

Histórias em quadrinhos como manifestações do movimento *punk*: uma análise de RanXerox¹

Comics as manifestations of the punk movement: an analysis of RanXerox

Geovano Moreira Chaves²

Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, campus Inconfidentes

 10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218803

Resumo

As histórias em quadrinhos correspondem a espaços de manifestações do movimento *punk*, na mesma medida que outras formas de linguagens e manifestações artísticas, associadas a políticas, ideologias e estéticas, porém, não contam com a mesma notoriedade neste aspecto, e, sendo assim, por meio das análises de RanXerox, postula-se que o movimento punk não apenas foi utilizado como narrativa e inspiração para as histórias em quadrinhos, e, sim, o movimento punk também se constituiu por meio das histórias em quadrinhos. Esta pesquisa se fundamenta nos referenciais teóricos relativos à pesquisa que tem como fonte e objeto as histórias em quadrinhos, em paralelo a trabalhos acadêmicos que versam sobre os significados e teorizações a respeito do conceito de punk.

Palavras-chave: RanXerox (personagem). Histórias em quadrinhos. Movimento *Punk*.

Abstract:

Comic books correspond to spaces for manifestations of the punk movement, to the same extent as other forms of languages and artistic manifestations, associated with politics, ideologies and aesthetics; however, they do not have the same notoriety in this aspect, and, therefore, by analyses of the comic book RanXerox, it is postulated that the punk movement was not only used as a narrative and inspiration for comic books, but that the punk movement was also constituted by comic books as well. This research is

¹ Apresentado na Sessão Temática 16 - "Quadrinhos, História e Sociedade - III", modalidade presencial, em 25 ago. 2023. Apresentação disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jDFOHRy_Omw. Acesso em: 24 jan. 2024.

² Doutor em História e Culturas Políticas pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), onde defendeu a tese "Sob o desígnio moral: O cinema além do filme (1900-1964)", em 2018. Mestre em História e Culturas Políticas pela UFMG, onde defendeu a dissertação "Para além do cinema: o cineclubismo em Belo Horizonte (1947-1964)". Concluiu em 2019 estágio de pós-doutorado na Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Pesquisador da área de História e Cinema, História e Música e mais recentemente em História e Quadrinhos. É atualmente coordenador do Grupo de Estudo/Pesquisa/ História e Linguagens: Pesquisa em Cinema e Quadrinhos. É integrante da Associação Pesquisadores de Arte Sequencial (ASPAS). Email: geovanochaves@gmail.com. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-2121-2750>.

based on theoretical references related to research that has comic books as its source and object, in parallel to academic works that deal with the meanings and theories regarding the concept of punk.

Keywords: RanXerox (Character). Comics. Punk Movement.

1 - Introdução

São várias as abordagens, teorizações e tentativas de definição dos significados do movimento punk. Quase sempre, as abordagens associam o movimento *punk* a música, que, de fato, pode ser considerada como o maior campo de expressão do movimento. A polissemia de possibilidades políticas e sociológicas, principalmente as associadas ao anarquismo, niilismo e comportamentos de grupos urbanos, se constituem como categorias de abordagens significativas. Moda e estética também são objetos de apreciações bem evidenciadas. O *punk* no cinema e na literatura, sobretudo em sua versão *cyberpunk*, conta com um consistente campo de análises.

Entretanto, quando se trata de história em quadrinhos, não se nota, conforme entendimento deste trabalho, a mesma consistência de abordagens sobre as manifestações do movimento *punk*. Seja em trabalhos acadêmicos, seja em documentários sobre o tema, entrevistas de grandes personalidades que marcaram o movimento, quase nunca se percebem referências à importância das manifestações do movimento *punk*, com suas mais peculiares características, no universo das histórias em quadrinhos.

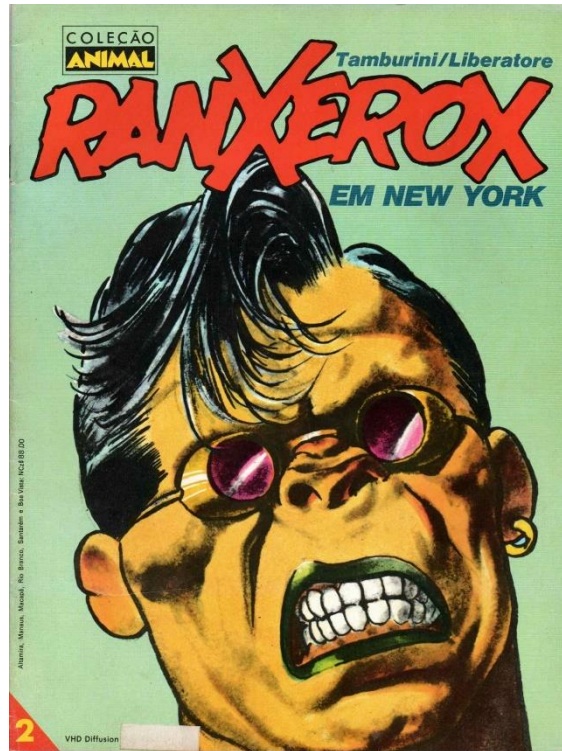
Neste sentido, este trabalho tem como objetivo demonstrar que um dos mais importantes espaços de manifestação do movimento *punk* são as histórias em quadrinhos. Para tal propósito, a princípio, será analisada uma obra, bastante significativa para o tipo de discussão que se pretende neste artigo. No entanto, a intenção é ampliar bastante o escopo de análises de manifestações do movimento *punk* nas histórias em quadrinhos, por meio de várias abordagens posteriores, que ainda serão publicadas, e que elucidarão melhor tal objetivo.

Especificamente, para este momento, abordaremos a obra *RanXerox*, de Stefano Tamburini, Tonino Liberatore e Alain Chabat, publicada no final da década de 1970 nas revistas italianas *Canibale* e *Frigidaire*, e, posteriormente, publicadas em outras revistas de quadrinhos de destacada relevância, como a

espanhola *El Víbora*, a norte americana *Heavy Metal* e a brasileira *Animal*: feio forte e formal (conhecida, genericamente, apenas como revista *Animal*). Para este artigo, faremos uso das publicações de *RanXerox* na revista brasileira. O arco do personagem *RanXerox* foi publicado nas edições 1, 2, 3, 5, 15, 16, 17 e 18 da revista, além de ter também merecido uma edição especial da Coleção *Animal – RanXerox em New York* (figuras 1 a 3).

Figuras 1, 2 e 3 – Capas das revistas *Animal* e *Coleção Animal*.





Fonte: *Animal* n. 1, 1988 e n. 5, 1989; e *Coleção Animal* n. 2, 1989. Acervo do autor.

Por meio das análises das histórias em quadrinhos do personagem RanXerox, a intenção é evidenciar que as histórias em quadrinhos foram importantes espaços de criações, de representações e de manifestações do movimento *punk*. Os tipos de representações criadas, e as comparações com estudos teóricos sobre o movimento, serão analisadas neste trabalho.

No tocante à metodologia, foram feitas análises das histórias em quadrinhos de RanXerox em perspectivas políticas, ideológicas e estéticas, utilizando-se, especialmente, das análises de Vergueiro (2017) relacionadas aos modos e possibilidades de pesquisa em história em quadrinhos. Outros(as) teóricos(as) sobre quadrinhos também foram trabalhados, sob pontos específicos relativos às apreciações necessárias. Estudos teóricos sobre o movimento *punk* tiveram abordagens voltadas à compreensão de como RanXerox se insere, ou pode ser considerado como uma história em quadrinhos *punk*, assim como as tensões que essa inserção e consideração podem ilustrar.

Opta-se pela expressão movimento *punk* em detrimento de outras, tais como cultura *punk* ou atitude *punk*, uma vez que, pela perspectiva deste trabalho, movimento *punk* aglutina, com mais abrangência, as características políticas, ideológicas e estéticas que se pretende analisar.

Assim sendo, considera-se este artigo como um estudo introdutório de um trabalho mais amplo que se almeja, sobre a manifestação do movimento *punk* enquanto história em quadrinhos.

2 - Referencial teórico

Esta pesquisa se fundamenta nos referenciais teóricos relativos à pesquisa, que tem como fonte e objeto as histórias em quadrinhos, em paralelo a trabalhos acadêmicos que versam sobre os significados e teorizações a respeito do conceito de *punk*.

No tocante as referências relacionadas às pesquisas acadêmicas em história em quadrinhos, utiliza-se como base para pensamento desta relação, de forma mais geral, as obras de Santos (2011) e Delcastagné (2012). Para este trabalho, de forma mais específica, fazemos uso das argumentações sobre tais práticas com base em Vergueiro (2017). Este autor considera várias perspectivas possíveis para se pesquisar quadrinhos, e com base em suas análises, formulou-se as concepções que são adotadas neste trabalho.

Assim sendo, quanto à proposta de análise pela perspectiva política, utiliza-se os argumentos de Vergueiro (2017) no intuito de considerar a política como espaços para ação de grupos de interesses que moldam e estruturam a organização social, em uma formulação bem próxima do que o autor entende por uma perspectiva sociológica. Consideramos o movimento *punk* como político, no sentido de que este movimento apresenta visões de futuro e valores comuns compartilhados, que intencionam agir e geram práticas na organização política e social.

No que se refere à perspectiva ideológica, este trabalho permite-se considerar, nessa, uma junção de abordagens históricas e filosóficas, de modo a compreender melhor esta perspectiva. Considera-se históricas no sentido de que “permite ao pesquisador retratar certos eventos ou fenômenos históricos (...), as condições de produção sob as quais os quadrinhos foram escritos e o público para o qual eles foram originalmente elaborados” (Vergueiro, 2017, p. 93), e filosóficas, pois refletem “maneiras de pensar, valores, normas ou senso de ética” (Lombard, 1999, p. 21, *apud* Vergueiro, 2017, p. 91). Esta perspectiva, neste trabalho, dialoga com a concepção de ideologia, no sentido de

compreensão de “um processo de produção de significados, signos e valores na vida social (...), assim como “um corpo de ideias característico de um determinado grupo ou classe social” (Eagleton, 1997, p. 15), conforme opções de definições do conceito apresentadas pelo autor citado. Para a análise específica de RanXerox e movimento *punk*, o momento de produção destas histórias em quadrinhos e as ideias características de um grupo social, em associação com os valores e maneiras de pensar o contexto, são as bases pelas quais se intenciona compreender os aspectos ideológicos da obra.

Quanto à perspectiva estética, entende-se que esta “buscará, muitas vezes, relacionar a obra em quadrinhos com as influências recebidas pelos autores” (Vergueiro, 2017, p. 91), A perspectiva estética possibilita analisar os estilos gráficos ou escolas de desenho, e assim nos permite considerar que existe um estilo gráfico *punk* específico, em determinado contexto de produção de histórias em quadrinhos, como será argumentado no desenvolvimento do trabalho.

A partir das definições das perspectivas a serem adotadas, as técnicas de análise dizem respeito ao exame de conteúdo, referente à intenção de compreensão sobre que tipo de *punk* se trata quando nos referimos a RanXerox, e também o exame histórico, mediante a compreensão da revista *Animal* como fonte de pesquisa, produzida em um contexto específico, com a característica de ser difusora no Brasil das histórias em quadrinhos de RanXerox, publicadas inicialmente no final da década de 1970, em Bologna, na Itália.

A respeito dos elementos constitutivos das histórias em quadrinhos, têm-se como referência as análises de Cagnin (1975), para se pensar a questão do contexto da obra e do tempo histórico. Para o autor, o leitor, que é o receptor da imagem icônica, “recebe a mensagem na medida em que percebe a representação dada e consegue fazer diversos relacionamentos. Este trato com os signos gráficos em busca de significado dependerá de diversos contextos” (Cagnin, 1975, p. 34). No rol desta diversidade, para este trabalho, considera-se que o contexto extra icônico, associado ao tempo, sociedade e cultura em que ocorre a comunicação, relativo ao tempo enquanto época histórica, que “pode ser sugerido pelos informantes secundários da própria imagem, pelos elementos indiciais nela empregados: a indumentária das figuras, a *mise-en-scène* ou outro índice qualquer” (Cagnin, 1975, p. 55). Com base nestas teorizações, são

analisados os elementos constituintes da história em quadrinhos de RanXerox, relacionando-as a seu contexto de produção.

Sobre a obra RanXerox, e sua relação com o movimento *punk*, considere-se que a criação das histórias de quadrinhos sobre este personagem se deu no contexto de eclosão do movimento *punk* inglês, principalmente, em sua vertente musical. Sobre esse contexto:

O limbo histórico-temporal no qual RanXerox se encontra guarda um não aleatório paralelo com a história do punk rock, explosivo na voz de Johnny Rotten vociferando “no future for you” com os Sex Pistols, Joe Strummer entoando “London's burning with boredom now” com o Clash, e Memorare, Tubarão, v. 6, n. 2, p. 185-202, jul./dez. 2019. ISSN: 2358-0593 194 David Byrne cantando “Psycho killer, qu'est-ce que c'est” pelo Talking Heads, todos em 1977. A trajetória do punk foi curta, abafada por um escândalo envolvendo a morte (também de overdose por heroína) do baixista Sid Vicious, do Sex Pistols. O punk rock havia criado uma tendência de contestação niilista que tomou as ruas, criou referências para a moda e o comportamento, e agrediu o establishment de todo o mundo ocidental, partindo do Reino Unido. Porém, os Sex Pistols duraram apenas dois anos, e a espetacularização da banda, promovida por Malcolm McLaren, levou a música punk a enfrentar um beco sem saída quando seu discurso – conforme ocorreu também com os comix underground nos Estados Unidos e com a geração de 77 na Itália – acabou sendo esvaziado. (Vargas, Marcondes, 2017, p. 194).

Em relação as pesquisas sobre movimento punk no Brasil, parte-se dos estudos de Bivar (1988) como bibliografia fundamental a respeito do tema. Para este trabalho em específico, nos valem dos estudos de Vieira (2017), que faz uma análise das produções acadêmicas que versaram sobre o tema do *punk* no Brasil entre a década de 1980 e as duas primeiras décadas do século XXI. Vieira (2017) baliza este trabalho no tocante às formulações e entendimentos sobre o movimento *punk*. Na investigação do autor, se percebe

um constante fluxo de abandono às rígidas definições identitárias, que num primeiro momento se aproximavam da ideia de essência. Dessa maneira, cada vez foi mais recorrente a exploração das particularidades relativas ao punk em contextos diversos, expressando, por sua vez, a valorização dos pormenores”. (Vieira, 2017).

Não apenas na pesquisa de Vieira (2017), mas em várias outras, sob viés acadêmico, nota-se que a manifestação do movimento *punk*, no que diz respeito às histórias em quadrinhos, é praticamente nula. Destacam-se várias outras formas de manifestações, estéticas ou mesmo escritas, através dos fanzines. Mas a manifestação em quadrinhos, de fato, não tem o mesmo prestígio.

Por meio da análise das particularidades e da valorização dos pormenores, através das histórias em quadrinhos de *RanXerox*, pretende-se referenciar, com este recorte específico, um exemplo de manifestação do movimento *punk* por meio das histórias em quadrinhos.

3 - Análise dos dados

Por que se pode considerar *RanXerox* como uma manifestação do movimento *punk* como histórias em quadrinhos? Quais são as características que permitem tal questão? E se *RanXerox* corresponde a esta manifestação, quais são as características e representações da ideia de *punk* que esta narrativa gráfica apresenta?

RanXerox retrata um futuro sombrio, onde humanos, ciborgues, andróides, *outsiders* e máquinas coabitam. Neste mundo, nos é apresentado um futurismo marcado pela violência gratuita, causadas pela ambição de poder, exploração da sexualidade e preconceitos, um mundo desprovido de moralidade humanística. Trata-se de uma sociedade antiutópica, que no final da década de 1970 imaginou o futuro no final da década de 1980, onde a sociedade é organizada em níveis – quanto maior o nível, mais decadência – em um cenário pós industrial. O nome do personagem faz referência à empresa Xerox, famosa no ramo em termos de cópias fotostáticas.

Esta sociedade antiutópica, que serve de cenário para o desenrolar da trama, traz em si uma visão comum, partilhada pelo movimento *punk*, de que não havia nada a se esperar do futuro – *no future* – conforme presente em músicas e discursos oriundos do movimento. O tom niilista, assim como a predileção pelo choque moral, na intenção de chocar uma sociedade conservadora voltada para o *mainstream*, também é bem marcante.

A ausência de perspectiva futura, conforme a sensação *punk* que se manifesta em *RanXerox*, tem relação direta com a situação política vivenciada

na Itália do final da década de 1970. Revoltas estudantis contra a direita conservadora e a descrença no PCI - *Partito Comunista Italiano* – levaram a grandes manifestações e conflitos de rua, gerando muita violência, prisões, torturas e mortes. É neste contexto que surge a *Cannibale*, idealizada por Stefano Tamburini, que

é uma das revistas underground que surgem no início de 1977 com o objetivo de cumprir uma das tarefas mais importantes propostas pelo movimento: rir de qualquer autoridade. Sabotar a estrutura mental que permite alguém aceitar viver pacificamente sob o jugo do capitalismo. Analisar o Estado, o capitalismo e o autoritarismo é bom e todos os militantes fazem isso naquele momento, mas nada mais subversivo que rir do Estado, rir de tal eficiência capitalista e rir dos “chefes” (...). O movimento de 1977 sabe que é dever zombar do Estado, do capitalismo, da família, da tradição, dos partidos burgueses, do Partido Comunista e do próprio movimento. O livre pensamento precisa ser realmente livre. (Campos, 2010, p. 6-7).

Percebe-se que tais atitudes políticas apresentam valores comuns, que provocam intervenções no meio social, por meio de grupos de interesses que intencionam moldar e modificar o que estava posto. Para tanto, são elaboradas visões de futuro em um mesmo conjunto de pessoas que, na verdade, estão abordando o contexto em que se vive e se manifestam sobre a realidade através de projeções do porvir, por meio de determinadas posturas políticas, que lhes permitem compartilhar uma mesma atitude diante da vida e se constituírem como parte de um mesmo movimento, neste caso, o *punk*. E um dos mais importantes espaços de manifestações políticas deste movimento, que traz consigo toda uma carga de valores (e anti-valores) partilhados, são as histórias em quadrinhos.

Vale mencionar que a presença da violência gratuita em *RanXerox*, considerada uma questão geradora de polêmicas, sob a ótica deste trabalho, não intenciona ser um culto a mesma, mas uma crítica à agressividade presente em um mundo desencantado da lógica *flower power* (figura 4). Não existe infância nem adolescência na atmosfera da obra, e esta ausência faz com que personagens caracterizados como infantis tenham comportamentos adultos, no desígnio de se imporem em meio ao caos, intencionando viver e sobreviver. A desesperança e o vazio são a ordem estabelecida, em níveis, opressores. Não há perspectiva para nada, e o amor romântico não corresponde às idealizações

tão somente melodramáticas. A atração física e a satisfação corpórea são os fins, e os meios para se atingi-las, pouco importam. E esta violência gratuita presente na obra diz muito sobre os aspectos políticos e ideológicos que a atravessam.

Figura 4 – Um exemplo de violência gratuita nas histórias de RanXerox.



Fonte: Coleção Animal n. 2, pag.4, 1989. Acervo do autor.

RanXerox é resultante da produção de significados que são características postas pela ideologia *punk*. Através das histórias em quadrinhos deste personagem, percebem-se elementos que, agregados, permitem estabelecer predicados que podem ser agrupados como ideológicos, tais como contestações e desprezos pelos valores sociais burgueses estabelecidos, negação da utopia de paz e amor *hippie*, atitudes provocativas e subversivas, rejeição à cultura de massa e ao princípio da autonomia, caracterizado pela expressão - *do it yourself* – “faça você mesmo”. Trata-se de um personagem que, embora niilista, porta seus princípios, que dizem respeito a modos de viver e conviver, de amar e de pertencer. Estes princípios revelam tensões sociais e conflitos com a diferença, tanto de atitudes quanto de ideias e posturas de vida,

que associadas a um pano de fundo de eliminação da presença marcante do Estado e das formas de controle do poder político, constituem posturas e princípios comuns que podem ser caracterizados como uma ideologia anarquista, muito associada ao *punk*, que se baseia na oposição a hierarquia e a dominação pelo controle da ordem vigente, elevando o conceito de liberdade ao máximo patamar, onde o ser humano deve ter total direção e controle de sua vida pessoal, sem tentativa de estabelecimento de autoridade sobre vida alheia.

Porém, no caso de *RanXerox*, este conceito de liberdade leva a uma visão de futuro que culminou em uma situação de violência desmedida, gratuita, que vai na contramão das teorizações das ideologias anarquistas, que visam uma sociedade autorregulada, sem necessidade de dirigentes, mas que não tem como fim um estado de violência extrema. Por outro lado, *RanXerox* revela o niilismo e o desencantamento do mundo em seu contexto de produção, gerador de uma visão pessimista e descrente de um futuro humanista, mesmo que sob inspirações ideológicas anárquicas.

Como se pode perceber, as histórias em quadrinhos são espaços onde estes atributos e debates ideológicos se manifestam e são difundidos, como parte integrante, de grande relevância, para a constituição de crenças e conceitos atribuídos ao movimento *punk*.

No campo da estética, os estilos gráficos de *RanXerox* se assemelham ao vestuário *punk* do final da década de 1970, que procurava expressar o inconformismo diante do *establishment* imposto pelo mercado. Sabe-se que esta insatisfação *punk* foi incorporada pelo mercado da moda de forma muito rápida, mas a princípio, a estética *punk*, no discurso e comportamento, visava esta contestação. Esta estética *punk* exibia agressividade, rebeldia e atitude, muitas vezes, por meio de expressões políticas anarquistas e niilistas. O uso de metais (alfinetes, rebites...), cabelos moicanos coloridos e espetados, calças justas, rasgadas e desbotadas, *botons*, jaquetas de couro, coturnos, eram o estilo estético e gráfico *punk* mais identificável.

Os elementos que caracterizam a estética *punk* no estilo de se vestir e na moda também foram difundidos por meio das histórias em quadrinhos. *RanXerox* e vários outros quadrinhos são também responsáveis pela circulação da estética e da moda *punk*. O personagem de Stefano Tamburini e Tonino Liberatore se apresenta quase sempre com coturno, camisa de malha básica listrada bem ao

estilo dos Ramones (banda de rock norte-americana), calça apertada e, por vezes, nos arcos em que os quadrinhos são coloridos, percebe-se o tom azul no cabelo do androide (figuras 5 e 6). O cenário também ilustra uma sociedade pós-industrial e decadente, mediante uma visão pessimista de futuro, onde o enredo geralmente se passa em cenários *underground*, que correspondem a espaços geralmente frequentados por *punks*, que se portavam como *outsiders* no meio urbano.

Figuras 5 e 6 – Banda Ramones e RanXerox



Fonte: Disponível na internet e *Coleção Animal* n. 2, p. 2, 1989. Acervo do autor.

O movimento *punk* tem como espaço de manifestação e circulação de ideários a respeito de sua estética as histórias em quadrinhos. *RanXerox* é um exemplar interessante para se pensar a partir desta perspectiva.

No entanto, sabe-se que o movimento *punk* tem muitas outras características e entendimentos possíveis. Como qualquer movimento cultural, político e sociológico, tem várias vertentes, dissonâncias e interpretações. Uma discussão mais aprofundada sobre as especificidades do movimento *punk*, certamente permite perceber a amplitude que nele existente. Não se trata, nesta pesquisa, de discutir as variáveis postulações que conceitualizam o movimento *punk*, mas sim, defender que, sejam elas quais forem, é notório que as histórias em quadrinhos estão no rol de linguagens que permitiram a circulação de políticas, ideologias e estéticas que constituíram o movimento, como uma de suas principais áreas de manifestações, embora quase nunca referenciadas de tal forma, seja no âmbito acadêmico ou em outras narrativas importantes para a disseminação do movimento.

Características gerais que constituem o discurso do movimento *punk*, tais como o combate ao autoritarismo, a sociedade de classes, a eugenia, o consumismo, o esquerdismo, o fascismo, a gentrificação, a homofobia, entre tantas outras pautas, certamente, não são temas presentes em todas as histórias em quadrinhos que lidam com o *punk*. Assim como também não o são em todas as bandas, grupos sociais, literaturas, cinemas, estilos e derivações que são resultantes do estabelecimento do movimento. As histórias em quadrinhos se constituem como espaços de manifestações do movimento *punk* no mesmo aspecto quantitativo e abrangente que outros espaços de amostras do movimento. Estão no mesmo patamar.

3 - Considerações Finais

Atualmente as pesquisas em histórias em quadrinhos não carecem de justificativas quanto a sua relevância no âmbito dos estudos acadêmicos. Esta é uma questão já há bastante tempo ultrapassada. No entanto, nota-se que, apesar desta consolidação acadêmica, em algumas esferas de manifestações políticas e culturais ainda se percebe a ausência da devida pertinência das histórias em quadrinhos. O movimento *punk* é uma destas esferas.

As histórias em quadrinhos em que se manifesta o movimento *punk* geralmente são pesquisadas no âmbito dos quadrinhos considerados *underground* ou alternativos. Ou seja, existem pesquisas, bem consistentes, como Santos (2011) e Pires (2016), entre outros, que abordam a temática do *punk*. Pesquisadores de quadrinhos já lidam com o tema do *punk* há bastante tempo. No entanto, o que esta pesquisa pretende elucidar não é o movimento de “dentro para fora”, ou seja, não são aqueles que se dedicam a pesquisar quadrinhos e lidam com as questões relacionadas ao movimento *punk*. O que se pretende elucidar é o movimento de “fora para dentro”, ou seja, quando se falam sobre as formas e espaços em que o movimento *punk* se manifestou, por parte de figuras de grande relevância que integram o movimento, inclusive por percussores do mesmo, causa enorme estranhamento o fato de que a importância das histórias em quadrinhos, embora notória, não são devidamente destacadas. O que está sendo postulado é que o movimento *punk*, quase nunca, mediante as diversas abordagens que são feitas, sejam elas de linguagens e estéticas, políticas, ideológicas ou de qualquer outra área do conhecimento, raramente compreende as histórias em quadrinhos como espaços de manifestações do movimento. Em suma, consideramos que RanXerox, entre vários outros personagens que retratam o movimento *punk*, tem o mesmo grau de relevância do que muitas bandas, músicas, filmes, documentários, literaturas e artes sobre o movimento, porém, sem gozar do mesmo prestígio. E isso diz muitas coisas sobre histórias em quadrinhos...

Sabe-se que os fanzines são espaços de importantes manifestações do movimento *punk*, e gozam do devido merecimento a este respeito. São geralmente citados enquanto influência. Teria a prática do fanzine contribuído para que as histórias em quadrinhos não tenham seu reconhecimento como espaço que contribuiu para a constituição do movimento *punk*? Do ponto de vista deste trabalho, acredita-se que não. No entanto, deixamos este debate aberto. Até porque, fanzines, necessariamente, não são histórias em quadrinhos. São fanzines. Andraus e Santos Neto (2011), entre outros, teorizam de forma interessante sobre os fanzines, e por meio destes estudos, percebe-se objetivamente que fanzines têm suas especificidades.

O universo do *cyberpunk*, bem consolidado no cinema e na literatura, possui raízes também nos quadrinhos. A noção de *cyber*, associada a *punk*,

povoa imaginários futuristas desde as primeiras manifestações sobre o termo. Seria então o espaço de representações *cyberpunk* o local onde ocorreram as manifestações nas histórias em quadrinhos? Pode-se considerar *cyberpunk* e movimento *punk*, como partes de um todo? No propósito deste trabalho, tratam de temas que têm relações, mas que também trazem muitas diferenças, e, assim sendo, não se considera que a manifestação rasa do movimento *punk* enquanto histórias em quadrinhos não tenham sido dimensionada na proporção que lhe é devida por conta das produções *cyber*. O próprio *RanXerox*, pensado neste trabalho, pode ser considerado um personagem *cyberpunk*. Mas esta abordagem será objeto de um outro trabalho.

Este trabalho, embora advogue pela causa das histórias em quadrinhos como espaços de mesma potencialidade de manifestações do *punk* como outros espaços consagrados nessa lógica, almeja que, mesmo tomando parte no debate, que seja ao menos um pequeno ponto de referência para que se questione sobre a defesa que este artigo apresenta.

Por fim, compreende-se que várias foram as manifestações *punk* nas histórias em quadrinhos. Serão publicados novos trabalhos abordando outros personagens, tais como o espanhol Peter Pank, de Max (2023), e o brasileiro Bob Cuspe, de Angeli (Pires, 2016), entre vários outros, que serão objetos de análises vindouras. O escopo desta pesquisa será ampliado e inserido em um projeto maior, que se trata de uma pesquisa sobre o movimento *punk* manifestado nos quadrinhos, pois, conforme entendimento que se postula, o movimento *punk* não apenas foi utilizado como narrativa e inspiração nas histórias em quadrinhos. O movimento *punk* também se constituiu por meio das histórias em quadrinhos.

4 - Referências bibliográficas

ANDRAUS, Gazy; SANTOS NETO, Elydio dos. Dos zines aos biograficzines: narrativas visuais no processo de formação continuada de docentes-pesquisadores. *Imaginário!*, João Pessoa, Marca de Fantasia, n. 1, p. 45-57, 2011.

ANIMAL: feio, forte e formal. São Paulo: VHD Difusion, 1988-1991.

BIVAR, Antônio. *O que é punk?* 4. Ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

CAGNIN, Antônio Luís. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CAMPOS, Rogério de. RanXerox. Prefácio da edição brasileira. In: LIBERATORE, Tanino, TAMBURINO, Stefano, CHABAT, Alain. *Ranxerox*. São Paulo: Conrad Editora, 2010. p. 5-10.

DELCASTAGNÈ, Regina. (Org.). *História em quadrinhos: diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

EAGLETON, Terry. *Ideologia: uma introdução*. São Paulo: Boitempo, 1997.

MAX. *Peter Punk*. São Paulo: Comix Zone, 2023.

PIRES, Maria da Conceição. Contracondutas e imaginários urbanos nos quadrinhos underground de Angeli. *Revista Maracanan*, v. 12, n. 14, p. 210-214, 2016.

SANTOS, Roberto Elísio dos. A renovação das histórias em quadrinhos nas publicações alternativas brasileiras da década de 1980. *Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, v. 12, n. 22, p. 24-34, jan-jun, 2011.

VARGAS, Alexandre Linck; MARCONDES, Ciro Inácio. Os quadrinhos italianos pós-77 e o povo porvir: RanXerox e Squeak the Mouse. In: *Memorare*. Tubarão, SC, v. 6, n. 2, p. 185-202, jul./dez. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

VIEIRA, Tiago de Jesus. *O futuro do "sem futuro": uma análise da escrita sobre o punk no Brasil e suas construções identitárias (1982 – 2010)*. (Tese). Cuiabá: UFMT, 2017.

Recebido em: 13.11.2023.

Aprovado em: 19.01.2024.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional