da história humana com os desenhos rupestres, se viram enfraquecidas e vilipendiadas no processo do positivismo e exacerbação da ciência, por meio da escrita estritamente racional e fonética, que fomentou a exclusão da importância da imagem à psique humana no processo educacional (ANDRAUS, 2006, ps. 05-06).

Conclusão semelhante foi a do estudioso Scott McLoud, ao explicar que a força das histórias em quadrinhos se encontra justamente na fusão de textos e imagens. Em sua obra *Desvendando os Quadrinhos,* McLoud tenta rastrear as origens dos atos comunicativos humanos, concluindo que, nos primórdios das civilizações, não havia tanta diferença entre texto (o que a semiótica saussuriana trata como um signo "arbitrário") e imagem (símbolo) ao se registrar uma mensagem. O que ocorre é que, ao longo da história, essa distinção foi sendo mais e mais definida, intensificada, e, se tratando de eficácia comunicativa, houve diferentes valorizações dadas a um ou outro aspecto:

> Conforme mencionado nos capítulos anteriores, as primeiras palavras eram figuras estilizadas. A maioria destas palavras se ativeram aos seus ancestrais, as figuras. Não levou muito tempo – falando relativamente – para a escrita antiga se tornar mais abstrata.
> (...) Com o tempo, a maior parte da escrita moderna passou a representar apenas o som, e a perder qualquer semelhança com o visível. Com a invenção da imprensa, a palavra escrita deu um grande salto para a frente, e toda a humanidade com ela (MCLOUD, 1995, ps. 142-143).

A partir do século XVI, quanto mais o racionalismo tomava forma e tornava-se o paradigma da mentalidade da época, o distanciamento entre texto e imagem tornava-se maior:

> A palavra escrita estava se tornando mais especializada, abstrata, e elaborada, cada vez menos como figuras. As figuras, enquanto isso, começaram a se desenvolver na direção oposta: menos abstratas, ou simbólicas, mais representacionais e específicas. No início de 1800, a arte e a redação ocidental se afastaram tanto quanto possível (MCLOUD, 1995, ps. 144-145).

Depois de uma jornada de 5000 anos que culminou em uma radical separação de texto e imagem, novamente houve uma aproximação entre essas duas categorias comunicativas. Apropriando-se de conceitos da semiótica, McLoud afirma que abstrações icônicas e não-icônicas dominaram as artes, o que gerou movimentos como o impressionismo, e, depois, as vanguardas expressionistas, futuristas, cubistas, dadaístas, surrealistas, entre outras. (MCLOUD, 1995, p. 146). Paralelamente, a palavra escrita deixava de ser mais abstrata e assumia estilos mais diretos. Sobretudo em prosa, os significados eram transmitidos de maneira mais imediatos, da mesma forma que se opera a comunicação por figuras (MCLOUD, 1995, p. 147).

Na cultura popular, texto e imagem se fundiam cada vez mais. Nesse período histórico, em que essa relação passava por tamanha revisão de seus pressupostos, é que nasceram as histórias em quadrinhos como as conhecemos (MCLOUD, 1995, p. 149). À luz das discussões propostas por McLoud, é interessante pensar que, apesar de ser um gênero nascido no contexto da cultura de massa, os quadrinhos possuem um lastro histórico significativo, que consolida um processo de comunicação e expressão possível de se detectar na tradição artística.

Anos antes do estudo de McLoud, Will Eisner – outro autor de quadrinhos que foi além da prática e que se dedicou a pesquisar os fundamentos dessa linguagem – também abordou a separação entre palavras e imagens. Para ele, a separação arbitrária entre as duas competências seria válida, já que "no mundo moderno da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego

habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo" (EISNER, 1989, p. 13).

O que hoje em dia compõe o meio dos quadrinhos deriva de um procedimento localizado historicamente, que é o uso de textos para explicar imagens estáticas. Eisner discute o período histórico em que as inscrições deixaram de ser associadas às imagens – e que coincide com o período contido na citação de McLoud da página anterior, sobre o racionalismo do século XVI:

> A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. Desde então, os esforços dos artistas para expressar enunciados que fossem além da decoração ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenário simbólicos. O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares no século XVIII (EISNER, 1989, p.13).

Quando a retomada das inscrições ocorre, após o século XVIII, não envolve meramente a reinserção gratuita de um elemento outrora suprimido. De acordo com Eisner, começa a se notar uma necessidade de trazer à imagem nuances e complexidades que acrescentassem significado ao objeto apresentado. A *Gestalt* citada por ele é justamente a produção de sentidos a partir da fusão de duas linguagens:

> Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt,* uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (*comics*), e que os franceses chamam *bande dessinée* (EISNER, 1989, 13).

Ainda que o procedimento de fusão de imagens e textos seja antigo, a institucionalização da linguagem dos quadrinhos permitiu que um aprofundamento e uma gramática desse procedimento pudesse ser elaborada. É exigido que o leitor não apenas apresente competências de leitura dos textos e palavras, como também das imagens. E não apenas competências que serão exercidas sobre cada campo individualmente, mas

envolvendo a fusão (*Gestalt*) desses campos entrelaçados nas narrativas sequenciais dos quadrinhos:

> As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (...) As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço intelectual (EISNER, 1989, ps. 7-8).

Para que toda a comunicação dos quadrinhos se efetive, é preciso que, como na literatura, exista um pacto entre leitor e autor. Eisner assinala o pressuposto de se recorrer a uma "comunidade de experiência" compartilhada por ambos.

> É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.
> O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer (EISNER, ps. 13-14).

A gramática dos quadrinhos envolve justamente o arcabouço de recursos disponíveis para que as intenções pretendidas se efetivem. No caso do autor, são elementos que ele deve conhecer e manejar buscando produzir efeitos comunicativos específicos. Para o leitor, são elementos que ele deve conseguir interpretar, a fim de compreender todas as camadas de sentido evocadas pela obra.

Antes das tentativas de Will Eisner e Scott McLoud de mapear e conceitualizar procedimentos próprios e peculiares do gênero dos quadrinhos, Umberto Eco também discutiu diversos aspectos das HQs em sua obra *Apocalípticos e Integrados*. Ele se debruça longamente sobre "uma iconografia que, mesmo quando nos reporta a estereótipos já realizados em outros ambientes (o cinema, por exemplo), usa de instrumentos gráficos

próprios do gênero" (ECO, 1979, p.144). Ao analisar uma página da HQ Steve Canyon criada pelo autor Milton Caniff, Eco disserta sobre alguns elementos únicos dessa específica linguagem, e é esse repertório que Eco se refere como sendo uma semântica dos quadrinhos (ECO, 1979, p.145).

É importante ressaltar que existem pontos de convergência entre linguagens como o cinema e os quadrinhos, e que não podem ser menosprezados. Essas duas mídias não apenas são expressões surgidas no mesmo período histórico, como também compartilham diversos procedimentos em comum. Por isso, é natural que alguns termos e técnicas funcionais em um desses setores possa ser pensado no outro setor. Para Eco, "o fato de que o gênero apresente características estilísticas precisas não exclui que possa estar em posição *parasitária* relativamente a outros fenômenos artísticos" (ECO, 1979, p. 150). Vale salientar que esse parasitismo – termo que, a princípio, parece estar impregnado de um tom supostamente pejorativo –, não é tomada pelo teórico como algo negativo:

> Obviamente, num caso como esse, parasitismo não significa inutilidade. O fato de que uma solução estilística seja tomada de empréstimo a outros campos não lhe impugna o uso, desde que a solução venha integrada num contexto original que a justifique. No caso da representação do moto efetuada pela estória em quadrinhos, encontramo-nos diante de um típico fenômeno de transmigração para nível popular de um estilema que encontrou um novo contexto onde integrar-se e reencontrar uma fisionomia autônoma (ECO, 1979, p. 151).

Ainda assim, artistas como Alan Moore pensam que é necessário cada vez mais distinguir as fronteiras entre campos como o do cinema e dos quadrinhos. Esse cuidado se justifica pela confusão conceitual na qual muitos artistas ou estudiosos se veem enredados vez ou outra, na medida em que se apropriam de jargões cinematográficos que supostamente poderiam "redimir" os quadrinhos para além de seu nicho de consumo.

O trecho que citamos de Moore pertence a um artigo escrito por ele em 1985, em que a legitimação dos quadrinhos parecia ainda distante (vale mencionar que obras do próprio Moore, como *Watchmen* e *From Hell* contribuíram nesse processo de revisão do gênero). Contudo, a republicação desse artigo em 2003 (então compilada em formato livro

pela *Avatar Press*) mostra que, em alguma medida, ainda persiste certa relevância nesse tópico da busca de legitimação dos quadrinhos:

> […]in attempting to define comics, most commentators have ventured little further than drawing comparisons between the medium and other, more widely acceptable, artforms. Comics are spoken in terms of cinema, and indeed most of the working vocabulary that I use every day in panel directions to whichever artist I happen to be working with is derived entirely from the cinema. I talk in terms of close-ups, long shots, zooms and pans. It's a handy means of conveying precise visual instructions, but it also tends to define comic book values in our mind as being virtually indisguishable from cinematic values. While cinematic thinking has undoubtedly produced many of the finest comic works of the past 30 years, as a model to base our own medium upon I find it eventually to be limiting and restricting. For one thing, any emulation of film technique by the comics medium must inevitably suffer by the comparison. Sure, you can use cinematic panel progressions to make your work move involving and lively than that of comics artists who haven't mastered the trick yet, but in the final analysis you will be left with a film that has neither movement nor a soundtrack. The use of cinematic techniques can advance the standards of comic art and writing, but if those techniques are seen as the highest point to which comic art can aspire, then the medium is condemned forever to be a poor relative of the motion picture industry. That isn't good enough[2] (MOORE, 2003, p. 3).

[2] "no esforço de definir os quadrinhos, muitos autores têm arriscado pouco mais do que rascunhar comparações entre uma técnica e outra, mais amplamente aceitáveis como formas de artes. Quadrinhos são descritos em termos de cinema e, com efeito, muito do vocabulário que emprego todo o dia nas descrições das cenas para qualquer artista provém inteiramente do cinema. Falo em termos de close-ups, long-shots, zooms e panorâmicas; é uma útil linguagem convencionada de instruções visuais precisas, mas ela também nos leva a definir os valores quadrinhísticos como sendo virtualmente indistinguíveis dos valores cinematográficos. Enquanto o pensamento cinematográfico tem, sem sombra de dúvida, produzido muitos dos melhores trabalhos em quadrinhos dos últimos trinta anos, eu o vejo, quando modelo para basear nosso próprio meio, como sendo eventualmente limitante e restringente. Por sua vez, qualquer imitação das técnicas dos filmes pelos quadrinhos faz com que acabem perdendo, inevitavelmente, na comparação. É claro, você pode usar sequências de cenas de forma cinematográfica para tornar seu trabalho mais envolvente e animado que o de quadrinhistas que não dominam este truque ainda, mas em última análise, você acaba ficando com um filme sem som nem movimento. O uso de técnicas de cinema pode ser um avanço para os padrões de escrever e desenhar quadrinhos, mas, se estas técnicas forem encaradas como o ponto máximo ao qual a arte dos quadrinhos possa aspirar, nosso meio está condenado a ser eternamente um primo pobre da indústria cinematográfica. Isso não é bom o bastante" (tradução de Fernando Aoki. In: https://alforje.wordpress.com/tag/escrita/. Acessado em 29 de fevereiro de 2015).

Na medida em que fazer e publicar quadrinhos torna-se cada vez mais uma atividade acessível – quer seja pela proliferação de editoras pequenas, pelos custos de edição mais em conta, ou pelo acesso a materiais de qualidade, e mesmo às possibilidades digitais de se fazer HQs pelo computador e divulgá-las na internet – percebemos que uma quantidade enorme de autores em todo o mundo consegue alargar profundamente as definições outrora convencionalizadas para se pensar o gênero da arte sequencial. Tanto os críticos quanto os leitores têm tido dificuldade de acompanhar todo o material relevante que é constantemente publicado, ano após ano, em um volume crescente, e cujo saldo revela uma geração de novos autores conseguindo acrescentar e atualizar elementos à história dos quadrinhos.

Estudos como os de McLoud, Eisner e Eco (além de outros que não nos detemos por questões de espaço, como os de Thierry Groensteen, Daniele Barbieri, ou dos brasileiros Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, por exemplo) permanecem como referências úteis e ainda relevantes para estudiosos dos quadrinhos. Porém, novas possibilidades tecnológicas têm afetado, em certa medida, a fruição da leitura das HQs. A mais imediata pode ser notada na leitura feita em telas de computadores ou de telefone celular (rompendo assim com o suporte do papel e tinta tradicionais). Temos aí já alguns pontos que devem ser considerados, como a perda da influência do papel e de critérios editoriais tradicionais na estrutura dos quadrinhos. Os monitores, em certa medida, uniformizariam a apresentação das HQs feitas para circular exclusivamente no ambiente digital.

E essa seria uma mudança até mesmo tímida, ou sutil, diante de muitas outras. Diversos autores têm produzido quadrinhos animados (como *gifs*), quadrinhos com trilha sonora em tempo real, HQs que otimizam as barras de rolagem de sites e blogs, e até mesmo quadrinhos que simulam tridimensionalidade. Essas possibilidades, citadas no presente artigo de maneira esparsa, surgem aqui como um preâmbulo de mudanças drásticas no gênero dos quadrinhos, que irão suscitar novos estudos e novas noções nos próximos anos.

Ainda assim, os quadrinhos enquanto gênero, dotados de uma gramática e de um potencial particulares, permanecem fiéis à sua essência – algo que não se perdeu na transição para o mundo digital. A *célula mater* das HQs persiste, baseada no caráter sequencial e na fusão entre textos e imagens, ainda que atualizada em novas camadas de possibilidades e recursos.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. São Paulo, 2006. 1v. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo.

BORGES, Patrícia Maria. *Traços Ideogramáticos na Linguagem dos Animês*. São Paulo: Via Lettera, 2008.

CIRNE, Moacy et al. *Literatura em quadrinhos no Brasil*: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo, Perspectiva, 1979.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MOORE, Alan. *Writing for Comics*. Vol.1. Urbana: Avatar Press, 2003.

Quadrinhos é coisa de criança: Considerações sobre um equívoco desimportante

Comics are kids' stuff: Considerations about an unimportant misunderstanding

Los cómics son cosas de niños: Consideraciones sobre un equívoco irrelevante

Renan Silva Duarte[1]

[1] UFJF. E-mail: renanduarte72@hotmail.com

RESUMO: Este artigo pretende discutir a associação dos quadrinhos com o universo infantil, seja pela leitura e recepção ou pela compreensão do meio como forma de leitura infantil. Estabeleceu-se uma reflexão sobre a criança como tema nos quadrinhos e como público alvo de uma indústria.

ABSTRACT: This article intends to discuss the association of comics with the infant universe, either by reading and receiving or by understanding the medium as a form of children's reading. It was established a reflection on the child as a theme in the comics and as an industry target audience.

RESUMEN: Este artículo pretende discutir la asociación de los cómics con el universo infantil, tanto por la lectura y la recepción, como por la comprensión del medio como una forma de la lectura infantil. Se estableció una reflexión sobre el niño como tema en los cómics y como público destinatario de una industria.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Infância; Literatura Infantil.

KEYWORDS: Comics; Childhood; Children's literature.

PALABRAS CLAVE: Cómics; Infancia; Literatura Infantil.

A compreensão dos quadrinhos como uma leitura infantil compôs, por muito tempo, a concepção do senso comum sobre a natureza do meio. Embora os quadrinhos possam ser vistos como um recurso pedagógico eficiente, e de fato esteve presente na alfabetização de muitos leitores, não é verdade que, em sua totalidade, ele represente uma leitura para crianças. Mesmo nas histórias, hoje associadas ao mundo da criança, em sua gênese, não havia um intento de dirigir-se aos pequenos. Tratou-se de uma mudança gradual dos interesses do meio e da recepção dos leitores para o mundo dos produtos direcionados para criança. Este trabalho pretende, assim, suscitar a discussão sobre como os quadrinhos, desde a sua origem, tornaram-se, gradativamente, considerados, por grande parte das pessoas, uma leitura para crianças.

Os quadrinhos nasceram dos jornais e das revistas satíricas, mesclando técnicas da caricatura e contos ilustrados, resultando no que veio a ser a tira de jornal. Surgem, assim, no final do século XIX, as primeiras tiras que, como toda arte nova, experimentavam tanto

na forma como no tema. Alguns temas tornaram-se recorrentes, como o vagabundo, a família, os *funny animals* (tiras de animais falantes) e a criança. Cada temática cunhou dentro do universo das tiras seu próprio gênero e tradição. Uma temática muito comum era a criança, originando o que é conhecido pelo meio como *kid strip*.

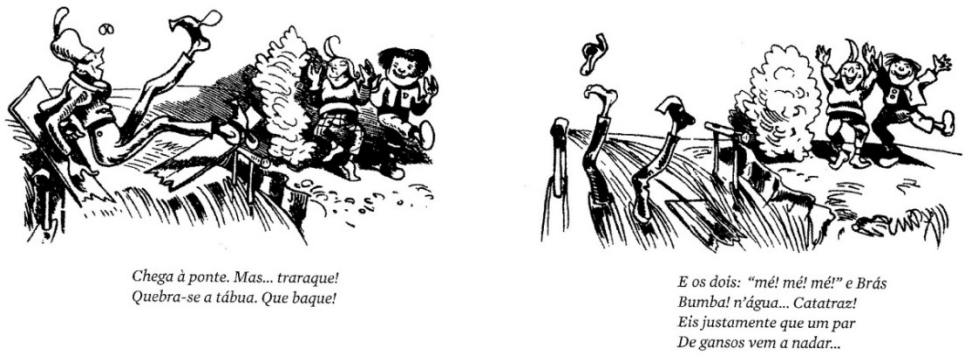
Na era de ouro dos quadrinhos, entre meados de 1890 até o final da década 30, as *kid strips* multiplicaram-se sobremaneira, dentre as quais podemos citar: *Little Jimmy*, de James Swinnerton's (1904); *The Kin-der-Kids* (1906), de Lyonel Feninger's; *Freckles and His Friends,* de Merrill Blosser's (1915); *Reg'lar Fellas,* de Gene Byrnes's (1916); *Little Mary Mixup*, de R. M. Brinkerhoff's (1917); *Cap Stubbs and Tippie*, de Edwina Dumm's (1918); e *Nancy*, de Ernie Bushmiller's (1938) (HARVEY, 1998, p. 36). Estão entre as *kid strips,* séries fundamentais na história das HQs, como *The Yellow Kid*, de Richard Outcault (1894); *The Katzenjammer Kids,* de Rudolph Dirks (1897); e *Little Nemo in Slumberland,* de Winsor McCay (1905). Tais tiras figuram entre as mais influentes séries da época, responsáveis por consolidar os fundamentos não só da linguagem da tira, mas dos quadrinhos como uma arte singular, dotada de uma linguagem própria e única, segundo afirmam muitos estudiosos dos *comics* como Robert Harvey (1998), Richard Marschall (1989), Santiago García (2012) e Álvaro de Moya (1970).

Apesar de todas trazerem a criança como protagonista, esse painel era composto de uma diversidade de tons. Séries como *Buster Brown*, do Outcault (1902), e *Katzenjammer Kids* exploravam uma visão da infância como um lugar de contestação e travessuras, enquanto outras como *The Kin-der-kids* e *Little Nemo in Slumberland* demonstravam uma infância capaz de transitar por um universo mais onírico, surreal e dotado de sentidos mais complexos que o humor rápido da travessura.

A grande influência dos quadrinhos norte-americanos protagonizados por crianças foi uma obra de 1865, do alemão Wilhelm Busch, intitulada *Max und Moritz.* No Brasil, a obra saiu com o título de *Juca e Chico* e foi traduzida por Olavo Bilac.

Esse livro é comumente posto, pelos teóricos e historiadores dos quadrinhos, como um precursor do gênero. A sequência das imagens compondo uma ação, a interdependência

entre imagem e texto, e o dinamismo das ilustrações o qualificaria já como um quadrinho. (SCHNEIDER, 2011, p. 26).



Chega à ponte. Mas... traraque!
Quebra-se a tábua. Que baque!

E os dois: "mé! mé! mé!" e Brás
Bumba! n'água... Catatraz!
Eis justamente que um par
De gansos vem a nadar...

Figura 1: Trecho de *Max und Moritz* (BUSCH. In. CAMPOS, 2015, p. 190).

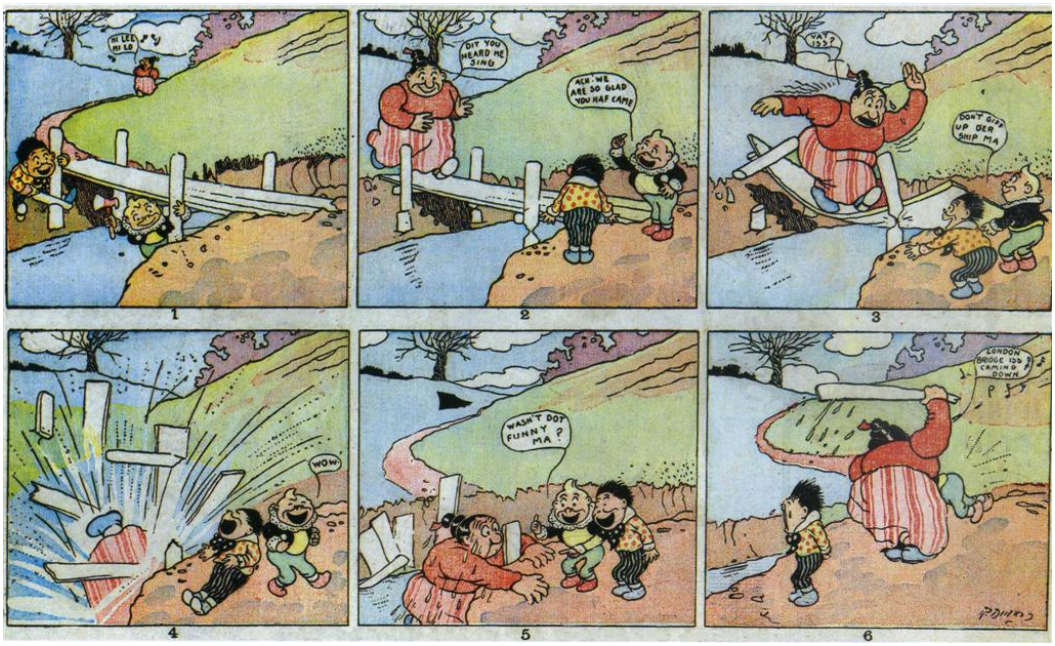


Figura 2: Tira *The Katzenjammer Kids* inspirada em *Mux und Moritz*. Imagem de internet. Disponível em: http://www.palmersalmanac.com/uploads/2/3/8/8/23880471/7638770_orig.jpg. Acesso em 10/09/2017.

O livro narra a história de dois moleques terríveis que atormentavam a pequena cidade em que viviam com todo tipo de travessuras. Matavam galinhas, roubavam comida, colocavam pólvora no cachimbo de um desavisado. Busch era conhecido pelas suas obras satíricas e dotadas de todo tipo de violência. Extremamente crítico de instituições como a

igreja, Busch não poupava esforços em satirizar essas figuras, espetando-as de todas as formas em suas obras (CAMPOS, 2015, p.183). Em *Max und Moritz,* as crianças servem como um instrumento de sua contestação e, ao mesmo tempo, como resultado de uma sociedade cínica, uma vez que os adultos da cidade simplesmente as jogam no moedor de grãos e dão de comer aos animais como vingança. Não há nenhuma preocupação pedagógica ou lição a ser aprendida. *Max und Moritz* não tinha as intenções morais que iriam atormentar, futuramente, pais e mestres sobre o que os filhos estariam lendo.

O sucesso do livro foi tão grande que se tornou a primeira publicação ocidental a ser publicada no Japão na categoria de livro infantil. Anos mais tarde, o mesmo tipo de criança iria aparecer nas tirinhas dos grandes jornais americanos, algumas até mesmo encomendadas para imitar o que Busch havia feito, como é o caso de *The Katzenjammer Kids* (GARCÍA, 2012, p. 58), no Brasil conhecida como *Os Sobrinhos do Capitão*. Assim, a infância como o lugar da transgressão seria uma recorrente no modo de representar a criança em tiras de jornais, cunhando uma tradição que se nota até hoje em desenhos animados, por exemplo.

Embora houvesse uma gama de outros temas e personagens que não a criança em outras tiras, o mundo infantil ou o mundo sob os olhos da criança tornou-se uma temática recorrente e extremamente popular. Algumas tiras, como *Yellow Kid,* tornaram-se rapidamente uma marca registrada, vendendo uma centena de produtos diferentes. Vale ressaltar que nessas primeiras décadas os quadrinhos não eram, de maneira nenhuma, conhecidos como uma leitura específica para crianças, mas uma leitura popular, para todas as idades, fruto de uma estratégia bem sucedida para vender jornais, evoluindo sua linguagem e seu modo de envolver seus leitores. Todo mundo, de todas as classes e idades, lia as páginas de quadrinhos (MARSCHALL, 1989, p. 13).

Segundo Santiago García (20012, p. 72), o grande sucesso das tiras protagonizadas por crianças acabaram por inclinar o meio para o público infantil. Pouco a pouco, pela constante presença de crianças nas obras, os leitores assimilaram que se tratava de algo produzido para os leitores mirins. No entanto, em um artigo mais completo sobre a questão, Joe Sutliff Sanders (2016) aponta para fatores mais complexos que a constante temática. As tiras publicadas nos suplementos dos jornais eram dirigidas a um público

misto, pois era de interesse dos donos dos jornais venderem para o maior público possível. Assim, tornava-se inviável direcionar apenas para um público específico como as crianças. Até mesmo os artistas que produziam as tiras entendiam suas obras para um público adulto. O quadro começa a mudar quando o formato possibilitou novos hábitos de leitura. O jornal, pelas suas páginas grandes e soltas, era algo a ser lido em conjunto. Após os pais lerem, as crianças reuniam-se em torno das grandes folhas para lerem os *comics* de que mais gostavam. Tratava-se, portanto, de algo que deveria agradar tanto adultos quanto crianças, afinal de contas, era o pai quem deveria se interessar pelo jornal, a princípio, para comprá-lo. A chegada do *comic book*, a revista de quadrinhos, mudou o jogo, alterando público e conteúdo (SANDERS, 2016, p. 14).

O primeiro *comic book* a ser publicado foi *Funnies on Parade,* em 1933. Era uma coletânea de tiras já impressas nos jornais, reunidas numa página e grampeadas no meio como um caderninho. Em questão de conteúdo, não trazia nada novo. Seus editores não tinham outra intenção a não ser fornecer a revista gratuitamente, como um brinde publicitário que acompanhava outros produtos. Durante alguns meses, esses caderninhos serviram de peças publicitárias, até que um dos editores, Max Gaines, da Eastern Color Printing Company, percebeu que se tratava de algo vendável e arriscou colocar um selo de 10 *cents* na capa da *Famous Funnies*, em 1934, e lançar nas bancas. A partir de então, o jogo virou completamente, e os *comic books* revelaram ser um negócio extremamente lucrativo (GARCÍA, 2012, p. 113, 114).

O preço de dez centavos de dólar era mais barato que o jornal, o bastante para que até crianças pudessem comprar. Assim, os leitores dessas revistas mudaram gradativamente de um público que deveria ser direcionado a outros produtos, considerando que essas publicações serviam antes como brinde para um público que desejava as revistas pelo seu conteúdo. No entanto, o conteúdo ainda era composto de publicações que já haviam circulado nos jornais, o que significa algo para uma audiência diversificada. Quando o negócio dos *comic books* tornou-se um modelo para outras publicações e a demanda de material a ser publicado aumentou, as revistas procuraram por algo inédito. A partir de então, o conteúdo poderia se moldar ao seu público de interesse (SANDERS, 2016, p.14-

16). Pouco a pouco, antigos temas das tiras publicadas em jornal vão dando lugar a temas *pulp* como ficção científica, histórias de terror, *western,* histórias de detetive, etc. Até que, como filha do gênero *sci-fi*, surgem as revistas de super-herói.

A consolidação definitiva do formato viria com a publicação da *Action Comics 1,* em 1938, que trazia ao mundo o *Superman*, talvez o personagem dos quadrinhos mais famoso da história. O estrondoso sucesso da revista fortalece a indústria e o negócio dos quadrinhos. A temática dos quadrinhos havia mudado. O vagabundo, a família, os casos de conflito entre marido e mulher, a criança travessa, temas tão comuns nas tiras de jornal, transformaram-se em histórias *pulps*, de apelo aventuresco e contos seriados. Segundo García (2002, p. 116), nos anos 40 e 50 são raros o surgimento de séries importantes na antiga temática das tiras de jornal, pelo menos até Charles Schulz surgir com *Peanuts.*

Além dos super-heróis e temas *pulp,* os responsáveis por estabelecer de vez a mentalidade dos quadrinhos como leitura infantil, escreve Sanders (2016, p. 19-24), são os protagonizados por animais falantes, denominados *funny animals*, gênero que alcançou imensa popularidade e se desenvolveu na indústria de desenhos animados com Walt Disney e Warner Brothers. A partir de então, segundo o autor, a indústria dos quadrinhos definitivamente se entende como algo direcionado diretamente ao público infantil.

No Brasil, o *comic book* chega através de Adolfo Aizen, com a publicação *Mirim,* em 1932. Não obteve tanto sucesso quanto os suplementos juvenis que já circulavam, pelo menos de imediato. Após diversas reformulações, caiu nas graças do público resultando na coleção Biblioteca Mirim, que sustentava como anúncio ser "a mais graciosa biblioteca de aventuras para jovens e crianças" (JUNIOR, 2004, p. 67). O modo como os editores anunciavam a coleção evidencia para qual público era direcionada.

Já podemos dizer, portanto, que o meio dos quadrinhos, considerando indústria, leitores, produtos, donos de banca de jornal, entendiam-se, nesse ponto, como algo para crianças. Curioso notar que é a partir dessa mudança de compreensão, quando a sociedade começa a confundir os quadrinhos como uma leitura infantil, que as tiras protagonizadas por crianças saem de cena, dando lugar a personagens mais fantasiosos. Os super-heróis e os *funny animals* são os que irão habitar o imaginário infantil até os dias de hoje. *Superman,*

Batman, Capitão América, *Mickey Mouse*, Pato Donald, Tom e Jerry etc, acompanharão a maioria das crianças até a fase adulta, seja nos quadrinhos, TV, brinquedos, decorações de festas de aniversário. Os personagens das *kid strips*, no entanto, não gozarão de tanta permanência no mundo infantil, ainda que sejam personagens reconhecidos como fundamentais dentro da história e tradição dos *comics,* como Charlie Brown, Os Sobrinhos do Capitão, Calvin e Little Nemo. No Brasil, alguns desses personagens, propriamente os pós *Peanuts*, como Calvin e Mafalda, entrarão no mundo infantil mais por um esforço didático em utilizá-los em livros escolares do que uma inserção alimentada pelo consumo. A popularidade mundial desses personagens hoje, salvo algumas exceções, deve-se, ainda, a um esforço de intelectuais, artistas, quadrinistas e cartunistas em resgatá-los devido a uma nostalgia e o reconhecimento da peculiaridade dos textos de Schulz, da inventividade e experimentação de McCay em *Little Nemo*, ou da sagaz anarquia latente em Calvin e Haroldo.

Tal dado nos sugere, no mínimo, que de fato essas tiras não se tratavam de uma leitura infantil simplesmente, embora pudessem ser apreciadas por crianças. Eram, em sua maioria, fruto de um trabalho artístico que se apropriava do universo infantil como uma lente para o mundo. A infância representada pelo artista nas tiras parece servir de palco para comunicar coisas que só por meio daqueles personagens e daquele mundo seria possível.

A escolha da criança como protagonista, para Gatti e Salgado (2013), tem a ver com a imagem que nós, enquanto sociedade, temos da criança.

Afirmam:

> A criança está sempre associada ao ser em desenvolvimento, portanto, incompleto. Nesse sentido, pode fazer coisas que os adultos não fariam, dizer coisas que os adultos não diriam. O que ela diz não está atravessado por qualquer mascaramento, não pode ser associado a algo do obscuro, da falsidade – que seriam típicos da parcela adulta da sociedade –, ela estaria no mesmo patamar dos grandes pensadores (não porque de fato seja, mas porque é criança e, de alguma maneira, está imbuída de um caráter e de uma corporalidade vazios dos vícios do mundo adulto), ela, por ser ingênua e incompleta, pode dizer à altura dos grandes pensadores, "verdades universais", ou coisas que não seriam bem vistas na boca de um adulto, sem que fosse vista como uma indolente[...] (GATTI, SALGADO, 2013, p. 528)

A pureza e inocência da criança, como um componente de um ser "verdadeiro", não contaminado pelo mundo dos adultos, servem, assim, como um elemento que permite ao artista encerrar no seu personagem um "espírito da verdade". Assim, o infante irá descamar o mundo dos adultos, revirá-lo do avesso, dizer frases inesperadas e desconcertantes, inverter a lógica, atos que não seriam tão genuínos se realizados por um adulto, pois sua inocência seria confundida com tolice e sua sagacidade com cinismo. Estabelece-se, então, um jogo de distanciamento e aproximação do leitor com a criança. Aproxima-se porque esse "avatar" da verdade irá articular nossos anseios profundos, como acontece com o sentimento de fracasso de Charlie Brown, ou o descaso com as regras em Calvin. Mesmo que tenhamos consciência que uma criança jamais articularia angústias tão complexas da vida moderna como Charlie Brown, ou realidades geopolíticas da América Latina como Mafalda, aceitamos porque não se trata de uma criança comum, e sim esse "espírito da verdade" que se distancia de nós. Mas, ao mesmo tempo, ainda é uma criança, e nos aproximamos por que já tivemos infância. Se nas camadas dessas obras encontramos questionamentos sobre as mais diversas nuances do espírito humano, é na superfície que estão postas o que reconhecemos de nossa infância: os problemas escolares, os castigos, as travessuras, o afeto pelos animais de estimação.

Umberto Eco (1970), em seu texto bastante luminoso sobre *Peanuts,* faz algumas considerações a respeito dos personagens de Schulz e de como tais criações reverberam em nós que, salvo as especificidades temáticas, podem perfeitamente se aplicar as demais *kid strips.* Diz:

> [...] a poesia dessas crianças nasce do fato de que nelas encontramos todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão atrás dos bastidores. [...] Essas crianças nos tocam de perto porque, num certo sentido, são monstros: são as monstruosas reduções infantis de todas as neuroses de um moderno cidadão da civilização industrial. Tocam-nos de perto porque nos damos conta de que, se são monstros, é porque nós, os adultos, as fizemos assim. Nelas encontramos tudo: Freud, a massificação, a cultura absorvida através das várias "Seleções", a luta frustrada pelo sucesso, a busca de simpatias, a solidão, a reação proterva, a aquiescência passiva e o protesto neurótico. E no entanto, todos esses elementos não florescem, tal qual os conhecemos, da boca de um grupo de inocentes: são pensados e reditos depois de terem passado pelo filtro da inocência. As crianças de Schulz não são o instrumento malicioso para

> contrabandear os nossos problemas de adultos; esses problemas são nelas vividos segundo os modos de um psicologia infantil, e justamente por isso nos parece tocantes e sem esperança, como se de repente reconhecêssemos que os nosso males poluíram tudo, até à raiz. (ECO, 1970, p. 286,287)

A relação de aproximação e distanciamento que temos com esses personagens perpassa a condição dessas criações. Como diz Eco, são monstros, mas também possuem o poético como parte de sua natureza. Embora Eco esteja escrevendo especificamente sobre *Peanuts*, os elementos que nunca florescem dizem algo não só sobre essa obra em específico, mas são perceptíveis em grande parte das *kids strips* como forma de composição. São sempre variações do mesmo tema, problemas que jamais serão resolvidos de maneira definitiva. Os personagens estão condenados a reviver as mesmas situações, indagar sobre os mesmos assuntos, sem jamais experimentar uma mudança significativa. Não haverá catarse cujo resultado será a metamorfose. A criança não aprenderá uma lição que a transformará para sempre, como se não tivesse passado ou futuro. Ela é o que é, para sempre e continuamente, o instrumento do artista para comunicar sua visão sobre o mundo.

Há mais camadas nessas tiras de jornal do que sugere a ideia do senso comum ao vincular aos quadrinhos a categoria de infantil. Tal associação da indústria do *comic book* a uma leitura estritamente infantil resultou em uma série de equívocos e problemas que acabaram por acachapar o meio em preocupações pedagógicas a despeito das possibilidades que os quadrinhos forneciam. Talvez o maior problema tenha sido o encabeçado pelo Dr. Fredric Wertham ao publicar, em 1954, *Seduction of the inocent*, uma obra que acusava os quadrinhos de serem catalisadores da delinquência juvenil. Wertham mirava todo tipo de quadrinho, dos super-heróis aos quadrinhos de terror, condenando qualquer conteúdo que mencionasse ou fizesse alusão a temas adultos como sexo, violência, drogas, etc. Álvaro de Moya (1970) relembra o relato de Jules Feiffer, quadrinista norte-americano, em que toda essa "sujeira" citada por Wertham era imperceptível aos olhos das crianças da época, pois essas mesmas histórias, hoje, são relembradas como sinais da inocência juvenil, e não da delinquência. O que estava contaminado, assim, era o olhar do mundo adulto (MOYA, 1970, p. 73).

Fredric Wertham convenceu uma geração inteira de pais e mestres que os quadrinhos eram uma coisa ruim para seus filhos. Uma verdadeira caça às bruxas foi instaurada com direito a fogueiras públicas de inúmeros exemplares. O que estava entranhado agora na concepção da sociedade não era apenas que os quadrinhos eram má leitura para os filhos, mas também que se tratavam apenas e exclusivamente de uma leitura para as crianças e, por isso, temas adultos não deveriam existir.

A associação dos *comics,* como uma leitura infantil, fez com que os quadrinhos acabassem por compartilhar de algumas questões da literatura destinada às crianças. Preocupações pedagógicas em detrimento do poético subestimam a capacidade de leitura e acesso das crianças a esses textos. O *Comics Code*[2]*,* o código de censura dos quadrinhos que surgiu a partir das cruzadas do Dr. Wertham, é fruto desse problema. Dos anos cinquenta ao final dos sessenta, os quadrinhos norte-americanos renderam-se ao desejo pedagógico de imaginarem uma vida moralmente correta para os seus filhos. As histórias dos super-heróis tornaram-se bobas e comportadas. Algo que só mostraria sinais de mudança com os quadrinhos Marvel e, posteriormente, mudaria de forma definitiva com o cenário underground com a influência dos *comics,* quadrinhos que não tinham o menor pudor em tratar sobre a vida real, sexo, drogas e etc.

O fato de quadrinhos terem sido por muito tempo entendidos como uma leitura infantil, e que um adulto ler e colecionar seria algo visto como imaturidade (o que nunca incomodou os aficionados dessa arte, na verdade) mostra-se uma incompreensão fruto do racionalismo dos tempos modernos. A ideia de que ser adulto é gostar de coisas adultas, e coisas adultas são sempre sérias e tratam de assuntos cinzas e sem graça é uma ferramenta de mutilação dos sentidos, uma vez que se perde a capacidade de apreciar (e por que não produzir?) o humor da arte. C. S. Lewis (2009), em seu ensaio *Três maneiras de se escrever para crianças*, disserta sobre um fazer poético que, embora seja sobre literatura, muito se aplica aos quadrinhos que tenham crianças como protagonistas, ou apresente temática que os coloque na posição de infantil. Diz:

[2] Devido ao clamor moralista, as editoras norte-americanas, na década de 50, criaram o *Comics Code Authority*, um código de autocensura dos quadrinhos que impediam que obras que fugissem aos critérios estabelecidos pelo código fossem distribuídas.

> Nos casos em que a história para crianças é simplesmente a forma adequada para o que o autor quer dizer, é evidente que os leitores que quiserem ouvir o que ele tem a dizer vão ler ou reler a história, seja qual for a idade deles. [...] Inclino-me quase a afirmar como regra que uma história para crianças de que só as crianças gostam é uma história ruim. As boas permanecem. Uma valsa da qual você só gosta enquanto está dançando não é uma boa valsa. (LEWIS, 2009, p. 743)

O pensamento de Lewis expressa de forma precisa o que ocorre com os leitores dos quadrinhos. Os aficionados por essa arte a descobrem na infância e a continuam apreciando mesmo depois de adultos, pois não se trata de uma valsa que se gosta apenas quando está dançando. Os leitores de quadrinhos carregarão consigo este hábito talvez por toda vida, pois talvez seja o caso dos próprios autores de quadrinhos não estarem preocupados em criar algo que seja destinado apenas às crianças, mas sim interessados na arte mesma dos quadrinhos. Histórias como as desenvolvidas por Carl Barks, que trabalhou na família pato da Disney, desenvolvendo personagens como Tio Patinhas, Pato Donald, Huguinho, Zezinho e Luizinho e todos os habitantes de Patópolis, são hoje consideradas verdadeiros clássicos na história dos quadrinhos, obras fundamentais que influenciam ainda cartunistas e quadrinistas de qualquer gênero. Talvez considerar quadrinhos como coisa de criança seja um equívoco, mas quem sabe se trata de um equívoco desimportante. Que importa que os personagens da Disney sejam animais falantes apetecíveis ao gosto infantil? Se as histórias de Carl Barks possuem a capacidade de nos emocionar e, não só isso, são capazes de garantir a linguagem dos quadrinhos no campo da arte, então sim, temos um equívoco desimportante.

Referências

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

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados.* Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GARCÍA, Santiago. *A Novela Gráfica.* Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GATTI, Márcio Antônio; SALGADO, Luciana Salazar. *Personagens infantis de tiras cômicas em suportes diversos: uma questão de circulação, aforização e estereotipia*. In: DELTA, São Paulo, v. 29, p. 517-534, 2013. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502013000300009&lng=en&nrm=iso Acesso em 26/08/2016

HARVEY, Robert C. *Children of the Yellow Kid – The evolution of the American Comic Strip*. Seattle: University of Washington, 1998.

JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis: a formação mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64.* São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

LEWIS, C. S. *Três maneiras de escrever para crianças.* In: As Crônicas de Nárnia. Trad. Paulo Mendes Campos, Silêida Steuernagel. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

MARSCHALL, Richard. *America's great comic-strip artists.* New York: Abbeville, 1989.

MOYA, Álvaro de. *Era uma vez um menino amarelo*. In: Shazam! São Paulo: Contexto, 1970.

SANDERS, Joe Sutliff. *How comics became kid's stuff.* In.: ABATE, Michelle A.; SANDERS, Joe S. (Org) Goodgrief! Children and Comics. Columbus, OH: Billy Ireland Cartoon Library &Museum, 2016. E-book. Disponível em: <https://kb.osu.edu/dspace/bitstream/handle/1811/77539/BICLM_Good-Grief_6-9-2016.pdf?sequence=1> Acesso em 22/09/2016.

SCHNEIDER, Matthias. *Max und Moritz, 1865, Wilhelm Busch.* In.: GRAVETT, Paul (Editor geral). 1001 comics you must read before you die. New York: Quintessence: 2011, p. 31.

WERTHAM, Fredric. *Excerpt from Seduction of the Innocent.* In.: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (Org) A comics studies reader. Jackson, MS: University Press of Mississipi, 2009. Versão Kindle.

O processo de bricolagem na criação de histórias em quadrinhos de super-heróis

The process of bricolage in the creation of superhero comics

El proceso de bricolaje en la creación de los cómics de superhéroes

Renato Fernandes Lobo[1]

1 Doutorando em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: lobo@ibest.com.br

RESUMO: Partindo da constatação de que as histórias em quadrinhos de super-heróis são consideradas por muitos autores como verdadeiras mitologias modernas, o presente artigo pretende estabelecer a relação entre o modo de operar do pensamento mítico com a criação dessas narrativas, analisando as reflexões de autores em histórias em quadrinhos, sobre seu próprio ofício, a partir do conceito de bricolagem de Lévi-Strauss.

ABSTRACT: Based on the observation that superhero comics are considered by many authors as true modern mythologies, this article intends to establish the relation between the way mythical thinking operates with the creation of these narratives, analyzing the reflections of authors in comics, about their own craft, from Lévi-Strauss's concept of *bricolage*.

RESUMEN: A partir de la evidencia de que las historietas de superhéroes son consideradas por muchos autores verdaderas mitologías modernas, este artículo pretende establecer la relación entre el modo de operar del pensamiento mítico con la creación de sus narrativas y analizar las reflexiones de autores en cómics acerca de su propio oficio a la luz del concepto de bricolaje de Lévi-Strauss.

PALAVRAS-CHAVE: Mito; Super-Heróis; Quadrinhos.

KEYWORDS: Myth; Super heroes; Comics.

PALABRAS CLAVE: mito, superhéroes; cómics

O presente artigo busca analisar o caráter mítico das histórias em quadrinhos de super-heróis a partir da ideia de bricolagem estabelecida pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss, que criou tal conceito com base na analogia entre o pensamento mítico e o trabalho de um *bricoleur*. Dessa maneira, busca-se compreender a possível relação existente entre a forma como o pensamento mítico opera para organizar os elementos de sua narrativa e o modo como os autores de histórias em quadrinhos criam e elaboram as narrativas de super-heróis.

As histórias em quadrinhos de super-heróis são tratadas como mitologias modernas, tanto por parte de seus leitores, como por parte de seus autores, conforme mostra o escritor Brian J. Robb: "Stan Lee, editor e escritor da Marvel Comics, certa vez se referiu aos super-

heróis como 'uma mitologia do século XX' que apresentava 'um mito inteiramente contemporâneo, uma família de lendas que pode ser passada para as futuras gerações'" (2017, p. 19-20).

O valor adquirido por esses personagens dos quadrinhos ganhou inclusive a atenção de intelectuais, que também passaram a enxergar nessas histórias semelhanças com as antigas narrativas mitológicas, como é o caso do pensador italiano, Umberto Eco, que afirmou, em seu livro *Apocalípticos e Integrados* (1990), que o *Superman* seria um ícone de uma mitologia moderna. Tal visão também é compartilhada pelo mitólogo romeno Mircea Eliade, segundo o qual: "os personagens dos *comics strips* (histórias em quadrinhos) apresentam a versão moderna dos heróis mitológicos ou folclóricos" (ELIADE, 1994, p. 159).

A maior parte dos autores, como Marco Arnaudo (2013), Brian J. Robb (2017) e Christopher Knowles (2008), que se dedicaram ao estudo das histórias em quadrinhos de super-heróis abordando sua proximidade com mitos antigos usam o conceito de arquétipo estabelecido pelo mitólogo Joseph Campbell (1997), que entende as imagens arquetípicas como ideias universais presentes no inconsciente coletivo. Por isso, as narrativas que trazem esse conteúdo possuem um caráter universal, no caso dos super-heróis sempre estaria presente a arquetípica "Jornada do Herói", contudo essa universalidade dos mitos a partir de seu conteúdo é criticada por Lévi-Strauss (1974, p.20), que entende que a universalidade dessas narrativas não reside no conteúdo, mas na estrutura inconsciente dessas histórias, ou seja, nas operações simbólicas e não nas imagens arquetípicas.

A visão de Claude Lévi-Strauss sobre as narrativas míticas, além de reafirmar a universalidade dos mitos, resgatou o valor dessas histórias como verdadeiras expressões de conhecimento, que podem ser vistas como elaboradas e sofisticadas formas dos povos antigos resolverem contradições inerentes ao seu modo de viver, nessa perspectiva o mito funciona "como uma espécie de sistema cognitivo norteador das condutas individuais e grupais" (GAMA, 2013, p. 53).

Para Lévi-Strauss (1989) o pensamento mítico opera no plano intelectual de maneira semelhante a bricolagem no plano técnico, que tem por característica aproveitar

um conjunto limitado de objetos para elaborar algo novo, reaproveitando tudo o que tem ao seu dispor que, embora possa ser abundante, permanece limitado. Criar algo inusitado, mas reaproveitando antigos objetos, esse é o desafio do *bricoleur*.

> Mesmo estimulado por seu projeto, seu primeiro passo prático é retrospectivo, ele deve voltar-se para um conjunto já constituído, formado por utensílios e materiais, fazer ou refazer seu inventário, enfim e sobretudo, entabular uma espécie de diálogo com ele, para listar, antes de escolher, entre elas, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema colocado. (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 35)

Os mitos trabalham com signos do mesmo modo que o *bricoleur* trabalha com objetos, pois os signos ficam em uma zona intermediária entre a imagem e o conceito, o que lhes dá uma característica interessante, pois "como a imagem, ele goza de concretude, mas assemelha-se ao conceito por causa de suas prerrogativas referenciais: um e outro não se fecham em si mesmos, sendo capazes de substituírem coisas alheias" (GAMA, 2013, p. 58).

Por isso é correto afirmar que o pensamento mítico atua sobre um conjunto heteróclito, mas limitado, pois os signos emprestados da linguagem podem ser ressignificados, mas não com liberdade total, além do que, qualquer escolha para atribuir um novo sentido vai obrigar a reorganização do todo, com resultado muitas vezes imprevisível.

A reflexão mítica sempre visa uma estruturação nova de conjuntos de fatos passados, ou fragmentos de fatos, que seriam nas palavras de Lévi-Strauss: "testemunhos fósseis da história de um indivíduo ou de uma sociedade" (1989, p. 38). Mas não se trata simplesmente de falar desses fatos, mas sim falar através dos fatos passados, ao fazer isso a reflexão mítica deixa uma marca indelével, contudo sem apagar as referências anteriores.

De maneira semelhante, ao reutilizar seus objetos, o *bricoleur* sempre deixa em sua obra um pouco de si, mas sem desrespeitar os usos pregressos do objeto. Gama exemplifica essa ideia levistraussiana da seguinte forma:

> Um cubo de madeira, perante a insuficiência de tábuas corridas, serve de calço em algumas situações, mas extrapolá-lo a todos os casos onde um calço seja requerido constitui um equívoco, porque a história de sua fabricação lhe outorgou propriedades inalienáveis. Além disso, as

> adaptações que sofreu em virtude de outros usos anteriores também limitam as pretensões de reempregá-lo indefinidamente, ainda que para finalidades parecidas. (GAMA, 2013, p. 58)

Nessa perspectiva, os mitos são constantemente reelaborados, a partir de fragmentos de universos pretéritos, tal atividade se desenvolve através de um olhar para trás, embora visando solucionar uma questão do presente, essa característica é fundamental para diferenciar o modo de pensar mítico do pensamento científico, para Lévi-Strauss:

> O pensamento mítico, esse *bricoleuse*, elabora estruturas organizando os fatos ou os resíduos dos fatos, ao passo que a ciência, "em marcha" a partir da sua própria instauração, cria seus meios e seus resultados sob a forma de fatos, graças as estruturas que fabrica sem cessar e que são suas hipóteses e teorias. (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 38)

A ciência, ao seu modo, conquistou um grande domínio sobre a natureza, pois procedeu de maneira menos abrangente, dividindo em partes o universo, seguindo um dos pilares do pensamento cartesiano, mas abrindo mão de um sentido universal para suas ações. O pensamento mítico, de certa forma, é mais ambicioso do que o pensamento científico, segundo a visão levistraussiana, "porque su finalidad reside en alcanzar, por los medios más diminutos y económicos, una comprensión general del universo – y no sólo una compresión general, sino total" (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 44).

O conceito de bricolagem oferece uma excelente referencial teórico para a análise do processo de criação de histórias em quadrinhos de super-heróis, pois essas histórias foram criadas a partir de múltiplas referências do patrimônio da cultura e da subcultura ocidental, além de serem muitas vezes tratadas como mitologias modernas.

O Superman e o Batman são os personagens ideais para essa análise, por serem os pioneiros desse gênero de histórias, servindo de referência e inspiração para todos os super-heróis posteriores, já que ambos "deram origem a um gênero triunfante. A maioria dos super-heróis se enquadra em algum ponto na escala entre esses dois, que são naturalmente opostos de tantas formas" (ROBB, 2017, p. 13).

A criação do Superman pode ser considerada como um eficiente trabalho de bricolagem, pois os seus autores, Jerry Siegel e Joe Shuster, retiraram suas inspirações de elementos culturais da tradição judaico-cristã e greco-romana, talvez as duas principais tradições que formaram a cultura ocidental, em outras palavras, o personagem seria a atualização de mitos antigos, trazendo esses elementos para o mundo contemporâneo.

De acordo com Brian Robb, o Superman é uma criação baseada em vários mitos, com destaque para as histórias de personagens da tradição judaico-cristã, como Jesus e Moisés, ambos destinados a salvar o mundo, mesma missão assumida pelo Superman, que se tornou o protetor da "humanidade (essencialmente os Estados Unidos, como ficou claro durante a Segunda Guerra Mundial) a salvo do mal" (ROBB, 2017, p. 43), ao mesmo tempo, a concepção do herói é um resgate da mitologia greco-romana, de acordo com a visão de Grant Morrison:

> Superman era o renascimento de nossa ideia mais antiga: ele era um deus. Seu trono encima dos picos do emergente Olimpo das bancas e, assim como Zeus, ele disfarçava-se como mortal para caminhar entre as pessoas comuns e ter contato com seus dramas e sofrimentos. Os paralelos prosseguem: Seu S é um relâmpago estilizado – a arma de Zeus, a flecha motivadora da autoridade austera e do devido castigo. (MORRISON, 2012, p. 33)

A criação de um novo mito, a partir de fragmentos de mitos anteriores não é uma tarefa fácil, pois é preciso considerar que "o peso relativo dos mitos nas memórias coletivas em muito depende da forma com que os conjuntos de signos perfilados em uma dada narrativa são desalojados de suas tessituras e revitalizados na articulação de outro" (GAMA, 2013, p. 59).

Desse modo, a junção de elementos de uma tradição abundante, porém limitada, para construir uma narrativa de super-heróis, através de uma linguagem que une o texto e a imagem, se assemelha ao modo de operação do pensamento mítico, que cria suas histórias por meio da bricolagem de elementos heteróclitos, que, se for realizada com eficiência, pode adquirir o caráter de um novo mito, embora seu processo sempre se volte para elementos do passado.

Além da criação do herói ser a bricolagem de vários elementos presentes em vários mitos, escrever histórias do Superman ou do Batman, super-heróis icônicos e clássicos, é uma tarefa difícil, pois, apesar de os autores precisarem escrever uma narrativa nova a cada edição, não podem criar algo que desrespeite a identidade do personagem.

Nesse sentido, Grant Morrison, que já escreveu histórias para vários super-heróis, demonstra que, para os autores, é um grande desafio criar narrativas inéditas para um personagem tão icônico quanto o Superman: "Temos que nos adaptar as suas regras se entramos em seu mundo. Nunca podemos transformá-lo demais, ou vamos perder o que ele é" (MORRISON, 2012, p.31).

A afirmação de Morrison demonstra a semelhança entre o autor de histórias em quadrinhos e o *bricoleur*, que precisa criar algo inusitado reinventando o uso de um material já utilizado anteriormente, e fazendo isso deixa sua marca, mas sem estabelecer algo definitivo, que não possa ser alterado, como afirma Lévi-Strauss: "Sem jamais completar seu projeto, o *bricoleur* sempre coloca nele alguma coisa de si" (1989, p. 38).

A seguinte afirmação de Lévi-Strauss: "Não pretendemos, portanto, mostrar como os homens pensam nos mitos, mas como os mitos se pensam nos homens, e à sua revelia" (1991, p.21), pode ser percebida na reflexão de Morrison sobre como se sente escrevendo histórias do Superman: "Na verdade, é como se ele fosse mais real do que nós. Nós roteiristas, somos substituídos a toda hora, as gerações de artistas deixam suas versões e ainda algo persiste, algo que sempre é Superman" (2012, p. 31). Os super-heróis dos quadrinhos como narrativas de valor coletivo ultrapassam os limites do indivíduo e acabam atingindo o universal.

O conjunto de elementos que forma o universo do herói não pode ser alterado rapidamente, os autores variam o conteúdo de maneira gradativa, sem grandes saltos, mas quando ocorrem grandes mudanças, as editoras permitem que isso ocorra durante um período de tempo, para depois retornar ao que era antes.

Esse processo poderia ser descrito como uma interferência externa, que exige do mito uma nova resposta para um problema posto pela própria coletividade. Essa

interferência tenta adulterar o mito, transformando radicalmente seus elementos, nos quadrinhos essas mudanças são facilmente percebidas na alteração drástica de visual.

O arco de histórias conhecido no Brasil como a *Queda do Morcego* é um bom exemplo dessas mudanças radicais para responder uma necessidade externa nova, que exige a transformação do mito, que trava um verdadeiro combate com a chegada de elementos novos, capazes de sacudir e alterar um universo mitológico já sedimentado.

De acordo com esse arco[2], um vilão chamado Bane, que usa uma substância chamada "veneno" para aumentar sua força física, executa um elaborado plano para derrotar o Batman. Esse plano consiste em libertar vários criminosos, para cansar o herói com inúmeras perseguições e lutas. Os objetivos de Bane são atingidos, o homem-morcego fica completamente exausto. Aproveitando o momento de fragilidade, o vilão ataca, e, após uma luta desigual, quebra a coluna do Batman (Figura 1).

Figura 1: Bane quebra a coluna de Batman

Esse evento tem como resultado a ascensão de um novo Batman, chamado Jean-Paul Valley, enquanto Bruce Wayne, o alter ego original do herói, passa a procurar formas de curar sua coluna. Jean-Paul Valley era um dos assistentes do Batman original, mas antes

2 Conjunto de edições de uma revista que narram uma mesma história.

de se tornar um aliado, tinha sido um anti-herói chamado Azrael, membro de uma ordem secreta conhecida como São Dumas.

Como Batman, Jean-Paul Valley saiu-se bem no início, trazendo vitalidade e energia ao personagem, mas com o passar do tempo, alterou o uniforme do personagem mesclando elementos de sua armadura dos tempos de Azrael (Figura 2) com o traje do próprio Batman, o visual agressivo (Figura 3) refletia o aumento da violência do personagem, que chegou ao ponto de deixar morrer um dos malfeitores que enfrentou.

Figura 2: Azrael

Figura 3: Novo Batman

Tais eventos tornaram evidente a necessidade do retorno de Bruce Wayne, que havia conseguido restaurar sua coluna fraturada. O desfecho da história é uma épica luta entre Jean-Paul Valley contra Bruce Wayne, vencida pelo Batman original, que reestabelece os elementos centrais que definem o personagem, inclusive o visual.

A grande questão a ser levantada seria, qual força pressionaria a transformação de um personagem tão icônico quanto o Batman e também que forças contribuíram para que o mito do homem-morcego continuasse a existir. O autor Matthew K. Manning explica o contexto desse movimento de destruição e resgate:

> Com a predominância de personagens extremamente violentos em outras editoras, o editor Dennis O' Neil questionou o que aconteceria se Batman tivesse essa mesma característica. Foi assim que O'Neil e sua equipe criaram o conceito de *A Queda do Morcego*. Os fãs, no entanto, não acolheram a ideia de um Batman radical por muito tempo. Daí surgiu *O retorno do Morcego.* (2015, p. 208)

A chegada de um novo conjunto de heróis que obrigou autores do Batman a repensarem o personagem é semelhante ao contato entre povos diferentes, no qual um determinado povo vê sua vida e sua cultura mudarem radicalmente com a chegada de um elemento invasor, como por exemplo, o contato entre índios e europeus, segundo Gama:

> Mitos heroicos de diversas etnias indígenas sul-americanas incorporaram idiossincrasias judaico-cristãs, gerando a partir daí um novo rol de práticas ritualísticas e míticas com traços sincréticos de ambos. Essa fusão fez com que tanto a trajetória dos heróis mitológicos indígenas como dos mártires católicos emergisse com novas perspectivas. (GAMA, 2013, p. 57).

Entretanto, é difícil, mesmo diante de uma certa pressão externa, alterar um personagem tão tradicional do universo dos quadrinhos como o Batman, que, assim como o Superman, é um dos melhores exemplos de bricolagem bem sucedida. Para Grant Morrison, o personagem é "claramente produto da astúcia aplicada, veloz, mas astutamente rejuntando a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes" (MORRISON, 2012, p. 35). Desse modo, Bob Kane ao criar o Batman agiu como um *bricoleur* intelectual que "se volta para uma coleção de resíduos de obras humanas, ou seja, para um subconjunto da cultura" (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 36).

Figura 4: Flash alterando a linha cronológica do Universo DC em Ponto de Ignição

O processo de bricolagem é recorrente nos quadrinhos, principalmente quando personagens antigos precisam ser atualizados, ou repensados, recentemente o Superman passou por uma atualização tão interessante quanto fracassada. Em 2011, a DC Comics decidiu estabelecer um novo universo para seus super-heróis, a partir das alterações cronológicas promovidas pelas viagens no tempo do Flash (Figura 4) na série *Ponto de Ignição* (2017), o universo que surgiu passou a ser chamado de *novos 52*.

Nesse contexto, um dos personagens clássicos que mais sofreu alterações foi o Superman, não tanto em relação à sua origem, mas em relação à sua personalidade, pois o herói foi rejuvenescido, tornando-se mais impulsivo e emotivo. Grant Morrison, que participou da criação desse novo Superman, definiu o personagem da seguinte forma:

> Acima de tudo, o que eu sempre digo é que a gente deixou ele um pouquinho mais homem. (risos) Acho que é a melhor coisa que podia ter acontecido. Agora ele tem mais atitude; não é mais um cara do sistema. Ele ficou mais perigoso. Ficou mais emotivo. Ele pode ficar furioso; tem senso de humor. Clark Kent também não é mais só o pateta do interior. Ele também tem coisas que quer realizar. (MORRISON *apud* ASSIS, 2013)

Contudo, esse novo Superman não teve o sucesso esperado, pois essa reinterpretação do herói acabou distanciando os fãs mais tradicionais do personagem, apesar de ter

atualizado elementos que já tinham se transformado em motivo de risos, como a famosa cueca vermelha por cima da calça azul (Figura 5).

Figura 5: Superman *Novos 52*

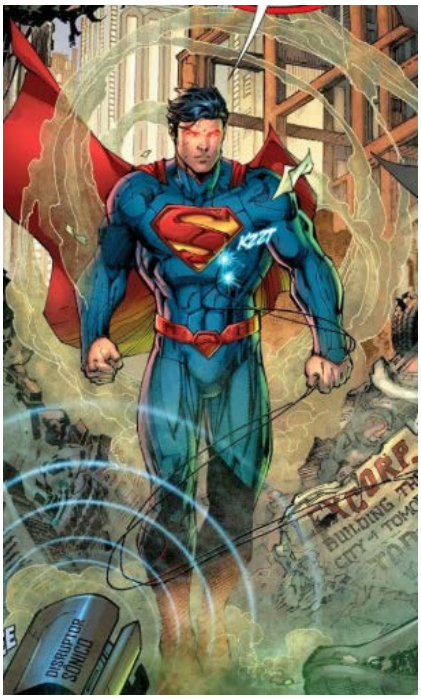


Figura 6: Superman com poderes diminuídos

O fato é que o universo dos *novos 52* não teve o resultado de vendas esperado, mas alguns personagens sofreram mais, como é o caso do Superman, que foi rejuvenescido, tornou-se um ser poderoso e impulsivo, para depois perder parte dos seus poderes e adquirir o visual de um valentão (figura 6), para no fim recuperar o visual e os poderes e morrer lutando contra uma espécie de sósia solar (imagem 7), tudo isso ocorreu com um alarde semelhante à importância dessa fase do herói, ou seja, muito pequeno.

Figura 7: Superman: luta final

Contudo, é relevante o modo como o Superman tradicional, aquele que havia sido apagado pela era dos *novos 52*, conseguiu retornar ao universo DC. Em uma série chamada *Convergência* (2016), os leitores ficaram sabendo que alguns universos, que todos pensavam que estavam destruídos, tinham sido preservados, algumas cidades estavam intactas, nesse contexto ressurgiu o Superman tradicional, sua história inclusive tinha progredido, sua mulher, Lois Lane, estava grávida e deu à luz durante a série. O Superman tradicional e sua família conseguiram escapar desse banimento e foram trazidos para o universo dos *novos 52*, permanecendo ocultos até a morte do novo Superman, quando o Homem de Aço tradicional volta a usar seu uniforme.

É importante perceber a evolução do uniforme desse Superman tradicional, o modo como evoluiu – dispensando o uniforme preto, brevemente usado enquanto o personagem estava oculto do público. É interessante notar que o visual do Superman dos *novos 52* influenciou o uniforme adotado pelo Superman tradicional em seu retorno (Figura 9), pois antes do *Ponto de Ignição* o uniforme usado pelo personagem era o clássico (Figura 8).

Essas mudanças poderiam ser consideradas apenas alterações estéticas, entretanto, o processo de bricolagem pode ser reconhecido, pois é possível perceber de maneira clara, que nada é destruído nas histórias em quadrinhos, elementos são deixados para trás para mais adiante serem retomados, olhando para o passado as peças são rearranjadas.

No caso estudado, tal processo é evidenciado quando o Superman tradicional, ao entrar em um universo que lhe é estranho, teve que se adaptar, escolhendo um novo uniforme, mas, ao mesmo tempo, o personagem trouxe consigo toda carga de seu universo anterior, desse modo é claro que surgiria um conflito, mas a editora resolveu tal impasse através da síntese, criando uma narrativa na qual tanto o Superman tradicional, quanto o Superman dos *novos 52* seriam a mesma pessoa, só que foram divididos por uma artimanha do duende Mxyzptlk, ser da quinta dimensão, o resultado óbvio foi a fusão entre os elementos antigos com os novos, dando origem a um novo Superman unificado (Figura 10).

Figura 8:
Superman pré-*Novos 52*

Figura 9:
Superman restaurado

Figura 10:
Superman unificado

Desta forma, o *bricoleour*, o pensamento mítico e o autor de histórias em quadrinhos teriam o mesmo modelo operativo na elaboração de suas obras, tal conclusão é importante para analisar o valor mítico das histórias em quadrinhos de super-heróis em sua estrutura narrativa e não somente em seu conteúdo, como normalmente ocorre com os autores que pretendem estabelecer essa relação.

A grande semelhança reside justamente no fato de que o *bricoleur*, o pensamento mítico e o autor de história em quadrinhos precisam sempre se preocupar com o passado, pois não são completamente livres para criar qualquer coisa, porque cada mudança exige pensar na repercussão que terá em todo o conjunto, que pode ser um sucesso, ou um terrível fracasso.

Contudo, é importante destacar que existem especificidades, embora o *modus operandi* seja o mesmo, o *bricoleur* aproveita um material usado em outros projetos para elaborar algo inusitado, para resolver uma necessidade presente. O pensamento mítico usa elementos limitados, os signos, que são retirados da linguagem, na qual já possuem determinados significados que, embora possam ser alterados, devem ser compensados com a alteração de todo o conjunto. O autor de história em quadrinhos de super-heróis lida com personagens criados há muitos anos, que surgiram da bricolagem de vários mitos, mas que constituíram ao longo dos anos um universo próprio, que não pode ser alterado completamente, principalmente em relação aos valores e ao visual do herói, pois caso as mudanças sejam muito grandes podem afetar o valor icônico do personagem.

Referências

ARNAUDO, M. *The myth of superhero*, translated by Jamie Richards, Baltimore: The Jonh Hopkins Press, 2013.

ASSIS, E. *Grant Morrison explica como a personalidade de Superman mudou nos Novos 52.* Omelete, 13 fev. 2013. Disponível em <https://omelete.com.br/quadrinhos/noticia/grant-morrison-explica-como-personalidade-de-superman-mudou-nos-novos-52/>. Acessado em: 30 abr. 2018.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces,* tradução Adail Ubirajara Sobral, São Paulo: Editora Pensamento, 2007.

CONVERGÊNCIA: Superman. Barueri: Panini Comics, s.n., mar. 2016.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*, 4ª Ed., tradução de Pérola de Carvalho, São Paulo: Editora Perspectiva, 1990.

ELIADE, M. *Mito e realidade*, 4ª Ed., tradução Pola Civelli, São Paulo, Editora Perspectiva, 1994

GAMA, D. R. N. Do mito à alegoria: Revisitando os caminhos do pensamento selvagem em Lévi-Strauss, Revista Filosofia Capital, Vol. 8, Ed. 15, 2013.

JOHNS, G. *Flash: ponto de ignição*, São Paulo: Eaglemoss, 2017.

KNOWLES, C. Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos, tradução Marcello Borges, São Paulo: Cultrix, 2008.

LÉVI-STRAUSS, C. *O pensamento selvagem*, 11ª Ed., trad. Tânia Pellegini, Campinas: Papirus, 2010.

_____. *O cru e o cozido:* Mitológicas, trad. Beatriz Perrone-Moisés, São Paulo: Editora Brasiliense, 1989.

_____. *Mito y Significado*, 3ªEd., traducción Héctor Arruabarrena, Madrid: Alianza Editorial, 2012.

_____. "Introdução à obra de Marcel Mauss" In: MAUS, M. *Sociologia e antropologia*, São Paulo: EPU, 1974.

MANNING, M. K. *Batman: Arquivo histórico*, São Paulo: Panini Books, 2015.

MORRISON, G. *Superdeuses*, tradução Érico Assis, São Paulo: Seoman, 2012.

ROBB, B. J. Identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucesso das HQs: do Super-Homem aos Vingadores, trad. André Gordirro, Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

Fontes das Figuras

Figura 1 – Bane quebra a coluna de Batman
Fonte: Disponível em: <http://www.legiao42.com.br/wp-content/uploads/2017/07/batman-knightfall1.jpg>. Acessado em: 13 out. 2017

Figura 2 – Azrael
Fonte: Disponível em: <https://static.comicvine.com/uploads/original/1/19151/459823-azrael.gif>. Acessado em: 13 out. 2017.

Figura 3 – Novo Batman
Fonte: Disponível em: <https://vignette2.wikia.nocookie.net/batman/images/4/41/Azrael-batman_01.jpg/revision/latest?cb=20090613190027>. Acessado em: 13 out. 2017.

Figura 4 – Flash alterando a linha cronológica do Universo DC em Ponto de Ignição
Fonte: JONHS, 2017, s.p.

Figura 5 – Superman N*ovos 52*
Fonte: LIGA DA JUSTIÇA, Barueri: Panini, nº 1, mar. 2014, s.p.

Figura 6 – Superman com poderes diminuídos
Fonte: SUPERMAN, Barueri: Panini, nº. 41, abri. 2016, s.p.

Figura 7 – Superman luta final
Fonte: SUPERMAN: FIM DOS DIAS, Barueri: Panini, mar. 2017, s.p.

Figura 8 – Superman pré-*Novos 52*
Fonte: CONVERGÊNCIA: SUPERMAN, Barueri: Panini, s.n., mar. 2016, s.p.

Figura 9 – Superman Restaurado
Fonte: Disponível em: <http://wonder-woman.wikia.com/wiki/Superman>. Acessado em: 30 mai. 2018

Figura 10 – Superman Unificado
Fonte: ACTION COMICS, Barueri: Panini, nº11, fev. 2018, s.p.

A falsa representação da identidade brasileira na construção do personagem Zé Carioca da Disney

Misrepresentation of Brazilian identity in the construction of Disney's character Zé Carioca

La falsa representación de la identidad brasileña en la construcción del personaje Zé Carioca de Disney

Sérgio Roberto Massagli[1]

[1] Doutor em Estudos Literários. Docente do curso de Letras da Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS – sergio.massagli@uffs.edu.br

RESUMO: Zé Carioca estreou, a partir de 1942, dois longas-metragens e um curta de desenho animado, teve sua própria tira de jornal por dois anos e foi uma das estrelas nos quadrinhos "Ducks". No Brasil, ele foi um personagem principal em seus próprios quadrinhos, e sua fama como ícone cultural provavelmente é equivalente à de Mickey Mouse, nos EUA. Este artigo se deterá em alguns problemas na construção de Zé Carioca e na forma como ele representa (ou deturpa) traços da "identidade brasileira", já que foi criado sob fortes motivações políticas. Além disso, tentará compreender como pode esse personagem ser inscrito como uma das formas de autorrepresentação na nossa tradição cultural e como erros em sua concepção podem ter efeitos deletérios na formação de nossa identidade cultural, especialmente a partir da década de 1970, uma década em que as HQs da Disney gozaram de alta popularidade no Brasil.

ABTRACT: Zé Carioca, or Joe Carioca, starred in 1942 in two feature films and a short cartoon, had his own newspaper strip for two years and had a part in the "Ducks" comics. In Brazil, he was the main character in his own comics, and his fame as a cultural icon is probably equivalent to that of Mickey Mouse in the USA. This article will focus on some problems in the construction of Zé Carioca character and on how he represents (or misrepresents) traits of the "Brazilian identity", since it was created under strong political motivations. In addition, it will attempt to understand how such a character can be inscribed as one of the forms of self-representation in our cultural tradition and how errors in its conception can have had deleterious effects on the formation of our cultural identity, especially since the 1970s, a decade in which Disney comics have enjoyed high popularity in Brazil.

RESUMEN: Zé carioca protagonizó, a partir de 1942, dos largometrajes y un cortometraje de dibujos animados, tuvo su propia historieta en un periódico por dos años y fue una de las estrellas en los cómics "Ducks". En Brasil, fue el personaje principal en sus propios cómics y su fama como icono cultural probablemente es equivalente a la de Mickey Mouse en Estados Unidos. Este artículo se detendrá en algunos problemas en la construcción de Zé Carioca y en la forma como él representa (o falsea) rasgos de la "identidad brasileña", puesto que fue creado bajo fuertes motivaciones políticas. Además, intentaremos comprender cómo puede haber sido considerado como una de las formas de autorrepresentación en nuestra tradición cultural y como errores en la concepción del personaje pueden tener efectos deletéreos en la formación de nuestra identidad cultural, especialmente a partir de la década de 1970, una década en que los cómics de Disney gozaron de alta popularidad en Brasil.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em quadrinhos; Zé Carioca; Malandragem; Identidade Nacional.

KEYWORDS: Comic books; Zé Carioca; Malandragem; National Identity.

PALAVRAS CLAVE: Cómics; Zé Carioca; Malandragem; Identidad Nacional.

Em primeiro lugar, é importante reconhecer o trabalho de crítica de história em quadrinhos *How to read Donald Duck*, escrito pelos chilenos Ariel Dorfman e Armand Mattelard, em 1971, em meio ao processo revolucionário pelo qual passava o Chile. Seu trabalho removeu a máscara de inocência que, por muito tempo, escamoteou a face real de um plano para espalhar a ideologia capitalista e revelou mecanismos de colonização psicológica e cultural que poderiam deixar a propaganda nazista com inveja. É preciso também reconhecer que o objetivo principal na guerra imperialista tem sido conquistar mais por meio de infiltração ideológica do que por armas, embora estas últimas tenham sido usadas sem parcimônia sempre que tenha sido conveniente. No primeiro caso, que envolve mais sutileza, Hollywood e Disney fizeram um excelente trabalho, especialmente na América Latina.

Essa influência da indústria cultural americana nos países latino-americanos foi consolidada no período pós-guerra. Se considerarmos que a Segunda Guerra Mundial foi principalmente uma disputa expansionista por novos mercados e que alguns países da América do Sul estavam naquele momento flertando com a Alemanha de Hitler, especialmente a Argentina e o Brasil, que experimentavam governos autoritários sob o comando de Juan Perón e Getúlio Vargas, foi então o momento certo para um movimento ofensivo da indústria cultural americana nesses países.

Em 1941, quando o governo dos EUA estava tentando uma aproximação com os países latino-americanos, Nelson Rockefeller sugeriu à Disney uma visita à América do Sul. Para criar algum vínculo como sinal de simpatia e amizade entre os EUA e os países latino-americanos, a Disney criou três personagens representando o continente americano: Donald Duck, um *mariner* norte-americano; Panchito, representando o México e os outros países hispânicos, e Zé (Joe) Carioca, o personagem brasileiro. Ao criar o personagem Zé carioca, valeram-se de traços estereotipados, que não refletem as ambiguidades da personalidade histórica do malandro.

Este artigo se deterá em alguns problemas na construção de Zé Carioca e na forma como ele representa erroneamente (ou deturpa) o "caráter brasileiro", já que foi criado sob

fortes motivações políticas. Além disso, tentará compreender como pode esse personagem ser inscrito como uma das formas de autorrepresentação na nossa tradição cultural e como erros em sua concepção podem ter tido efeitos deletérios na formação de nossa identidade cultural, especialmente a partir da década de 1970, uma década em que as HQs da Disney gozaram de alta popularidade no Brasil.

Antes de iniciar a discussão, é importante deixar claro o pressuposto de que se refuta a ideia de uma identidade nacional única, especialmente num país de dimensões continentais como o Brasil, marcado por inúmeras diferenças regionais, sociais e culturais. Reconhecemos, no entanto, que houve na história do país uma enorme ansiedade e um esforço teórico na tentativa de definir a nossa "brasilidade" em termos, às vezes, bastante essencializantes, principalmente em momentos de exaltação ufanista do nacionalismo, como foram os períodos da Era Vargas e da Ditadura Militar de 1964, que serão focalizados aqui.

Zé carioca e a tradição de malandros da cultura brasileira

Zé Carioca estreou, a partir de 1942, dois longas-metragens e um curta de desenho animado, teve sua própria tira de jornal por dois anos e foi uma das estrelas nos quadrinhos "Ducks". No Brasil, ele foi, de fato, um personagem principal em seus próprios quadrinhos, e sua fama como ícone cultural provavelmente é equivalente à de Mickey Mouse nos EUA. Sua primeira aparição foi no filme *Saludos, Amigos* (Alô, amigos, no Brasil) em 1943 e, mais tarde, em *The Three Caballeros* (Você já foi à Bahia?), em 1944. Depois disso, uma tira de jornal americano relatou suas novas aventuras no final da década de 1940 até meados da década de 1950, mas, desde então, Zé Carioca, virtualmente, desapareceu dos Estados Unidos.

O melhor amigo de Zé Carioca é um corvo chamado Nestor, que parece ter o mesmo relacionamento que Pateta tem com Mickey (companheirismo), embora Zé tire o máximo proveito da credulidade de Nestor. Outros amigos incluem um sujeito de pele escura chamado Pedrão, e um pato chamado Afonsinho. Zé, como o Pato Donald, também tem dois sobrinhos chamados Zico e Zeca. O seu rival para as afeições de Aurora, sua

paquera, é um galo chamado Zé Galo. Outro dos seus adversários típicos é o pai de Aurora, Roca Vaz, porque ele desaprova o afeto de José por sua filha.

Zé Carioca é um papagaio antropomorfizado, retratado como preguiçoso, malandro, que gosta de enganar as pessoas, sempre se esconde de seus credores e gosta de flertar com muitas mulheres. Em suma, seria a representação falsa de um malandro. Digo falsa porque é uma representação unidimensional, que faz desses traços um atalho para essencializar uma identidade que é muito mais complexa. Fica evidente que o personagem Zé Carioca foi construído a partir de um estereótipo, aquele malandro carioca das primeiras décadas do século XX, uma figura marginal, normalmente um negro ou mestiço, avesso ao trabalho, que vivia de expedientes, cultuava a vadiagem, a capoeira e o samba.

As produções da Disney foram decisivas para a formação de um estereótipo que se difundiu mundo afora no período pós-segunda guerra mundial. Segundo afirma Rodrigo Cavalcante, "dali em diante, a imagem do brasileiro se firmava como a de uma espécie de *bon vivant* tropical, cheio de ginga, que não se adaptava a empregos formais e vivia de 'bicos'". (CAVALCANTE,2005, p.71-72). Formou-se, dessa maneira, um dos símbolos identificadores de nossa identidade nacional, tanto internamente, como no exterior. Trata-se, porém, de um símbolo que não dá conta dos níveis mais complexos de nossa heterogeneidade étnico-cultural que o compõem historicamente.

A figura do malandro, construída ao longo da história, é cheia de nuances, um personagem extremamente ambíguo, cujas representações na cultura brasileira retrocedem a relatos e novelas orais picarescas, como o herói popular Pedro Malazarte, da tradição oral; Leonardo, o desastroso anti-herói do *sui generis* romance *Memórias de um Sargento de Milícia*, ou Macunaíma, herói do romance modernista *Macunaíma,* de Mário de Andrade, que tem como subtítulo uma definição: "O herói sem nenhum caráter".

É importante observar que os dois primeiros heróis são realmente picarescos, especialmente se concordarmos que o problema do pícaro é um "problema de hambre" como dizem os espanhóis. Pelo fato de ser pobre, sua malandragem é imposta pela necessidade, e seu cinismo moral, em vez de ser um atributo intrínseco de sua personalidade, é mais uma defesa contra o vilão dominante. Por outro lado, em

Macunaíma, o herói sem nenhum caráter, representado como luxurioso, ocioso e sonhador, em uma síntese presumível do modo de ser brasileiro, sua malandragem e sua moral não-convencional são apresentadas como características intrinsecamente herdadas.

Essa última é uma concepção perigosa que foi comprada por muitos escritores brasileiros e não brasileiros e levou muitos a uma representação enganosa que se tornou, com o passar do tempo, falsa, se concebermos uma falsa representação quando motivada por interesses corporativos de um grupo em relação a outros, como parece ter ocorrido no caso da elaboração do personagem Zé Carioca.

No caso dos personagens Zé Carioca e Macunaíma, parece que seu papel é fixo e imune às influências históricas. Sua psicologia é dada a priori e não se transforma. Em ambas as narrativas o que se transforma, de maneira intensa, é o seu entorno: a paisagem, os cenários, os ambientes. Os protagonistas são imunes à mudança.

Dorfman e Mattelart observaram as mudanças sucessivas de cenário, como, por exemplo, a mudança constante nos padrões de cores, ou a obsessão pela novidade e bugigangas (*gadgets*) nos quadrinhos da Disney. Pareceu-lhes que a surpreendente aplicação do movimento e da inovação nas histórias funciona para criar uma ilusão de que tudo está em movimento quando na verdade nada muda: "This change of externals over identical and rigid content, the application of a fresh coat of paint from one picture to the next, is the correlate of technological "innovation". All is in motion, but nothing changes" (DORFMAN, MATTELART, 1975, p. 80)[2].

Negligenciar deliberadamente ao representar emoções e relacionamentos humanos, minar a memória como uma cadeia inter-relacionada de conhecimento herdado, apresentar a tecnologia isolada do processo produtivo são as receitas da Disney para criar a imobilidade por meio de mudanças mágicas e ilusórias.

Lukács, em *A ideologia do Modernismo,* critica a abordagem burguês-modernista que tende a enfatizar a técnica formalista e, ao fazê-lo, deixa de lado a questão da intenção que preside a forma, como demonstra, ao comparar duas amostras de monólogo interior em

[2] Esta mudança de cenários sobre um conteúdo idêntico e rígido, a aplicação de uma nova camada de tinta de uma cena para a outra, é o correlato da "inovação" tecnológica. Tudo está em movimento, mas nada muda. (Tradução do autor).

Thomas Mann e James Joyce. Segundo o teórico húngaro, no monólogo de Joyce, "The perpetually oscillating patterns of sense- and memory-data, their powerfully charged -but aimless and directionless- fields of force, give rise to an epic structure which is *static*, reflecting a belief in the basically static character of events". (LUKÁCS, *apud* RICHTER, 1998, p. 1218)[3]. Lukács refere-se ao abundante uso de detalhes estranhos, que geralmente são encontrados em todo o trabalho de Joyce, como estáticos, indicando a falta de movimento, ação ou mudança.

De qualquer forma, essa tendência para a imobilidade não é um privilégio dos modernistas, e tanto os abstracionistas quanto os historicistas entendem mal o caráter de um objeto "dado", seja desenraizando-o da experiência social, seja submetendo-o às forças mecânicas do meio ambiente. Devemos considerar que os objetos culturais nunca são "dados", em vez disso são "constituídos" por meio de relações ambíguas, a ambiguidade entendida aqui não como ausência de um sentido exato, mas no sentido proposto por Merleau-Ponty (2006) como a forma de existência dos objetos da percepção e da cultura não como totalidades fixas, que podem ser separáveis em partes, mas sim como uma totalidade gestáltica, cujas dimensões simultâneas só podem ser alcançadas por uma racionalidade ampliada.

Devemos entender a ambiguidade, aqui, como uma forma de resistir à tendência de totalizar o conceito do objeto como uma noção passiva e unitária que simplifica e essencializa o que é diferente, ambivalente e plural em um pacote bem suturado, como se fosse apenas uma mercadoria pronta para ser apropriada. Como os conceitos de "incomensurabilidade" e "indeterminação" empregados, respectivamente, por Wai Chee Dimock e Ronald Rudy, a ambiguidade pode funcionar como uma recusa ou uma defesa contra o desejo branco-ocidental europeu de individualizar o outro como contraponto aos seus pressupostos sobre si mesmos.

Embora Zé Carioca tenha antecedentes que até certo ponto lidam com uma forma específica de ser e comportar-se de um grupo delimitado de indivíduos da sociedade

[3] Os padrões perpetuamente oscilantes de dados sensoriais e de memória, seus campos de força poderosamente carregados, mas sem objetivo e sem direção, dão origem a uma estrutura épica que é estática, refletindo a crença no caráter basicamente estático dos eventos (Tradução do autor).

brasileira, especialmente o malandro do Rio de Janeiro dos anos 1930 e 1940, de quem deveria ser representante, ele tem algo diferente: nasceu nos estúdios da Disney e, portanto, é afiliado ao Reino Animal, e pertence a essa cultura construída sobre o mito de uma inocência supostamente universal, além do lugar, além do tempo - e além crítica, conforme escreveram Dorfman e Mattelart.

De qualquer forma, apesar de sua paternidade estrangeira, sua "Mãe Natureza" parece ser brasileira, e para conhecê-lo melhor é necessário rastrear sua genealogia na cultura nativa (não será surpreendente se descobrimos que ele não é o "bom selvagem" que esperamos que ele seja). Além disso, outra grande diferença envolve seu nascimento: o advento da cultura de massa que lhe dotou com o poder mágico da onipresença no jardim da homogeneidade.

O CONTEXTO SÓCIO-HISTÓRICO-CULTURAL DA MALANDRAGEM: A DESVALORIZAÇÃO HISTÓRICA DO TRABALHO E A CONSTRUÇÃO ESTEREOTIPADA DE ZÉ CARIOCA

Parece que dois fatores maiores, cujas raízes retrocedem ao tempo colonial, devem ser entendidos para explicar uma certa indulgência em relação a um comportamento tão moral e eticamente ambíguo. Uma é a tendência geral, após três séculos de escravidão, em considerar o trabalho como degradante; o outro é um legado jurídico do período colonial – o "jeitinho".

Antes do mais, é importante reconhecer que três séculos de escravidão intensificaram as tendências na cultura brasileira em relação à arrogância, ao egoísmo, ao servilismo e à dependência. Mesmo hoje, mais de um século após a abolição, o preconceito de ex-senhores e ex-escravos em relação a algumas ocupações consideradas manuais é enorme, devido a sua associação com o trabalho escravo. Para o malandro do Rio de Janeiro, a verdadeira contraparte do Zé Carioca da Disney, uma espécie de indivíduo cuja existência foi seriamente comprometida com o advento da industrialização e do capitalismo moderno no Brasil, o trabalho era definitivamente uma palavra excluída de seu vocabulário.

Na verdade, para ele, o trabalho não era apenas vergonhoso, mas era "papo de otário", pois ele aprendeu por muitas gerações que trabalhar não era nem edificante nem gratificante. Era muito comum nos anos 30, a década de ouro do samba malandro, afirmações como: "eu vejo quem trabalha andar no *miserê*" e "trabalho não dá camisa a ninguém". É claro que uma sociedade que impõe essa maneira de considerar o trabalho está predestinada a falhar em um mundo tão econômico como o que surgiu após a Segunda Guerra. Na verdade, nenhuma sociedade preocupada com a justiça social aceitaria essa atitude e muito menos permitiria que ela pudesse ser anexada ao "caráter nacional", como aconteceu no Brasil. É apenas no coração da sociedade colonial, fundada no binômio senhor-escravo, que esse comportamento marginal pode encontrar uma explicação.

Essa dicotomia criou um grupo de pessoas sem classe e sem valor que incluíam negros, índios e brancos livres, bem como as pessoas resultantes da mistura dessas raças: os mestiços. À medida que o período colonial e a economia da escravidão se aproximavam para um fim, esse segmento da população tornou-se mais numeroso, mas ainda não encontrava uma forma de inserção estável na divisão de trabalho exclusivo do sistema da escravidão, que se baseava em uma agricultura de monocultura direcionada exclusivamente à exportação e dificultava o desenvolvimento de um mercado interno que pudesse criar condições para o surgimento de uma classe média embrionária.

Assim, no decorrer de três séculos de incompetência ou má vontade, para oferecer uma solução para esse problema, o sistema de escravidão criou uma população livre e parasitária que, sem ter conhecido o trabalho árduo, não se proletarizou e ensinou a considerar o trabalho como coisa de escravo. Isso, como já escrevia Monteiro Lobato, em 1911, deu "origem a essa linha divisória, que ainda não se apagou, entre os que trabalham e os que ou promovem o trabalho alheio ou dele vivem, aparasitados". (LOBATO, 1956, p. 147).

Por gerações, os membros da classe dominante não precisaram trabalhar, e passaram a considerar isso como atributo de uma raça inferior. Então mantiveram os braços cruzados, deitaram "eternamente em berços esplêndidos" e a indolência tornou-se parte de sua "natureza".

Por outro lado, aqueles explorados se tornaram o tipo de indivíduos descartáveis, que não se sentiram comprometidos com os processos essenciais da sociedade em que viviam. Como escreveu Maria Silvia Carvalho Franco, "a agricultura baseada na escravidão simultaneamente abria espaço para a sua existência e os deixava sem razão de ser". (FRANCO, 1997, p.4)

Segundo observou Lobato, essa depreciação da atividade laboral

> Arredou, assim, o brasileiro, das profissões manuais, da indústria e do comércio, entregues ao elemento alienígena, e marcou-lhe a giz, como campo único para o exercício de suas energias e o só compatível com a sua dignidade, o funcionalismo público, as profissões liberais, a política e o feitorismo, sob qualquer forma que seja, da massa que lavra a terra. Tudo mais desprezou, como coisas que degradam ou são "impróprias". (LOBATO, 1956, p. 147).

No final do século XIX, simultaneamente à abolição dos escravos, houve a introdução do trabalho assalariado. No entanto, esse período coincide com o grande afluxo de imigrantes europeus que satisfaziam a necessidade de mão-de-obra do capital. Ainda assim, aquele grupo de brasileiros iria continuar a viver à margem do novo sistema. Além disso, a ideia, reforçada por séculos de experiência, de que o trabalho, em vez de dignificar o homem, levava-o à desumanização, acabou por mantê-los afastados das atividades produtivas, que foram capturadas pelo imigrante oportunista e engenhoso.

A diferença talvez fosse que agora eles pudessem se mover dentro de uma sociedade mais flexível e um sistema econômico mais diversificado. Ganhar a vida por um dia, fazendo biscates aqui e ali como forma de viver, tornou-se talvez mais fácil. Por volta de 1874, Herbert H. Smith, um zoólogo americano que visitou o Brasil, escreveu em um artigo para a Scribner's Magazine:

> Indolence and pride and sensuality and selfishness, these are the outgrowths of slavery that have enslaved the slavemakers and their children. Do you imagine that they are all rich men's sons, these daintily clad delicate young men on the Ouvidor (a main street in Rio de Janeiro)? The most of them are poor, but they will lead their vegetable lives, God knows how, parasites on their friends, or on the government,

> or on the tailor and grocer, because they will not soil their hands with tools. (SMITH ,1879, p 467).[4]

Essas pessoas eram os "brasileiros" do *fin de siécle*. Uma classe de gente para a qual trabalhar era depreciativo. Eles se chamavam brasileiros em oposição aos negros e ao imigrante europeu para quem olhavam com desdém.

Essa descrição corresponde ao antepassado imediato de Zé Carioca, de quem ele deve ter herdado a indolência como uma parte da sua "natureza", como era o pensamento comum à abordagem racista típica que dominava a cena intelectual brasileira do final do século XIX e que, intensificada pelas lentes fortes do positivismo, deu origem a postulados como o de que seria impossível existir uma civilização nos trópicos, ou que o mestiço era um homem degradado, sem a inteligência do branco nem o vigor do preto. (VIANNA, 1952; RODRIGUES, 1957) .

O mais espantoso é que essas ideias foram compradas por muitos intelectuais brasileiros que, assim como os jovens pobres representados acima pelo viajante norte-americano, também precisavam vestir-se de acordo com a moda europeia. Podemos dizer que essa arrogância, que não é senão um sintoma de imaturidade cultural e uma personalidade insegura (como acontece com frequência em adolescentes), e a aversão ao trabalho são a herança paterna de Zé Carioca.

Por outro lado, podemos dizer que o lado materno de Zé Carioca é o elemento africano (e, em menor grau, o indígena), isto é, a "Mãe Natureza". Sabe-se que, após a abolição, em 1889, os proprietários de escravos, ou porque preferiam substituir seus escravos pelos imigrantes, que eram abundantes e proporcionavam um excesso de trabalho por baixos salários, ou porque simplesmente não tinham motivos econômicos para mantê-los em suas fazendas, despediram-nos. Na verdade, eles foram realmente jogados fora como peças descartáveis de uma engrenagem que não funcionava mais.

[4] Indolência, orgulho, sensualidade e egoísmo, estas são as consequências da escravidão que escravizaram os senhores de escravos e seus filhos. Você pensa que todos eles são filhos de homens ricos, esses delicados jovens elegantemente vestidos no Ouvidor (uma rua principal no Rio de Janeiro)? A maioria deles é pobre, mas eles levarão suas vidas vegetando, Deus sabe como, de forma parasitária em seus amigos, ou no governo, ou no alfaiate e no merceeiro, porque eles não irão sujar as mãos com ferramentas. (Tradução do autor).

O governo não forneceu nenhum plano social para incluí-los na nova ordem econômica. A única maneira que eles encontraram foi encurralarem-se nas ruas das grandes cidades como o Rio de Janeiro e se tornarem bêbados, mendigos, e começaram a se instalar nos morros nos arredores das cidades, onde construíram seus "barracos". Nas primeiras décadas do século passado, essa população negra estabeleceu uma série de inter-relações com o elemento urbano, especialmente aqueles que fingiam ser ricos, mas que despencavam na escala social, conforme os imigrantes, por meio do trabalho e da inteligência, foram conquistando os espaços na sociedade.

Devemos observar que no Rio, devido ao relevo, os morros e a cidade ficam face a face, contemplando-se em constante flerte. Essas inter-relações entre o morro e a cidade fizeram do Rio uma das cidades mais miscigenadas do Brasil. Esse cruzamento costumava acontecer entre homens e mulheres de ambas as raças, mas, principalmente, a forma mais aceitável e comum era entre o homem branco e a mulher negra. Portanto, não é difícil imaginar Zé Carioca como um resultado desse conto de fadas dos trópicos, o qual teve como trilha sonora o samba, que se tornou cada vez mais a expressão da cultura popular local. Como Zé Carioca, "o samba nasceu no morro", dizem as canções.

Em uma estrutura econômica tão estritamente dividida, como era a sociedade colonial, aqueles poucos livres que não eram mestres nem escravos não podiam se ajustar a essa ordem e eram relegados a uma vida de insegurança e vicissitudes. Eles eram poucos em número e tinham poucas "escolhas" quanto ao papel a desempenhar nessa sociedade. A alternativa "honesta" seria ficar nos interstícios desses dois mundos sufocantes, ocupando pequenas tarefas aqui e ali, ou viver de favor como um "agregado" em casa de algum senhor benevolente, um tipo de parasita bastante comum na sociedade carioca do século XIX – encontramos o representante mais famoso desse espécime na literatura brasileira no personagem servil e lisonjeiro, José Dias, do romance *Dom Casmurro*, de Machado de Assis.

A alternativa "desonesta" seria tornar-se um malandro ou, no caso feminino, uma prostituta. Como podemos ver, a oposição honestidade/desonestidade, aqui, perde seu significado moral, a tal ponto que seria mais apropriado pensar essa oposição em termos de conformidade/resistência, para podermos compreender a segunda alternativa.

Antonio Candido (1970), em seu ensaio sobre o herói picaresco na novela *Memórias de um Sargento de Milícias*, intitulado "Dialética da Malandragem", deriva a ideia de "malandragem" do que ele chama de "dialética da ordem e da desordem". Rodrigo Suzuki Cintra ao comentar esse binômio dialético proposto por Antonio Candido diz que:

> A figura do malandro é a mais adequada a este tipo de organização de mundo em que forças da ordem, como a polícia, por exemplo, concorrem com as forças da desordem. Ele é o tipo que transita entre os dois mundos. Está sempre atuando no limiar, no cinzento, entre o que se pode e o que não se deve fazer. A alternativa lícito/ilícito é perfeitamente relativizada pelo malandro. O malandro encarna a esperteza popular, sabedoria genérica da sobrevivência em um mundo repleto de obstáculos e iniquidades. (CINTRA, 2015).

Esse movimento dialético supostamente criou uma maneira de ser relativamente livre de repressão moral que, principalmente nos momentos de repressão política pelos quais o Brasil passou periodicamente, foi bem aceito na medida em que funcionou como uma maneira de driblar a censura e ofereceu canais de expressão alternativos para as classes populares. Nas décadas de 1930 e 1970, o povo brasileiro viveu sob o rigor de ditaduras militares que reprimiram ou até suprimiram o direito das classes trabalhadoras à auto-organização e expressão política. Nesses dois períodos, pode-se observar, especialmente em letras de músicas populares, um reforço do malandro como símbolo de resistência contra o opressor.

Os dois compositores que melhor representaram a resistência a esses períodos foram Noel Rosa e Chico Buarque de Hollanda, ambos jovens, brancos, filhos da classe média carioca, que foram seduzidos pelo malandro, pelo samba e pela vida do morro. Quanto ao próprio malandro, seria discutível aplicar a palavra resistência, se entendermos que resistência implica um certo grau de consciência política e engajamento partidário que ele, de fato, não tinha e, portanto, também não haveria como situá-lo nem à esquerda nem à direita do espectro político, uma vez que não há um ideário programático que ele represente, sendo suas ações orientadas por um individualismo infenso à moralidade comum.

Essa indefinição possibilitou, por exemplo, que a Disney apresentasse Zé Carioca, no filme *Saludo, Amigos*, cantando a música "Aquarela do Brasil". Trata-se de uma incoerência grotesca que só pode ser entendida se considerarmos o contexto social e político da época. A partir de 1930, quando Getúlio Vargas assumiu o poder, até o início dos anos 1940, havia no Brasil um regime fascista chamado de "Estado Novo" que, através do DIP (Departamento de Informação e Propaganda), visava sujeitar as massas ao lema fascista da "disciplina e do trabalho" e tentou controlar a representação do heroísmo dentro da vida marginal, de modo que "recomendou" ao malandro regenerar-se, e estimulou os compositores a escrever letras chauvinistas que exaltavam as qualidades das pessoas e a nação.

Na mão oposta, ignorando a "recomendação" oficial, estava Noel Rosa escrevendo sambas que evocavam a pobreza social a que pertencia o "rapaz folgado" e a "moça operária". Noel Rosa recusou a denominação "malandro" por causa de seu significado depreciativo e, contra a proposta oficial de conversão, propôs ao invés de "malandro" ("uma palavra derrotista que só serve pra tirar todo o valor do sambista") a denominação de "rapaz folgado".

Portanto, o malandro, naquele momento, não estava para cantar sambas do tipo samba-exaltação, do qual "Aquarela do Brasil", composto por Ary Barroso, é o mais típico representante.

Do malandro de verdade ao malandro oficial, um movimento invisível

No Brasil, especialmente, desde o início do século XIX, quando a nação tornou-se politicamente independente, havia uma preocupação cada vez maior com a formação de uma identidade nacional. Em parte, essa preocupação é justificada devido à vasta área continental do país e, consequentemente, à dificuldade em articular os diferentes polos culturais e políticos que, reunidos sob o regime monárquico e rigidamente centralizado,

poderiam querer seguir seus próprios caminhos, como, por exemplo, o movimento conhecido como Revolução Farroupilha, no sul do país.

Assim, apesar do abismo social entre as classes e das profundas diferenças culturais regionais, foi criada uma tendência de transformar as diversas manifestações culturais em símbolos de uma coesão nacional. Essa ansiedade na localização de uma identidade nacional ocupou grande parte da produção intelectual brasileira desde então e continua até hoje. Obviamente, esse interesse esteve e está intimamente relacionado com o processo de formação do próprio país – de um lado, havia a necessidade de autoafirmação diante do colonizador estrangeiro; de outro, o desafio de compreender uma diversidade tão incrível no seu interior. Se o contato com o estrangeiro aponta a diferença, então o problema era buscar coerência no quebra-cabeça doméstico.

Consequentemente, no decorrer do tempo, os agentes culturais brasileiros vieram elaborando e redigindo símbolos que poderiam ser representativos do *ethos* nacional. Obviamente, isso induziu muitas pessoas a representações totalizadoras, como a mistificação do primitivo e do folclórico durante o Modernismo, a crença no mito da Democracia Racial defendida por sociólogos importantes como Darcy Ribeiro, ou o estereótipo mais comum do país e seu povo, incansavelmente representados no tripé samba-carnaval-futebol.

Marilena Chauí descreve esse processo de apropriação de manifestações culturais e sua reelaboração como símbolos nacionais como um "movimento invisível", que permite a mudança dos "discursos sobre a nação" para o "discurso para a nação" e, finalmente, "discurso da nação". (CHAUÍ, 1986, p. 114). Por um processo de metonímia, o que é particular, regional, temporal é tomado como universal. Esse culto da homogeneização que persiste na cultura brasileira, aliada ao advento do que se denomina indústria cultural ou cultura de massa, foi desastroso para o processo de formação de uma identidade brasileira, na medida em que não se levaram em conta as ambiguidades dos fenômenos culturais.

Essas ambiguidades podem variar de um extremo de positividade a um extremo de negatividade, de acordo com as circunstâncias específicas de uma determinada sociedade em um determinado momento histórico, que é operado em um nível simbólico capaz de orientar comportamentos e ser um instrumento de coesão entre os indivíduos e a sociedade.

Esse "movimento invisível" pode ser percebido na transformação de Zé Carioca, desde os primeiros desenhos animados lançados nos anos 1940 aos quadrinhos, que foram muito populares nos anos 1970: dois períodos de história brasileira marcados por algumas particularidades. Em ambos os períodos, havia uma forte preocupação da parte dos EUA para evitar que o Brasil fosse seduzido por doutrinas anticapitalistas, primeiro a ameaça do fascismo e depois o perigo do socialismo.

Em ambos os períodos, era necessário que os EUA apresentassem prova de "boa vontade" em relação ao país sul-americano, e a prova era abundante: primeiro, durante a ditadura de Vargas, a nota principal era a amizade mútua e as usinas metalúrgicas. Enquanto os tecnocratas governamentais cuidavam da metalurgia, Disney e Hollywood forneceram evidências de uma simpatia irresistível de ambos os lados. A personalidade de Zé Carioca nos desenhos foi uma reminiscência da camaradagem típica dos brasileiros nativos, um protótipo do "homem cordial", tanto expansivo quanto receptivo, conforme mostrou Sergio Buarque de Hollanda (2006). Ao mesmo tempo, Carmem Miranda estava remexendo seus quadris e cantando sambas, vestindo trajes adornados com bananas, laranjas, abacaxis.

Mas, na década de 1970, essa relação de "boa vizinhança" foi degradada, porque o capitalismo não cumpriu as promessas de prosperidade e, em vez disso, concentrou a riqueza nacional.

Assim, é possível ver aquela grotesca incoerência cometida pela Disney, no filme *Saludo Amigos*, ao colocar o papagaio malandro cantando "Aquarela do Brasil", como muito conveniente. Lá, podemos ver Zé Carioca desfilar vestido exatamente segundo a "moda da malandragem" – terno descolado, chapéu Panamá, um guarda-chuva, fumando um charuto Havana – uma descrição perfeita da figura hedonista que realmente corresponde ao estereótipo. A História, contudo, não está lá.

Despojado de todas as suas ambiguidades, Zé Carioca torna-se Joe Carioca, e em vez de cantar um "samba-malandro" de Wilson Batista, ou mesmo um "samba-rapaz folgado" de Noel Rosa, canta "Aquarela do Brasil". Aquele era um momento em que a malandragem se confrontava com a política (e a polícia) do governo Vargas, que tinha

como objetivo a regeneração do malandro (MATOS, 1982). A Disney, com seus poderes mágicos, conseguiu fazer o que a ditadura de Vargas estava tentando sem sucesso: converter o malandro – Zé Carioca é uma tentativa de mostrar que é possível ser um "bom malandro", pelo menos no Reino Animal.

Essa tentativa de domesticar e incorporar ao personagem nacional o que é uma espécie de atitude dionisíaca reforçada pelo samba, o carnaval, a vadiagem, a capoeira, o futebol, etc, pode ter consequências deletérias no processo de autorreconhecimento de uma nação. Em outras palavras, tornar oficial e autorizar algo que não é essencial ao "caráter brasileiro", como se poderia supor, mas que, na sua origem e na sua formação, é definido marginalmente como traço da classe hegemônica, pode ter efeitos desastrosos no processo de autorrepresentação do "povo brasileiro".

Digo desastrosos porque, além da ansiedade dos brasileiros por uma homogeneização da raça e da cultura numa busca desesperada de uma identidade nacional, no Brasil, os serviços de telecomunicações são concedidos pelo Estado a empresas privadas com base em concessões políticas, de modo que permaneçam comprometidos mediante um conluio em que é difícil distinguir o que é ideologia e propaganda do estado do que são interesses privados dos grupos capitalistas.

É interessante observar como o mesmo personagem, o malandro, durante a ditadura militar dos anos 1970, foi representado de maneiras tão diferentes. Na MPB (Música Popular Brasileira), especialmente nas músicas de Chico Buarque, podemos encontrar o discurso da malandragem sendo usado para funcionar como uma linguagem codificada para driblar os censores, enquanto nas HQs da Disney a mensagem reforçava a atitude irresponsável de segmentos da elite privada e governamental brasileira (no Brasil nem sempre é fácil diferenciar privado de público) que estavam tomando empréstimos de governos e instituições financeiras internacionais para fins que nunca foram bem claros.

Nas HQs, o malandro se assemelhava mais a um alpinista social, um papagaio pobre tentando obter sua parte da alta sociedade, às vezes agitado, ganhando dinheiro ao fazer coisas que não são exatamente legais ou éticas. Esse Zé Carioca também devia dinheiro a quase todos. Havia, inclusive, uma associação chamada ANACOZECA. – Associação

Nacional dos Cobradores do Zé Carioca, da qual ele estava sempre fugindo e que era um dispositivo recorrente da narrativa.

Quaisquer semelhanças com o Brasil dos anos 1980 não são meras coincidências. O Zé Carioca da Disney dos anos setenta é uma representação clara da disposição mental que prevalecia nas classes empresariais e políticas nacionais, que visavam tirar proveitos das circunstâncias, não se importando com os danos que essa atitude traria para toda a sociedade, demonstrando um egoísmo que só pode ser possível em uma situação de uma brutal alienação social e asfixia política. Esse comportamento ficou amplamente conhecido como a "lei de Gerson". Gerson era o capitão do time brasileiro que ganhou a Copa do Mundo em 1970 e apareceu em um anúncio publicitário de uma marca de cigarros na TV de cigarros, veiculado no ano de 1976, propagando ao país um slogan que dizia: "Eu gosto de levar vantagem em tudo, certo? Leve vantagem você também". Segundo Maria Izilda Matos, "para o período era um jargão superdifundido. A propaganda captou um elemento de identificação que estava no imaginário popular". (MATOS, 1999).

Considerações finais

Portanto, sob a força de um aparato de comunicação concentrado na mão de alguns poucos agentes, o que deveria ser um tipo carregado de ambiguidades, uma construção histórica datada, é imposto, a partir de alguns traços periféricos, como identificador do caráter nacional. Isso, em um momento no qual o malandro histórico já havia praticamente desaparecido, como sugere a canção "Homenagem ao malandro", de Chico Buarque de Hollanda, que aparece em 1979 no álbum *Ópera do Malandro*:

> Eu fui fazer
> um samba em homenagem
> à nata da malandragem
> que conheço de outros carnavais
> Eu fui à Lapa e perdi a viagem
> que aquela tal malandragem
> não existe mais. (HOLLANDA, 1979)

No lugar do malandro, como figura histórica do Rio de Janeiro, frequentador dos bares da Lapa, podemos observar que as mudanças econômicas simplesmente extinguiram a malandragem tradicional e deram lugar a um novo malandro, não mais marginalizado, e sim, regularizado, profissionalizado, de acordo com os ditames da moderna tecnocracia brasileira, como ficou bem textualizado na mesma canção de Chico Buarque.

> Agora já não é normal
> O que dá de malandro
> regular, profissional
> Malandro com aparato
> de malandro oficial
> Malandro candidato
> a malandro federal
> Malandro com retrato
> Na coluna social
> Malandro com contrato
> com gravata e capital
> que nunca se dá mal. (HOLLANDA, 1979)

O que restou do malandro foi a sua proletarização completa, tendo se convertido em assalariado, vivendo precariamente nos subúrbios, como a maioria dos brasileiros, inclusive aqueles metidos a ricos que, em fins do século XIX, haviam emprestado os traços hedonistas de que a Disney se serviu para compor o seu personagem. Em sua busca pelo malandro, é assim que o eu-lírico da canção de Chico Buarque o encontra no arremate da canção:

> Mas o malandro pra valer
> - Não espalha
> Aposentou a navalha
> Tem mulher e filho e tralha e tal
> Dizem as más línguas que ele até trabalha
> Mora lá longe e chacoalha
> Num trem da Central. (HOLLANDA, 1979)

Referências

CANDIDO, Antonio. Dialética da malandragem. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros da USP* , n. 8, 1970.

CAVALCANTE, Rodrigo. (2005). *A Cara do Brasileiro*. In: Super Interessante, São Paulo, n. 217, p.68-74, set. 2005.

CHAUÍ, Marilena. *Conformismo e Resistência*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1986.

CINTRA, Rodrigo Suzuki. Ordem e desordem na crítica brasileira: sobre um ensaio de Antonio Candido. Revista Carta Capital, São Paulo, 2015. Disponível em: http://justificando.cartacapital.com.br/2015/03/09/ordem-e-desordem-na-critica-brasileira-sobre-um-ensaio-de-antonio-candido/. Acesso em: 01 out. 2017.

DIMOCK, Wai Chee. *Residues of Justice: Literature, Law, Philosophy*. Berkeley: University of California Press, 1996.

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand . *How to Read Donald Duck*: Imperialist Ideology in the Disney Comic. London: I.G. Editions, 1975.

FRANCO, Maria Sylvia de Carvalho. *Homens livres na ordem escravocrata*. São Paulo: Fundação Editora da UNIESP, 1997.

HOLLANDA, Chico Buarque de. *Ópera do malandro*. São Paulo, Cultura, 1979.

HOLLANDA. Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

LOBATO, Monteiro. *A doutorice".* In: Mundo da Lua e Miscelânea. São Paulo: Brasiliense, 1956.

MATOS, Cláudia. *Acertei no Milhar:* Samba e malandragem na Era Vargas. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

MATOS, Maria Izilda. *Lei de Gerson*: o país passou por várias crises de identidade neste século. In: IstoÉ, São Paulo, 1999. Disponivel em: https://istoe.com.br/27207_LEI+DE+GERSON+/. Acesso em 03 out. 2017.

MERLEAU-PONTY, M. *As Aventuras da Dialética*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RICHTER, D. H. *The Critical Tradition:* Classic Texts and Contemporary Trends. Boston: Bedford Books, 1998.

RODRIGUES, Raimundo Nina. *As Raças Humanas e a Responsabilidade Penal no Brasil.* Salvador: Livraria Progresso, 1957.

SMITH, Herbert H. *Brazil, the Amazons and the coast*. New York: Charles Scribner's Sons, 1879. Disponível em: https://archive.org/stream/brazilamazonscoa00smit#page/n1/mode/2up. Acesso em: 05 out. 2017.

VIANNA, Oliveira (1952). *Populações Meridionais do Brasil.* RJ, José Olympio Editora.

CONTEXTO DA CONTRIBUIÇÃO DE CÂNDIDO ARAGONEZ DE FARIA NA MODERNIZAÇÃO DAS DIAGONAIS BARROCAS

THE CONTEXT OF CÂNDIDO ARAGONEZ DE FARIA'S CONTRIBUTION TO THE MODERNIZATION OF THE BAROQUE DIAGONALS

CONTEXTO DE LA CONTRIBUCIÓN DE CÂNDIDO ARAGONEZ DE FARIA EN LA MODERNIZACIÓN DE LAS DIAGONALES BARROCAS

Valéria Aparecida Bari[1]

Raul Felipe Silva Rodrigues[2]

[1] Doutora em Ciência da Informação pela Universidade de São Paulo (2008). Docente do Departamento de Ciência da Informação (DCI) e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Vice-Diretora do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Sergipe (CCSA/UFS). Líder do Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração e Manifestações (PLENA), desde 2015. E-mail: valbari@gmail.com

[2] Graduando do curso de Artes Visuais, Licenciatura, da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Membro do Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração e Manifestações (PLENA). E-mail: rauldolago1@gmail.com

RESUMO: Estudo sobre a vida e obra de Cândido Aragonez de Faria, enfatizando sua contribuição na modernização das diagonais barrocas, como recurso de comunicação da narrativa sequencial gráfica. Contribuiu para o jornalismo brasileiro e latino-americano, com impecável texto poliglota e imagens de rara expressão, levou a irreverência, a beleza e o humor de sua arte às propagandas de Paris da *Belle Époque*. Sua atuação, sempre pioneira e inédita, o colocou entre os melhores chargistas e ilustradores do mundo em sua época. No entanto, o Brasil da atualidade obnubilou sua lembrança e a França o tem para si como um patrimônio artístico, custodiado pelo Museu do Louvre e pela Biblioteca Nacional. O resgate de sua memória é importante para retomar a identidade brasileira de seu trabalho e abrir possibilidades de aprimoramento da composição barroca aplicada às narrativas sequenciais gráficas, como recurso de aprimoramento das mídias impressas e digitais no séc. XXI.

ABSTRACT: This is a study on the life and work of Cândido Aragonez de Faria, emphasizing his contribution to the modernization of baroque diagonals, as a communication resource of sequential graphic narrative. He contributed to Brazilian and Latin American journalism, with impeccable polyglot text and images of rare expression, took the irreverence, the beauty and the humor of his art to the advertisements of Paris from the *Belle Époque*. His performance, always pioneering and unprecedented, placed him among the best cartoonists and illustrators of the world in his time. However, today Brazil has obscured his memory and France has taken him as an artistic heritage, guarded by the Louvre Museum and the National Library. The retrieval of his memory is important in order to retake the Brazilian identity of his work and to open possibilities for the improvement of Baroque composition applied to sequential graphic narratives, to guarantee the improvement of digital media in the 21th century.

RESUMEN: Estudio sobre la vida y la obra de Cândido Aragonez de Faria, destacando su contribución en la modernización de las diagonales barrocas, como recurso comunicativo de narrativa gráfica secuencial. Contribuyó al periodismo brasileño y latinoamericano, con textos políglotas impecables e imágenes de rara expresión, llevó la irreverencia, la belleza y el humor de su arte a los anuncios de París de la *Belle Époque*. Su actuación, siempre pionera y sin precedentes, lo colocó entre los mejores dibujantes e ilustradores del mundo en su época. Sin embargo, Brasil hoy ha oscurecido su memoria y Francia lo tiene como patrimonio artístico, custodiado por el Museo del Louvre y la Biblioteca Nacional. La recuperación de su memoria es importante para retomar la identidad brasileña de su obra y para abrir posibilidades de mejora de la composición barroca aplicada a narrativas gráficas secuenciales, para garantizar la mejora de los medios digitales en el siglo XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Jornalismo no Brasil; Narrativa Sequencial Gráfica no Brasil; História do Cinema.

KEYWORDS: Journalism in Brazil; Graphic Sequential Narrative in Brazil; Cinema's history.

PALABRAS-CLAVES: Periodismo en Brasil; Narrativa Secuencial Gráfica en Brasil; Historia del Cine.

INTRODUÇÃO

Cândido Aragonez de Faria — ou "o Faria", como chamado pelo pesquisador Antônio Luiz Cagnin (2000) — foi um dos mais proeminentes artistas brasileiros, no que concerne à narrativa sequencial gráfica, tendo contribuído para o jornalismo brasileiro e latino-americano com texto impecável e imagens de rara expressão. Poliglota, levou a irreverência, a beleza e o humor de sua arte às propagandas de Paris da *Belle Époque*. Sua atuação, sempre pioneira e inédita, o colocou entre os melhores chargistas e ilustradores do mundo em sua época. No entanto, o Brasil da atualidade obnubilou sua lembrança. Enquanto a França tomou para si as produções do mesmo como um patrimônio artístico, custodiado pelo Museu do Louvre e pela Biblioteca Nacional.

O presente artigo compõe uma série de estudos acerca da participação de Cândido Aragonez de Faria na modernização das diagonais barrocas, a partir da sua produção de cartazes para a primeira companhia cinematográfica do mundo. Sendo assim, buscamos contextualizar a atuação desse sergipano na condução de elementos preponderantes da estética barroca para a modernidade. Com isso, salientamos a importância de Faria no âmbito internacional, bem como expomos considerações iniciais sobre uma característica da composição barroca tão presente nos dias atuais, principalmente em pôsteres e cartazes de cinema.

Para tanto, expressamos a biografia do artista que teve como auge sua atuação na produção de centenas de cartazes para o estúdio cinematográfico *Société Pathé Frères*, hoje custodiados pela fundação francesa *Jérôme Seydoux-Pathé*. Vale também o estudo da sua vida em comparação com a de outras personalidades importantes para sequência progressiva da produção artística nacional e internacional.

Desse modo, motivados pela inquestionável magnitude artística de Cândido, vemos sem sombra de dúvidas sua participação na modernização das diagonais barrocas. Assim como sua contribuição à reprodutibilidade técnica das artes e narrativas gráficas sequenciais,

pela introdução da cromolitogravura nas Américas. Contudo, em sendo escasso o referencial teórico dessa composição diagonal, ao menos no âmbito nacional, focamos nossas considerações ao contexto dos acontecimentos.

Em suma, diante dos fatos, evidenciamos a presença das diagonais barrocas na composição dos cartazes de Cândido Aragonez de Faria. Por conseguinte, relacionamos o termo "modernização" a processos de produção da imagem.

UM TALENTO JUVENIL ATRAVESSA O CONTINENTE SUL-AMERICANO

Estamos na primavera de 1856. Nas ruas do Rio de Janeiro da *Belle Époque*, um jovem caminha no bairro do Jardim Botânico em direção à Academia Imperial de Belas Artes, na Travessa do Sacramento. Carrega diversos materiais, está no meio de um projeto importante, mas não andou de carruagem. Observa, de passagem, as pessoas vivendo seu cotidiano, suas roupas, falas, gestos, aparência. Ele mesmo, um jovem diferente dos fluminenses, tem os cabelos bem encaracolados de um louro acinzentado.

Figura 1: Cândido Aragonez de Faria em charge de Valle

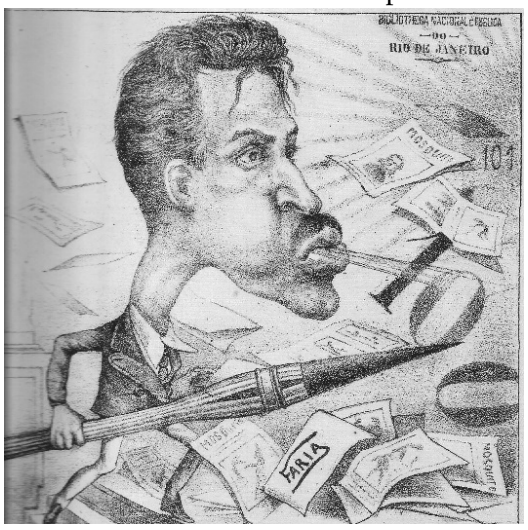
Fonte: O Mosquito, n. 83, de 14/04/1871 (MAGNO, 2012, p. 218).

A pele bronzeada pelo sol de Laranjeiras, município sergipano que foi sua cidade natal, enfatiza sua origem multirracial, que se confirma em olhos amendoados, com uma

significativa epicântica asiática e o rosto redondo característico dos descendentes dos indígenas, ao mesmo tempo "ornamentado" com um bigode digno do rei Carlos I da Espanha[3] (Figura 1). Esse jovem, anônimo na corte imperial e fruto do casamento entre um grande médico sergipano e uma jovem imigrante espanhola, será, dentro de poucos anos, um dos mais proeminentes artistas gráficos do mundo.

Mas, qual seria esse grande projeto que, em paralelo com os seus estudos de Belas Artes, proporcionaria a elevação de Faria ao patronato que hoje ocupa no Brasil e no mundo? Essencialmente, narrativas sequencias gráficas, caricaturas e desenhos naturalistas que começou a oferecer aos grandes jornais da corte. Em suas longas caminhadas, ele se permitia ingressar nas sedes jornalísticas, fazendo um lento trabalho de reconhecimento e auxiliando em pequenas tarefas. A economia familiar de Faria, então contemplado com uma pensão pelo governo imperial, ia muito bem, então os editores também abriam espaço para o talentoso rapaz — por uma contribuição financeira irrisória, embora muito convidativa. Ainda mais, um jovem polivalente, que escrevia tão bem em português, assim como já tinha domínio do francês e do espanhol.

Figura 2: Autorretrato de Faria na capa de *O Mosquito*



Fonte: Capa comemorativa da edição n. 100 de *O Mosquito*, em 12/08/1871 (MAGNO, 2012, p. 218).

[3] Herdeiro de três das principais dinastias europeias: a Casa de Habsburgo, a Casa de Valois-Borgonha dos Países Baixos Borgonheses e a Casa de Trastâmara das coroas de Aragão e Castela. Ele governou vastos domínios na Europa central, oriental e do sul, além das colônias espanholas nas Américas. Como o primeiro monarca a governar Castela, Leão e Aragão simultaneamente, ele se tornou o primeiro rei da Espanha. Trouxe a moda e a própria denominação do bigode para as Américas.

Ao terminar oficialmente seus estudos, em 1866, começou a assinar matérias e conteúdos nos jornais *A Pacotilha* e *Folha Fluminense*. Fundou, com seu irmão Adolpho Aragonez de Faria, que viria a se tornar um fotógrafo extremamente conceituado, o jornal *O Mosquito* (Figura 2).

Para Magno:

> Sob a tutela do Juiz de Órfãos, o jovem artista começou a colaborar na imprensa ilustrada. Surgiu como chargista de *A Pacotilha* (que depois se denominou *O Pandokeu*), no Rio, em 1866. Fundou e dirigiu o semanário *O Mosquito* (1869), cabendo-lhe por certo tempo a exclusividade das ilustrações e da propriedade. Depois de passar por *A Vida Fluminense*, lançou em 1874 outro semanário, *O Mephistópheles*, que circulou até 1875. Nesses dois anos, a publicação foi inteiramente ilustrada por ele (MAGNO, 2012, p. 218).

Toda a sua movimentação denota que criava espaço para garantir sua total liberdade de expressão e, por conseguinte, dedicar-se primordialmente ao humor, à paródia e à sátira política. Em 1869, Faria foi "emancipado" pela Coroa Brasileira, antes de completar 21 anos. Essa se caracterizaria como a primeira retaliação do governo imperial, em virtude do criticismo de sua produção. Compreenda-se que Faria recebera até então uma pensão que lhe garantia a subsistência, sendo órfão de mãe e pai, que foi abruptamente interrompida. Nessas circunstâncias inesperadas, preocupou-se cada vez mais com os aspectos profissionais de sua produção, pois se tornava essencial à sua sobrevivência, exigindo então remunerações mais adequadas para seus trabalhos.

A emancipação de Faria na Corte Fluminense

A rebeldia de Cândido Aragonez de Faria o impedira de ter destino mais agradável do que alguns de seus conterrâneos, como Horácio Hora, também de Laranjeiras (SE). Alguns anos mais jovem, seguindo os mesmos passos de Faria, Hora se dedicou às Belas Artes e também à narrativa sequencial gráfica do jornalismo de sua época, assim como teve instruções e influência de Ângelo Agostini. Contudo, ao invés de "emancipado", recebeu

bolsa de estudos da Coroa Brasileira para cursar a Escola de Belas Artes de Paris. As razões e os critérios para esse tratamento distinto se tornam claras, ao verificamos as características da produção de Aragonez de Faria:

> Faria protagonizou esta primeira fase da caricatura brasileira, que compreende cerca de meio século da vida política no Segundo Reinado, período que se caracterizou pela ferrenha oposição ao governo, e cuja sátira e verve do esfuminho visavam, sobretudo, os chefes de gabinete dos ministérios imperiais e a própria figura do Imperador, que reagia com "absoluta isenção de ânimo" aos ataques que recebia. As caricaturas de Faria, de grande valor historiográfico, comentam alguns importantes fatos da política dos gabinetes do Império, sobretudo o modelo político centralizador e apaziguador de D. Pedro II que, para manter o país distante de revoltas e revoluções, alternou agrados e benefícios políticos, ora ao Partido Conservador, ora ao Partido Liberal (GAUDÊNCIO Júnior, 2015, p. 37).

Como um fator de reciprocidade, a impressionante passagem de Horácio Hora por Paris e posteriores retornos tenham aberto passagem para que Cândido Aragonez de Faria e seu irmão Adolpho, mais velhos e experientes, pudessem fixar-se como profissionais na França de modo permanente.

Nesse momento histórico da narrativa sequencial gráfica no Brasil e, atrevemo-nos a dizer, no mundo, o modo de produção partia de uma lógica diferenciada das Artes Plásticas em geral. Sendo matéria de inovações e, posteriormente, de estudos, acompanhou a dinâmica das tecnologias gráficas. Portanto, a produção de ilustrações, charges, artes, capas, caricaturas e histórias em quadrinhos primitivas ressignificou modelos artísticos predecessores.

Na verdade, Ângelo Agostini orientava as produções de seus aprendizes disponibilizando artes anteriormente publicadas, de sua autoria e de outras origens, lhes ordenando as adaptações. Se por um lado isso acabou por criar um padrão de qualidade, arte-finalização e dimensões adequadas para elaboração de narrativas gráficas, por outro lado prejudicou significativamente a questão da autoria das produções. Esse modo de produção acompanhava toda a produção jornalística que, no eixo Rio de Janeiro e São Paulo, se encontrava liderada por estrangeiros, que traziam essa cultura da Europa. Segundo Gaudêncio Júnior:

> A propalada influência estrangeira muitas vezes esbarrava nos empréstimos, nas similitudes decorrentes da apropriação do trabalho de outro, prática comum nesta época, pois devido à ampla circulação de imagens tecnicamente multiplicadas, questões como "cópia" e "originalidade" adquirem outro estatuto no período aqui estudado, colocando em xeque questões como marca individual e autoria (GAUDÊNCIO Júnior, 2015, p. 37).

Dada situação, segundo Hermann Lima, chegou a respingar a produção de Aragonez de Faria, pois o costume o levou a inspirar-se e aproveitar excessivamente as narrativas sequenciais gráficas publicadas na imprensa francesa. Outrossim, a leitura de diversos periódicos importados entre a corte fluminense, como o "*Petit Journal Pour Rire*", levou leitores e colegas de profissão a acusar diretamente Aragonez de Faria de plágio de artes de Alfred Grévin:

> O próprio Faria chegou a reproduzir desenhos de Grévin na capa d'O Mosquito. Houve, inclusive, uma troca de acusações entre O Mosquito e A Vida Fluminense, em que a segunda, em um trocadilho espirituoso, afirmou que a primeira "Faria muito melhor se não entretivesse relações tão íntimas com o Petit Journal pour Rire", publicação francesa muito apreciada na época (LIMA, 1963, p. 812, *apud* GAUDÊNCIO Júnior, 2015, p. 37).

Lição aprendida, restou à Aragonez de Faria a tarefa de aprimoramento de seu traço, o caminhar para a independência em relação aos modelos e a estilização que marcaria sua autoria de forma indelével, desgarrando-se paulatinamente das soluções "práticas" apontadas por Ângelo Agostini (Figura 3). Consagrado na imprensa brasileira nos anos 1870, concomitantemente com problemas e dores irreconciliáveis na vida pessoal[4], Cândido Aragonez de Faria se prepara para expandir seus horizontes, se desapegando da imprensa fluminense.

[4] Embora a literatura especializada não enfatize a efeméride da morte prematura da primeira esposa de Faria, Beatriz Emília da Rocha Faria, como ponto de inflexão de sua carreira. Casando-se com ela em 1871, quando a mesma contava com 16 anos, viu seu desaparecimento em novembro de 1874. A partir desse momento, a vida pessoal de Cândido Aragonez de Faria foi eclipsada por anos, com redobrada dedicação ao trabalho, energia inventiva, consolidação de estilo e técnica, busca de novas topologias, além da formação de uma geração de aprendizes.

Figura 3: Ferreira de Menezes se autorretrata
limpando o nariz dos bebês chorões Agostini e Faria

Fonte: Detalhe da capa de *O Fígaro*, n.7, de 12/02/1876 (MAGNO, 2012, p. 434).

A partir de 1874, a extrema dedicação às publicações *O Mosquito* e *O Fígaro*[5] se transfigura no momento de maior representatividade de Faria. Mas, em 1878, abandona a corte e faz uma viagem de trabalho e estudos a Porto Alegre. Após um ano, sai do Brasil e passa um longo período em Buenos Aires, concretizando o projeto de publicação da primeira revista colorida das Américas, *La Cotorra*, em outubro de 1869 (Figura 4). Segundo Magno:

> A pesquisadora [argentina Diana Cavallaro] ressalta que *La Cotorra* "não apenas contribuiu com a comicidade e a agudeza de suas observações, como se inscreveu na história do jornalismo argentino por seus próprios esforços: produto de qualidade cromolitográfica alcançada pela imprensa nacional, as caricaturas coloridas de suas capas foram um verdadeiro avanço em nosso país e em toda a América Latina" (MAGNO, 2012, p. 226).

[5] *O Fígaro* foi outro proeminente semanário da corte fluminense, que Faria chegou a assumir integralmente a parte gráfica no ano de 1876 (MAGNO, 2012, p. 218).

Desde o lançamento da revista, e ao longo dos primeiros 43 números, Aragonez de Faria foi o ilustrador exclusivo dessa publicação. A partir de tal empreitada, Faria se consagrou um dos pioneiros da imprensa nas Américas, inclusive convertendo a direção dos eixos de influência para os Estados Unidos, Portugal, Espanha e França.

Figura 4: Página central do periódico argentino *La Cotorra*, ilustrado por Faria

Fonte: Página dupla central de *La Cotorra*, de 20/06/1880 (CÂNDIDO, 2018).

Aqui, consideramos que o amadurecimento de Faria o levou a implantar no Brasil os recursos gráficos já preexistentes da litografia[6] para garantir o acesso e comercialização massiva das artes coloridas em suporte de papel, sem necessidade da aplicação manual das cores sobre uma impressão em preto e retículas (tons de cinza).

Essa inovação foi fruto da visão de Faria sobre as impressões, que vislumbrou o amadurecimento do olhar dos leitores e a contemplação de um mercado consumidor mediante a criação dessas necessidades estéticas. O legado de Faria permite observar que a

[6] Litografia é o método de impressão desenvolvido em 1798 por Aloys Senefelder, no qual a imagem é desenhada com lápis ou tinta apropriada em pedra ou material adequado. O processo é baseado na incompatibilidade entre a graxa e a água. Coloca-se uma folha de papel sobre a pedra e a prensa litográfica; como resultado obtém-se uma réplica exata, mas invertida da imagem no papel. Já na cromolitografia utiliza-se uma pedra ou prensa para cada cor (CHILVERS, 1996, p. 311-312).

busca pela inovação das artes gráficas com êxito comercial foi uma constante de seu trabalho, já que o seu traço havia chegado ao amadurecimento; e o domínio das cores viera de sua sólida formação em Artes Plásticas.

Na Europa, a impressão colorida já era praticada desde 1837, quando o alemão-francês Mulhouse patenteou o modo de produção da cromolitogravura. A separação de matrizes de impressão em cores primárias e preto garantiam a impressão colorida, com grande durabilidade (MENEZES, 2008). Porém, a impressão tornava-se mais complexa e exigia prensas precisas, assim como a regulagem constante, melhor qualidade do papel, etc.

Então, se a fruição da revista colorida tinha um custo, Faria acreditou que os leitores arcariam com esse custo, para viver a experiência em todos os aspectos de contemplação, informação, diversão e significação. Suas expectativas se confirmaram, pois o produto foi comercializado e trouxe consigo uma nova tendência de produção editorial para a Argentina. Dessa forma, as experiências de Faria iniciaram uma relação diferenciada com a Arte na América do Sul, a partir das últimas décadas do séc. XIX, consolidando-se ao longo do séc. XX. Segundo Walter Benjamin (1990), que denominaria essa propriedade de Reprodutibilidade Técnica:

> Poder-se-ia dizer, de modo geral, que as técnicas de reprodução destacam o objeto reproduzido do domínio da tradição. Multiplicando-lhe os exemplares, elas substituem por um fenômeno de massa um evento que não se produziu mais do que uma vez. Permitindo ao objeto reproduzido oferecer-se à visão e a audição em qualquer circunstância, elas lhe conferem uma atualidade. Esses dois processos conduzem a um considerável abalo da realidade transmitida: ao abalo da tradição, que é a contraface da crise que atravessa atualmente a humanidade e a sua atual renovação. Eles se mostram em estreita correlação com os movimentos de massa que hoje se produzem (BENJAMIN, 1990, p. 213-214).

Em pouco anos, contudo, Faria sente que ainda não está instalado, não criou raízes na Argentina. *La Cotorra* havia "sido fechada" pela censura do presidente Roca em 1880, dilapidando seus investimentos e mesmo seus recursos de sobrevivência. Pronto para mais um passo arrojado, se alia a seu irmão Adolpho, para abertura de um escritório de representação em Paris, por volta de 1883, onde elevaria a sua produção a outro nível. Enquanto seu irmão se dedica à fotografia — arte também aprendida nos espaços

acadêmicos brasileiros — Faria vai demonstrar seu traço autoral e domínio da cromolitogravura; ainda mais, vai fundamentar com seu trabalho como contribuição à modernização da estrutura compositiva barroca.

A MODERNIZAÇÃO DA ESTRUTURA COMPOSITIVA BARROCA NA PRODUÇÃO DE FARIA

A relação de Faria com Horácio Hora o coloca num círculo de amizades especialmente vinculado à Academia de Artes de Paris. Disponibilizando para si um grupo de artistas jovens, preparados para assessorar a produção de toda a natureza de narrativas gráficas e de impressos. Segundo os estudos de Gaudêncio Júnior, Ângelo Agostini continuava cuidando de seus aprendizes, indo em busca de notícias dos mesmos na distante Paris. Naquele momento, Faria, Hora e jovens do Brasil inteiro se instalavam na urbe parisiense, certamente devendo parte de seu êxito ao jornalista e artista gráfico italiano:

> Novas notícias vieram com a descoberta de uma antiga carta de Ângelo Agostini, datada de Paris, de 4 de dezembro de 1889. Nela, o nome maior de nossa caricatura relatou o agradável encontro que teve na capital francesa com vários pintores brasileiros, dentre eles Vítor Meireles, Lopes Rodrigues, Eduardo de Sá e o já citado sergipano Horácio Hora. Segundo Agostini, além destes,
>
> > *Também estive com nosso antigo colega Faria, que ficou contentíssimo de ver-me. Este não faz pinturas; dedicou-se ao desenho, no qual têm feito enorme progresso e tem, hoje, trabalhado a valer para várias ilustrações. É muito procurado e faz bom negócio* (AGOSTINI *apud* GAUDÊNCIO Júnior, 2015, p. 61).

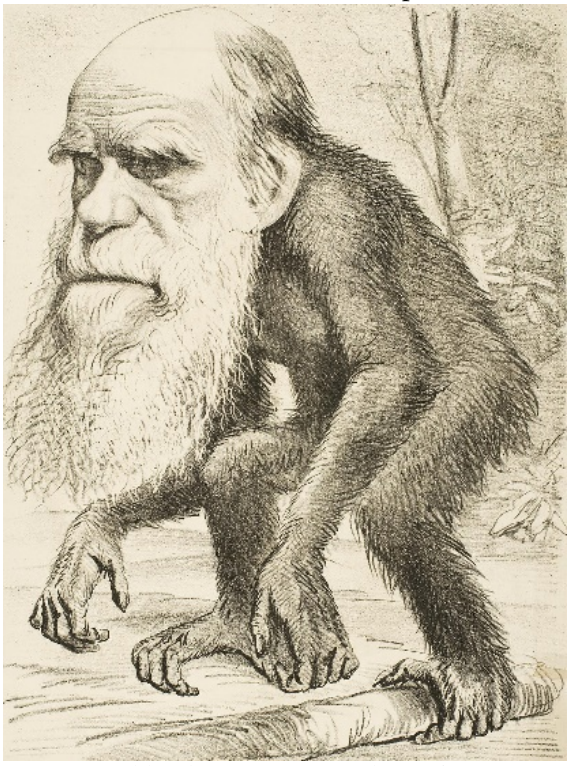
Cândido Aragonez de Faria de fato não estava interessado no mercado da pintura, dominado por artistas europeus que conservavam grandes vínculos com a aristocracia e se mantinham financeiramente devido à uma produção artística serviçal, num esquema muito antigo e consolidado de mecenato. Definitivamente, sua produção desde a adolescência, muitas vezes, entrara em choque com a estrutura sociopolítica instituída.

Naquele momento, a estética da pintura enveredara pela chamada escola simbolista, e Paris estava à frente, com Paul Gauguin e outros ativistas, em busca de uma representação artística que se descolasse da imagem realista, em direção à realidade ampliada do pensamento, imaginação e simbologia imagética. Isso tudo se colocava como anteparo à imprensa e à publicidade, que buscavam uma precisão imagética e a representação da realidade, de forma convincente para o leitor. Então, Faria foi buscar no academicismo italiano apreendido em seu passado, a dramaticidade necessária às imagens que produziria.

As características da pintura barroca foram eleitas por Faria como as ideais para a representação da realidade, trazendo ao mesmo tempo movimento e efeitos dramáticos que a faziam mais expressiva que a fotografia. Quando se tratava de fotografia, seu irmão e agora sócio Adolpho chegara aos limites da excelência e tornava para Cândido muito claro o campo da disputa imagética aonde iria firmar os alicerces de seu trabalho. O pintor barroco Agostino Carracci[7] inovou a narrativa gráfica na imprensa europeia, com a invenção da caricatura, seu sobrinho Annibale é o autor da icônica caricatura de Charles Darwin (Figura 5), numa crítica à Teoria da Evolução. Todas essas evidências influenciaram o caminho de Faria, que seguiu sabiamente a tendência.

[7] O termo "caricatura" apareceu pela primeira vez em 1646, com finalidade de nomear as séries de desenhos satíricos de Agostino Carracci. Seu sobrinho, Annibale Carracci (homônimo do irmão mais velho de Agostino) foi um dos grandes expoentes da caricatura. É o pioneiro na História da Arte a utilizar-se dela, contrapondo-a à idealização da figura humana. Na imprensa, Annibale fez as caricaturas mais famosas do séc. XIX (CARICATURA, 2018).

Figura 5: Caricatura de Charles Darwin por Annibale Carracci



Fonte: Charge de Charles Darwin, publicada na Revista Inglesa *The Hornet* em 22/03/1871 (DARWIN, 2018).

A estrutura compositiva barroca, criada no séc. XVII, prevê a utilização de diagonais condutivas da imagem, com o intuito de lhe conferir maneirismo e movimento. É considerada muito dramática e exagerada, ainda mais porque os pintores desenvolveram técnicas de ilusão de ótica, que são incorporadas para dar maior sensação de vida e movimento às imagens, retratadas de modo realista e anatomicamente perfeito. A composição barroca é assimétrica, em diagonal, e se revela num estilo grandioso, monumental, retorcido, substituindo a unidade geométrica e o equilíbrio da arte renascentista (PINTURA, 2018).

Ainda podemos verificar que, seguindo a própria definição da cultura italiana, sua arte apresentara duas diagonais que entrecruzavam e criavam efeitos perceptíveis: a diagonal barroca, da direita para a esquerda, e a diagonal sinistra, da esquerda para a direita. Como a própria língua italiana determina, tudo o que vem da esquerda necessariamente carrega

consigo o peso da negatividade. Em uma definição enciclopédica, o conceito de sinistro[8] aponta para o acidental, o prejuízo, o malefício, a presença do demônio. Em português, o termo nos chegou sem a conotação da direção esquerda, mas Faria conhecia muito bem esse conceito e resolveu aplica-lo em sua arte, para realçar a emoção e a dramaticidade.

Segundo Mattos, as diagonais barroca e sinistra são hoje recursos viáveis à composição de cartazes, indicando emoções negativas:

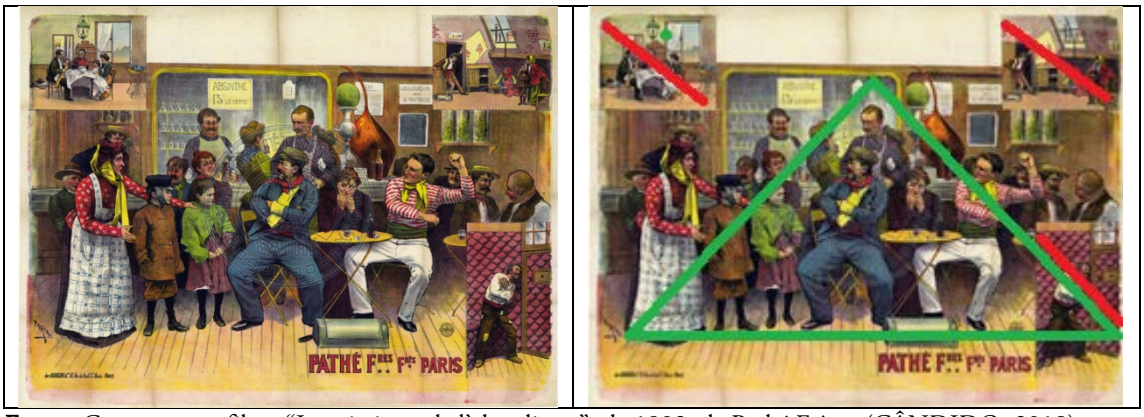
> O fato é que, em uma composição, uma diagonal muito marcante pode ser capaz de alterar sua percepção ou suas emoções dependendo da forma em que elas estão direcionadas. [...] A diagonal sinistra é aquela que normalmente tem o seu ponto mais alto no topo esquerdo da composição e o ponto mais baixo na base direita da composição – dependendo da forma que você estrutura seu grid. [...] Essa diagonal tende a oferecer uma leitura agressiva e incômoda para nós. Teoricamente elementos que acompanham essa diagonal não nos despertam boas sensações. [...] Isso provavelmente tem a ver com a nossa forma de leitura, principalmente a ocidental, e também com a nossa percepção sobre a ideia de gravidade (MATTOS, 2017, p. 8-11).

Ao ser contratado para a elaboração do primeiro cartaz da recém aberta *Société Pathé Frères*, para anunciar o filme chamado "As Vítimas do Alcoolismo"[9], elaborou uma imagem central com estrutura renascentista, isso é, uma cena posada em forma geométrica solida, triangular e estável, mas inseriu pequenos quadros com estrutura compositiva barroca, terríveis diagonais sinistras nos cantos do cartaz, mostrando o desenlace trágico do filme (Figura 6).

[8] Sinistro é uma palavra com origem no termo em latim *sinistru* e significa esquerdo, funesto, ameaçador, assustador, desgraçado. Também pode ser sinônimo de desastre, acidente, grande prejuízo ou naufrágio. Disponível em: < https://www.significados.com.br/sinistro/>. Acesso em 25/02/2018.

[9] Tradução livre dos autores para o título "Les victimes de l'alcoolisme", de 1902.

Figura 6: Cartaz do filme "As Vítimas do Alcoolismo", com composição renascentista ao centro e barroca nas laterais



Fonte: Cartaz para o filme "Les victimes de l'alcoolisme", de 1902, da Pathé Frères (CÂNDIDO, 2018) e diagrama de Raul Felipe Silva Rodrigues.

A visão do cartaz ricamente colorido, pregado nos muros parisienses, levou uma multidão às salas de exibição. Refinando as solicitações iniciais, Faria aplicaria cada vez com mais êxito as diagonais sinistras, anunciando filmes com fortes emoções e tragédias (Figura 7).

Figura 7: Cartazes de Faria para os estúdios de cinema Pathè Frères

Fonte: Cartazes para os filmes "Un Drame à Venice" e "Attentat sur la Voie Ferrè", acervo da Biblioteca Nacional da França (GALLICA, 2018) e diagramas de Raul Felipe Silva Rodrigues.

Porém, mais à frente, verificou que o tempero da presença da diagonal sinistra ainda fazia o cartaz mais chamativo, como a promessa de quebra do tédio e a vivência das emoções que o filme ou espetáculo podiam proporcionar, independentemente de um final feliz ou funesto (Figura 8), enfatizando, porém, os conteúdos para adultos.

Figura 8: Cartazes de Faria com anúncios de apresentações de artistas

Fonte: Cartazes Bokai e Anna Paschoal, acervo da Biblioteca Nacional da França (GALLICA, 2018) e diagramas de Raul Felipe Silva Rodrigues.

A amostra dos cartazes preservados nos permite a visualização dessa evolução e de tudo o que ela trouxe para a narrativa gráfica sequencial e para a publicidade, sob o pioneirismo de Cândido Aragonez de Faria.

O OSTRACISMO NO BRASIL E APAGAMENTO DA IDENTIDADE BRASILEIRA DE FARIA NA FRANÇA

A vida em Paris, no bairro de Montmartre, foi continuamente dedicada ao trabalho, embora Faria tenha voltado a se interessar pelo relacionamento amoroso e reconstituído uma família parisiense. Porém, de modo diferente à experiência de sua juventude, pouco se dedicou à esfera doméstica, tendo a maior parte do tempo dispendida ao seu *atelier*. De fato, falece executando o seu último trabalho, um cartaz retratando uma bela vedete, que posava para ele naquele momento:

> Cândido Aragonez de Faria faleceu trabalhando em 17 de dezembro de 1911. Acredita-se que realizava um retrato da vedete do café concerto Eugénie Buffet. [...]
>
> > *Após ter, por seu labor obstinado – durante quarenta anos – contribuído à ressurreição de uma arte e de uma indústria mais florescente que nunca na época atual; após ter aguçado o gosto do público pela litografia e feito uma grande quantidade de profissionais viverem de seu lápis litográfico, cujo trabalho diário só se originava de sua produção de artista, Faria se foi, em uma manhã cinzenta de inverno, para o país de onde não se volta mais. Naquela manhã, um*

> *domingo, o velho mestre de imagens, assim ele teria sido chamado na Idade Média, trabalhava em seu ateliê, na rua de Steinkerque. Estava sozinho. O ar vibrava com o carrilhão dos sinos. Ele trabalhava. De repente, seus dedos não enlaçaram mais a palheta, subitamente pesada demais, a mão escorregou, e a fronte branca se inclinou sobre a obra inacabada… … Faria estava morto em seu cavalete, como um soldado, sob as armas* (VERHILLE *apud* GAUDÊNCIO Júnior, 2015, p. 330).

Seu filho Jacques Aragonez de Faria, nascido em Paris no ano de 1898, assume os trabalhos e o estilo do pai. Jacques falece em 29 de janeiro de 1956, ocasião pela qual são encerradas as atividades do estúdio de Montmartre. Na cultura francesa, também é classificado como pintor. Foi o filho de Jacques, Felipe Aragonez de Faria, que se responsabilizou posteriormente pela revitalização da memória do avô Cândido, sensibilizado pelo pesquisador brasileiro Antônio Luiz Cagnin.

No Brasil da década de 1910, o falecimento de Cândido Aragonez de Faria não mereceu nota, pois o artista já havia sido morto e enterrado muito antes, na memória da intelectualidade brasileira. A Argentina, igualmente, o havia esquecido, pois não existe fonte pesquisável nem na atualidade sobre *La Cotorra* além dos originais preservados nos acervos de obras raras da sua Biblioteca Nacional. Contudo, aos poucos, seu nome foi ressurgindo do ostracismo, forçosamente despontando por meio de sua produção paradigmática.

> Depois que deixou o Rio, em 1878, aparece seu nome, por extenso, no Catálogo da Exposição de História do Brasil, de 1881. Num prolongado silêncio de muitos anos, só em 1917, Max Fleuiss, no artigo "A Caricatura no Brasil", mencionou, mas tão somente, o sobrenome Faria. Em 1922, em rápida referência, porém, é Raul Pederneiras que, numa de suas crônicas, com toda autoridade de grande caricaturista, incluiu Faria entre "os verdadeiros prodígios do lápis". Gonzaga Duque, em 1929, também, como Fleuiss, não lhe ultrapassa o sobrenome.5 Nada mais. Dez anos depois, em 1939, Ruben Gill, autoridade quanto aos caricaturistas brasileiros do presente século (XX) na sinopse dos "Caricaturistas do Rio de Janeiro", nem sequer o menciona e, mais grave, levado pela semelhança do sobrenome, atribui, erroneamente, ao pintor Leopoldino de Faria o título de iniciador da caricatura no Brasil, que, de direito, cabe não a outro Faria que ao Cândido. Em 1941, Gondin da Fonseca, como os demais, se limita a citar-lhe o nome, e assim mesmo abreviadamente, e lhe acrescenta ao lado algumas obras: "*FARIA (C. A. de) – O Mosquito, O Diabrete, A Vida Fluminense, O Zigue-Zague.*

> Somente em 1954, Hérman Lima lhe reserva estudo mais alentado no artigo "*Cândido de Faria, um Mestre Esquecido*" (CAGNIN, 2000, p. 3)

Enquanto isso, no continente europeu, a obra é preservada e disseminada até o presente momento, porém existe certo ocultamento da identidade brasileira do trabalho e estilo, sendo sua preservação tratada como se fosse um imigrante ou descendente que tudo tivesse aprendido, obtido e sintetizado em território francês. A memória e a cultura francesa enfatizam a influência da produção de Henri de Tolouse-Lautrec, que fora em sua época um concorrente talentoso na categoria dos cartazes (*affiches)*, porém desregrado. Henri faleceu em 1901, tendo como invenção inédita com certeza a fórmula do coquetel "Terremoto"[10]. A síntese de Tolouse-Lautrec entre a figuração ocidental e oriental é considerada excelente, mas não foi o trabalho mais significativo em matéria da produção de cartazes em sua época, nem mesmo em seu bairro de moradia, o Montmartre. Ali, se procurava como primeira opção o estúdio de Cândido Aragonez de Faria, até a sua morte em 1911.

Então, embora sem o devido registro pela cultura francesa, desde as mais populares atrações dos cafés até a mais importante mídia criada no final do século XIX, o cinematógrafo, todos realmente procuravam o Faria para criar os cartazes utilizados na divulgação (*affiches publicitaires*). A Sétima Arte, nesse caso, foi servida por um profissional da Nona Arte, pois a narrativa gráfica deveria fazer parte da mensagem mediada pelo cartaz. A concorrência com a fotografia poderia ter existido, pois o domínio técnico da mesma se dava em nível muito próximo ao da atualidade do séc. XXI, inclusive porque Adolpho, o irmão de Faria, era um parceiro de produções e trabalhos que não seria preterido nesse caso. A questão é que as técnicas da pintura, aliadas aos recursos de linguagem da narrativa sequencial gráfica, ampliavam os horizontes da comunicação possibilitada pelos cartazes.

Então, em 1988, Antônio Luiz Cagnin iniciou uma peregrinação em Paris, à procura de informações sobre Faria. A busca compreendeu desde o custodiador de sua vasta produção de cartazes, até a localização de seu estúdio em Montmartre e de seu túmulo:

[10] A invenção do coquetel "Terremoto" (*Tremblement de Terre*) é atribuída à Toulouse-Lautrec. É uma mistura potente de 1/2 parte de absinto e 1/2 parte de conhaque, servido em taça de vinho sobre cubos de gelo ou batido com gelo em coqueteleira (HENRI, 2018).

> O primeiro passo foi buscar o endereço estampado naquele cartaz de 1896 que se encontra no Brasil, saber onde ficava o ateliê do Affiches FARIA. Encontrei. Com facilidade. Lá estava o prédio nº 6 da Steinkerke, uma rua estreita bem defronte à igreja do Sacré Coeur, branca como um grande bolo de neve no alto da butte (colina) de Montmartre (CAGNIN, 2000, p. 10).

A busca incansável de Cagnin revelou, em 2000, que a Companhia Cinematográfica *Pathè Frères* não custodiara nenhum dos cartazes, assim como não havia uma centralidade em relação à localização dos jazigos que permitisse a localização derradeira de Faria. A importância desse logradouro também se refletia no estabelecimento de contato com os descendentes vivos, e a riqueza de possibilidades: recuperação de originais, documentos pessoais, fotografias, entre outros. Cagnin lograria êxito nas viagens subsequentes, chegando a estabelecer contato com a família na França e até mesmo leva-los a viajar pelo Brasil, para conhecer o berço do ilustre ancestral. Porém, até aquele momento, não se sabia se havia algum acervo custodiados dos cartazes produzidos por Faria.

Somente na proximidade de sua morte o pesquisador Cagnin e, por assim dizer, todos nós os interessados descobrimos quem é a instituição custodiadora do rico acervo de cartazes criados por Faria: o Museu do Louvre. A digitalização de suas obras, a partir de 2004, permitiu que a recuperação fosse feita de forma remota e viabilizou a busca. Cagnin faleceu em 2013, ciente de que Faria teve seu reconhecimento e, afortunadamente, sua produção preservada em um dos mais representativos museus do mundo. Porém, segue até a atualidade o apagamento da identidade brasileira de Faria na França, e temos uma lacuna referente aos estudos de sua produção, tanto lá quanto em terras brasileiras. Enquanto isso, em Paris,

> Na comemoração dos cem anos da sétima arte, em 1995, Paris apresentou ao mundo uma rica exposição que, juntamente com outros eventos, marcavam a contribuição dos irmãos Lumière na criação do cinema. Ali se constata que o brasileiro Cândido de Faria, que foi inegavelmente um dos maiores caricaturistas brasileiros de todos os tempos, produziu o primeiro cartaz de divulgação de películas cinematográficas no ano de 1902. Na referida exposição, 80 cartazes expostos eram de sua autoria (MAGNO, 2012, p. 230).

A honra justa e póstuma eleva Cândido Aragonez de Faria a Patrono do Cinema Brasileiro, título que divide com o cineasta Humberto Mauro. Porém, as fontes de pesquisa mais uma vez apagam seu triunfo póstumo, à medida que a própria Academia Brasileira de Cinema abre uma página de "Patronos" para informar à sociedade quem são seus patrocinadores e fomentadores[11], sem a aparição de Faria ou Mauro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossos estudos iniciais buscamos, prioritariamente, contextualizar a atuação de Cândido Aragonez de Faria. Noutro ponto, incitamos a reflexão sobre a presença da estrutura compositiva barroca em suas produções. As quais, uma vez percebidas estruturalmente, podem ser identificadas ainda hoje em capas, cartazes e imagens de publicidade e propaganda. A estética barroca como resgatada por Faria, denota a importância não só da composição em si, mas também dos aperfeiçoamentos e ressignificações da mesma num contexto contemporâneo de produção imagética.

Devemos destacar que, ao tratarmos das diagonais barrocas, o fazemos sem demérito algum aos demais estilos artísticos que também as usem. Uma vez que, historicamente, essa característica estética associa-se ao destaque dado às diagonais pelo estilo artístico barroco. Destaque reforçado devido à intensidade emocional das imagens, fruto semiológico do conforto e desconforto visual da disposição dos elementos na composição. Sensações essas causadas, em parte, pela leitura escrita ou visual ocidental, na qual os elementos dispostos nas linhas transversais fazem contraponto com as forças de repulsão e atração das margens e do centro da imagem.

A sensação de desconforto e revés, na verdade, serve para que a observação seja mais atenta, fazendo com que a peça publicitária represente uma experiência prolongada, mais durável e melhor fixada na lembrança. No contexto da eclosão dos espetáculos fílmicos e teatrais populares, esse efeito contribuiu substancialmente para o desenvolvimento do modo

[11] Informação disponível em: <http://academiabrasileiradecinema.com.br/patronos/>. Acesso em 16/02/2018.

de produção e de sua mercadologia. Até a atualidade, os chargistas, cartazistas e pintores experientes seguem utilizando esse recurso, de modo acadêmico ou intuitivo.

Por fim, lembramos que o resgate da memória de Cândido Aragonez de Faria e sua produção é importante, tanto para retomar a identidade brasileira de seu trabalho quanto para abrir possibilidades de aprimoramento da composição barroca aplicada às narrativas sequenciais gráficas das mídias impressas e digitais no séc. XXI.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Germana G. de; CARVALHO, Beatriz M. de; GUILHERME, Cybelle N.; SANTOS, Jean Carvalho. O Faria: um sergipano na história da ilustração (1866 - 1911). In: *Revista do Instituto Histórico e Geográfico De Sergipe*. Aracaju, IHGSE, 2017, n.47, p. 131-152.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. C. *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. p. 209-240.

CAGNIN, Antônio Luiz. O Faria? Conhece? XXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação INTERCOM. *Anais...* Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2000.

CÂNDIDO ARAGONEZ DE FARIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C%C3%A2ndido_Aragonez_de_Faria&oldid=49435198>. Acesso em: 10 fev. 2018.

CARICATURA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Caricatura&oldid=51299289>. Acesso em: 25 fev. 2018.

CHARLES DARWIN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Charles_Darwin&oldid=50572287>. Acesso em: 26 fev. 2018.

CHILVERS, Ian. *Dicionário Oxford de arte*. São Paulo: Martins, 1996.

FARTHING, Stephen; CORK, Richard. *Tudo sobre arte*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

GAUDÊNCIO Junior, Norberto. *Um Sergipano em Paris:* a arte gráfica de Cândido Aragonez de Faria no fin-de-siècle parisiense (1882 a 1911). Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2015.

GUIMARÃES, Danielle Virginie Santos. Cândido Aragonez de Faria: um sergipano na *Belle Époque*. In: *Revista Cumbuca.* Aracaju, EDISE, 2014, n. 8, p. 4-11.

HENRI DE TOULOUSE-LAUTREC. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Henri_de_Toulouse-Lautrec&oldid=51345024>. Acesso em: 23 fev. 2018.

LIMA, Herman. Faria. In: *História da caricatura no Brasil.* Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1963, v. 2, p. 804-818.

LYON, Howard. *A Baroque Composition.* 2013. Disponível em: <http://muddycolors.blogspot.com.br/2013/12/a-baroque-composition.html>. Acesso em: set. de 2017.

MAGNO, Luciano. *História da Caricatura Brasileira:* os precursores e a consolidação da caricatura no Brasil. v.1. Rio de Janeiro: Gala, 2012.

MATTOS, Walter. *Pôster Logan e o papel da diagonal em uma composição.* Walter Mattos.com. 2017. Disponível em: <https://waltermattos.com/tutoriais/poster-logan-e-o-papel-da-diagonal-em-uma-composicao/>. Acesso em: 25 fev. 2018.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História da Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MENEZES, Paulo Roberto de Jesus. *Sociedade, Imagem e Biografia na Litografia de Sebastião Sisson.* Dissertação (Mestrado em História Social, PPGHIS) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

PINTURA DO BARROCO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2017. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pintura_do_Barroco&oldid=50773799>. Acesso em: 16 dez. 2017.

Histórias em quadrinhos: a imagem diante do leitor e a apreensão do significado

Comics: the image in front of the reader and the apprehension of the meaning

Historietas: la imagen delante del lector y la aprehensión del significado

Vanessa da Silva Alves[1]

[1] Mestra em Ciências Humanas pela Universidade de Santo Amaro (UNISA/SP) e professora na rede pública de São Paulo. É membro do Grupo de Pesquisa CONDESIM-FOTÓS-DGP/CAPES. Contato: vnalves23@gmail.com

RESUMO: Este artigo propõe uma análise da linguagem imagética, enquanto recurso predominante – e, por vezes único – nos quadrinhos, de acordo com a teoria triádica de leitura de imagens pré-iconográfica, iconográfica e iconológica propostas pelo crítico e historiador da arte alemão Erwin Panofsky.

ABSTRACT: This article proposes an analysis of imagery language as a unique - and sometimes predominant feature - in comics according to the pre-iconographic, iconographic and iconological triadic theory of images' reading proposed by the German art critic and historian Erwin Panofsky.

RESUMEN: Este artículo propone un análisis del lenguaje de imagenes, como recurso único - y, a veces predominante - en las historietas, de acuerdo con la teoría triádica de lectura de imágenes pre-iconográfica, iconográfica e iconológica propuestas por el crítico e historiador del arte alemán Erwin Panofsky.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em quadrinhos; Leitura de imagens; Pré-iconografia; Iconografia e Iconologia.

KEYWORDS: Comics; Reading images; Pre-iconography; Iconography and Iconology.

PALABRAS CLAVE: Historietas; Lectura de imágenes; Pre-iconografía; Iconografía e Iconología.

Introdução

Nas incipientes formas de representação que datam do período anterior ao surgimento da escrita, a linguagem imagética, importante ferramenta da comunicação humana, tinha a capacidade de não apenas registrar, mas de narrar fatos e de propagar ideias, dividindo as ações retratadas em cenas sequenciais, de forma atrativa, coesa e repleta de significação.

Com o descobrimento da escrita a partir da pictografia em meados dos anos 4.000 a.C., a palavra, agora representada graficamente, passou por um longo período evolutivo até alcancar o nível fonético. Processo evolutivo semelhante passou a imagem ao longo dos anos: devido à modernização do aparato tecnológico que auxilia seu processo de criação e

de produção, a imagem foi ganhando novas perspectivas, a ponto de incorporar formatos diversificados. Como instrumentos que revolucionaram o processo criativo das imagens sequenciais e propiciaram sua evolução, divulgação e consequente popularização podemos citar o desenvolvimento das técnicas de impressão, como a invenção da imprensa a partir do século XV e a consolidação do jornal impresso moderno, em meados do século XVIII.

A ideia do novo sempre parte da observação da sociedade e, nesse sentido, desde o surgimento do homem e de sua capacidade de interagir por meio dos mais diversos tipos de linguagem que passou a ter domínio, as narrativas têm apresentado adequações na forma de produzir, contar ou ler histórias, diante das mudanças sócio-temporais.

Além disso, o próprio leitor já não se contenta mais em simplesmente ler histórias, como mero receptor, mediante o surgimento de novas expectativas com relação à forma e ao conteúdo das produções com que interage. Assim, o público-alvo das narrativas representa o impulso gerador das mudanças do gênero, no tema das histórias ou na retratação das personagens, uma vez que o receptor sente a necessidade de se identificar com o mundo ficcional.

O desenvolvimento de novas tecnologias ao longo da história da humanidade, da mesma maneira, impulsionou mudanças na relação dos sujeitos produtor e receptor diante do texto. Passando da reprodução imagético-sequencial das paredes das grutas na pré-história, às narrativas transpostas ao mármore, aos vasos, ao pergaminho, ao papel, aos muros, às telas de pintura, e transformadas em livros, impressas em folhetos e jornais de grande circulação, por fim adentraram as telas do mundo virtual. Contando com uma grande variável de suportes, técnicas e intenções comunicativas, as narrativas sempre estiveram presentes no convívio social e a tendência é que, apesar de sofrerem alterações em seu curso, elas persistem.

Diante do exposto e da amplitude do termo narrativa sequencial imagética, far-se-á, inicialmente, uma breve explanação sobre o termo história em quadrinhos. Pretende-se com isso, posteriormente, focar nossa intenção na análise do conteúdo visual de algumas dessas narrativas, seguindo a teoria de leitura de imagens desenvolvida por Panofsky (2014) durante o século XX.

Um hipergênero chamado história em quadrinhos

Apesar da amplitude do termo e das confusões e incoerências em seu emprego, as histórias em quadrinhos são para Eisner (2013) um meio visual, cuja essência é imagética. Independentes da palavra, os desenhos são capazes de compor o enredo das histórias, enquanto recurso único, sendo constante o emprego de símbolos convencionados socialmente, que visam a reproduzir ou a exagerar a realidade.

Juntamente com o cinema, na visão do autor, os quadrinhos figuram entre as formas mais populares de narração com imagens. Nesse sentido, destaca também o papel da palavra, apesar de reconhecer que o foco recai sobre os recursos gráficos. Diante da importância atribuída ao conteúdo verbo-visual das histórias, o autor chega a apontar a linguagem mista como um dos recursos responsáveis pelo caráter literário das histórias em quadrinhos.

A definição de quadrinhos para o teórico compreende "a disposição impressa de arte e balões em sequência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos" (EISNER, 2013, p.10). Destacando a sequencialidade das histórias, denomina-as como uma arte sequencial, por se tratar de um encadeamento imagético disposto dessa maneira. Entretanto, não devem ser confundidas com o termo narrativa gráfica, que, para o autor, diz respeito a qualquer texto narrativo expresso por meio de imagens.

Scott McCloud concorda com a concepção de Eisner, porém a considera demasiadamente neutra para caracterizar essa linguagem. Para ele, "histórias em quadrinhos são imagens pictóricas e justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (MCCLOUD, 1995, p.9).

A definição desse autor, porém também apresenta uma restrição. Embora ao longo de seu estudo mencione a caricatura e o cartum, não os considera nessa definição de quadrinhos, já que ambos não costumam ser formados pela justaposição de requadros.

Assim, a definição mais completa parece-nos a elaborada por Ramos que afirma serem os quadrinhos "um grande rótulo que agrega vários gêneros que compartilham uma mesma linguagem em textos predominantemente narrativos" (RAMOS, 2009, p.21).

Ainda na conceituação do termo, o autor diz tratar-se de um "hipergênero", por agregar diferentes gêneros e suas particularidades, entre eles os cartuns, as charges e as tiras cômicas, seriadas ou não. Assim, por hipergênero entendemos uma espécie de texto aberto a desdobramentos de si mesmo a ponto de representar um grupo textual, composto de elementos comuns a todos eles.

Partindo do estudo dos três referidos teóricos, compreendemos quadrinhos como produções sequenciais de natureza narrativa, cuja linguagem híbrida compõe seu formato. A imiscuição de fatores logo-imagéticos só se concretiza diante do contato com o leitor, pois, assim como acontece com todo tipo de texto, a linguagem dos quadrinhos necessita do interesse, desejo de cooperação e experiência do leitor para que o sentido seja construído e a interpretação, de fato, aconteça.

A LINGUAGEM NÃO-VERBAL DOS QUADRINHOS: LEITURA DA IMAGEM QUADRINIZADA

A leitura, enquanto construção de sentido, é uma atividade interativa entre autor e leitor, e sua materialização ocorre no texto. Assim, fatores externos a ele são fundamentais para o entendimento do objeto lido. O contexto de produção e de recepção, bem como o período histórico e social em que o texto foi lido e produzido devem ser considerados para que a interpretação da história se efetive.

Cabe ao leitor, portanto, desenvolver a consciência acerca de seu papel ativo no estabelecimento da compreensão frente às várias possibilidades interpretativas que um texto pode oferecer. Segundo Ponte, "as formas de leitura em dado momento, por certos leitores, em relação a determinados textos, podem variar historicamente" (PONTE, 2007, p.35).

Na análise de imagens, Panofsky (2014) enumera três níveis de compreensão da arte, que podem ser aplicados à leitura não apenas de obras artísticas, mas de qualquer texto imagético. Ao primeiro nível, o autor denomina primário, ou descrição pré-iconográfica. Ele corresponde ao primeiro contato com a imagem; logo, entendemos esse como a

capacidade de visualizar, reconhecer e/ou nomear as formas visuais. O conceito pré-iconográfico diz respeito à descrição ou decodificação na leitura.

Ao segundo nível – secundário – o autor denomina análise iconográfica , o nível básico de interpretação das imagens, que consiste em desvendar o significado do objeto representado.

Já o terceiro e último nível da tríade concebida pelo autor – a iconologia - refere-se ao nível mais denso de interpretação, a do significado intrínseco. Exige do leitor indagações a partir do reconhecimento e da interpretação obtidas nos níveis anteriores. Para isso, reivindica os conhecimentos acumulados enquanto experiência do leitor, considerando a obra como fruto de uma realidade sócio, cultural e histórica. De modo crítico, o significado é então ampliado diante do estabelecimento de relações.

Isso posto, vejamos como os conceitos de leitura pré-iconográfica, iconográfica e iconológica são observáveis nas tiras quadrinizadas reproduzidas a seguir.

Na figura 1, por exemplo, a tira de Carlos Ruas possui apenas a linguagem imagética em sua composição e, ainda assim, não há dificuldade em compreender a mensagem do enredo, que dispensa o uso de palavras. Há, exclusivamente, no título o emprego da linguagem verbal, que direciona a análise e auxilia a compreensão leitora.

Figura 1: Quadrinhos imagéticos: *Jesus na terra - No princípio*, de Carlos Ruas, 2012

A leitura pré-iconográfica dessa tira permite-nos visualizar, a partir da identificação primária das formas empregadas o aparecimento de diferentes personagens masculinos na história. No primeiro quadro há um ancião, assim como no último. Em cada divisão narrativa existem sempre dois personagens: um conta uma história, o outro apenas ouve. Trata-se, portanto, de mera descrição dos elementos, do tema ou do assunto retratados na imagem.

Após essa leitura inicial, aprofundamos um pouco mais a compreensão com a leitura iconográfica, que, de acordo com Panofsky, diz respeito aos aspectos culturais que influem na leitura da imagem. Nesse sentido, verificamos que, após o reconhecimento dos traços da figura masculina que consta no interior dos balões, há a percepção de que tal figura é Jesus, uma vez que o contexto predominantemente cristão em que estamos inseridos nos permite tal reconhecimento. Lembramos, porém, que caso o leitor não reconheça os elementos figurativos que controem a imagem de Jesus – isto é, sua iconografia, a leitura se daria de forma distorcida, de modo a prejudicar o entendimento do sujeito leitor.

Analisando as vestes dos personagens que dialogam sobre Jesus, percebemos que eles são de uma época diferente da nossa – provavelmente são homens da Antiguidade. Eles relatam não apenas atitudes milagrosas como de um homem caminhar sobre as águas (quadros 2 e 3), mas também algumas façanhas como fazer malabarismos e voar, além de fazer clara referência a São Jorge, figura bíblica associada ao combate e ao lendário episódio do enfrentamento a um dragão (quadros 4, 5 e 6).

Além disso, o leitor percebe que cada receptor no quadro seguinte se torna emissor de uma história que se modifica segundo o seu ponto de vista. Cada um, a seu modo, reconta a história a um novo receptor, modificando-a e enfatizando a ausência da imparcialidade e as alterações na narrativa, enquanto ela é transmitida oralmente. É importante mencionar que as ações contadas são repassadas numa crescente ordem de importância e demonstração de poder, como se pode perceber no aumento da gesticulação das personagens, no momento em que ouvem e, posteriormente, reproduzem a história. Até que, no último quadro, um personagem decide registrar o fato, por escrito. Ao ser registrada, pretendia-se uniformizar a história e garantir sua posteridade. Tais percepções só

se fazem possíveis graças à leitura iconológica, terceiro nível da compreensão imagética, que corresponde, segundo Panofsky, à inclusão dos conhecimentos históricos do leitor aos outros dois níveis – pré-iconográfico e iconográfico – já explanados.

Embora o emprego conhecido de balão seja o espaço onde constam palavras proferidas por um ou vários personagens, observa-se que o recurso não existe apenas em função da linguagem verbal, mas pode representar a própria mensagem pretendida, como a linguagem visual, cuja eficiente substituição garante o sentido da história e minimiza o espaço. Dessa forma, a narrativa é enriquecida com a utilização única da linguagem imagética, dentro e fora dos balões.

A tira de Rafael Correa (figura 2) tem nos balões a chave para a interpretação da mensagem pretendida pelo autor. Contrariando as expectativas do leitor, o quadrinista opta por utilizar os balões sem palavras ou imagens. Tal escolha, entretanto, causa um efeito repleto de significação quando considerado o contexto da tira.

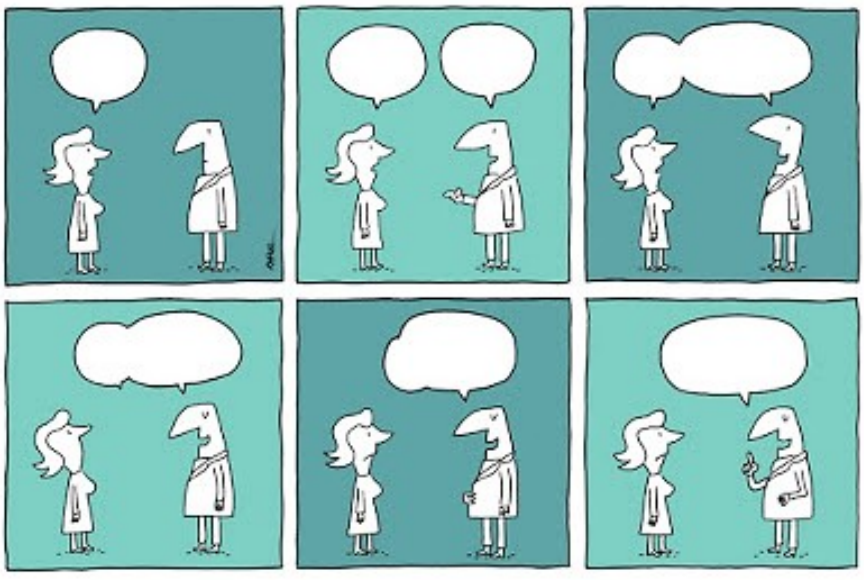


Figura 2: Quadrinhos imagéticos: *Sem título*, de Rafael Correa, 2012

O papel da linguagem verbal – ausente no quadrinho – é suprida pela linguagem visual presente na expressão facial e corporal dos personagens, mas, principalmente no modo como os balões de fala foram retratados. A mensagem pretendida pelo autor é,

facilmente, percebida pelo leitor atento: trata-se da ocorrência do discurso machista. Ao iniciar sua fala, a personagem é surpreendida ao perceber que o homem passa de receptor a coparticipante no diálogo estabelecido, até que a fala dele passa a crescer de tal modo, que o balão da mulher diminui, funde-se ao dele até que, no final da história, temos um monólogo, no qual o homem é o único enunciador.

O texto verbal, isto é, o conteúdo da conversa entre os personagens não é fundamental aqui; nesse caso, é necessário perceber que a fala da mulher foi oprimida pela fala do sexo oposto. O volume do discurso masculino cresce até sobrepor-se ao da mulher.

A escolha do fundo azul é claramente intencional. Ela remete a um cenário masculino, cujo emprego só é percebido no final, quando o leitor, enfim, interpreta a crítica ao machismo. Reconhecer a conotação masculina na cor azul é considerar a convenção social enraizada em nossa cultura. Nesse sentido, não basta identificar a cor que compõe o cenário vazio da história, é preciso entender que: "o motivo pode ter uma significação bem particular, vinculada tanto a seu contexto interno, quanto ao de seu surgimento, às expectativas e conhecimentos do receptor" (JOLY, 2007, p. 42).

O papel ativo do leitor na construção do sentido está exemplificado na figura 3.

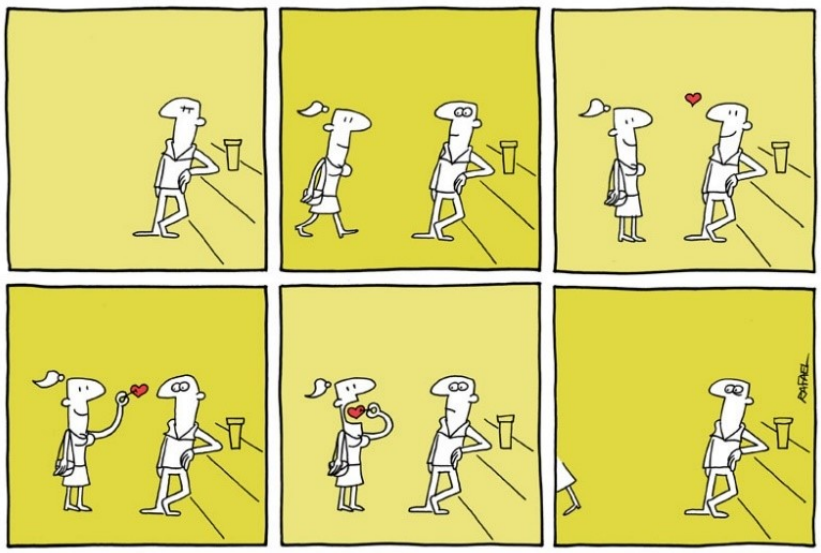


Figura 3: Quadrinhos imagéticos: *Sem título*, de Rafael Correa, 2012

Ainda que haja a ausência de um cenário completo, é possível que o leitor infira que se trata de um bar, pois alguns elementos simples nos permitem hipotetizar tal premissa. As três linhas paralelas, em profundidade (perspectiva), dão-nos a ideia da existência de um balcão, sob o qual há um copo. A postura despojada e recostada dá-nos a entender que o personagem está aproveitando sua bebida, à espera da aproximação de alguém, fato que ocorre no próximo quadro.

O terceiro elemento que nos permite construir, imageticamente, o cenário de um bar é o emprego de um palito espetando o coração e sendo comido, em seguida, pela outra personagem. O fato de relacionar um balcão, uma bebida e um aperitivo a um bar só se realiza por constar no repertório coletivo de que esses elementos poderiam compor tal cenário.

A questão temporal na tira evidencia a curta duração da cena, em seis requadros. O tempo é registrado no aparecimento de uma personagem que se aproxima do homem junto ao balcão, se serve do coração dele – símbolo do interesse amoroso – como um petisco e sai. A representação do mesmo espaço é um indício de que a cena levou pouco tempo para acontecer. A esse tipo de transição, McCloud (1995) denomina momento-a-momento, pois exige mínimo esforço interpretativo, já que a ação ocorre lenta e de forma explícita.

O enredo é, basicamente, o mesmo entre o segundo e o quinto quadros. O personagem estático, faz movimentos apenas com os olhos, mantendo seu corpo sempre na mesma posição. Expressões faciais focadas na representação dos olhos e da boca garantem ao leitor inferir os sentimentos de indiferença (primeiro quadro), atenção à moça que se aproxima (segundo), calma (no terceiro), assim como susto (nos três últimos).

Já na figura 4, além do emprego de imagens, o autor fez uso de onomatopeias, cujo efeito verbal com características visuais enriqueceu o conteúdo da linguagem híbrida.

Figura 4: Quadrinhos imagéticos: *Sem título*, de Rafael Correa, 2012

A dominância da cor laranja chama atenção na tira. Ela passa ao leitor a sensação de irritação e ansiedade; sentimentos reforçados pela personagem principal. Apressado, vivencia uma rotina estressante no trânsito, fato que o faz gesticular, visivelmente aborrecido.

No terceiro quadro, a representação "FOOOOM" e a mão sob o centro do volante indicam uma forte buzinada. O leitor consegue identificar não apenas pelo posicionamento da mão do personagem, mas também pela representação escrita de um som que se reconhece.

Assim também acontece quando nos quadros 6 e 7 o som "SCRIIII" faz menção a um modo agressivo de conduzir um veículo. As linhas cinéticas auxiliam a compreensão, pois elas refazem o trajeto percorrido pelo veículo, indicando a sua alta velocidade.

O foco também é, propositalmente, direcionado à ênfase pretendida pelo idealizador da tira. A opção por utilizar massivamente o laranja, conferiu à história um

grande contraste visual entre a figura central representada em branco e todo o cenário colorido ao seu redor.

O uso da vinheta é um fator a ser considerado na história a seguir (figura 5). Ela utiliza esse recurso como um aliado na representação temporal da história.

Figura 5: Quadrinhos imagéticos: *A entediante vida de Morte Crens*, de Gustavo Borges, 2013

A história, retratada em 14 quadros de diferentes tamanhos, é repleta de simbolismos, passíveis de interpretação pelo reconhecimento dos ícones empregados.

Peirce (2005), referência no estudo de imagens, define signo a partir da tríade: ícone, índice e símbolo. Estabelecendo relação entre significante e referente, o ícone é uma representação diretamente associada ao objeto representado. Na história, a caveira revela uma conotação fúnebre, remete-nos diretamente à ideia de morte, por exemplo.

O índice, um elemento indicador, conta com a experiência do indivíduo ao ler um signo, para que diante de uma evidência, seja capaz de contruir o significado. Na história, temos uma longa sequência quadrinizada composta de uma mescla de requadros coloridos e outra, mais breve em escala monocromática. A intenção em empregar tal recurso é indiciar ao leitor de que há dois momentos temporais na história: os tempos presente nas imagens coloridas e o passado rememorado nas imagens em preto e branco. Esses requadros são

índices de fotografias antigas, momentos vividos e recordados pelo personagem diante do ato de abrir e fechar os olhos.

A distância entre as vinhetas auxilia a marcação do tempo. Os requadros mais estreitos são empregados nos momentos mais breves da vida, como a infância e adolescência. A fase adulta está inserida em requadros, propositalmente, mais largos, para que a impressão temporal do leitor seja mais longa.

No primeiro quadro, temos a personificação do sopro de vida. A personagem, mais próxima às caraterísticas de seres pertecentes ao mundo fantástico que aos da vida real, direciona o sopro da vida, rumo ao último quadro. Nele, as partículas que voam ainda o alcançam mas agora, a figura representada é antagônica à primeira: trata-se da morte.

Os quadros que revelam o movimento de abrir e fechar os olhos podem representar uma piscada longa, cujo objetivo seria relembrar a trajetória da vida. No final, há a repetição da cena de fechar o olho, subentendendo-se como a morte do personagem, representada pela caveira.

A figura 6 é a retratação parcial de uma adaptação literária em versão quadrinizada. Nela, enfatizamos a importância do conhecimento de mundo na leitura de um texto, assim como exemplifica a cooperação entre autor e leitor na busca pelo entendimento da mensagem pretendida.

Figura 6: Página da adaptação literária *Dom Casmurro*, de Ivan Jaf, 2012

A sequência quadrinizada de Ivan Jaf reproduz parte do romance *Dom Casmurro*, do escritor realista Machado de Assis. O trecho a seguir corresponde a um excerto do capítulo 33 (O penteado), extraído da obra que inspirou a versão quadrinizada:

> "Vamos ver o grande cabeleireiro", disse-me rindo. Continuei a alisar os cabelos, com muito cuidado, e dividi-os em duas porções iguais, para compor as duas tranças. Não as fiz logo, nem assim depressa, como podem supor os cabeleireiros de ofício, mas devagar, devagarinho, saboreando pelo tato aqueles fios grossos, que eram parte dela. O trabalho era atrapalhado, às vezes por desazo, outras de propósito para desfazer o feito e refazê-lo. Os dedos roçavam na nuca da pequena ou nas espáduas vestidas de chita, e a sensação era um deleite. Mas, enfim, os cabelos iam acabando, por mais que eu os quisesse intermináveis. [...] Se isto vos parecer enfático, desgraçado leitor, é que nunca penteastes uma pequena, nunca pusestes as mãos adolescentes na jovem cabeça de uma ninfa... Uma ninfa! [...] Juntei as pontas das tranças, uni-as por um laço, retoquei a obra alargando aqui, achatando ali, até que exclamei:
> — Pronto!
> — Estará bom?
> — Veja no espelho. Em vez de ir ao espelho, que pensais que fez Capitu? Não vos esqueçais que estava sentada, de costas para mim. Capitu derreou a cabeça, a tal ponto que me foi preciso acudir com as mãos e ampará-la; o espaldar da cadeira era baixo. Inclinei-me depois sobre ela,

> rosto a rosto, mas trocados, os olhos de uma na linha da boca do outro. Pedi-lhe que levantasse a cabeça, podia ficar tonta, machucar o pescoço. Cheguei a dizer-lhe que estava feia; mas nem esta razão a moveu.
> — Levanta, Capitu! Não quis, não levantou a cabeça, e ficamos assim a olhar um para o outro, até que ela abrochou os lábios, eu desci os meus, e... Grande foi a sensação do beijo. (ASSIS, 1995, p. 56-57).

Obra brasileira, amplamente conhecida, cujo enredo é contado por um narrador-personagem, que relata fatos que marcaram sua vida desde a mocidade até a velhice. Entre as memórias de Bentinho, o protagonista da trama, estão sua vida no seminário, a amizade com Escobar e o amor por Capitu, sua amiga de infância. O clímax da narrativa gira em torno da desconfiança de que Capitu, agora sua esposa, o tenha traído com seu colega de seminário Escobar, a ponto de duvidar que seu filho, Ezequiel, seja fruto de sua relação com a esposa.

Entretanto, esse reconhecimento só é possível graças a compatibilidade do conhecimento de mundo do autor e do leitor. Ao compor um texto, o emissor idealiza um receptor que compartilhe de seus conhecimentos, cujos interesses por ele sejam comuns entre ambos. Se o leitor desse conteúdo tiver esse conhecimento prévio e ativá-lo, ele será parte importante na construção do sentido.

Sobre a parceria autor-leitor na construção do sentido, Van Dijk (2002, p. 15), afirma que "compreender envolve não somente o processamento e interpretação de informações exteriores, mas também a ativação e uso de informações internas e cognitivas." Assim, caso a mensagem pretendida pelo autor não alcance o leitor, o texto poderá ser interpretado com prejuízo, pois, além de empreender mais tempo e esforço para reconhecer e interpretar a história, alguns detalhes podem passar despercebidos pelo leitor.

Nessa passagem da adaptação em quadrinhos, o uso do requadro é bem explorado, mas não limita a criação do quadrinista. Ele distribui as imagens em requadros de tamanhos diferentes e ainda explora o fundo, destacando-o com ilustrações que completam as vinhetas.

O trecho do romance machadiano retrata Bentinho escrevendo, contando sua própria história, como referência à obra original, quando no meio da cena, o narrador conversa com o leitor, exemplo do uso de metalinguagem. Enquanto isso, a trança de

Capitu se presentifica no pensamento do protagonista que, mentalmente, viaja (céu, com planetas retratados) revivendo a cena. Nos dois últimos quadros, Capitu deixa a cabeça cair para trás e Bentinho a beija. Apesar de não estar delimitada aos domínios do requadro, o beijo é representado numa sequência representada em três requadros, garantindo a ideia de continuidade da ação.

Importante mencionar que na adaptação, apesar dos balões estarem em branco, eles são propositalmente dispostos nos momentos de diálogo dos personagens se compararmos com o excerto correspondente às cenas, enfatizando a proximidade do enredo da adaptação ao original, mas respeitando as individualidades das linguagens literária e quadrinizada.

Considerações finais

A leitura de histórias em quadrinhos, embora simplista e de puro entretenimento na visão de muitos, constitui-se num complexo ato de construção de significado, uma vez que, composto por duas linguagens distintas – isto é: palavras e imagens, exigirá habilidades interpretativas em nível linguístico e artístico de seu receptor.

Considerando a predominância da linguagem visual nas histórias em quadrinhos, cabe ao leitor reconhecer as formas empregadas pelo autor, inferir seu significado no contexto da história para que então seja capaz de construir o sentido a partir de sua experiência leitora.

Dessa forma, enfatiza-se a força comunicativa presente na linguagem imagética, capaz de manter-se em destaque e em muitas vezes exclusiva num gênero híbrido e ainda assim garantir ao leitor a significação. Reforça-se, igualmente, a complexidade presente no ato de ler, que não restingindo-se à mera decodificação de ordem verbal ou visual, pois considera fatores histórico-culturais da vivência do indivíduo para que a mensagem pretendida pelo autor se concretize diante dos olhos do leitor.

Referências

ASSIS, M. *Dom Casmurro*. São Paulo: Ática, 1995.

BRANDÃO, J.; ALVES, V. As linguagens verbal e não verbal nas histórias em quadrinhos: a questão da coerência textual. *In*: BRANDÃO, J. (org). *Novas questões sobre a imagem:* de objeto de pesquisa a pesquisa do objeto. Embu-Guaçu, SP: Lumen et Virtus, 2015. cap. 6, p. 203-229.

EISNER, W. *Narrativas gráficas de Will Eisner*: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2013.

_____. *Quadrinhos e arte sequencial*: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ISER, W. *O ato da leitura*: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed. 34, 1999.

JAF, I. *Dom Casmurro* - Machado de Assis. Roteiro: Ivan Jaf; arte: Rodrigo Rosa. São Paulo: Ática, 2012.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 2007.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

PANOFSKY, E. *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PONTE, J. C. *Leitura: identidade & inserção social*. São Paulo: Paulus, 2007.

QUINO, J. S. L. *Toda Mafalda*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

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

_____.*Revolução do gibi*: A nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

VAN DIJK, T. A. *Cognição, discurso e interação*. São Paulo: Contexto, 2002.

Referências iconográficas

Figura 1: Quadrinhos imagéticos: *Jesus na terra* - No princípio, retirado de http://www.umsabadoqualquer.com/.

Figura 2: Quadrinhos imagéticos, retirado de http://rafaelcartum.blogspot.com.br/.

Figura 3: Quadrinhos imagéticos, retirado de http://rafaelcartum.blogspot.com.br/.

Figura 4: Quadrinhos imagéticos, retirado de http://rafaelcartum.blogspot.com.br/.

Figura 5: *A entediante vida de Morte Crens*, retirado de http://mortecrens.blogspot. com.br/.

Figura 6: Página da adaptação literária *Dom Casmurro.*

RESENHA

Turma da Mônica - Laços: Obra-prima de releitura dos personagens infantis mais importantes do Brasil

Monica's Gang - Bonds: The most important childish characters of Brazil in a masterpiece of artistic reinterpretation

Mónica y su Pandilla - Lazos: Obra maestra de reinterpretación de los más importantes personajes infantiles de Brasil

Maurício de Paula Kanno[1]

1 Graduado em Jornalismo pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP) e mestrando no Programa Interunidades em Estética e História da Arte da USP. E-mail: mauricio.kanno@gmail.com

RESUMO: Esta resenha examina as inovações artísticas, técnicas e narrativas da *graphic novel Turma da Mônica - Laços* como história em quadrinhos, suas releituras e cruzamentos de universos culturais, não só de Mauricio de Sousa como de outros autores, principalmente Marge, criadora de Luluzinha.

ABSTRACT: This review examines the artistic, tecnhical and narraive innovations of the *graphic novel Monica's Gang - Bonds* as comic book, its reinterpretations and crossings of cultural universes, not only from Mauricio de Sousa, but also from other authors, mainly Marge, creator of Little Lulu.

RESUMEN: Esta reseña examina las inovaciones artísticas, técnicas y narrativas de la *graphic novel Mónica y su Pandilla - Lazos* como un cómic, sus reinterpretaciones y cruzamentos de universos culturales, no solo de Mauricio de Sousa como de otros autores, como Marge, creadora de La Pequeña Lulú.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos, Turma da Mônica, Adaptação, Luluzinha, Caffagi, Mauricio de Sousa

KEYWORDS: Comics, Monica's Gang, Adaptation, Little Lulu, Caffagi, Mauricio de Sousa

PALABRAS CLAVE: Cómics, Mónica y su Pandilla, Adaptación, La Pequeña Lulú, Caffagi, Mauricio de Sousa

No Brasil, a Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa, dispensa apresentações. Com narrativas publicadas principalmente no formato de histórias em quadrinhos, supõe-se como o coletivo de personagens infantis mais importantes do Brasil, no sentido de seu reconhecimento e circulação por seu público.

Em termos de literatura infantil brasileira, tradicionalmente Emília e a turma do Sítio do Pica-Pau Amarelo, de Monteiro Lobato, que os publicou em série de 23 volumes entre 1920 e 1947, são indicados como os mais representativos, com adaptações diversas para cinema (1951 e 1973), TV (desde 1952) e quadrinhos (desde 1979); porém as novas versões nem sempre fizeram tanto sucesso (como na TV Cultura, em 1964) e tiveram seus cancelamentos (como na TV Globo, em 1986 e 2007). Já as histórias de Mauricio de Sousa são publicadas ininterruptamente, sejam inéditas e republicações no meio original ou

adaptações para outros meios, há quase 60 anos, desde 1959. Em licenciamentos, a marca de Mauricio de Sousa responde por 2.500 produtos de mais de 150 empresas; só perde para marcas estrangeiras, como Mattel, com 8 mil produtos; e Disney, com 40 mil (JANKAVSKI, 2014).

Globalmente, os personagens do estadunidense Walt Disney, como Mickey Mouse, lançado em desenho animado em 1928, parecem os mais difundidos, seja na animação ou quadrinhos. Entretanto, as publicações da Turma da Mônica vendem três vezes mais no Brasil. Em 2014, as vendas mensais no país, segundo o IVC (Instituto Verificador de Circulação), divulgadas pela revista *Meio & Mensagem*, foram, só para citar um título de cada autor/grupo, 126 mil de *Mônica* e 40 mil de *Mickey* (RODRIGUES, 2016).

Os quadrinhos da Turma da Mônica, porém, não são reconhecidos como exemplo de alta elaboração artística. E, a julgar pelo sucesso absoluto alcançado - seus títulos, publicados pela Editora Panini, compõem 86% do mercado de quadrinhos infantis no país (JANKAVSKI, 2014) - é o que o grande público infantil deseja. Propõem-se a diverti-lo e bastam-se com esse objetivo, mantendo simplicidade no traço, plano visual repetitivo, além de roteiros curtos e piadas inocentes, ao menos em sua linha tradicional.

Por outro lado, mantendo seu carro-chefe editorial, Mauricio de Sousa deu abertura a releituras de seus famosos personagens. Um marco nesse sentido foi o álbum *MSP 50* (2009) em que 50 artistas de todo o Brasil publicaram tais possibilidades. Um deles, Vitor Cafaggi, destacou-se a tal ponto que recebeu a responsabilidade de recriar os principais personagens (Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali) com sua irmã Lu Caffagi em uma *graphic novel* (livro em quadrinhos, normalmente de elevado padrão artístico) de uma única longa história, a segunda da série *Graphic MSP*. Escrita e desenhada pelos irmãos Cafaggi, *Turma da Mônica - Laços*, lançada em 2013, ganhou quatro prêmios no HQMix, maior premiação dos quadrinhos nacionais.

A obra fez tanto sucesso que ganhou duas sequências, *Lições* (2015) e *Lembranças* (2017), produzidas pelos mesmos autores; e um filme *live-action* (com atores) baseado nela está previsto para ser lançado em julho de 2018.

Vejamos aspectos pelos quais o trabalho mostra criatividade artística e renovação técnica dos autores e seus efeitos, como reinterpretações e cruzamentos com outros universos culturais.

Figura 1: Comparativo entre a Turma da Mônica dos irmãos Caffagi (trecho da capa, à esq.) e a convencional de Mauricio de Sousa (dir.)

1.1) Novo traçado mostra proporções dos personagens mais realistas, com cabeças e olhos não tão grandes relativamente ao corpo. Todos tornam-se mais alongados, esguios, em relação ao padrão extremamente achatado convencional (que lembra a proporção de bebês). O cabelo espetado de Cebolinha torna-se mais orgânico, com a leveza do cabelo real.

Ganhou-se em suavidade, dinamismo, delicadeza, seriedade e elevação de nível artístico. Ainda assim, todos mantêm características reconhecíveis em relação ao estilo original, como personalidade, cabelo, cores e outros aspectos do vestuário.

O realismo também se nota na aplicação de técnicas de luz e sombra, criando profundidade e solidez aos corpos dos personagens; além das técnicas de desenho de tecidos, nas dobras e sobreposições das roupas das crianças.

1.2) Múltiplos pontos de vista ou perspectivas: *Laços* (assim como outros títulos *Graphic MSP*) faz o oposto do trabalho gráfico simplificado de plano repetitivo das histórias convencionais, conduzindo a uma sensação mais dinâmica, cinematográfica e artística, fazendo o leitor percorrer os cenários com vasta abrangência do olhar, seja quanto às posições ou direções do observador.

Figura 2: Exemplos de múltiplos pontos de vista em *Laços*: p. 23 (esq.); 29 e 43 (acima); 40 e 15 (abaixo)

1.3) A ousadia e inventividade ocorre também na disposição das cenas dos quadros nas páginas, como no uso do recurso *splash* (figura 3, centro), em que uma cena ocupa entre uma página inteira e uma dupla (duas páginas), para sensação de forte movimento e triunfo dos protagonistas. Há intersecção e sobreposição de cenas entre diferentes quadros, que não se limitam ao respectivo requadro (habitual linha separadora). Até mesmo são espalhados subquadros dentro de um quadro maior, com detalhes relacionados à cena (figura 3, à esquerda).

Figura 3: Disposição de cenas em página inteira e interseccionando quadros (p. 41, 56, 57)

2) A narrativa, com 69 páginas, é muito mais longa que o costume nas histórias da Turma da Mônica clássica, que variaram (e variam) entre uma tira de três quadros em menos de uma página a cerca de 10 ou 15 páginas; e o tamanho da publicação é o dobro do tradicional, que utilizou o conhecido "formatinho" (13 x 21 centímetros, similar ao A5). Tal suporte permite maior fôlego e profundidade na história.

É certo que, desde 2008, já circulavam os títulos da *Turma da Mônica Jovem*, versão em estilo mangá (quadrinhos japoneses) dos personagens como adolescentes, com novas possibilidades estilísticas e artísticas, inclusive com 120 páginas (histórias únicas por volume ou continuando por três edições) e formato alguns centímetros maior na altura e largura que o antigo. Porém, na versão mangá, surgiu o limitante da falta de cor: praticamente todas as revistas são em preto e branco nas páginas internas. Além disso, perdeu-se na originalidade pela alusão ao mangá.

3) Referências criativas a aspectos típicos ou característicos dos personagens:

3.1) Após um tombo coletivo, os quatro amigos perdem os calçados e Cebolinha queixa-se que isso seria comum porque supostamente eles nunca se lembrariam de amarrar os cadarços (p. 42). De tão incomodado com o fato, o personagem até comunica a perda para sua mãe por telefone quando enfim fala com ela (p. 70). Tal episódio é uma referência a Cebolinha ser o único dos quatro protagonistas desenhado com calçados nas histórias padrão. O fato é que Mauricio de Sousa criou a maioria assim para poupar tempo no trabalho de desenho; porém tinha avaliado não ser cabível fazer o mesmo com o menino de cabelo espetado porque este havia surgido antes, quando o autor teria mais tempo de elaboração, e os leitores depois já teriam ficado acostumados com seu aspecto (DE SOUSA, 1998).

3.2) O corpo de Mônica e Magali são desenhados com a primeira um pouco mais rechonchuda e a última mais magra. O curioso é que tais características sempre foram mencionadas nos quadrinhos convencionais, porém na prática era difícil notar alguma diferença em suas proporções.

3.3) Super-ronco do estômago da faminta Magali salva os personagens de animais ferozes. Na primeira vez, é por acaso (p. 50); na segunda, ela usa tal "superpoder" intencionalmente, declarando o nome de um lanche, "sanduíche de presento" (p. 66).

3.4) O cão Floquinho mantém sua característica fantástica de ser coberto por pelo onde objetos diversos são perdidos em seu interior. Tal capacidade torna-se importante na trama, porque permite que os personagens sigam pistas de antigos objetos caídos que ele estaria carregando até o resgate do cachorro.

3.5) Em referência ao hábito de Cebolinha de inventar e escrever "planos infalíveis" em folhas de papel para vencer Mônica, quando desaparece Floquinho e seu tutor cai na melancolia, é desafiado por Cascão, que lhe oferece papéis para criar desta vez um plano para reencontrar o cachorro (figura 2, à esquerda, abaixo).

3.6) Xaveco, tipicamente reconhecido como "personagem secundário" nas histórias clássicas, em *Laços* aspira a que "meus amigos vão me achar o máximo", porém é literalmente pisoteado por todos (p. 15-16).

4) Criação de origens e de um passado dos personagens principais. Aparentemente, nunca havia sido narrado ou mesmo teria havido referências a um hipotético dia em que os quatro teriam se conhecido. Entretanto, nesta obra tal episódio é concebido, mencionado por Cascão (p. 53) e narrado no fim, em *flashback* e com técnica de desenho esfumaçada (p. 72-74), pois guarda relação com pistas encontradas durante o resgate do cão de Cebolinha.

Os personagens aparecem nessa origem numa escola ou creche: há referências a "aula", "minha professora", aparece um mural com grandes letras para alfabetização, além de diversos desenhos na parede com a assinatura "Marina", a personagem desenhista que surgiu mais recentemente (1994), também inspirada em filho de Mauricio de Sousa. Porém, a Turma da Mônica nunca aparece indo à escola nas histórias convencionais, a não ser ironicamente a Turma do Chico Bento, caipira.

Outras referências às origens foram em vestuário verde utilizado por Magali ao final (p. 71), referente à primera tira em que ela apareceu; e também à primeira tira em que apareceu Mônica com Cebolinha, este equilibrando-se numa guia de calçada.

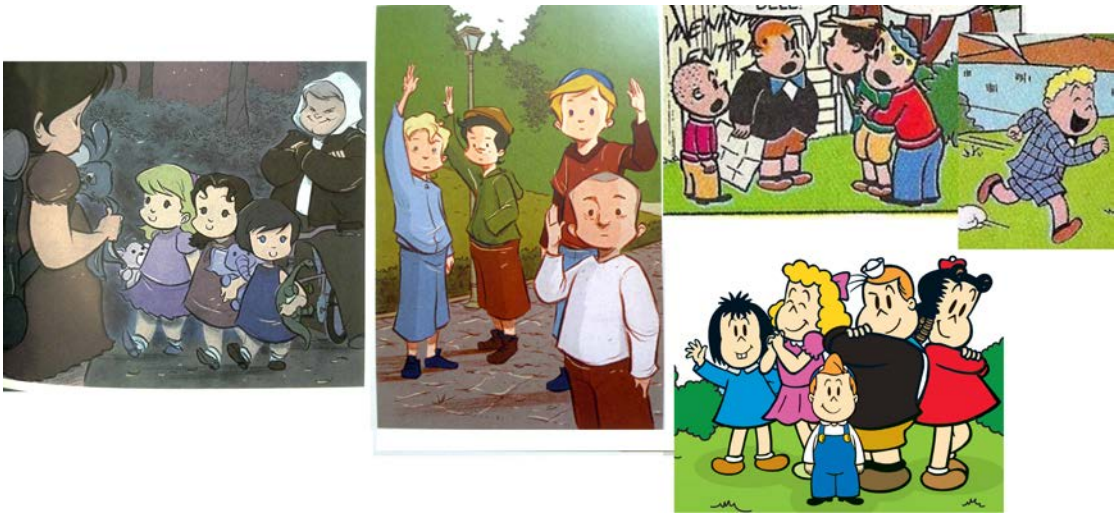


Figura 4: Comparativo entre personagens originais da turma deLuluzinha e Bolinha (dir.) e releituras em *Laços* (esq.), p. 37 e 54

5.1) Referências a personagens de outros autores, empresas e universos, principalmente à turma de Luluzinha, personagem criada em 1935 pela norte-americana Marge (Marjorie Henderson Buell). Estes personagens e quadrinhos ficaram bastante populares também no Brasil, sendo publicados pela Editora O Cruzeiro (1955-1972), Abril (1973-1996) e republicados pela Ediouro desde 2011. Tal diálogo é significativo, pois o próprio Mauricio de Sousa declarou que exatamente essas "histórias e desenhos simples" o ajudaram a tomar coragem para assumir estilo similar "com traço limpo", o que "temia" fazer (GUSMAN, 2006, p. 76).

A princípio, o leitor desavisado de *Laços* pode não notar a semelhança de certos personagens secundários, que afrontam, provocam e entram em conflito com a Turma da Mônica, com os do universo de Luluzinha. Em parte até porque sequer é a protagonista que tem mais destaque, mas releituras de Bolinha, principal menino desta turma, e de seus amigos Carequinha, Juca e Zeca, além do orgulhoso desafeto Plínio.

A recriação do líder Bolinha fica por vezes com aspecto aparentemente gigantesco e atemorizante; o original era apenas mais gordo que os demais. As meninas principais, Luluzinha, Aninha e Glória também aparecem, porém pequeninas comparadas aos meninos. Ainda assim, as características aparentes de todos eles estão presentes e são reconhecíveis, pelo tamanho, aspecto e cor do vestuário e cabelo.

Além disso, esses meninos são caracterizados como delinquentes, sarcásticos e zombeteiros, divertindo-se com o sofrimento alheio; é certo que tanto os meninos de Mauricio como os de Marge são provocadores e travessos, porém tais características na "turma do Bolinha espelhada" são muito reforçadas, fazendo-os parecer extremamente maléficos e vilões, diferentemente do tom alegre e divertido a que o leitor de Luluzinha se acostumou.

Entretanto, a turma baseada na de Bolinha, que tanto buscou causar mal à turma da Mônica, temeu pela vida destes últimos, quando sofreram um acidente. A partir desse momento, seu grau de vilania passa a se amenizar cada vez mais; de modo que o leitor acaba podendo lembrar-se de que foram protagonistas de suas próprias histórias como heróis (com auxílio do conjunto de cores e aspectos de suas aparências).

Demonstra-se limites. Assim como a turma hostil redime-se, Cebolinha e Mônica, que vivem brigando, uniram-se para resgatar o cachorro Floquinho.

5.2) Outros personagens implicitamente referidos são os sobrinhos de Pato Donald: Huguinho, Zezinho e Luizinho, de Walt Disney. Pois Cebolinha utiliza um certo "Manual do Patinho Escoteiro", em referência à série de livros *Manual do Escoteiro Mirim* (p. 33-34).

Ainda aparece Cascão fantasiado como Menino Maluquinho, surgido nos anos de 1980 como livro infantil ilustrado e depois migrado aos quadrinhos. Foi criado pelo brasileiro Ziraldo, cartunista que lançou sua pioneira revista *Turma do Pererê* (1960) na mesma época em que Mauricio começava a publicar a Turma da Mônica.

Até mesmo um vendedor de lanches chamado Ramon, muito semelhante ao personagem de vídeo-game Super-Mário (até nas letras do nome), aparece ao final. Ambos possuem boné vermelho, roupa vermelha e azul, grosso bigode escuro e rosto arredondado.

6) Os personagens lidam com assuntos não em geral indicados para crianças, como a morte, a miséria e o temor da perda de um ente querido (Floquinho, o que move toda a história; e as crianças, pelas quais seus pais se preocupam todos juntos ao final).

Durante sua busca, deparam-se tanto com um esquilo morto na floresta, para o qual preparam um funeral (p. 43-44); como com um pobre morador de rua, sujo, mal-cheiroso e

aparentemente com perda de lucidez, que reside com seus móveis e outros pertences num parque, ao ar livre (p. 31-36).

Referências

CAFFAGI, Vitor; CAFFAGI, Lu. *Turma da Mônica - Laços*. Graphic MSP. Barueri (SP): Estúdios Mauricio de Sousa/Editora Panini Brasil, mai.2013.

DE SOUSA, Mauricio. "Por que a Mônica não tem sapatos?" *Turma da Mônica - Crônicas*. 16.jul.1998. Disponível em: <http://turmadamonica.uol.com.br/cronicas/por-que-a-monica-nao-tem-sapatos/>. Acesso em 20.dez.2017.

GUSMAN, Sidney. *Mauricio Quadrinho a Quadrinho*. São Paulo: Editora Globo/MSP, 2006.

JANKAVSKI, André. "Quem vai mandar nessa turma?" *Isto É Dinheiro* - Negócios. 11.abr.2014. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/noticias/negocios/20140411/quem-vai-mandar-nessa-turma/145387.shtml>. Acesso em 16.dez.2017.

RODRIGUES, Edenilson. "Tiragens e vendas de HQs no Brasil". *Planeta Gibi*. 29.dez.2016. São Paulo. Disponível em: <http://www.planetagibi.com.br/2016/12/tiragens-e-vendas-de-hqs-no-brasil.html>. Acesso em 16.dez.2017.

A ORIGEM DA MULHER-MARAVILHA EM NOVOS 52: DO PÓ VIESTE?

THE ORIGIN OF WONDER WOMAN IN NEW 52: FROM DUST HAVE YOU COME?

EL ORIGEN DE LA MUJER MARAVILLA EN LOS NUEVOS 52: DEL POLVO HABÉIS VENIDO?

Daniela dos Santos Domingues Marino[1]

[1] Mestranda em Ciências da Comunicação na Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo.

PALAVRAS-CHAVE: Mulher-Maravilha; Histórias em quadrinhos; Novos 52.

KEYWORDS: Wonder Woman; Comics; New 52.

PALABRAS CLAVE: Mujer Maravilla; Historietas; Nuevos 52.

Conhecido como superaventura, o gênero que surgiu com o lançamento dos super-heróis, teve início no final dos anos 1930, com a primeira aparição do *Superman,* seguido por *Batman*, em 1939 e pela *Mulher-Maravilha* em 1941. A Tríade da *DC Comics* inspirou o surgimento de uma série de outros super-heróis que seriam responsáveis por mudanças significativas no mercado editorial norte-americano. Para Reblin (2011, p.9), o gênero da superaventura é um reflexo cultural das transformações sociais pelas quais os estadunidenses passaram e que, no fim dos anos 1930, caracterizavam-se por reverberações da *Grande Depressão de 1929* e da *Primeira Guerra Mundial.*

Em relação à *Mulher-Maravilha*, que teve em 2017 seu primeiro filme de longa-metragem produzido para os cinemas, não é possível dissociar a personagem do contexto em que ela foi concebida, afinal, ainda que em muitos aspectos ela possa parecer uma heroína que representa apenas uma versão feminina de um super-herói, as produções acadêmicas, bem como sua repercussão na mídia nos últimos meses, indicam que o seu apelo, principalmente junto ao público feminino, é significativo e merece atenção.

Por isso, entender como a personagem foi concebida é fundamental para que se possa discutir a questão de suas diversas origens ao longo de seus mais de 75 anos de existência e, para isso, não faltam livros sobre os diversos aspectos que envolvem o surgimento da Mulher-Maravilha. Muitos deles, nunca lançados no Brasil, sendo *A História Secreta da Mulher-Maravilha* uma das poucas exceções. Traduzido por Érico Assis, o livro de Jill Lepore (2017) investiga a vida de William Moulton Marston, criador da personagem.

Para Lepore (2017), William Marston era um homem muito à frente de seu tempo: psicólogo que inventou o polígrafo, foi convidado por Max Gaines para ser consultor de sua editora, na época a *EC Comics*, na tentativa de evitar controvérsias que começavam a surgir sobre a violência nos quadrinhos. Gaines conheceu Marston por meio de um artigo que o renomado psicólogo havia escrito em defesa das HQ. Marston, que já havia sido consultor da Universal Pictures, chamou H. G. Peter para desenhar a história de uma nova heroína, que, embora tenha alcançado sucesso entre homens e mulheres de diversas gerações tão logo foi lançada, carregava por trás de sua criação um passado tão controverso que, caso chegasse ao conhecimento de seus editores e de seu público, seria banida para sempre das bancas de jornais.

Lepore referia-se ao fato de que o psicólogo, além de ser casado com duas mulheres, Elizabeth Halloway e Olive Byrne, tinha forte ligação com o movimento sufragista, uma vez que Byrne era sobrinha de Margareth Sanger, uma enfermeira que abriu a primeira clínica de aborto nos EUA.

Controvérsias à parte, em seus 75 anos de história, a Mulher-Maravilha não só teve diversas fases, passando pela mão de diversos roteiristas e desenhistas, majoritariamente homens, como também seu papel social sofreu muita influência dos diversos contextos históricos pelos quais ela transitou: já foi considerada feminista, embaixadora da paz, ganhou cargo na ONU e depois foi removida, já foi símbolo sexual e hoje é bissexual.

Quando Marston criou Diana, em suas primeiras histórias não mencionava sua origem. No entanto, com a necessidade de justificar os poderes da super-heroína, seu autor pensou em algo que não a colocasse como dependente de um homem para que pudesse existir, assim, em uma narrativa repleta de simbologia cristã, ela teria sido esculpida em barro, pela sua mãe Hipólita, a rainha da Amazonas, e sua vida e poderes teriam sido dádivas dos deuses do Olimpo, ou seja,

> em tempos de guerra, a Mulher-Maravilha representava a força das mulheres norte-americanas, que deviam trabalhar para que seu país se mantivesse firme e unido enquanto os homens lutavam na guerra contra os nazistas e em nome da liberdade. Ela é a mulher que vai à luta pelos

> seus ideais e se sacrifica por eles, mas sem perder sua identidade feminina. (NOGUEIRA, 2015, p. 112)

Vivendo por milênios em Themyscira, uma ilha inalcançável aos homens, as Amazonas eram mulheres mitológicas que possuíam a proteção dos deuses, porém, devido a um acidente com um piloto que acaba caindo na ilha, colocando em risco a localização das Amazonas, elas criam jogos para que uma delas seja responsável em levá-lo de volta ao "mundo dos homens".

Essa narrativa, em que o principal motivo da ida de Diana para sociedade se justificava por meio de seu relacionamento romântico com o piloto Steve Trevor, foi explorada em quase todas as suas histórias, em que toda sua força e coragem costumavam ser apagadas em função da exibição exaustiva de seus dotes físicos. Ela chegou a ter seus poderes retirados e tornou-se uma dona de boutique nos anos 1960, retornando ao seu potencial mais heroico com a série de TV, exibida nos anos 1970.

Com o sucesso da série, houve o interesse da editora *DC Comics* em recuperar o prestígio da heroína entre os leitores e superar uma das crises que a indústria enfrentava, por isso, nos anos 1980, convidou George Perez para, mais uma vez, reiniciar a história da *Mulher-Maravilha*. Nessa versão, ela seguia sendo um milagre dos deuses que foi moldada do barro.

Porém, com o lançamento da série *Novos 52*, em 2011, escrito por Brian Azzarello e desenhado por Cliff Chiang, quando a *DC* reiniciaria as histórias de 52 de seus heróis mais importantes, Diana teve sua origem modificada mais uma vez[2], para que sua ascendência divina pudesse colocá-la como uma possível herdeira do Olimpo. Lançada em versão encadernada pela editora *Panini* em 2017, cada edição traz 7 histórias do total de 55 fascículos publicados nos EUA. Atualmente, foram lançadas apenas 23 histórias.

Na versão que também é apresentada em sua estreia nos cinemas, Diana é filha de uma relação entre Hipólita e Zeus, mas, ao menos nas primeiras edições de *Novos 52*, a

[2] https://universomulhermaravilhadotcom.wordpress.com/2016/04/17/a-mulher-maravilha-dos-novos-52/

princesa das Amazonas não desconfia de sua origem divina e acredita que tenha sido esculpida do barro.

Figura 1: Primeira página da edição 0 – No covil do Minotauro – Novos 52

Hipólita mantém sua história em segredo por temer o que Hera poderia fazer com sua filha se descobrisse mais um filho bastardo de seu marido. Na mitologia grega, Hera é conhecida por punir severamente esses filhos que são frutos do adultério de Zeus. Então, a *Mulher-Maravilha* cresce acreditando ser diferente de suas irmãs e sofrendo bullying por isso.

A edição 0, que foi trazida juntamente à número 13 no Brasil, mostra uma Diana adolescente, tendo que lidar com desafios para que sua nova idade seja reconhecida pela rainha. Em uma história cheia de aventuras, somos apresentados a uma jovem forte, disposta a feitos hercúleos para conseguir roubar um ovo de uma harpia gigante (Figura 1), para que assim, sua passagem de ano seja afirmada diante de todas as Amazonas e seu bolo de aniversário seja preparado.

Mas, mesmo se destacando entre as demais moradoras da ilha, Diana sente-se diferente e é tratada de forma diferente por algumas Amazonas, de maneira que ela mesma chega a se questionar sobre sua existência e seu lugar no mundo, oferecendo ao leitor uma leitura que se aprofunda nas reflexões de uma personagem que, para muitas pessoas, limita-se a certas características físicas tão difundidas popularmente.

A Diana de *Novos 52* não veio do pó e sua herança genética não passou despercebida por Ares, Deus da guerra, que secretamente a treina e a ajuda a desenvolver sua autoconfiança e autoestima. Sua ligação com a mitologia grega revela-se, ainda, de forma mais acentuada quando seu teste final para ser reconhecida por Ares é lutar contra o Minotauro.

Então, em No*vos 52*, a relação das Amazonas com os deuses do Olimpo é amplamente explorada, propiciando ao leitor uma viagem onírica em companhia de vários filhos bastardos de Zeus e lidando com os caprichos e vaidades dos deuses e outros seres mitológicos que lembram os personagens encontrados na premiada série *Sandman*, pois não só a constituição física desses personagens é detalhada, como também seus aspectos psicológicos, nos levando a situações de resoluções complexas.

Essa retomada às suas origens mitológicas remonta ao que Umberto Eco afirma sobre as semelhanças e diferenças entre os super-heróis e os mitos:

> Há, de fato, uma diferença fundamental entre uma figura como o Superman e figuras tradicionais como os heróis da mitologia clássica, nórdica, ou as figuras das religiões reveladas. A imagem religiosa tradicional era de uma personagem de origem divina ou humana, que, na imagem, permanecia fixada nas suas características eternas e o seu acontecimento irreversível. Não se excluía que, por trás da personagem, existisse, além de um conjunto de características, uma estória: mas a estória já se achava definida segundo um desenvolvimento determinado e passava a constituir, de modo definitivo, a fisionomia da personagem.
>
> (...) a personagem das estórias em quadrinhos nasce, ao contrário, no âmbito de uma civilização do romance. (...) a tradição romântica oferece-nos uma narrativa em que o interesse principal do leitor é deslocado para a imprevisibilidade do que acontecerá, portanto, para a invenção do enredo que passa para o primeiro plano. (ECO, 1974, p. 259)

Portanto, ainda que nas histórias em quadrinhos a *Mulher-Maravilha* tenha sua origem recontada diversas vezes, muito de sua essência assemelha-se a narrativas mitológicas que conhecemos e continua apelando à nossa necessidade de lidar com a realidade por meio do que vivenciamos na ficção. O Diana de *Novos 52* reflete muito bem um contexto em que a produção de seu filme, dirigido por uma mulher, foi possível. E se nos anos 1940 Marston acreditava que ela representava as mulheres de sua geração, é possível crer que a personagem encarna hoje os valores tão difundidos pelos movimentos sociais e que buscam igualdade de direitos e de representatividade em diversos âmbitos da vida.

A ficção assinala que o contexto não é mais o mesmo de 75 anos atrás e que, se tivemos uma narrativa em que a protagonista é literalmente uma deusa, retratada de forma menos sexualizada do que ela costumava ser, é possível inferir que o mercado editorial dos quadrinhos também pode mudar e, quem sabe, tenhamos mais mulheres produzindo as histórias da heroína mais icônica da cultura pop.

Referências

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados* – 2ª edição. Perspectiva, São Paulo,1974.

LEPORE, Jill. *A História secreta da Mulher-Maravilha*. Ed. Best Seller, Rio de Janeiro 2017.

NOGUEIRA, Natania. II Guerra Mundial e as "*Super-Mulheres :O Surgimento das Super-Heroínas nos Estados Unidos da Década de 1940.* In: *Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos*. BRAGA, Amaro X.; SILVA, Valéria Fernandes da. (Orgs). Edufal, Maceió, 2015.

VIANA, Nildo; Reblin, Iuri (orgs). Super-Heróis, *Cultura e Sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos.* Ed. Ideias & Letras, Aparecida, 2011.