

ARTE SEQUENCIAL EM PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR

Iuri Andréas Reblin e Márcio dos Santos Rodrigues (orgs.)



Iuri Andréas Reblin
Márcio dos Santos Rodrigues
(Organização)

ARTE SEQUENCIAL
EM PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR

1ª Edição

Leopoldina – MG
ASPAS
2015

©2015 ASPAS

Rua Antonio Oliveira Guimarães, 53 (segundo andar)
Centro Leopoldina – MG
36.700-000

Copyright da compilação: ASPAS.

Copyright dos textos: dos autores e das autoras.

DIRETORIA DA ASPAS (2013-2015)

Iuri Andréas Reblin, Natania A. S. Nogueira, Thiago Monteiro Bernardo e Amaro X. Braga Jr.

Patrocínio do 1º EntreASPAS: Prefeitura Municipal de Leopoldina; Casa de Leitura Lya Botelho; CEFET- MG: Unidade Leopoldina; Editora WMF Martins Fontes; Energisa S/A – Leopoldina, MG; Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho – Cineport e GGBrasil.

Comissão Organizadora/Científica do 1º EntreASPAS: Amaro Xavier Braga Júnior (UFAL); Iuri Andréas Reblin (EST); Márcio dos Santos Rodrigues (FaE/UFMG); Natania A. S. Nogueira (Academia Leopoldinense de Letras e Artes) e Thiago Monteiro Bernardo (doutorando em História na UFRJ).

Normatização, revisão ortográfica/gramatical dos textos: Márcio dos Santos Rodrigues

Revisão dos Abstracts: Márcio dos Santos Rodrigues, Paulo Corrêa (Letras/UFMG) e Luiz Fernando Bernardes França (Letras/UFMG).

Arte da capa: IV Sacerdotisa Danielle Barros.

Cores e projeto gráfico: Ciberpajé Edgar Franco.

Organização e Compilação: Iuri Andréas Reblin e Márcio dos Santos Rodrigues.

Nota: Os textos aqui compilados são de inteira responsabilidade de seus autores e suas autoras, que respondem individualmente por seus conteúdos e/ou por ocasionais contestações de terceiros.

Qualquer parte pode ser reproduzida, desde que a fonte seja mencionada.

Para quem desejar, uma cópia impressa do *ebook* pode ser adquirida em PerSe.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A786 Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar [recurso eletrônico] / Iuri Andréas Reblin, Márcio dos Santos Rodrigues (organização). – Leopoldina : ASPAS, 2015. 285 p. (Ensaios Acadêmicos ; v.1)

E-Book, PDF.

ISBN 978-85-692111-01-5

1. História em Quadrinhos – História e Crítica. 2. Literatura e Sociedade. 3. Cultura – aspectos sociais I. Reblin, Iuri Andréas. II. Rodrigues, Márcio dos Santos.

CDD 741.5

Ficha Elaborada pela Biblioteca da EST

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO [5]

Iuri Andréas Reblin

Márcio dos Santos Rodrigues

Quadrinho Brasileiro ou Nacional? Tem diferença ou é tudo igual? [7]

Amaro Xavier Braga Jr

Identidade e diferença nas Histórias em Quadrinhos: construção do discurso multicultural [23]

Maria de Fátima Hanaque Campos

Gledson de Jesus Silva

Alan S. Santos

Histórias em Quadrinhos, Performance e Vida: Da “Aurora Pós-humana” à “Ciberpajelança” [43]

Edgar Franco

Danielle Barros Fortuna

Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos [75]

Iuri Andréas Reblin

Tributo à memória colecionável (ou: a estruturação da psique criativa infanto/juvenil por meio da informação imagética) [103]

Gazy Andraus

Sexualidade à brasileira: as imagens eróticas no jornal O Rio Nu - 1900-1916 [119]

Alessandra Senna Ferreira

Brenda Starr e os comics norte-americanos nas décadas de 1940 e 1950 [133]

Natania A. Silva Nogueira

O Movimento Punk sob a ótica dos fanzines publicados em Juiz de Fora na década de 1980 [151]

Amanda Almeida

Representações da Loucura e da Vilania em Batman [163]

Amaro Xavier Braga Jr

Santa Teresa de Jesus: uma leitura em imagens [185]

Cláudio Guerson

Oficina de história em quadrinhos na sala de aula: Produção de HQ pelos alunos de uma escola pública em Rio Branco – Acre [201]

Danielle Barros Fortuna

Análise do processo criativo da revista Camiño di Rato 6 e da HQ Ascensão [219]

Matheus Moura Silva

Pesquisando História nos Quadrinhos: a pesquisa de quadrinhos na História e de História nos quadrinhos [249]

Sávio Queiroz Lima

RESUMOS / ABSTRACTS [271]

APRESENTAÇÃO

É com imensa satisfação que apresentamos os textos que foram discutidos e apresentados no 1º Entre ASPAS – Encontro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. O Entre ASPAS foi realizado entre os dias 22 e 24 de maio de 2013, na cidade de Leopoldina, pertencente à Zona da Mata Mineira, e pesquisadores e pesquisadoras, estudantes, docentes de campos de saber distintos e de diferentes localidades do país para compartilhar pesquisas, trabalhos e experiências e promover o debate de temas e abordagens a respeito da arte sequencial.

Os textos que apresentamos reúnem alguns dos trabalhos apresentados nas palestras e nas oito mesas do evento (distribuídas em dois grupos de Trabalho), e inauguram a “Série ensaios acadêmicos”. Essa série apresentará, com regularidade, sempre trabalhos de pesquisas gestados dentro do âmbito dos encontros promovidos pela Associação.

Os trabalhos que integram o volume “Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar” colocam em evidência, dentro de um enfoque que mobiliza e articula diferentes áreas do conhecimento, a complexidade de se lidar com imagens dispostas em sequência com a finalidade de contar histórias e/ou transmitir informações. Mídias como cinema, animações e as Histórias em quadrinhos, dentre outras, se enquadram nessa definição. Todavia, longe de juntar sob um mesmo rótulo diferenciadas produções culturais, apresentamos no presente volume reflexões que exploram, em menor ou maior grau, como determinados objetos culturais se constituem como práticas

construtoras de significados. Avaliar os impactos e possíveis usos dessas práticas culturais, disseminadas em âmbito transnacional, tem sido motivo de interesse no meio acadêmico e a ASPAS tem acompanhado esse crescente estímulo.

O leitor e a leitora – acadêmico ou não – terão contato com uma representação do que tem sido produzido no país e do amadurecimento dos pesquisadores da Arte Sequencial no Brasil, que buscam romper com abordagens convencionais e tidas como hegemônicas na nossa cultura acadêmica.

Agradecemos a todos aqueles e todas aquelas que contribuíram para a realização deste 1º encontro da ASPAS e esperamos que esse espaço de construção e divulgação do conhecimento sobre a Arte Sequencial se faça cada vez mais importante, consolidando-se.

Tenha uma boa leitura!

Iuri Andréas Reblin

Márcio dos Santos Rodrigues

QUADRINHO BRASILEIRO OU NACIONAL? TEM DIFERENÇA OU É TUDO IGUAL?

Amaro Xavier Braga Jr.*

A memória é um tipo de informação que se preservou e que leva o indivíduo a um tempo passado, uma lembrança reminescente. Apesar de o termo ter origem grega relativa a titã *Mnemosyne* que gera as nove musas inspiradoras da música, arte e da história (CHAUÍ, 2005), o verbete refere-se à capacidade de “[...] reter as idéias, impressões e conhecimentos adquiridos. [...] Dispositivo em que informações podem ser registradas, conservadas e, posteriormente, recuperadas.” (FERREIRA, 1989, p.488). Todas as imagens são recursos mnemônicos. Os quadrinhos, como imagens desenhadas, não ficam distantes e podem estar completamente vinculados ao processo de aquisição da cultura.

* Amaro Xavier Braga Junior é Produtor Cultural e Quadrinhista. Possui sete álbuns em quadrinhos publicados. É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutorando em Sociologia (UFPE). Diretor do CDICHQ – Centro de Desenvolvimento e Incentivo Cultural às Histórias em Quadrinhos. Premiado em 2007 com o HQMIX de Melhor Contribuição pelo álbum em HQ “Passos Perdidos, História Desenhada”. É professor efetivo no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. axbraga@gmail.com, <http://axbraga.blogspot.com.br>

Todos os produtos reconhecidos como “nacionais” possuem uma base mnemônica. Se forem “Nacionais” é porque suas estruturas fazem o espectador\consumidor recordar informações que foram registradas pela tradição como pertencentes a um grupo cultural específico, endógeno (de dentro), e não a outro, tido como exógeno (de fora). A nacionalização de algo, portanto, atribui à coisa nacionalizada, um recurso mnemônico necessário para seu reconhecimento e identificação.

Os quadrinhos classificados como “nacionais” incorporam, por sua vez, uma série de elementos que cumprem uma função mediadora da identificação e das lembranças de padrões culturais vistos como de dentro do grupo ao qual foram gerados. Reconhecer um quadrinho estrangeiro como não nacional, portanto, ocorre porque sua estrutura imagética faz o leitor recordar valores e elementos que não são originários do seu grupo e que, portanto, vieram de fora.

Nesta perspectiva o elemento nacional exerce grande importância na relação de interação mnemônica entre espectador e produto. Ambos precisam acertar os elementos de um em relação ao outro. Isto é, os elementos do produto precisam ser reconhecidos pelo espectador para que ele possa reconhecê-lo e lhe atribuir o *status* de nacional. Que elementos seriam estes que atribuiriam ao produto seu *status* nacionalizado? Apresentam-se, brevemente, estes elementos a seguir.

Nacional é a qualidade daquilo que pertence à Nação. A Nação é o nome que se dá a um povo que vive num território politicamente constituído e que compartilha uma série de elementos étnicos em comum: língua, valores, alimentação, vestimenta, hábitos, etc. nem todas as produções de um povo

podem ser enquadradas como nacionais, justamente, por não compartilharem, em sua estrutura, tais elementos em comum. Assim, a literatura nacional, a música nacional, o cinema nacional, a culinária nacional etc., são assim denominados, por incorporarem em sua estrutura, elementos que, de alguma forma, identificam a nação àqueles que os consomem. É desta forma que, ao entrar em contato com a culinária japonesa, reconheço-a como tal, por não incluir elementos que se relacionem com outra cultura que não aquela presentificada no país chamado Japão. Brasileiros e Japoneses, na culinária, compartilham o gosto e o consumo pelo arroz, entretanto, a maneira de cozinhá-lo, seus acompanhamentos, porções e até o sabor se alteram e se ajustam aos padrões culturais de cada país. Este processo não é exclusivo da culinária, mas atinge todos os outros produtos culturais que se institucionalizam como “nacionais”.

Levando estes critérios em consideração, o que a história em quadrinhos brasileira deve apresentar para ser reconhecida como nacional? Alguns pontos merecem destaque ao pensarmos o elemento nacional nestes quadrinhos: a questão dos Temas e o Tipo de Desenho.

Os Temas são as questões mais óbvias e ao mesmo tempo, negligenciadas nas produções e no debate sobre a nacionalização. Restringindo a discussão ao mundo dos quadrinhos, os temas confundem-se com os gêneros literários. Terror, Aventura, Super-heróis, Infantis, entre outros, dividem as publicações em segmentos distintos. Por muito tempo isso foi uma tentativa dos *comics*, tendo em vista que em outros mercados famosos esta distinção não é de fácil obtenção

(enfaticamente no caso dos mangás). Os temas se mesclam e os gêneros se confundem.

Mas o que me refiro aqui não é propriamente o gênero destas histórias. Elas podem ser de qualquer um deles, sem distinção. Mas suas temáticas devem incorporar características regionais. Assim, temos uma distinção entre Tema e Gênero. Alguns gêneros passaram a ser reconhecidos como similitudes do tema e tendem a representar aspectos de nacionalidade. Assim, o gênero super-heróis passou a representar os *comics*, e, por seguinte, a cultura estadunidense. É como se o simples fato de constituir uma HQ de super-heróis fosse um atestado de uma mimese dos *comics*, ou atestar uma produção de colonização ou a falta de criatividade.

No Brasil e entre os brasileiros, tal ambientação é constantemente ignorada. Atribui-se valor a capacidade de representar o outro de fora ou localidades não regionais. Como se isso fosse um breguismo que sinalizasse uma falta de criatividade e originalidade e com implicações negativas a produção ficcional. Um profundo engano. Se conhecemos muito bem, na nossa memória gráfica, Nova York, muito é devido aos cenários regionalizados do Homem-Aranha (também devido ao Cinema ou a TV, com as séries, é verdade, mas sigam o raciocínio...). Conhecemos a história do oeste americano, quase de memória, reconhecendo nomes, personagens, ambientações urbanísticas, nomes das nações indígenas e até vestimentas, pelos quadrinhos de bang-bang como Tex, Zagor, entre outros. E, apesar de terem sido produzidas por italianos e na Itália, de nada sabemos de seus contextos culturais, história local e personagens por estas histórias. Afora seus autores ou o local onde foram gerados, o que de italiano, ou de *fumetti*, tem estas HQs? Pois

seus temas não estão ambientados na regionalidade, mas num estrangeirismo ascendente que relegou às nações as deliciosas histórias do *cowboy* americano. Não adentramos na qualidade da história, que é inegável, mas nas consequências não observadas de sua produção ante a cultura do país. O tema cowboy ou Oeste Americano inundou tantas publicações que construiu um imaginário particular sobre uma importante fase da história Norte Americana. Até hoje sabemos os nomes das grandes nações indígenas, os nativos americanos como Sioux, Apaches, Comanches e suas práticas, vestimentas, rituais, e aparência. O que sabemos da nossa? Nada ou muito pouco. Nossas crianças ainda brincam na escola de índio americano e não brasileiro, elas fazem uma roda e cantam, com uma pena régia sobre a cabeça, um uh-uh-uh, com pequenas tapinhas sobre a boca, incentivadas por suas professoras iletradas e aculturadas, que reproduzem, sem saber, uma cultura estrangeira que não se aproxima em nada da nacional. Nosso índio nunca fez isso e nunca fará. Este desprestígio iconográfico leva-nos a entender que não há nada interessante em nossos índios, não conhecemos seus nomes. Cuxá, Fulniô, Xukuru e Kapinawá não significam nada para os jovens, porque simplesmente suas histórias de guerra, seus mitos e até sua aparência não chegaram até nós. O espírito do coite ou da águia é conhecido pelos brasileiros, mas o do lobo guará ou do carcará, não faz sentido nenhum, às vezes até se desconhece a aparência destes animais. Isso é produzido pelo tema. O exemplo do faroeste Tex é nítido e vívido. Apesar de ser italiano, destes, só tem o nome, vago e vazio, pois de italiano, não tem nada. É óbvio que os puristas defenderão que isso não é importante, porque a produção ficcional supera estas circunstâncias. Mas novamente: não me refiro aqui da qualidade destas produções, não é uma questão de serem ou não boas,

mas dos efeitos não desejados de sua existência ou os efeitos de sua supremacia em relação a outras publicações que se apropriem da cultura nacional.

Efeito semelhante acomete os mangás nacionais que tentam reproduzir cem por cento do mangá japonês, mimetizando-os. Reproduzem histórias, mitos, personagens e o urbanismo nipônico. E o pior: associam esta capacidade de mimese como sinônimo de competência e qualidade do desenhista (BRAGA JR, 2011).

Vejamos alguns destes temas “inofensivos”. A guerra dos vizinhos é uma constante na cultura popular americana. Filmes, literatura e quadrinhos se envolveram nisso. E nos conhecemos cada um deles. Os campings, piqueniques são divertimento culturalmente alocados. Nós brasileiros, sem querer cometer o erro da generalização redutora, mas já o fazendo, não saímos com toalhas quadriculadas e lanches frios, com pães de caixa recheados de pasta de amendoim com geleia para sentar sobre as gramas de parques. Levamos galinha assada e farofa para as praias, Pão com carne moída, pão com queijo e presunto besuntados com margarina e garrafas de 2 litros de refrigerante. Fazemos churrasco nas piscinas e nossas brigas de vizinhança envolvem xingamentos opressivos e insinuações sexuais. São nossas histórias populares, do dia-a-dia de qualquer subúrbio do litoral nordestino (e me restrinjo aqui àquelas vinculadas a tradição do litoral do nordeste. No interior já é diferente, e o mesmo deve ocorrer em outras regiões do país também, e desculpem-me por não poder contemplá-las na minha explanação.). Negligenciá-las e denegri-las como não desejadas ou passíveis de não existência ou de incorporação aos enredos

das histórias é negar a própria existência e corroborar para a aculturação.

É necessário ainda ter atenção que o tema, por si só, pode não representar satisfatoriamente a nacionalidade, pois pode ser produzido como um mecanismo estereotipado, principalmente se for produzido por pessoas de fora do grupo. Estes temas podem ser representados pela história local, pelos causos populares (as chamadas lendas urbanas), os personagens característicos, quase míticos que ambientam todas as histórias produzidas e reproduzidas pelos contadores populares. Isso pode ser circunscrito na terminologia “regionalizado”. Os temas regionalizados só são conhecidos por aqueles que vivem ou cresceram na região e desconhecidos nas outras. São estes temas que auxiliam a formação da identidade e alimentam a cultural, atuando como fontes memoriais e (in)formacionais. Ou seja, formam cidadãos cientes de sua história, de sua cultura e de sua identidade.

Super-heróis é gênero, não um tema. Nossos super-heróis deveriam seguir nosso modelo de herói, assim como os super-heróis norte-americanos seguem o modelo de herói estadunidense (estampado em filmes, na propaganda e na própria história do país: glorioso – que derrota o inimigo, nobre – preocupado com o próximo e não consigo mesmo; e missionário – com o objetivo de levar e capitanear os de fora com seus valores). Nosso herói – e muitos estudos têm demonstrado isso, tem outro viés, é encantador, mesmo que amoral; tem lábia e jogo de cintura. Nosso super-herói deveria incorporar os mesmos valores. Afinal, ele se propõe a ser o *nosso* super-herói e não o deles!

Um dos erros mais cometidos e que alimentam as principais críticas dos que negam a necessidade de discutir a natureza do quadrinho nacional, faz referência a folclorização dos temas. O folclore é importante. Ele resguarda as bases culturais do povo que o levam, a partir do momento que estruturam e compartilham estes elementos, a ter os subsídios necessários para se constituir enquanto nação. Mais uma vez, devemos este congelamento insipiente dos elementos folclóricos a inércia de nossas professoras e sua má formação. Chamamos de Folclore não apenas os mitos de Saci, Iara ou Boitatá, mas uma série de outros elementos que dão sentido ao grupo e os aproxima enquanto experiência de valores, gostos e fluxos de identificação. São as músicas que cantamos (como Mario de Andrade descobriu em sua turnê pelo Brasil), as brincadeiras da infância – aquelas que na vila, subúrbio ou prédio, as crianças desenvolviam, e atribuíam ao local seu pertencimento. São os alimentos que comemos e como os preparamos. São as roupas que vestimos e suas combinações para cada ocasião. Vão desde a maneira de pentear os cabelos, os adornos corporais até a disposição do espaço interno da nossa casa, dos nossos restaurantes e a aparência dos utensílios domésticos. São os maneirismos que lhe ajudam a identificar o local de pertencimento. Tudo isso é folclórico ou com o tempo, vem a se tornar o que os folcloristas chamam de “folclórico”. Não se restringe as lendas e mitos, apesar deles fazerem parte. Fazer uma HQ brasileira se tornar uma HQ Nacional, não é simplesmente fazer uma história sobre o folclore. É preciso incluí-lo nos gêneros diversos e nas estruturas temáticas da história.

Outro elemento para a presentificação da nacionalidade nos quadrinhos relaciona-se com a aparência visual deles. Esta visualidade advém do Tipo de Desenho e sua importância. Primeiro porque tudo que se relaciona aos quadrinhos é percebido como desenho. Como se este fosse o elemento principal dos quadrinhos. Não é. Apesar das imagens desenhadas serem um elemento importante, é a sequencialidade sua estrutura principal. Muitos pesquisadores têm deixado isso claro (McCLOUD, 1995), mesmo assim, entre muitos outros pesquisadores, produtores e leitores de quadrinhos, a questão do desenho é vista como elemento principal¹. Mas, algo que passa despercebido é que o desenho é uma forma de representação gráfica de uma dada realidade que é percebida cognitivamente por um expectador. O desenho não segue regras absolutas. Em outros termos: não existe uma maneira certa de desenhar. Não existe desenho correto, bonito ou ideal. Estes não passam de atribuições subjetivas da relação entre apreciador e obra. Cada grupo cultural registra iconograficamente as informações conforme as configurações culturais recebidas pela socialização. Isso se torna evidente comparando o grafismo de

¹ John Byrne, um dos mestres dos comics estadunidenses revolucionou muitas questões de linguagem estética, não só a reestruturar os roteiros de vários super-heróis – preocupando em explicar situações de maneira racional- como brincou com os elementos de sequencialidade. Numa história da Tropa Alfa, Byrne subverteu a presença dominante do desenho a produzir seis páginas em branco, sem nenhum desenho, traço ou cor. Apenas onomatopeias e o texto circunscrito nos balões e legendas. E explicava: a luta entre Pássaro de Neve e Kolomaq ocorre durante uma tempestade de neve que deixa tudo branco. Ali se ambientava uma das mais contestadas verdades sobre os quadrinhos: as imagens desenhadas não são indispensáveis para se criar uma sequência narrativa imagética.

um homem adulto entre Incas, Europeus e Africanos. No caso dos quadrinhos, entre europeus, japoneses e norte-americanos. Cada um representa a figura humana de forma única e particular. Esta representação é uma essência cultural identitária. Não é difícil perceber quando um desenho tem sua origem em um destas nações. Por isso nominamo-los facilmente de *comics*, BD ou Mangá, entre outros.

Feitas estas considerações é necessário ainda pensar em algumas estruturas que se relacionam com a nacionalidade: biótipo das personagens, elementos de urbanização e princípios arquitetônicos, vestimentas e padrões de alimentação, regionalização (cenários, linguagem e visões de mundo), técnicas de pintura, arte-final e edição e onomatopeias. Estas estruturas são informações que podem ou não estar contidas nas produções em quadrinhos. O nível de presentificação destas características determina o quão próximo o material se encontra de padrões identitários cabíveis de serem reconhecidos pelos leitores como nacionais e resguardar tais informações ao ponto de se vincularem à memória iconográfica.

O que chamamos de “Biótipo” é a forma como os corpos são representados nos quadrinhos, a aparência do corpo humano e os elementos que definem seus gêneros e fases constitutivas. O biótipo dos personagens² nos quadrinhos, num

² O biótipo dos personagens é um dos elementos mais característicos da cultura. Apesar dos estudos sobre a diversidade humana apontarem a não existência de “raças” humanas, no senso comum, o conceito de raça ainda insiste em se sobrepor a realidade científica. As pessoas elegem determinadas características físicas, visíveis, e as relacionam a um padrão racial (tipo de cabelo, tom de pele, formato do rosto, etc). Na maioria das vezes estes relacionamentos estão vinculados a determinadas

primeiro momento, registra a visão de mundo sobre o ideal de corpo daquele grupo que produz a HQ ou a maneira como o corpo é visto. Apesar de cada escola produzir regras de representação gráfica destes corpos, eles tendem a se construir sobre estas visões de mundo. A maneira de desenhar mulheres, homens, velhos, crianças, não apenas segue parâmetros do objeto, mas dos valores axiológicos em sua concepção. Um corpo humano não tem oito cabeças e meia. Esta regra de representação é apenas um critério gráfico de uma escola ocidental que se convencionou num processo de interação recíproca entre representador (desenhista), o representado (a coisa enquanto objeto real), o representante (o desenho) e seu público receptor (leitor). Quando estes concordam nos mesmos elementos, aquilo que se produz é um entendimento da coisa produzida graficamente. Nestes casos as pessoas dirão: “que desenho bonito! A mulher é linda!”. Ou algo semelhante. Quando a frequência não é atingida nesta relação tríplica, o efeito é antagonico: “Que desenho horrível, a mulher parece uma girafa! O pescoço ficou muito grande, tá errado. Ele precisa melhorar o desenho. Ele precisa estudar anatomia”. Sabemos, sem muito risco de erro, que mulheres diferentes possuem pescoços diferentes. Algumas, menores, outras, maiores. O fato

competências sociais. Isto é, no senso comum, há uma tentativa de estabelecer competências sociais às características físicas percebíveis. Sabemos que as diferenças biológicas entre as populações humanas só podem ser diagnosticadas e percebidas através do DNA, mas é comum que se ignore tais situações em decorrências de elementos fenótipos, alegando que são genótipos. Tais situações terminam por alimentar estereótipos que levam a práticas de discriminação.

de variar de tamanho não às compromete em realidade ou beleza³.

Posições contrárias, em sua maioria, partem de grupos elitistas que elegeram estéticas exógenas como modelo civilizatório, descredenciando as iniciativas nacionalizadas, justamente, devido ao seu regionalismo e a sua desvinculação com panoramas estéticos oriundos de outras culturas e até as iniciativas vanguardistas. Muito se tem debatido sobre o quadrinho nacional e muitas críticas tem se dirigido a iniciativas que discutem a estética destes produtos, considerando-as inadequadas ou sem sentido.

Iniciativas como a de Mario de Andrade (1959) e dos artistas e intelectuais da Semana de Arte Moderna, têm demonstrado⁴ que é necessário debater sobre a estética do

³ Lembremo-nos aqui das chamadas “Mulheres-girafas” no Nepal. O ideal de beleza é constituído a partir de padrões instituídos internamente pela cultura produtora. Apesar dos casos de aculturação e transculturação, cada grupo os estabelece de forma particular e sem vínculos com padrões absolutos que sejam válidos em todas as culturas. Temos conhecimento que algumas teorias biológicas, vinculadas a ecologia, tentam relacionar um padrão universal de reconhecimento da beleza ou da preferência sexual no mundo animal. Estabelecendo que a simetria e o fortalecimento de padrões de cores são os elementos chaves para reconhecer um indicativo genético universal na acepção do belo. Consideramos tal posição um determinismo biológico que não pode ser totalmente vinculado à diversidade humana por desconsiderar as atribuições simbólicas e seus contextos sócio-históricos.

⁴ Não deixamos de lado as opiniões conflituosas dos dois em relação às desqualificações estéticas e suas opiniões conflitantes em relação ao que seria nacional, mas ambos indicam caminhos próximos, quanto à necessidade de se voltar para dentro e

nacional, em nossas produções, e que um principio norteador - afinal ainda estamos na busca – é a experimentação atrelada ao elementos culturais endógenos e folclóricos, ou para usar um termo mais apropriado, vinculados ao nosso patrimônio cultural (material e imaterial).

Talvez o grande problema seja a falta de concepção sobre os elementos nacionalizantes que estejam vinculados à brasilidade. As inovações nacionais na musica erudita de Villa Lobos não estavam reduzidas apenas ao tema (o guarani), mas a inovações estéticas como a inclusão de instrumentos nunca antes utilizados e a busca por um timbre associado a musica popular de rua do período⁵. Não é simples a utilização destes elementos. Alavancar valores relacionados à cultura negra ou afrodescendente pode levar a defender valores africanos (valores culturais de outro continente) e não necessariamente brasileiros. Por mais que defendam alguns, a cultura negra na áfrica não é igual à cultura negra brasileira.

Voltando a minha pergunta inicial: o que tem de Nacional no Quadrinho Brasileiro? Ainda muito pouco. Quem acompanha de perto o mercado de quadrinhos no Brasil tem notado um constante crescimento, tanto da quantidade de produções que chegam às bancas e livrarias e do número de artistas que se destacam em outros países. Ainda assim, é comum que estes mesmos artistas se guiem pelas características dos mercados estrangeiros como sinônimo de qualidade. Desenham seguindo

resgatar a essência que se encurtam no povo e nas regionalidades que ladeiam o povo.

⁵ Para aprofundar estes dados, consulte o trabalho de Contier (2004, p.19 e 20).

as escolas da Marvel e da DC, ou pela febre do momento, se impregnando da estética mangá. Mas ao mesmo tempo, notam-se destaques em várias frentes. Os gêmeos Gabriel Moon e Fábio Bá com *Daytripper*, *Beijo Adolescente* de Rafael Coutinho, algumas das histórias do *Mangá Tropical* do Alexandre Nagado e do André Diniz, são só alguns dos que tem se destacado na inserção destes elementos nacionalizados em suas produções.

Ao que parece, o nível de nacionalização é maior entre aqueles quadrinhistas que se efetivam, em algum nível no mercado. Já entre os que atuam na produção independente, é o contrário. Estes últimos são os que mais defendem e exigem mudanças no mercado de quadrinhos. Brigam e defendem o mercado de quadrinhos “nacional”, mas quando se dedicam a produzir, suas hq’s tem pouca coisa a contribuir com o mercado. Ao contrário, legitima a reprodução de outros estilos e mercados de hq’s. Estas ações vão desde o tipo de papel e tamanho das revistas, ao tipo de história que querem ver nas bancas. Eles confundem seu gosto particular – de um consumo de gênero específico – com a qualidade da produção de um quadrinho nacional. Todas estas produções são importantes e devem continuar a serem desenvolvidas. Ainda assim, não se deve confundir uma coisa com a outra. Os independentes tendem a se envolver com as publicações em fanzines e participação nos salões e suas percepções de qualificação não coincidem com as outras que nos levariam a um quadrinho realmente Nacional. Todos são quadrinhos brasileiros, mas nem todos, infelizmente, podem receber a alcunha de “nacionais”.

Talvez esta situação decorra da falta de um termo próprio para reconhecermos e identificarmos culturalmente o quadrinho brasileiro, como ocorre com o *comic*, o Mangá e a BD, o que

aprofundi em outros estudos (BRAGA JR, 2011). Até temos uma nomenclatura, gibi. Infelizmente, cada vez mais, é abandonada pelo público ligado diretamente com os quadrinhos. Assim fica difícil diferenciar entre aquilo que o Brasil produz de quadrinhos e sua linguagem própria ao qual chamaríamos de nacional. O que falta aos nossos quadrinhistas não é talento, mas conscientização. Pois aquilo que eles produzem não traz consequências apenas para eles, mas também para nossa nação.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Mário de. **Danças Dramáticas do Brasil**. São Paulo: Martins, 1959.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2011.

CHAUÍ, M. **Convite à filosofia**. 13 ed. São Paulo: Ática. 2005.

CONTIER, Arnaldo Daraya. O Nacional na música erudita brasileira: Mário de Andrade e a questão da identidade cultural. **Fênix** - Revista De História e Estudos Culturais, v. 1, ano 1, n. 1, p. 01-21, out./nov./dez. 2004.

FERREIRA, A. B. de H. **Dicionário da Língua Portuguesa**. São Paulo: Positivo, 1989.

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

IDENTIDADE E DIFERENÇA NAS HISTORIAS EM QUADRINHOS: CONSTRUÇÃO DO DISCURSO MULTICULTURAL

Maria de Fátima Hanaque Campos^{*}

Gledson de Jesus Silva^{**}

Alan S. Santos^{***}

INTRODUÇÃO

As Historias em Quadrinhos podem ser consideradas como um meio de comunicação em massa que se consolidou ao longo de todo o século XX. Entretanto, devido a sua evolução em forma, gênero e conteúdo vem sendo denominada de arte sequencial que produz imagens visuais e textuais em sequencia difundindo informação, valores simbólicos, promovendo respostas no (a) leitor (a).

As historias em quadrinhos podem ser entendidas também enquanto uma cultura de massa, pois seus meios de acesso e aquisição atingem a diferentes públicos de varias faixas

^{*} Maria de Fátima Hanaque Campos. Graduada em Artes Plasticas, Doutora em Historia da Arte. Professora da Universidade Estadual de Feira de Santana. Contato: fatimahanaque@hotmail.com

^{**} Gledson de Jesus Silva. Aluno do Curso de Licenciatura em Historia da Universidade Estadual de Feira de Santana. Contato: gledsondejesus@hotmail.com

^{***} Alan S. Santos. Mestrando do Programa de pós-graduação em Ensino, Filosofia e História das Ciências (PPGEFHC - UFBA/UEFS e desenhista de H.Q. Contato: kaioke@hotmail.com

etárias. As HQ nas primeiras décadas do século XX, eram essencialmente humorísticas, por isso, receberam o nome de “comics”. Entre as primeiras histórias estão: *Litte Nemo*, *Matt e Jeff*, *Popeye* e *Krazy Kat*, porém houve uma evolução na forma como se produzia os quadrinhos, os quais ganharam uma tônica mais adulta. O surgimento das *Graphic Novel*, isto é, romances ou novelas gráficas possibilitaram o aparecimento de novos encaminhamentos no que tange à produção dos quadrinhos.

Todo quadrinho, imbuído ou não de ficção, é produzido para se pensar uma época, período, ou tempo. A relação das histórias em quadrinhos com a realidade é complexa, não deixa de ser uma representação da realidade, mas os graus de transposição são bem variados.

O crescente impacto de criação e difusão das Histórias em Quadrinhos no processo de identificação dos leitores com personagens, narrativas e bens culturais tem sido tema de estudos interdisciplinares e que faremos uma aproximação do tema com o campo de análise da História e dos Estudos Culturais. No presente artigo, buscamos analisar a questão da identidade e diferença como elementos constituintes no processo de criação e difusão das Histórias em Quadrinhos (HQ) na contemporaneidade. A partir da afirmação de suas identidades, novos grupos sociais se tornaram visíveis nos espaços culturais e em especial nas HQ através de novos personagens. Através de pesquisa bibliográfica e documental enfatizamos elementos externos e internos que apontassem transformações nas narrativas e personagens das HQ. Inicialmente tratamos das Histórias em Quadrinhos e elementos constituintes da identidade e diferença em um panorama internacional, mais especificamente nos Estados Unidos da

America (EUA), em seguida as repercussões no Brasil. Por fim as considerações finais.

AS IDENTIDADES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS EUA

As histórias em quadrinhos se consolidaram ao longo de todo o século XX como um meio de comunicação em massa que se iniciou no âmbito dos jornais e alcançaram autonomia no formato de revistas e através da criação de editoras especializadas. As temáticas iniciaram com personagens de características infantis e cômicas passando por transformações nos aspectos formais e de conteúdos, valorizando um naturalismo e realismo na construção de novos personagens e enredos.

Segundo Ferreira (2010) a criação de imagens pictóricas e em sequencia difunde informação e produz resposta no espectador, ou leitor. Com temas que variam desde fantasia a um realismo fruto das conjunturas políticas e sociais na qual estão inseridas. A relação das histórias em quadrinhos com a realidade é complexa, não deixa de ser uma representação da realidade, mas os graus de transposição são bem variados.

Chartier (1990) ao tratar de representações na história cultural considera como o modo em diferentes lugares e momentos que uma determinada realidade social é construída, pensada e dada a ler. Nesse sentido, as Histórias em Quadrinhos estão imbuídas desse princípio na medida em que criam narrativas, personagens, dentro de uma esfera social.

Nesse contexto, os HQs evoluíram tanto em enredo e forma que acabaram se desvinculando dos jornais, sobretudo

por questões mercadológicas, pois esta “produção em massa” galgava muitos retornos financeiros para inicialmente os grandes jornais e logo em seguida as editoras especializadas em produzir e difundir os quadrinhos que vendessem mais.

Entre 1938 a 1954 se convencionou chamar entre os autores dos quadrinhos “a era de ouro” que correspondeu ao surgimento do gênero super-heróis, tendo em 1938, no primeiro número da revista *Action Comics*, o principal personagem que foi o *Superman*, criado por *Jerry Siegel* e *Joe Shuster*. As primeiras aparições do personagem mais famoso dos quadrinhos mostravam-no enfrentando problemas sociais, políticos, ambientais, em territórios nacionais e internacionais. Estes quadrinhos de super-heróis logo passam a ser copiados e diversos personagens surgem ao longo dos anos, tais como *Capitão Marvel*, *Capitão América* e *Tocha Humana*, alcançando grande aceitação do público leitor (KRAKHECKE, 2009, p.56).

Assim, as HQ se constituíram como produtos culturais desde as primeiras décadas do século XX a serem apropriados por consumidores que buscavam nas representações visuais e narrativas um lugar social a serem incluídos. Silva (2000) assevera que existe uma associação entre a identidade da pessoa e as coisas que uma pessoa usa, assim como estabelece diferenças entre outros significantes da identidade. “O cigarro funciona, assim, neste caso, como um significante importante da diferença e da identidade e, além disso, como um significante que é, com frequência, associado com a masculinidade” (SILVA, 2000, p. 10). Podemos assim, citar elementos de identificação do público com os personagens das HQ como emblemas, vestuário, falas dos personagens, a exemplo do *Superman* (Figura 1), *Capitão América* (Figura 2), *Homem Aranha*.



Figura 1:Capa revista Superman
Fonte:
<http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/imagens/recoreco.jpg>



Figura 2: Capa da primeira edição numero 1 revista capitão América
Fonte: <http://www.universohq.com>
Foto: Marvel Comics, 1941

As H.Q podem também contribuir no entendimento de como as identidades são construídas em um determinado contexto histórico e cultural. É nesse sentido o estudo que Reblin (2012) desenvolve sobre a superaventura e a dinâmica editorial transformando a opinião publica e as próprias historias dos super-heróis. Nesse estudo, o autor ressalta a presença massiva dos super-heróis (personagens de ficção) em bens culturais como HQ, cinema, televisão, e outros, e as influencias que essas narrativas provocam em seus leitores de forma a incorporar no dia a dia os personagens preferidos. O autor analisou também a repercussão histórica das HQ americanas através da critica do psiquiatra Fredric Wertham (1954) com a publicação do livro “A sedução dos Inocentes” sobre a influência dos HQ na formação ética dos adolescentes podendo incita-los a violência e a delinquência.

Dessa forma, pode-se buscar nas Histórias em Quadrinhos fontes que se detêm na compreensão da representação do mundo social, que pode traduzir as posições e interesses que paralelamente descrevem a sociedade tal qual como ela é pensada, ou como gostariam que fosse. É nas representações das HQ que os leitores podem se identificar com símbolos, atos ou objetos, relaciona-los a práticas individuais ou coletivas que fornecem uma organização conceitual ao mundo social, construindo, assim, a sua realidade apreendida e comunicada.

Para além da identificação dos leitores como os personagens, a criação e difusão das HQ podem levantar questões sobre o sentido das representações e como e por que alguns significados envolvem relações de poder. Essas relações aparecem marcadas em personagens e narrativas de forma a criar oposições entre bom e mau, herói e vilão, etc. Ferreira (2010) desenvolve estudo sobre a representação gráfico-visual dos super-heróis nas HQ contemporâneas demonstrando que o corpo é um elemento social e de distinção e que os padrões visuais de beleza são impostos em cada sociedade e, portanto, excluindo outros padrões.

Neste sentido, essa relação de poder aparece nas HQs norte-americanas publicadas a partir da década de 1940 que consolidou os quadrinhos no mundo, sobretudo o gênero super-herói, por conta dos anos gloriosos de apogeu do capitalismo e do Estado de Bem Estar Social. Viana (2008) afirma que é quando surge o gênero da superaventura que passa a ter hegemonia, embora os demais gêneros continuem existindo. Os heróis e super-heróis dos quadrinhos foram mobilizados para combater o nazismo durante a Segunda Guerra Mundial, tal com o Tarzan, Agente Secreto X-9, Dick Tracy etc. Outros foram criados

justamente neste contexto e com este objetivo, tal como o Capitão América. A crise de 1929 traz a necessidade de um indivíduo forte para suportá-la. Assim, o individualismo e a crise social promovem a constituição de um gênero centrado no herói.

Segundo Padrós (2003) o período posterior à segunda guerra mundial foi marcado pela reconstrução europeia e japonesa, pela guerra fria, pela descolonização e pela internacionalização da hegemonia americana. Mas foi, também, um período de enorme crescimento produtivo nos países desenvolvidos. Desta forma, a espantosa recuperação do mundo capitalista, quanto ao crescimento econômico e avanços tecnológicos, revolucionou as pautas de consumo e comportamento até então existentes.

As mudanças globais na economia propiciaram mudanças no campo social historicamente viveram conflitos sociais como de gênero, raça, etnia ou sexualidade. A contracultura foi a negação dos valores impostos pela sociedade norte-americana que valorizava o indivíduo que tivesse um bom carro, um bom emprego, dinheiro e uma família, por exemplo. Muitos foram os grupos da contracultura norte-americana, mas certamente os representantes mais importantes desta corrente foram os hippies. (SALLES et al., s.d)

Mas nos Estados Unidos, esse movimento propiciou durante a década de 1970, reivindicações de outros grupos sociais voltados para questões de etnia e gênero. As HQ acompanharam essas mudanças culturais com a criação de novos personagens alternativos. Os quadrinhos *undergrounds* começaram na década de 1960 como um movimento da contracultura. O principal objetivo era criticar os valores da época, os principais temas eram sexo, drogas, rebeldia e a guerra no Vietnã.

Entre os personagens destaca-se o gato Fritz criado por *Robert Crumb*. É um gato antropomorfizado que representa um típico jovem dos anos 60 e 70 que apareceu na revista marginal *Help*. Nas primeiras histórias aparecia por vezes como o universitário com posições políticas de esquerda, como também com comportamento rebelde próprio dos jovens da época. Fritz chegou a se unir a um grupo de esquerda que planejava fazer atentados terroristas nos EUA a exemplo do grupo Panteras Negras (CARVALHO, s.d.).

Começam a aparecer nas HQ novos personagens como alternativa a representação de uma superioridade do homem branco. Surgem personagens que incorporam as identidades de novos grupos sociais e étnicos como os negros. É o caso do personagem *Nick Cage*, de 1972 (figura 3), que o negro passou a ter uma abordagem mais próxima à realidade. Mais tarde, entrou com méritos para o Quarteto Fantástico, com uma pequena participação para ajudar o Tocha Humana. Outros podem ser citados como Pantera Negra, de 1965, cuja identidade secreta é a de *T'Challa*, príncipe de um reino fictício na África.

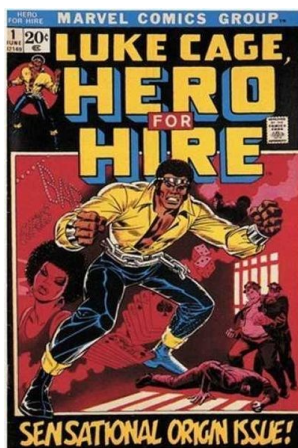


Figura 3- Luke Cage, Hero For Hire #1(June 1972).

Cover art by John Romita, Sr.(background by George Tuska)
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Luke_Cage.

Na década de 1980, foi mostrada a tentativa de incluir outro grupo minoritário nas HQs. Dentro dos quadrinhos, os *X-Men*, criação de *Stan Lee* e *Jack Kirby* em 1963, são os que melhor representem a situação das minorias étnicas perante a sociedade. Os *X-Men* são um grupo de mutantes (seres humanos evoluídos e dotados de superpoderes), segregados e discriminados por esta condição, uma metáfora representativa de grupos como os afro-americanos, homossexuais e judeus (AGUIAR, 2012). Nesse sentido, a marcação da diferença ocorre tanto por meio de sistemas simbólicos de representação quanto por meio de formas de exclusão social. A identidade, pois, não é o oposto da diferença: a identidade depende da diferença (SILVA, 2000, p. 39-40).

Na obra de *Art Spiegelman*, entre 1986 e 1991, pode-se fazer uma alusão a construção de identidades de minorias étnicas a exemplo dos judeus. Através das charges utilizadas na propaganda nazista, o autor demonstrou na obra *Maus* os ideais nazistas e a política antissemita, em imagens que corroboram a concepção que tanto charges quanto quadrinhos são objetos capazes de consolidar a disseminação de ideias e a crítica política.

Outro aspecto observado na obra é a caracterização dos personagens que é feita de forma não convencional, retratando diferentes grupos étnicos, por várias espécies de animais. Os judeus são ratos (em alemão: *maus*), os alemães gatos, os franceses sapos, os poloneses porcos, os americanos cachorros, entre outros. Judeus, como ratos, estão relacionados com a propaganda nazista que os colocam como animais, subjugados e estigmatizados pela “raça pura”.

O uso do antropomorfismo é uma técnica recorrente em desenhos animados, a exemplo do personagem *Mickey Mouse*, além de ser bem difundida nas tiras de quadrinhos. *Spiegelman* insere os personagens da HQ como animais, para combater a questão racial que perpassa o discurso nazista. Coloca os grupos humanos iguais desvinculados da divisão de classe étnica - todos são colocados na condição de animais para desmitificar a ideia de “raça superior”.

IDENTIDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL

As HQ no Brasil surgiram desde o início do século XX com iniciativas de estrangeiros como o italiano *Agostini* radicado no Brasil que criou a revista *Cobrança*, no jornal o *Cabrião*. Porém, é com o quadrinho *Tico-Tico* publicado em 1905 que podemos identificar o esforço em produzir um quadrinho com temática brasileira. No entanto, esses primeiros avanços de HQ produzidas no Brasil foram limitados pela importação dos quadrinhos norte-americanos.

Alves (2003) considera que o Brasil estava no auge da política da boa vizinha varguista com os EUA, o que fez do nosso país o grande parceiro comercial dos EUA, na medida em que lhe era emprestado créditos financeiros, montagem subsidiária de empresas no país, importação de filme e até mesmos HQs. O maior exemplo desta política nas HQ foi à criação do personagem da *Walt Disney*, o *Zé Carioca* que para os norte-americanos representava o estereótipo do povo brasileiro, sendo este: alegre, cordial e inofensivo, porém preguiçoso e caloteiro.

Os quadrinhos do gênero super-herói não chegaram ao Brasil por acaso, mas com intuito de difundir uma ideologia, pautada nos princípios de liberdade e democracia, as quais para os americanos eram cerceadas pelo terror e autoritarismo soviético. Segundo Arco e Flexa (2006) entre meados dos anos 1960 e 1970, a editora *Ebal* multiplicou os títulos de super-heróis, publicando no país os renovados personagens do gênero que tanto sucesso faziam nos Estados Unidos. Desta forma, a partir de 1967 a *Ebal* lançou os personagens da Editora *Marvel*, dos EUA, como *Capitão América*, *Thor*, *Hulk*, *Namor* e *Homem de Ferro*, posteriormente, *Homem Aranha* e *Quarteto Fantástico*.

Entretanto, começa a surgir uma valorização dos artistas brasileiros, que vinham tendo experiências através das charges políticas e sociais nos jornais, entretanto, as editoras continuavam mantendo a hegemonia dos quadrinhos americanos através da reprodução de modelos ligados à criação de super-heróis brasileiros e na produção de personagens infantis americanos.

Surgem experiências de quadrinhos com temáticas nacionais, como o personagem *Pererê* de Zivaldo (Figura4) que apresenta aspectos ligados à cultura brasileira, tais como o mito folclórico do saci *Pererê* e animais, a fim de representar a diversidade da fauna brasileira. Além disso, há uma referência importante de um personagem que é um índio que habita do interior de uma cidade convivendo com a natureza.

Outra experiência é Mauricio de Sousa que ao criar os quadrinhos da *Turma da Mônica* (Figura 5) opta por mesclar elementos externos, ou seja, personagens marcadamente consolidados da cultura americana a produção nacional. A única referência puramente nacional é o indiozinho *Papa Capim* e o

caipira *Chico Bento* que representam aspectos regionais brasileiros.



Figura 4: Revista turma do pererê

Fonte:

<http://www.livrariailyola.com.br/images/produtosg/9788525043290.jpg>



Figura 5: Revista turma da Mônica casa do ouro

Fonte: http://www.judao.com.br/wp-content/uploads/2012/10/Ouro_da_Casa_Capa.jpg

Nos anos 1980, houve um grande crescimento das Histórias em Quadrinhos para adultos no Brasil, graças ao fim do período de ditadura militar e início de um processo de democratização que contribuiu para certa liberdade entre os artistas, produtores e consumidores. Surge uma cultura jovem brasileira, claramente expressa através da criação de um grande número de bandas de rock, *fanzines* e quadrinhos que passam a serem vistos como consumidores e tornam-se um alvo ideal para políticas das indústrias de cultura (SILVA, 2002).

Em 1981, o artista *Angeli* começou a publicar nos jornais a tira intitulada *Chiclete com Banana*, inicialmente um único quadro, que depois se transformou em um espaço para seus quadrinhos. Em seguida, *Angeli* e Toninho Mendes decidiram publicar um

pequeno livro com uma coletânea utilizando o mesmo título das tiras no jornal. *O Balão* foi à publicação de quadrinhos mais importante desse período e motivou a criação de vários *fanzines*. A atração principal do livro era a personagem *punk* Bob Cuspe.

Segundo Silva (2002) a publicação das tiras *Chiclete com Banana* utilizou-se de um discurso de humor voltado para um público jovem atuantes em movimentos de contracultura que estavam também atraídos pelas indústrias culturais. Nesse sentido, cabe aqui no presente artigo interrogarmos sobre qual é o caráter da identidade brasileira? E se é possível diante do discurso global do multiculturalismo, resgatar ainda elementos puramente nacionais para a construção e ressignificação da identidade cultural.

Certamente não é uma tarefa fácil, pois a partir da nova ordem mundial a qual consolidou a globalização no mundo, cultural passa a ser um objeto essencialmente homogêneo. Conforme Stuart Hall (2006) alguns teóricos argumentam que o efeito geral desses processos globais tem sido de enfraquecer ou solapar formas nacionais de identidade cultural. Nesse sentido, para o autor quanto mais à vida social se torna medida pelo mercado global de estilo, lugares e imagens pelas viagens internacionais, e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mas as identidades se tornam desvinculadas desalojadas de tempos, lugares, história e tradições específicas.

Podemos entender os quadrinhos norte-americanos enquanto fruto de discurso que visa homogeneizar a sua cultura, em detrimento de outras referências de identidade. Neste caso, os elementos da cultura brasileira, os quais são aliados, sobretudo na construção do discurso multicultural, pois na maioria das vezes o

que se evidencia são as rupturas com signos nacionais, ao passo que se solidifica a cultura do outro que domina.

Neste sentido, o discurso multicultural nada mais é que algo velado e travestido do discurso democrático. No entanto, não passa de uma concepção autoritária, sectária e etnocêntrica, medida em que a diferenças não é contemplada, bem como os grupos minoritários, tais como negros homossexuais e entre outros que não ganharam tanta visibilidade quanto os grupos estereotipados e dominantes na sociedade contemporânea.

Como a citação expõe, o discurso é construído em um campo de disputa, na medida em que se estabelece o contra discurso, a fim de deslegitimar a ação do discurso hegemônico. Sendo assim, o discurso hegemônico pode ser compreendido como o multiculturalismo, fruto do processo de globalização das economias, a qual acentua ainda mais essa falsa diferença. Em contrapartida, a construção da identidade dos grupos minoritários aqui já citados, constitui-se como o elemento de resistência aos padrões culturais que não contemplam as suas realidades. Contudo, objeto de desejo das minorias é ver suas identidades respeitadas e não estigmatizadas.

A produção das HQ nacional não está completamente condicionada às exigências de mercado, pois ainda é vista como uma autêntica forma de expressão artística e intelectual. É possível encontrar grupos de artistas que buscam aprimorar suas técnicas, através de discussões e pesquisas. Um exemplo disto é um grupo de artistas da Bahia, que tem como proposta principal de trabalho, a troca de experiências e conhecimentos entre seus artistas, que trabalham nas mais diversas áreas, mas que tem em comum a paixão pela dinâmica das HQ's e seus personagens inusitados. A produção do grupo é levada ao conhecimento do

público, através da publicação intitulada “ÁREA 71” num jogo de palavras (e números!) com a famosa área 51 – um local secreto nos EUA onde se suspeita da existência de extraterrestres e suas aeronaves capturadas – e o código telefônico da cidade de Salvador e região metropolitana (DDD 71), locais onde moram os componentes do grupo e também onde se realizam suas atividades. Um trabalho que se dispõe a ser uma “*resistência do pensamento único*” explorando a diversidade de olhares e perspectivas sobre a atualidade.

Os artistas dessa e de outras produções de arte sequencial são influenciados por trabalhos dos mais diversos locais e propósitos, principalmente por viverem nesta era onde a comunicação global é algo trivial, onde temos acesso a informações de todas as partes do mundo, tanto em meios físicos através das importações, quanto através das redes de computadores, fazendo com que quadrinhos diversas culturas atravessem os oceanos e cheguem a qualquer destino.

Alguns dos artistas da Área 71 contaram sobre as influências que deram origem aos seus interesses e desejos de participar desse movimento artístico, citando artistas como os desenhistas *Todd Mcfarlane*, desenhista canadense fundador da editora *IMAGE COMICS*, *Boris Valejo* – desenhista peruano cujos trabalhos nas capas de *Conan* mostram excelência na pintura da figura humana e de seres mitológicos, *Jim Lee* – sul-coreano co-editor da *DC Comics*, famoso por seu trabalho desenhando os *X-Men*, *Peter David*, escritor americano especialista em histórias em quadrinhos que escreveu roteiros para o *Homem-Aranha* e para o *Hulk*, só para citar alguns, mas que apesar de suas origens diferentes guardam algo em comum, todos trabalharam ou trabalham ainda para grandes editoras de quadrinhos norte-

americanas, que se colocaram no mercado das HQ's num movimento forte de imposição de sua cultura, o que nos faz perguntar se existe em nossa produção nacional, evidências de um trabalho que traga à tona a identidade nacional como elemento fundante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Objetivou-se neste presente artigo recuperar o processo histórico que foi fundamental para a análise de uma construção do discurso multicultural à luz dos HQs americanos brasileiros. Para tanto, fizemos um breve apanhado histórico da invasão cultural norte- americana e como esta ganhou conotações globalizantes a ponto de se fundir até mesmo nos padrões culturais dos HQs brasileiras.

Nesse processo cultural as HQ ampliaram repertório, personagens e discursos decorrente de novos leitores, que vem de encontro à inclusão de novos grupos sociais que correspondem a um mundo global e multicultural. O discurso hegemônico pode ser compreendido como o multicultural, porem a construção da identidade dos grupos minoritários aqui já citados, constitui-se como o elemento de resistência aos padrões culturais que não contemplam as suas realidades.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Elson Bruno S. **Minorias nas HQs**: representações étnicas e de gays nos quadrinhos. Disponível em:
<http://noticiasaban.blogspot.com.br/2012/02/minorias-hqs-representacoes-etnicas-e.html>

ALVES, Bruno F. **Superpoderes, malandros e heróis**: o discurso da identidade nacional nos quadrinhos brasileiros de super-heróis. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2003.

ALVES, Júlia Falivene. **A invasão cultural norte- americana**. São Paulo: Moderna, 1988.

ARCO E FLEXA, Rodrigo Nathaniel. **Super-heróis da Ebal** - a publicação nacional dos personagens dos 'comics books' dos EUA pela Editora Brasil- América (Ebal), décadas de 1960 e 70. Dissertação (Mestrado). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

CARVALHO, D. Jota. **Fritz, o gato da contracultura**. Disponível em: <http://www.mundohq.com.br/site/detalhes.php?tipo=5&id=93>
Acesso em 23 de abril de 2013.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1990.

FERREIRA, Daniel de Jesus. **O desenho do corpo**: representação gráfico-visual dos super-heróis nas historias em quadrinhos contemporâneos. Dissertação (mestrado) Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade. Universidade Estadual de Feira de Santana, 2010.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pos-modernidade**. Tradução Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. Rio de Janeiro. DP& A, 2006

KRAKHECKE, Carlos Andre. **Representações da Guerra Fria nas historias em quadrinhos Batman – o Cavaleiro das Trevas e Watchman** (1979-1987). Mestrado (Dissertação) Programa de Pós-

Graduação da Pontifícia Universidade Católica. Rio Grande do Sul, 2009.

PADRÓS, Enrique Serra. Capitalismo, prosperidade e Estado de bem-estar social. In: REIS FILHO, Daniel Aarão, FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (orgs.). **O Século XX**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

REBLIN, Iuri. Panorama do estudo da superaventura. **9ª Arte**. São Paulo, vol. 1 n. 1, p. 77-82, 2012.

SALLES, Dahanne et al. **Contracultura e Movimento Hippie**. Disponível em [HTTP:// lemad.ffch.usp.br/node/217](http://leamad.ffch.usp.br/node/217). Acesso em 02 de maio de 2013.

SILVA, Nadilson Manoel da. As Histórias em Quadrinhos tornam-se adultas. *INTERCOM* – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Salvador/Ba, 2002

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2000.

VIANA, Nildo. O Que Dizem os Quadrinhos? **Sociologia, Ciência & Vida**, v. 17, p. 53-62, 2008. Disponível em: <https://sites.google.com/site/artigosdenildoviana/> Acesso em: 24 de abril de 2013

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, PERFORMANCE E VIDA: DA "AURORA PÓS-HUMANA" À "CIBERP AJELANÇA"

Edgar Franco*

Danielle Barros Fortuna**

INTRODUÇÃO: "A AURORA PÓS-HUMANA"

A *Aurora Pós-humana* é um universo transmídia de ficção científica criado com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias. A poética surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um mundo futuro onde as proposições de cientistas, ciberartistas e transumanistas tornaram-se realidade, no qual a raça humana, como a conhecemos, está em processo de extinção. O corpo e a mente estão reconfigurados e em constante mutação. Limites entre animal, vegetal e mineral estão se dissipando, a morte não é mais algo inevitável e novas formas de misticismo e

* Edgar Franco é Ciberpajé, artista multimídia, Pós-doutor em Arte e Tecnologia pela UnB, Doutor em Artes pela ECA/USP, Mestre em Mídias pela Unicamp e professor permanente do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás.

** Danielle Barros Fortuna é IV Sacerdotisa na Aurora Pós-humana, Doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-FIOCRUZ) - bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria, Mestre em Ciências - Programa de Pós-graduação em Informação, Comunicação e Saúde do ICICT/FIOCRUZ, e Bióloga pela UNEB (Universidade do Estado da Bahia).

transcendência tecnológica, a “tecnognose” (ERIK DAVIS, 1998), substituíram quase por completo as religiões ancestrais.

A Aurora Pós-humana é um universo em expansão, já que constantemente estão sendo agregados a ela dados e novas características que regem essa futura sociedade pós-humana. O desejo de Edgar Franco ao criá-la, não foi apenas refletir sobre o que os avanços tecnológicos futuros poderão significar para a espécie humana e para o planeta, mas também produzir uma ambientação que gere o “deslocamento conceitual” descrito por Philip K. Dick (apud QUINTANA, 2004) e assim criar obras que discutam a implicação dessas tecnologias no panorama contemporâneo, ou seja, problematizar o presente por meio de narrativas e obras deslocadas para um futuro ficcional hipotético.

A ideia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, onde a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma física e conteúdo - ideológico/religioso/social/cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Também que neste futuro hipotético a bioengenharia avançou tanto que permite a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Essas duas "espécies" pós-humanas tornaram-se culturas antagonicas e hegemônicas disputando o poder em cidades estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da

população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

A abrangência conceitual da “Aurora Pós-humana” tem permitido a Edgar Franco criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte o computador, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas – como “Ariadne e o Labirinto Pós-humano” e “Neomaso Prometeu”, passando pela música eletrônica de base digital, por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários e chegando a performances multimídia com o projeto musical performático Posthuman Tantra.

A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na *Aurora Pós-humana* tem sido explorada em dois contextos, na trilogia de álbuns *BioCyberDrama*, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto, com o primeiro álbum lançado pela editora Opera Graphica em 2003; e também na revista em quadrinhos anual *Artelectos e Pós-humanos*, que já teve 7 números publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB). Sendo o sétimo número editado em março de 2013.

O objetivo desse artigo é apresentar brevemente as motivações e inspirações que deflagram o processo criativo de Edgar Franco, relacionando-as aos conceitos de “musa”, “sensualidade e eros” de Stephan Nachmmanovitch, “sensibilidade” de Fayga Ostrower e do “mito da criação” de Rollo May, também verificar semelhanças estéticas, poéticas e conceituais entre as obras artísticas ambientadas na *Aurora Pós-Humana* de Edgar Franco em 3 suportes transmidiáticos: a revista em quadrinhos *Artelectos e Pós-humanos*, a banda performática *Posthuman Tantra* e a persona *Ciberpajé*.

Na primeira parte do artigo apresentamos a revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, em seguida tratamos de algumas bases teórico-conceituais de pensadores acadêmicos sobre o processo criativo e apresentamos suas relações com os processos criativos das obras artísticas de Edgar Franco, Na seção seguinte discutiremos sobre o *Posthuman Tantra* – banda performática que surge como desdobramento das HQs poéticas de Franco e finalmente apresentamos brevemente o Ciberpajé, personagem que o artista incorpora em sua vida cotidiana como incorporação poética de suas criações. Ao final demonstramos algumas semelhanças estéticas, poéticas e conceituais entre suas obras transmidiáticas selecionadas através de imagens do acervo do artista.

A REVISTA ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS

Artlectos e Pós-humanos é um título autoral de quadrinhos com periodicidade anual. A revista se propõe a editar HQs desenvolvidas por Edgar Franco no contexto do universo ficcional da *Aurora Pós-humana*. Ela tem um formato próximo ao meio-ofício lembrando os gibis tradicionais e apresenta capa colorida e miolo preto e branco, somando 32 páginas a cada número. O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano.

O neologismo "Artlectos", que compõe parte do título da série, se refere à junção dos termos "Artificial " & "Intelectos". Até o momento foram publicados 7 números de 32 páginas, somando mais de 200 páginas de quadrinhos. Nesses 7 números

Artlectos ultrapassou as expectativas de seu criador, pois foi pensada simplesmente como um laboratório criativo de HQs poético-filosóficas, baseadas em no universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, mas sem nenhum compromisso com o mercado dos quadrinhos. No entanto a revista recebeu, em seu terceiro número, o troféu nacional "Bigorna" como melhor publicação de quadrinhos de FC e Fantasia, e foi escolhida pelo respeitado crítico Dr. Edgar Smaniotto como uma das 10 mais importantes histórias em quadrinhos de todos os tempos. Além disso, algumas das HQs presentes na revista serviram de base analítica e reflexiva para dois pesquisadores escreverem livros sobre a obra de Edgar Franco: Professor Dr. Elydio dos Santos Neto, que escreveu "Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco"; e a Dra. Nadja Carvalho, autora de "Edgar Franco e Suas Criaturas no Banquete de Platão", ambos publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB), em 2012.

As HQs da revista *Artlectos* e *Pós-humanos* se enquadram no gênero de quadrinhos chamado Poético-filosófico. Ainda na década de 1980, numa tentativa inicial de classificar esses trabalhos, eles foram chamados de "quadrinhos poéticos", fazendo um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os "quadrinhos poéticos" estariam para a poesia. Posteriormente a insuficiência conceitual do rótulo "quadrinhos poéticos" levou Edgar Franco a criar o termo "quadrinhos poético-filosóficos" (FRANCO, 1997, p. 54), anexando a palavra "filosóficos" à denominação por verificar que a maioria dos quadrinhistas desse gênero também apresentavam trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial. Esse termo foi adotado pelo Dr. Elydio dos Santos Neto em sua pesquisa de pós-

doutorado em artes na UNESP, na qual investiga as “histórias em quadrinhos poético-filosóficas” como um gênero genuinamente brasileiro. Santos Neto (2009, p. 90) resume as características principais dessas HQs:

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTLECTOS E PÓS-HUMANOS.

Nesta seção apresentamos algumas bases teórico-conceituais de pensadores acadêmicos sobre o processo criativo nas artes relacionando-as ao processo criativo das HQs de Edgar Franco criadas para a revista *Artlectos e Pós-humanos* e suas demais obras. Utilizamos como base os autores Stephen Nachmanovitch, Fayga Ostrower e Rollo May, além de citações do próprio Edgar Franco, em entrevistas realizadas por Danielle Barros Fortuna e Elydio dos Santos Neto.

O primeiro deles é o conceito de musa:

Para estarmos ilimitadamente abertos aos sons, às visões e aos sentimentos no trabalho que se coloca diante de nós, precisamos ouvir a voz de nossa intuição - nossa Musa [...], como costumava ser chamada. [...] A Fonte de inspiração criativa tem sido representada nas mais variadas culturas na forma de uma mulher [...]. A musa feminina é uma figura que

conhecemos por meio da mitologia grega e dos poetas renascentistas, suas raízes remontam à Mãe Terra. (NACHMANOVITHCH, 1993, p.43).

Metaforicamente "a musa é a voz da intuição. A intuição é a soma sináptica, em que todo o sistema nervoso equilibra e combina multivariadas complexidades em um único flash" (NACHMANOVITHCH, 1993, p.45). Segundo Edgar Franco, sua musa é a fêmea,

A fêmea é meu objeto de desejo, só conectado a ela eu sou pleno, e só conectada a mim ela pode alcançar a plenitude. Nesse sentido a delicadeza, sensualidade, feminilidade e doçura do coração e das formas femininas é um dos universos mais inspiradores para a minha arte (Entrevista integrante do livro "Aforismos do Ciberpajé", por Danielle Barros Fortuna, 2013).

O conceito de sensualidade e Eros também pode ser observado nas HQs e demais obras de Edgar Franco, segundo o artista, quanto mais vivencia sua própria sensualidade e selvageria mais torna-se integral, e afirma: "a criatividade real é um ato completamente sensual".

De acordo com Nachmanovithch,

O sentimento de êxtase que Walt Whitman celebra quando diz "Eu canto o corpo elétrico" é inerente ao processo criativo. Quando a expressão é livre e a técnica está amadurecida, fazemos amor fazemos música fazemos amor fazemos música. A música (e me refiro à música da música, à música da poesia, à música da vida criativa) ocupa na mente o mesmo lugar que a sexualidade e a sensualidade. Eros - princípio divino do desejo e do amor - emerge de nossas raízes evolucionárias mais profundas: a ânsia

de criar, de gerar nova vida, de regenerar espécies. É a energia criativa imanente em nós, seres vivos. Energia é a única vida, e brota do corpo; a razão é o limite ou a circunferência exterior da energia. Energia é eterno prazer. Esse prazer é a fonte de poder e criatividade que se liberta quando nos livramos do fantasma da censura e expandimos essa circunferência externa (NACHMANOVITICH, 1993, p.149)

Corroborando isso, Franco afirma:

O território do sensual é o território do sagrado, porque a vida é o feito cósmico mais inusitado e potente, e a vida é o resultado da união dos opostos, a vida nasce dessa conexão universal [...] E a sensualidade é o ato quase mágico de maravilhar-se com o diferente, de desejar amalgamar-se ao outro ser, o oposto complementar. Por isso todo sensual é criativo (Entrevista integrante do livro “Aforismos do Ciberpajé”, por Danielle Barros Fortuna, 2013).

A ideia de “sensibilidade”, contextualizada por Fayga Ostrower, permeia também as HQs de Edgar Franco para a revista *Artlectos e Pós-humanos*, além de muitas de suas outras obras:

Como processos intuitivos, os processos de criação interligam-se intimamente como nosso ser sensível. Mesmo no âmbito conceitual ou intelectual, a criação se articula principalmente através da sensibilidade. Inata ou até mesmo inerente à constituição do homem, a sensibilidade não é peculiar somente aos artistas ou alguns poucos privilegiados. Em si, ela é patrimônio de todos os seres humanos. Ainda que em diferentes graus ou talvez em áreas sensíveis diferentes, todo ser humano que nasce, nasce com um potencial de

sensibilidade. Queremos, antes de tudo, precisar a palavra sensibilidade, definindo-a no sentido em que a usamos. Baseada numa disposição elementar, num permanente estado de excitabilidade sensorial, a sensibilidade é uma porta de entrada das sensações. Representa uma abertura constante ao mundo e nos liga de modo imediato ao acontecer em torno de nós. (Fayga OSTROWER, 1987, p.12)

Ao tratar dessa “sensibilidade” criativa, Edgar Franco destaca em entrevista a Elydio dos Santos Neto (2012), que não existe uma “fórmula específica” para o ato criativo, grande parte das vezes surge espontaneamente de um ‘insight’, uma revelação que vem diretamente da “mente inconsciente univérsica” e a partir dessa perspectiva ampliada emerge o argumento essencial das HQs. Essa conexão cósmica foi relatada em entrevista a Nadja Carvalho:

[...] Minha expressão gráfica é uma conexão direta com o Cosmos, com níveis transcendentais, [...] um dos maiores prazeres no processo de criação é o momento atávico de desligamento completo de tudo que está à minha volta, um dos instantes que eu consigo viver inteiramente o agora (Entrevista a Nadja Carvalho, 2012, p. 60).

Outra fonte de influência criativa de Edgar Franco é a música “a música é algo fundamental em meu processo de criação, ela sempre cria ambiência [...] escolho músicas de acordo com o estado de espírito no momento em que estou criando” (Entrevista a Elydio dos Santos Neto, 2012, p. 106).

Rollo May, ao tratar do “mito da criação” nos processos criativos, destaca:

Muitas vezes me acontece trabalhar dia após dia, sem encontrar a expressão exata para uma ideia. Quando afinal a inspiração irrompe na minha mente [...] sinto-me estranhamente leve, como se um peso tivesse sido retirado dos meus ombros, uma sensação de alegria profunda que continua independente do que esteja fazendo no momento. Não pode ser apenas por ter conseguido a resposta do problema - isso geralmente traz apenas alívio. Qual será então a fonte desse estranho prazer? Acredito que seja a sensação do "este é o modo que as coisas devem ser". Por um momento participamos do mito da criação. A ordem nasce da desordem, a forma do caos, como na criação do universo. A sensação de alegria vem da participação, embora pequena, nesse ato criativo." (Rollo MAY, 1982, p.126)

A procriação, presente nas mais diversas cosmogonias humanas está conectado ao nascimento biológico, às imagens de fetos, fecundação, parto, figurações recorrentes na obra de Franco, como afirma Nadja Carvalho, ao destacar a procriação pós-humana nas HQs:

O que conseguimos visualizar de modo mais impregnado em suas criaturas é a presença de um Eros do amor híbrido e a sua aparição mais recorrente está associada à procriação do pós-humano. A ideia de procriação permite uma composição entre humanos, animais, vegetais, máquinas, tecnologias. Contempla uma reprodução de criaturas abiológicas, andróides e redes computacionais proto-inteligentes, baseadas em vidas artificiais que convivem com seres pós-humanos [...]. Boa parte do Eros em suas HQs representa amantes híbridos férteis, prevalece uma vitalidade animal incontida entre as suas criaturas, como se vigorasse uma força biogenética que

comanda o sexo (ou procriação artificial), independente do lugar que as partes sexuais se encontrem. Na conduta sexual das criaturas híbridas do Edgar, esteja ela representada do modo mais estaparfúdio, repulsivo, inconcebível, o ponto central é, e permanece sendo, a procriação (CARVALHO, 2012, p.22-23).

Fundamentado nesse arcabouço teórico-prático e sensível, o artista Edgar Franco propicia a migração poético-criativa do suporte papel/narrativa quadrinhística para as performances do Posthuman Tantra e na criação/transformação em Ciberpajé, personagem que o artista incorpora em sua vida cotidiana como desdobramento poético de suas criações, que apresentaremos nas seções seguintes do artigo. Ademais selecionamos algumas páginas da HQ *Intransgenia*, de Edgar Franco, publicada no número 1 da revista “Artlectos e Pós-humanos” para destacar visualmente as prenhas da “musa”, “sensualidade e eros” e do “mito da criação”.



Figura 1 - A Musa – Aqui retratada na página 2 da HQ Intransgênia - o princípio feminino, a fêmea cósmica, musa inspiradora do artista que aparece em suas obras expressando os aspectos luminosos e obscuros do feminino.



Figura 2 - A Sensualidade e Eros – O encontro do macho e da fêmea retratados na página 3 da HQ *Intransgenia*, a fruição da sensualidade visceral, do amor primal, animal e selvagem. A complementação de opostos geradora de vida e criatividade.



Figura 3 - O Mito da criação - O amálgama cósmico e fundante da vida, representado aqui na página 5 da HQ Intransgenia. A criação no sentido do surgimento da obra, do insight do artista, da geração, do nascimento; e também a procriação: o gerar outro ser, a perpetuação de espécies, geração da prole, fertilidade.

O POSTHUMAN TANTRA: HQ + PERFORMANCE

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as criações artísticas em quadrinhos e outras mídias de Edgar Franco - baseadas na Aurora Pós-humana - a música eletrônica e a performance artística. Desde sua criação o projeto já participou de dezenas de compilações em três continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa Melek-tha, além dos CDs *Pissing Nanorobots* (Independente, 2004), *Neocortex Plug-in* (2007) e *Transhuman Reconnection Ecstasy* (2010) lançados pelo selo Suíço Legatus Records. A banda surgiu da necessidade intrínseca de pensar todos os aspectos relativos à “Aurora Pós-humana”, universo ficcional multimídia criado para ambientar as criações artísticas transmidiáticas de Franco, das histórias em quadrinhos à instalação interativa.

As performances híbridas do Posthuman Tantra tem sido apresentadas em eventos acadêmicos como 9# ART /10#ART/11#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2010, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), V e IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2010, 2011), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010).

Uma das performances do grupo, chamada “Ciberpajelança”, une de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização as chamadas

“pajelanças” às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais, cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Os ciberpajés da performance mixam o mundo das realidades vegetais (acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos) com o das realidades híbridas (criação de cosmogonias digitais) gerando um novo corpus transcendente. A performance envolve música eletrônica digital - tocada com sintetizadores e controladores midi, música analógica: percussões, projeções multimídia: vídeo digital, efeitos computacionais de realidade aumentada (RA) e *face detecting* e elementos de mágica eletrônica. Trata-se de um ciberitual que convida os expectadores a penetrarem em um mundo transumano de reconexão com a essência cósmica. O projeto conta com a participação de integrantes do grupo de pesquisa "Criação e Ciberarte" ligado ao Programa de Pós-graduação em Cultura Visual da FAV/UFG.

Nas imagens que apresentaremos é possível verificar as semelhanças estéticas e conceituais entre as performances do Posthuman Tantra e os desenhos das HQ de Edgar Franco.

Na primeira imagem que apresentamos a seguir, Franco transmuta-se em uma de suas criaturas, o lobo/lobisomem, seu totem xamânico, utilizando efeito computacional de realidade aumentada. Na performance, transforma-se ao vivo em uma criatura pós-humana, o efeito é aplicado no rosto do artista e é visto no telão enquanto canta a faixa "Transhuman Werewolf's Mutation".

Segundo Franco, conceitual e simbolicamente, “o Lobo” representa o desejo compulsivo pela vida e possui dois aspectos: o sombrio e o luminoso, “se o Lobo é equilibrado ele usa os seus

desejos para seu crescimento consciente, não os nega, mas não é escravo deles”. O artista ressalta a importância do equilíbrio e serenidade para vivenciar as experiências da vida, e assim evitar que se remonte a sanha desenfreada dos homens ocidentais, que no afã de satisfazer insandecidamente seus prazeres sensoriais, se reduziram quase que completamente a variações de atos de consumo. Nesse sentido, mais do que uma mera performance, o artista traz uma série de conceitos que fundamentam suas obras, instigando a reflexão do público.

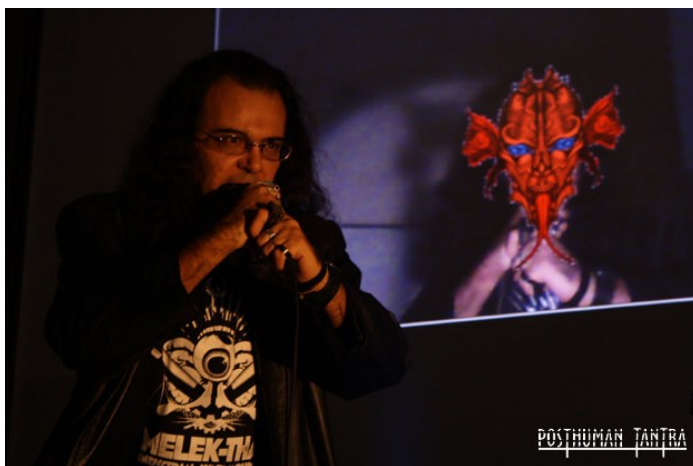


Figura 4 - Apresentação multimídia do Posthuman Tantra na Faculdade de Artes Visuais da UFG - Goiânia (2010) – Foto: acervo de Edgar Franco.

Nesta outra performance, “Penetrating The Virgin Bioport”, encenada com a I Sacerdotisa, Rose Franco, em Brasília, é possível estabelecer relações conceituais e estéticas com as HQs de *Artlectos e Pós-humanos*. Primeiramente, a I Sacerdotisa representa a musa inspiradora, o princípio feminino. A nova bioporta traz a dimensão conceitual da *Aurora Pós-humana*,

onde as criaturas animais, vegetais e híbridas copulam entre si e procriam através de novos orifícios e possibilidades inimagináveis.



Figura 5 - Performance "Penetrating The Virgin Bioport" do Posthuman Tantra no Festival *Tubo de Ensaios*, UnB, em Brasília (2012). Foto: Arquivo pessoal de Edgar Franco.

Abaixo, uma cena similar na HQ *Artlectos e pós-humanos*, onde a criatura penetra a fêmea e o rabo da fêmea penetra a boca da criatura em novas conexões sexuais. Em todas as obras do artista Edgar Franco é possível perceber a sensualidade de forma muito latente.



Figura 6 - HQ Artlectos numero 2 Página da HQ *Estranhas Entranhas*, de Edgar Franco, publicada no número 2 da revista *Artlectos e Pós-humanos* (2006)

Edgar Franco afirma, em entrevista a Danielle Barros Fortuna (2013), que a “verdadeira sensualidade é a completa geração de energia através da conexão com o outro ser. O encontro dos opostos é um ato de grandiosidade cósmica e ele gera, a vida genuína nasce dele”.

Nesse sentido, o artista enfatiza que é pertinente que não se confunda sensualidade com vulgaridade midiática, com venda deliberada do corpo por status, dinheiro e benesses de poder. Segundo Franco, “a verdadeira sensualidade é pura, ela não tem outras intenções que não seja a união, a conexão real e total com o outro, todas as outras formas de sensualidade são falsas, são ilusões do ego”.



Figura 7 - Apresentação do POSTHUMAN TANTRA no “I Festival de Arte e Cultura Alternativa do Tejuco”, Campus da UFU – Ituiutaba, 2012. Foto: Arquivo pessoal de Edgar Franco

Nesta performance ocorrida no “I Festival de Arte e Cultura Alternativa do Tejuco”, o Ciberpajé protagoniza um momento tecnoerótico durante a faixa “Sexual Initiation with a Multifunctional Robot”. Em entrevista, Franco expressa a dimensão sensual presente em sua arte:

A sensualidade está na minha obra desde a plasticidade do traço, de influências *art nouveau*, que investe na sinuosidade, na organicidade chegando à presença deliberada do falo como símbolo do princípio masculino e da vulva como princípio feminino. Também na simulação de copulações selvagens em minhas performances com o Posthuman Tantra, nas minhas músicas que tentam traduzir sonoramente a perspectiva sensual de meu universo ficcional (Entrevista integrante do livro “Aforismos do Ciberpajé”, por Danielle Barros Fortuna, 2013).

De forma similar, na HQ *Oração do Transbiomorfo*, publicada na revista *Artlectos e Pós-Humanos 3*, as criaturas híbridas e pós-humanas da *Aurora Pós-humana* aparecem ejaculando, como no ato simulado presente na performance do Ciberpajé em sua banda Posthuman Tantra, destacando conceitualmente a questão da confluência entre sensualidade selvageria e a criatividade, geradores de vida e arte.

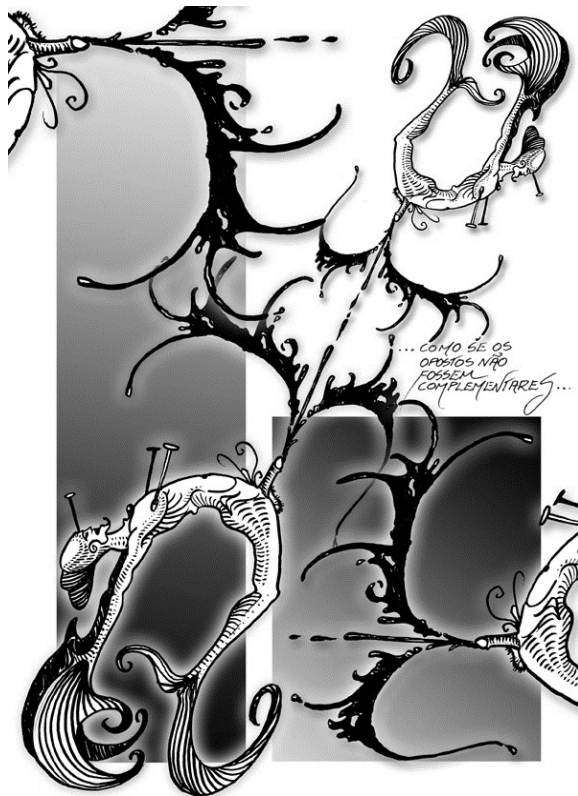


Figura 8 - Página da HQ *Oração do Transbiomorfo*, de Edgar Franco, *Artlectos e Pós-Humanos 3*, 2008.

Nesta outra performance, o Ciberpajé toma a fêmea por trás, apalpa o sexo da presa, copulando-a através da nova bioporta – um orifício biotecnológico aberto na base da coluna vertebral para conectar dispositivos biotecnológicos – referência ao filme *eXistenZ* (1999), do cineasta canadense David Cronenberg. Uma imagem similar aparece no primeiro “quadro” da esquerda para direita na HQ onde a criatura pós-humana abraça a fêmea durante a cópula selvagem.



Figura 9 - Performance "Penetrating The Virgin Bioport" do Posthuman Tantra no Festival *Tubo de Ensaios*, UnB, em Brasília (2012). Foto: arquivo pessoal de Edgar Franco.

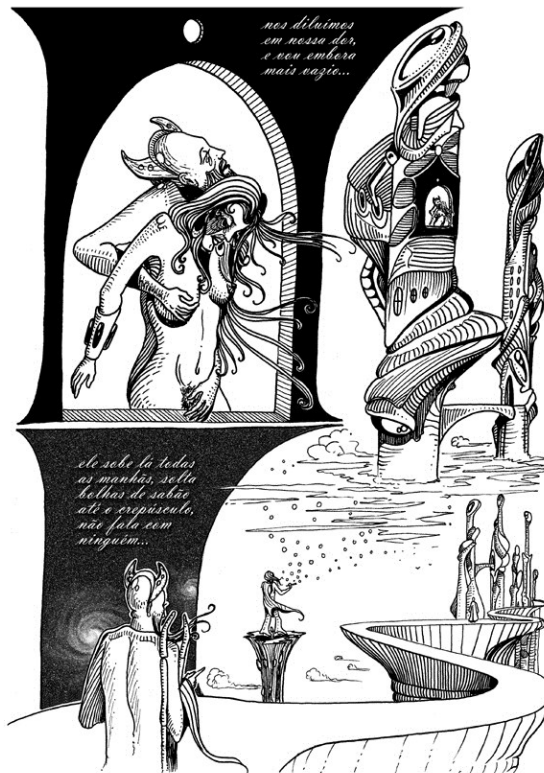


Figura 10 - Página da HQ BioSimCa, de Edgar Franco, publicada na Artlectos e Pós-humanos 5, 2011.

A cópula também remete a um outro conceito amplamente difundido na obra do artista que é o mito da (pro)criação. O perpetuar-se, o sêmen, o óvulo fecundado (natural ou artificialmente) é cena recorrente nas obras de Edgar Franco. Dentre centenas de imagens destacamos uma página da revista Artlectos e Pós-humanos 1 (2006), que retrata o momento da concepção:



Figura 11 - Página da HQ *Intransgenia*, de Edgar Franco, publicada na *Artlectos e Pós-humanos # 1*, 2006.

Outra semelhança estética bem explícita entre performance do Posthuman Tantra e o mundo ficcional das HQs de Franco é nesta incorporação de uma criatura pós-humana em que o Ciberpajé ganha tentáculos pós-humanos através dos efeitos de realidade aumentada, ficando parecido com o personagem da história *Up Grade*, publicada em *Artlectos e Pós-humanos # 1*.



Figura 12 - Performance Ciberpajelança do Posthuman Tantra, no Festival Tubo de Ensaio, UNB, em Brasília (2012). Foto: arquivo pessoal de Edgar Franco



Figura 13 - Página final da HQ Up Grade, de Edgar Franco, publicada na revista Arlectos e Pós-humanos # 1, 2006.

O CIBERPAJÉ: HQ E VIDA, OS PASSOS DA TRANSMUTAÇÃO

A transmutação de Edgar Franco em Ciberpajé envolveu aspectos performáticos, sobretudo nas performances híbridas realizadas pelo seu projeto musical performático Posthuman Tantra, performances que envolvem: vídeos, aplicações computacionais em RA (realidade aumentada), mágica eletrônica, figurinos exclusivos e ações artísticas criadas em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa CriaCiber – Criação e Ciberarte, da FAV/UFG, coordenado por Franco.

Os efeitos computacionais em realidade aumentada dão um caráter híbrido às performances, pois criam “ambientes híbridos - que integram simultaneamente o real e o virtual” (Lúcia Leão, 2005, p. 165), remontando os rituais de pajelança de alguns pajés que conectam o mundo dos espíritos ou dos totens animais ao mundo real.

De acordo com Franco, a figura do pajé é fascinante, por ter a capacidade de conectar-se diretamente com a natureza para modificar a realidade, ela mistura os mundos, o mundo das cosmogonias transcendentais ao mundo “real” promovendo a reestruturação da realidade mixando esses mundos. O pajé é alguém que busca a cura, busca a harmonia, o equilíbrio. Edgar Franco se espelha no pajé, ou xamã, como preferem alguns. O artista cria cosmogonias, mundos ficcionais e as utiliza gradativamente para modificar a própria realidade. Através da mixagem de seus mundos com o pretense mundo real, Franco reconstrói a própria realidade, e procura tornar-se um ser integral, e através do amor incondicional disseminar a capacidade que cada um tem de se autocurar. Nesse caso o

Ciberpajé utiliza a conexão entre os mundos ficcionais e o mundo real para ampliar a sua empatia diante do outro, e também para perceber sua multiplicidade interior e ter a coragem de “ser”, de ser ele mesmo (FRANCO, 2012).

O prefixo ciber, da cibernética, foi agregado ao pajé porque ele denota a conexão e troca de informações entre seres vivos e seres vivos, mas também entre seres vivos e máquinas, ele incorpora as novas possibilidades tecnológicas como um campo amplo para os exercícios mágicos de conexão entre mundos que o ciberpajé promove. Edgar Franco declarou-se Ciberpajé no dia 20 de setembro de 2011, descrevendo seu renascimento através de uma contagem regressiva diária, baseada em 10 chaves que significam valores importantes para o artista naquele momento. Essas chaves foram criadas e fixadas no corpo renascido através do ritual de desenhá-las, capturando sua forma na visão cosmogônica de Franco.

As “10 Chaves da Transmutação em Ciberpajé” foram transformadas em uma história em quadrinhos publicada no número 6 de revista solo “Artlectos e Pós-humanos” (Editora Marca de Fantasia, 2012). Na manhã do renascimento, o artista compôs e gravou uma música ritualística considerada a “declaração de Ciberpajé”, gravada em um único take na manhã de 20 de setembro de 2011, dia que marcou a transmutação. A partir de então Franco assumiu a identidade de Ciberpajé nas performances do Posthuman Tantra.

O renascimento como Ciberpajé denota ser mais do que uma ação performática transmídia perpretada nos múltiplos meios artísticos criada pelo artista, uma vez que após a declaração Edgar Franco assumiu a nova identidade de Ciberpajé 24 horas por dia, trazendo essa nova condição para o dia a dia,

transformando o ato performático em vida. Isso envolve se apresentar como Ciberpajé nos múltiplos ambientes reais e virtuais pelos quais Franco trafega: congressos e eventos acadêmicos, entrevistas para veículos de mídia diversos, na sala de aula como professor, no Facebook, no currículo Lattes, etc.

Edgar Franco delega à arte o papel primordial de promover a autotransformação na busca da própria estruturação como ser, ser integral, e em segunda instância busca contaminar positivamente as pessoas no sentido de buscarem sua integralidade. A ideia de “arte como cura”.



Figura 14 - O Ciberpajé como professor homenageado, paraninfo, patrono em diversas universidades do Brasil. Aqui foto discursando para os formandos em artes visuais da FAV/UFG, Goiânia, 2013.



Figura 15 - O Ciberpajé na II Bienal da Floresta, em Rio Branco no Acre, 2012.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Ciberpajé é o Edgar Franco transformado. Através desta nova condição, os personagens das histórias em quadrinhos poético-filosóficas migram para o mundo real: nas performances, nas palestras acadêmicas, nas ciberpajelações, na vida e assim, a construção de sua própria realidade tem sido intensificada. Os elementos que caracterizam as HQs e performances são incorporados pelo artista e são expressas através da própria estética e ambiência da *Aurora Pós-humana* que perpassa todas as obras artísticas de Franco.

Neste artigo apresentamos brevemente as motivações e inspirações que influenciam o processo criativo de Edgar Franco e os conceitos que balizam a criação artística: musa, sensualidade e eros, sensibilidade e o mito da criação, demonstrando algumas semelhanças estéticas, poéticas e

conceituais entre as HQ *Artlectos e Pós-humanos*, o *Posthuman Tantra* e o *Ciberpajé*.

Como criador, Franco se percebe parte do Cosmos e através de sua sensibilidade aguçada consegue traduzir suas experiências “astrais” através da arte – o artista enquanto uma “antena cósmica”, ou como diria McLuhan (1996) parafraseando Ezra Pound: “ O artista como antena da raça”. Suas inspirações são provenientes de inúmeras referências, sendo que uma das mais predominantes é a musa, o princípio feminino, o oposto complementar. A inspiração é, portanto, eminentemente sensual, e essa sensualidade amplifica a criatividade do artista, sensualidade praticada na vida real, que extrapola e permeia toda sua criação artística.



Figura 16 - O Ciberpajé e a IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana, apresentando sua tatuagem, durante II Fórum Quadrinhos e Filosofia, na UFRJ, 2012.

Edgar Franco, o Ciberpajé, transita em diversos mundos: o da arte (quadrinhos, HQtrônicas, música, instalação, ilustração, performance), o da academia (professor, conferencista, orientador de doutorado e mestrado, autor de livros e artigos acadêmicos), o da vida cotidiana na realidade validada, e o de seus mundos ficcionais, sobretudo a chamada “Aurora Pós-humana”, mundo que se desdobra também para a realidade quando o artista elege pessoas de maneira simbólica como extensões de sua ficção, a co-autora desse artigo, por exemplo, Danielle Barros Fortuna, foi batizada como “IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana”, e tatuou um dos aforismos do Ciberpajé em suas costas. O que há em comum em todos os mundos pelos quais o Ciberpajé “navega” é essa busca em tornar-se um ser integral e contribuir para a transformação de outras pessoas, que sentem-se tocadas pela sua arte e que estão na mesma busca de “Ser”.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Nadja. **Edgar Franco e suas criaturas no Banquete de Platão**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

DAVIS, Erik. **Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information**. New York: Harmony Books, 1998.

FRANCO, E. S. **Aforismos do Ciberpajé**. Org Danielle Barros Silva Fortuna. Editora Marca de Fantasia (UFRN): João Pessoa, 2013 (No Prelo).

FRANCO, E.S. A Transmutação em Ciberpajé: Transmídia, Performance e Vida.. In: **#11ART** - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (UnB), 2012, Brasília. Anais#11ART. Brasília: UnB, 2012. v. 1. p. 1-11.

FRANCO, Edgar Silveira. Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil. In: Flávio Mário de Alcântara Calazans. (Org.). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática..** 1ed. São Paulo: Intercom & Unesp Proex, 1997, v. 7, p. 51-65.

LEÃO, Lucia (org.). **O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões Sobre As Novas Mídias**, São Paulo: Editora Senac SP, 2005.

MAY, Rollo. **A Coragem de Criar**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser Criativo: O Poder da Improvisação na Vida e na Arte**. São Paulo: Summus, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

QUINTANA, Haenz Gutiérrez. “Os Discursos da Ciência na Ficção”, in: **Revista On-line Com Ciência** (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, 2004.

SANTOS NETO, Elydio dos. **Os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco: textos, HQs e entrevistas**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

PERSPECTIVAS HERMENÊUTICAS ACERCA DA REPRESENTAÇÃO RELIGIOSA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*

Iuri Andréas Reblin*

INTRODUÇÃO

A teologia e a superaventura são duas artes de se contar uma história, de se entender no mundo e, dessa forma, de abrigar retratos de humanidade e concepções de mundo. A teologia tem sempre a ver com o lado mais íntimo de cada pessoa na tentativa de estruturar seu universo simbólico e de organizar o mundo na perspectiva do amor. Ela lida com o sentido de viver e morrer; ela adquire contornos por meio das *estórias* contadas, *estórias* que, diferentemente das histórias que acontecem no passado, são invocações da vida, falam sobre o sentido de viver e de morrer por meio de símbolos de beleza. A teologia não é apenas “coisa de Igreja”, “coisa de academia”. Muito antes de se vincular a esses

* Este texto foi constituído a partir de extratos da Tese de Doutorado em Teologia, na Faculdades EST, em São Leopoldo, RS, Brasil, com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq – Brasil), defendida em março de 2012. Este mesmo texto foi publicado em: REBLIN, 2013a; 2013b; 2013c; 2014.

* Doutor em Teologia pela Faculdades EST, São Leopoldo, RS, Brasil. Professor do Programa de Mestrado Profissional e Coordenador Técnico de Publicações, Eventos e EAD na mesma instituição.. E-mail para contato: reblin_jar@yahoo.com.br

espaços, a teologia se imiscui no cotidiano e emerge como atividade humana na busca por sentido. Essa é a chamada teologia do cotidiano, esse senso teológico comum que pode ser percebido nas mais diferentes produções culturais. Naturalmente, nem sempre a reflexão teológica, ao longo de sua história particularmente vinculada ao cristianismo teve abertura para “as coisas do mundo”. A reflexão teológica que possibilita essa abertura e esse diálogo com a vida social cotidiana é, de maneira em geral, bastante recente. Em grande medida, ela ainda sofre resistência por parte das academias tradicionais e da teologia tradicional que possui dificuldades em se reconhecer como produção humana. Nessa direção, o presente estudo já parte de uma reflexão teológica contemporânea. A leitura e a importância da teologia do cotidiano e de um diálogo fronteiriço foram percebidas no curso da pesquisa que antecede esta, a partir do estudo do pensamento teológico de Rubem Alves, no mestrado em teologia (REBLIN, 2009). A teologia é uma arte, um jeito de se contar histórias/estórias e, ao fazê-lo, de estruturar um universo simbólico.

A superaventura, por sua vez, é uma narrativa própria da era contemporânea. Enquanto tal, ela se constitui de uma rede imbricada de relações que compreendem desde a dinâmica e os processos narrativos até os interesses e as características de uma sociedade e de uma estrutura social que nasceu após a Revolução Industrial. Ao mesmo tempo em que ela integra o conjunto de histórias/estórias que as pessoas contam para si mesmas e sobre si mesmas, ela está condicionada às estruturas atinentes ao mercado: precisa vender e, para vender, precisa seduzir; ela precisa ser um *locus* que expressa valores, anseios, compartilhados por uma coletividade, mesmo que alguns destes

valores possam ter sido induzidos pela própria indústria que publica as histórias dos super-heróis. A conjuntura, entretanto, se complexifica mais, porque, mesmo que se sustente uma postura crítica, não é possível saber exatamente os diferentes usos que as pessoas no dia a dia possam fazer dessas narrativas. E a suspeita de Nildo Viana (2005) é a de que as pessoas são atraídas a partir dos anseios do inconsciente coletivo manifestados pelos sonhos de liberdade e de poder compartilhados por essas narrativas. O fato, em todo o caso, é que a superaventura é uma narrativa impregnada no imaginário popular contemporâneo.

Os super-heróis são um fenômeno cultural mundial. Enquanto narrativa, a superaventura é uma leitura de mundo e, assim como a teologia, busca, por meio de suas *estórias*, dizer algo ao ser humano sobre si mesmo e sobre o mundo em que vive. Superaventura e teologia são artes, jeitos, de se contar *estórias*. E, nessa direção, a proposta dessa pesquisa é perceber como essas artes, por vezes tão distantes uma da outra, e por vezes tão próximas, se entrelaçam na tentativa de dar um sentido para a jornada humana ou, ao menos, de corresponder a sentidos socialmente instituídos, ou, ainda, de reafirmá-los. A ênfase é adentrar na história da superaventura, perceber como funciona sua dinâmica interna, o que faz ela ser o que é, e como ela pode ser um *locus* da teologia do cotidiano.

Para tanto, esta pesquisa se concentra em recuperar a importância e o papel das narrativas no processo de constituição do mundo humano e de invenção do próprio ser humano e em retomar concepções elementares da teologia do cotidiano que servem de pressuposto, enquanto considerações preliminares, para uma leitura das histórias da superaventura. Não se trata de

realizar um estudo exegético ou semiológico, mas de estabelecer um diálogo e de identificar aproximações entre a teologia e a superaventura.

1 NARRATIVA E NARRATIVIDADE NA INVENÇÃO DO SER HUMANO E NA CONSTITUIÇÃO DE SEU MUNDO

A superaventura é uma narrativa. Ela conta uma história. E o fato é que o ser humano conta histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia. As gravuras, as imagens pictográficas encontradas em cavernas, paredes e vasos em expedições arqueológicas, o imaginário popular da narração de histórias ao redor de uma fogueira, difundido pela literatura, pelo cinema, ilustram o quanto o ser humano está atrelado ao ato de contar histórias. O que são os livros, os escritos sagrados das religiões, as fotografias, os desenhos, os jornais, os filmes, os diários, as gravações de áudio, senão um jeito particular de se contar e de se preservar histórias recebidas e inventadas? As narrativas, pois, ocupam um lugar central na vida humana e na constituição de seu universo simbólico.

Nessa direção, um dos temas recorrentes e elementares no pensamento do teólogo mineiro Rubem Alves é justamente a importância das narrativas no processo de constituição do mundo humano, do universo simbólico. Em seu livro *Variações sobre a Vida e a Morte*, Alves (2005b) dedica um de seus capítulos para explorar a relação entre a teologia e a narração de histórias, isto é, de *estórias*. Para o teólogo mineiro, a tarefa da teologia é contar e repetir *estórias*. E aqui, nesse caso, a despeito da recomendação dos gramáticos de se utilizar apenas um termo, história, para se referir a qualquer tipo de conto ou

narrativa, a diferença entre história e estória é crucial para o teólogo mineiro. Segundo Alves (2005a, p. 203-204), “‘História’ é aquilo que aconteceu uma vez e não acontece nunca mais. ‘Estória’ é aquilo que não aconteceu nunca porque acontece sempre. A ‘história’ pertence ao tempo; é ciência. A ‘estória’ pertence à eternidade; é magia”. A história seria antes aquele saber legitimado por meio do qual os pesquisadores buscam compreender o presente e o passado a partir de suas heranças, seus documentos, seus artefatos. É a história enquanto fato. A estória é antes a “invocação da vida”, porque “as estórias têm o poder mágico de mexer fundo dentro da alma, atingindo os lugares onde os risos, as lágrimas e as fúrias se aninham” (ALVES, 2005b, p. 101). Enquanto a primeira carrega a pretensão pela verdade, a segunda carrega a primazia da vida e da busca pelo sentido. Assim, segundo Alves, a tarefa da teologia é contar e repetir estórias, porque seu compromisso não repousa sob a pretensão da verdade, mas sobre a primazia da vida.

Alves refere-se aqui às estórias ou, melhor, às *histórias de ficção* ou ainda àquelas histórias que, mesmo que se prendam a algum aspecto ou acontecimento da realidade, não carregam em seu texto a pretensão nítida dos livros científicos de história utilizados em escolas, academias, isto é, livros analíticos resultantes de pesquisas apuradas e condizentes com o rigor científico de uma investigação documental ou bibliográfica (a história com “h” maiúsculo). O teólogo se refere aqui aos contos orais, aos mitos, aos contos de fadas, aos romances, às parábolas bíblicas, às poesias e às novelas; isto é, ele alude às histórias que, de uma forma ou de outra, acabam sempre revelando um pouco mais sobre o ser humano e sobre como ele entende o mundo em que vive. Para Alves (2005b), essas *histórias de ficção* são

capazes de estabelecer uma rede de relações entre aquelas pessoas que se envolvem com suas narrativas. E elas são capazes disso por causa do que dizem. E o que elas dizem não parte do princípio de verdade calcado pela ciência positivista e lapidado pelo rigor epistemológico, mas da busca por sentido e da reiteração de que a vida está aí para ser vivida (ALVES, 2005b, p. 97-109 e Cf. também REBLIN, 2009, p. 166-169).

As narrativas inserem-se na vida humana como uma expressão da atividade humana de buscar incansavelmente um sentido, um lar, ou, como diria Rubem Alves (2003), da tentativa incessante de humanizar o mundo. Ao narrar, o ser humano diz para si mesmo como o mundo se apresenta para ele, como interpretá-lo. Ao contar, ler ou ouvir uma narrativa, o ser humano se depara com um retrato da sociedade na qual ele está inserido, dos valores que ele compactua, das angústias que o perseguem. Ao fazê-lo, o ser humano não apenas compartilha desse retrato, como é capaz de reafirmá-lo, incorporá-lo, negá-lo e mesmo transformá-lo. É nessa direção que Jorge Larrosa (2006, p. 22) asseverou que “talvez [nós] os homens não sejamos outra coisa que um modo particular de contarmos o que somos”. E, continua ele, “para contarmos o que somos, talvez não tenhamos outra possibilidade senão percorrermos de novo as ruínas de nossa biblioteca, para tentar aí recolher as palavras que falem para nós”. Assim, se, por um lado, sua busca por sentido vai adquirir expressão nas histórias que o ser humano conta; por outro, é nas histórias que ele conta, lê ou ouve que ele buscará esse sentido. Portanto, o ser humano se configura e se inventa a partir das histórias que conta, ouve ou lê.

Nesse sentido, é possível estabelecer o conceito de que *o ser humano é, pois, em seu íntimo, uma justaposição transitiva*

de histórias herdadas e recebidas que, em algum momento e a todo o momento, lhe dizem algo sobre si mesmo e sobre o mundo e sobre sua forma de compreender e compreender-se no mundo. São histórias vividas e ficcionais — particularmente ficcionais, já que, como lembrou Umberto Eco (2006, p.124), “tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção” — que vão se somando umas às outras (se justapõem) e que não são completas por si só (transitivas). Elas continuam incessantemente agregando-se a outras, sendo transformadas, negadas, incorporadas. É nesse sentido que tanto Larrosa quanto Alves asseveram que o ser humano é um palimpsesto, isto é, “como um desses antigos pergaminhos que eram apagados para se escrever em cima, mas nos quais ainda eram legíveis os restos das escritas anteriores” (LARROSA, 2006, p. 25).

Para o teólogo mineiro, o segredo das *estórias* é precisamente este: “As estórias delimitam os contornos de uma grande ausência que mora em nós. Em outras palavras: elas contam um Desejo. E todo Desejo é verdadeiro” (ALVES, 1988, p. 14). Assim, se, por um lado, não é possível ao ser humano apagar os vestígios das palavras que configuram quem ele é; por outro, as histórias inventadas e criadas sempre trarão, de uma forma ou outra, traços daqueles que as escreveram. Nas palavras de Larrosa (2006, p. 25), “toda escritura pessoal, enquanto escritura, contém vestígios das palavras e histórias recebidas”. Expresso de outra maneira, o universo criado ficcionalmente nas *histórias de ficção* é inspirado no universo no qual seu autor está inserido. Assim “muitas histórias contam não apenas episódios de uma história imaginária, mas muita coisa sobre nós mesmos” (GIORDANO, 2007, p. 26). Não é por acaso que, no mundo contemporâneo, as *histórias de ficção* têm conduzido cada vez

mais pessoas às livrarias e aos cinemas. Nesse sentido, é possível asseverar que *narrar histórias (vivas e ficcionais) é a forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo*. São por essas razões, pois, que o ser humano cria e compartilha histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia.

2 SUPERAVENTURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Abordar a superaventura significa lidar com um tipo particular de narrativa e com uma arte específica de se contar histórias; muito embora esta arte tenha se ampliado e se diversificado ao longo do desenvolvimento e da trajetória da superaventura, transcendendo desde cedo seu *Sitz im Leben*, seu lugar vivencial: as histórias em quadrinhos. A história da superaventura se confunde com a história das histórias em quadrinhos, entre outras razões, pelo fato de a primeira ter consolidado a segunda no mercado editorial, tornando-a definitivamente independente dos suplementos dominicais e das edições especiais, sendo um dos catalisadores da produção em série — a periodização — das histórias em quadrinhos. Mesmo que narrativas de personagens heroicos, de seres superpoderosos, de deuses se façam presentes desde os primórdios da história da humanidade, através dos mitos e das conversas de fogueira, a superaventura enquanto tal surgiu dentro de um contexto particular e dentro de um estilo muito próprio de se contar histórias. Por sua vez, como consequência desse contexto, das mudanças sociais e da emergência e do aprimoramento da combinação de texto e imagem, a

superaventura criou a demanda para que o mercado editorial de histórias em quadrinhos se firmasse.

Ao longo de sua evolução, a superaventura assumiu características tão peculiares que estudiosos começaram a considerá-la como um gênero próprio, distinguindo-o da fantasia, da ficção, do policial. As histórias dos super-heróis não são necessariamente policiais, ficcionais, dramáticas, cômicas, assustadoras; na maioria das vezes, elas são tudo isso ao mesmo tempo e, às vezes, nada disso. Sua proximidade com os mitos antigos tanto em termos de estrutura narrativa, ao contar uma narrativa fantástica recheada de “deuses” e seus grandes feitos, ao ser uma história exemplar, quanto na representação da jornada do herói reforçam a ideia de que as histórias dos super-heróis são mais que histórias; elas são também — em termos narrativos — um jeito particular de se contar histórias (REBLIN, 2008b). Essa compreensão reflete na terminologia conceitual utilizada para se referir atualmente às histórias dos super-heróis: “história de super-herói”, “gênero dos super-heróis”, “superaventura”.

As histórias dos super-heróis reúnem um conjunto de convenções primárias que permitem classificá-las como um gênero narrativo autônomo. As histórias dos super-heróis surgiram em um contexto específico e em uma mídia inovadora na época, caracterizada pela junção harmoniosa entre texto e imagem, muito embora tenham tão logo se expandido para outras mídias como o rádio e o cinema, transformando-se, assim, num fenômeno transmidiático. As histórias dos super-heróis retratam a jornada do herói contemporâneo, bem distante dos personagens sobre-humanos épicos como Perseu, Hércules e outros, pelo fato de emergir numa sociedade industrializada

centrada no indivíduo e habitar, de certa forma, num mundo visivelmente mais simplista: mundo onde o bem e o mal resumem as assimetrias e a luta pela justiça, muitas vezes, se concentra na manutenção da mesma ordem social responsável pela injustiça (VIANA, 2005 e 2011). Ainda assim, as histórias dos super-heróis sempre retratam e, ao mesmo tempo, respondem ao contexto do qual emergem, desenvolvendo-se com o passar dos anos, apresentando temas cada vez mais complexos e polêmicos. Elas podem ser tanto reflexo quanto projeção de um tipo de indivíduo, sociedade e comportamento. Ao passo que o herói enquanto personagem é sempre, em geral, uma expressão dos valores mais nobres e estimados de um grupo ou sociedade, as narrativas dos super-heróis sempre terão o *potencial* de servir de horizonte, exemplo, ideal a ser alcançado; isto é, assim como elas possuem o potencial de expressar quem o ser humano é, elas possuem o potencial de revelar quem ele deseja e pode vir a ser. Naturalmente, toda essa dinâmica entre ser e vir a ser, entre retratar e projetar não acontece distante da ótica do mercado que prima por uma narrativa atrativa que, na perspectiva de seus produtores, pode e deve ser comercializada e consumida. Em todo o caso, não há dúvidas de que as histórias dos super-heróis são um jeito peculiar de se contar aventuras de personagens heroicos, seja pelos elementos intrínsecos atinentes à constituição do personagem e às estruturas gerais do enredo, seja pelos elementos extrínsecos como a nomeação, a paródia, a imitação e a repetição (COOGAN, 2006).

Embora o termo atribuído no contexto estadunidense a esse jeito particular de se contar histórias seja “gênero do super-herói” e tenha se consolidado como tal, o sociólogo Nildo Viana (2005) propõe outra nomenclatura baseada na própria definição

de super-herói: *superaventura*. Sem polemizar essa categorização, o fato é que as narrativas dos super-heróis não deixam de ser aventuras que retratam a jornada de um herói, que sustenta todos os atributos típicos do herói (força, coragem, atributos morais), mas com superpoderes. Além disso, ao conceituar o gênero do super-herói como *superaventura*, a ênfase não recai sobre o personagem — o que não significa necessariamente que este é subtraído na trama ou que se torna menos importante para ela — mas na aventura, isto é, no desenvolvimento da história que se desenvolve, da qual o super-herói é o personagem singular. Essa ênfase é crucial, pois potencializa a percepção do enredo, das diferentes aventuras com as quais o super-herói se depara a cada nova edição, e conseqüentemente de como ele, naquela trama, se superará ou resolverá os conflitos emergentes, ao invés de restringir essa percepção ao personagem.

O surgimento dos super-heróis em seu momento específico não desembocou apenas na criação de um novo tipo de narrativa ou gênero, mas na erupção de toda uma mitologia contemporânea que permeia aquilo que se tem chamado de *cultura pop* — ou, para retomar um dos conceitos-fetiche discutidos por Eco no início de seu *Apocalípticos e Integrados*, a chamada “cultura de massa”, ou ainda, como prefere, os *mass media*. Não é por menos que as histórias dos super-heróis são conhecidas, de maneira geral, ao redor de todo o globo terrestre, inspirando produções culturais regionais, criando fóruns de discussão, motivando diálogos, movimentos sociais e até mesmo, como sugeriu Christopher Knowles (2008), uma espécie de devoção. As narrativas dos super-heróis são mitos contemporâneos. Isso adquire razão de ser, entre outros, pelo

fato dos personagens viverem para além da história que os criou. Os super-heróis existem independentemente de suas histórias. Eles fazem parte do imaginário popular do mundo contemporâneo. Como lembrou Umberto Eco (2006, p. 132), “Quando se põem a migrar de um texto para o outro, as personagens ficcionais já adquiriram cidadania no mundo real e se libertaram da história que as criou”. Além disso, muitos artistas se inspiraram nas próprias mitologias antigas para criarem seus personagens, sendo a Mulher Maravilha, o Capitão Marvel e o Thor algumas das expressões mais explícitas dessa inspiração (REYNOLDS, 1992). Portanto, para se compreender a superaventura, torna-se imprescindível resgatar algumas ponderações acerca do significado dessas narrativas enquanto mitos contemporâneos.

As histórias dos super-heróis, o gênero da superaventura em si, são mitologias contemporâneas imbricadas na teia complexa que constitui os bens culturais contemporâneos. Se, por um lado, elas expressam as aspirações e as buscas do ser humano contemporâneo, resgatam e representam valores enraizados na cultura, resquícios de uma tradição, que são caros a esse ser humano, revestindo símbolos secularizados com uma aura sagrada, por outro lado, elas se inserem na dinâmica cultural da sociedade pós-industrial: participam de uma cultura romanesca que intenta seduzir o leitor por meio da difusão de um super-homem de massa, obedecendo aos interesses de uma classe hegemônica produtora de sentido e, concomitantemente a essa classe, a lógica do mercado. Para Eco (2004), as narrativas dos super-heróis seriam tanto um fenômeno do entretenimento evasivo quanto símbolos de poder, e essa caracterização tanto como “válvula de escape” quanto como ilusão de poder

(caracterização que se resume na ideia de consolo, abordada anteriormente acerca do super-homem de massa) se utiliza das estruturas míticas para alcançar sucesso. O poder que o consumidor dessas histórias almeja e não consegue alcançar é conquistado por meio da identificação com o personagem, expressa, sobretudo, em sua humanidade (quer seja por meio da identidade secreta, quer seja pelo seu “calcanhar de Aquiles”, seus pontos fracos, sejam estes externos ou internos).

Mesmo que se presuma um leitor-modelo na criação de determinada história (ECO, 2006), não se pode ignorar os usos possíveis e imprevisíveis que os leitores farão desta respectiva história, quer seja pelo interesse maior pelos aspectos fantásticos das narrativas, como reiterou Nildo Viana (2005), quer seja por uma das “mil maneiras” de se reinventar ou de se usar o que lhes é imposto, como sugeriu Michel de Certeau (1994). Mesmo que, em determinados momentos, a audiência simplesmente reproduza o que lhes é apresentado, por vezes, segundo a intencionalidade dos produtores de histórias, por outras, segundo suas próprias intencionalidades, não é possível presumir que a “massa” de leitores, ouvintes ou telespectadores seja totalmente submissa, sem opinião, enfim, que esteja à mercê dos produtores de bens simbólicos. Há um movimento clandestino e subterrâneo que se apropria, adapta e é capaz de transformar (geralmente em uso tático e astucioso, como afirmou Certeau) as informações e as concepções difundidas por uma elite pensante, uma classe hegemônica, enfim, e seu capital simbólico produzido e comercializado.

PERSPECTIVA DE UMA HERMENÊUTICA TEOLÓGICA ÀS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A teologia do cotidiano (REBLIN, 2008a e 2009) se insere na discussão à medida que as concepções e símbolos religiosos articulados e apresentados nas narrativas da superaventura emergem do cotidiano; isto é, não se trata de argumentações de teólogos ou discursos de instituições religiosas que transparecerão nas narrativas, a menos, claro, que uma determinada narrativa seja produzida por um teólogo ou um clérigo de uma determinada instituição com o objetivo de transmitir uma mensagem específica. O que se encontrará nas histórias da superaventura serão antes elementos ou elaborações provenientes de uma religiosidade popular, de um imaginário religioso coletivo, atrelado ao contexto social de onde e para onde a história se destina, à religião civil tal como identificada por Robert Bellah (1975) (no caso do contexto estadunidense), às motivações e angústias dos artistas que a criam, etc. Em outras palavras, o que se encontrará nas diferentes narrativas, ora em maior, ora em menor proporção, são elementos teológicos resultantes de experiências de vida, sujeitos tanto à intencionalidade da narrativa quanto aos valores e às crenças do próprio autor. Aqui vale lembrar que a teologia do cotidiano não é uma nova teologia, nem outra corrente teológica, mas um termo formal que alude à *percepção* de uma teologia que se imiscui nos meandros da vida cotidiana; trata-se de uma teologia constituída pelo sujeito ordinário no dia a dia e expressa das mais diferentes maneiras. Em outras palavras, as pessoas em sua vida diária não “apenas” têm experiências e vivências religiosas, mas procuram elaborar para si e para outros,

argumentativamente, o que essas experiências significam (REBLIN, 2009).

As pessoas estão continuamente se esbarrando em valores, símbolos, modelos de comportamento e histórias em suas relações diárias que podem ou não lhe dizer algo sobre como viver, como resolver determinadas situações-problema, como expressar sua busca por sentido. Na verdade, desde o nascimento, o ser humano se encontra inserido num determinado universo cultural, a partir do qual aprende *modelos* e *receitas* (que podem provir da educação, da memória, da tradição, de instituições, da mídia, das relações interpessoais) de como lidar com os desafios que surgem diante de si. Ao confrontar-se com determinada situação-problema, ele astuciosamente manipula esse repertório em construção contínua, adaptando, suprimindo, adicionando, transformando, misturando valores, símbolos, histórias, a fim de responder, resolver e sair de tal situação. É nessa direção que o ser humano irá estruturar seu universo simbólico de forma que lhe apraz melhor. Os modelos e as receitas apreendidos, adquiridos vão sendo continuamente moldados a fim de corresponder aos anseios, a sua busca por sentido, sendo relevantes enquanto cumprirem seu propósito (REBLIN, 2009). A teologia do cotidiano é a teologia que brota, pois, das entranhas dos corpos humanos diante de e mediante suas experiências de vida e as nuances e as sutilezas atinentes a elas. Trata-se de uma teologia que é forjada fora das academias de teologia, das paredes institucionais, dos debates conciliares; trata-se de uma teologia inacabada e em constante processo de elaboração que lembra à teologia “oficial” a preocupação primeira e elementar de toda teologia, de toda atividade teológica, enfim, a sua razão de ser: responder a ânsia

por sentido, lidar com o viver e o morrer na experiência humana (ALVES, 2005b).

Como já reiterado em outro momento (REBLIN, 2009), Rubem Alves universalizou e antropologizou o conceito de teologia ao transformar a teologia numa atividade inerente ao ser humano enquanto ser social, cultural, enfim, enquanto ser que se (re)constitui e se (re)inventa continuamente e, nesse processo, (re)cria seu próprio mundo. Assim, se a teologia remete ao mais íntimo de cada ser humano e de uma coletividade, se ela lida com a escatologia, a esperança e as possibilidades ausentes (a reestruturação da realidade, do universo de sentido, de “conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real”), ela poderá ser encontrada imiscuída nas produções simbólicas, nas histórias que são narradas, nas diferentes facetas que moldam o mundo humano. Isso não significa que essa teologia do cotidiano será expressão direta e explícita de determinada tradição religiosa; é o contrário: a teologia do cotidiano é uma amálgama de experiências, histórias, símbolos, por vezes contraditórios, sincréticos, maniqueístas, pragmáticos, secularizados (REBLIN, 2009), mas que correspondem de uma maneira ou outra a determinados anseios de uma coletividade. Isso também significa que não existe *uma* teologia do cotidiano, mas infinitas maneiras de se conceber, de se compreender e de se expressar as experiências religiosas na vida cotidiana. Se, por um lado, o que importa à teologia é a palavra capaz de reverberar no coração humano, por outro lado, essa palavra reverberada adquire contornos mais nítidos em manifestações e significações que escapam do mero espaço do racional, espaços tais como a arte, a poesia, o mito, a mística.

Assim, enquanto narrativa que retrata a experiência humana de vida e seu entorno, a superaventura torna-se palco para a atuação da teologia do cotidiano. Mais ainda, é possível sugerir que essa atuação se intensifica ou pode se tornar mais explícita na superaventura por este gênero lidar com personagens heroicos, míticos, que agem como figuras salvadoras num contexto de opressão, violência, cerceamento da liberdade e de necessidade de superação desses desafios. Lidar com uma narrativa assim, imiscuída no cotidiano e simultaneamente expressão deste, implica em “fugir do convencional”; isto é, a leitura da teologia do cotidiano em uma narrativa contemporânea precisa igualmente buscar recursos fora de seu âmbito disciplinar, estabelecer um diálogo de fronteira. Portanto, ao mesmo tempo em que o exercício de verificar como concepções e símbolos teológicos são articulados e apresentados nas narrativas da superaventura atenta para uma teologia do cotidiano, a existência dessa mesma teologia cotidiana impulsiona uma abordagem teológica transversal e interdisciplinar da teologia. Em outras palavras, a investigação da teologia do cotidiano implica uma “teologia de fronteira”, isto é, uma postura teológica que atue e promova a construção de conhecimento na fronteira dos saberes.

Diante desse panorama, a proposta neste estudo é realizar um exercício de leitura inspirado no esboço genérico adaptado do método da teologia da libertação e recomendado para se investigar a teologia do cotidiano, delineado na pesquisa realizada acerca do pensamento teológico de Rubem Alves (REBLIN, 2009). Na ocasião, a sugestão se resumia a (1) localizar um símbolo ou um conjunto de símbolos; (2) compreender esses símbolos no diálogo entre a história de um grupo e o contexto

maior no qual este grupo está inserido; e, a partir disso, (3) verificar em que medida esses símbolos são uma recusa ou uma manutenção da realidade, averiguar a tensão entre os anseios de um grupo e seu contexto (REBLIN, 2009).

Assim, a partir de uma leitura do contexto (passo 1) e do gênero (passo 2) foi possível perceber a centralidade do mito nas histórias da superaventura. Isso porque é justamente no mito e no emprego de suas estruturas que se condensam os princípios romanescos atrelados às intencionalidades da “indústria cultural”, o super-homem de massa, a jornada do herói, os anseios dos artistas, o retrato da vida social, a expressão de valores, crenças, visões de mundo. Isso indica que os elementos religiosos e teológicos presentes nas histórias estarão vinculados ao sentido atribuído ao mito nessas narrativas (o sentido da história), bem como a forma com que esse mito se comporta a partir dos recursos narrativos (aqui a história em quadrinhos) de que dispõe. Considerando, pois, a partir de Roland Barthes (1980), que o sentido do mito apresenta uma inflexão, uma deformação do sentido de seu significante, a proposta de leitura da superaventura é investigar a deformação ou até mesmo a reforma dos significantes religiosos empregados na narrativa (passo 3). Para realizar este exercício hermenêutico teológico sobre as histórias em quadrinhos, este estudo se ocupou com duas narrativas: *Superman: Paz na Terra* e *Shazam: O poder da Esperança*.

APROXIMAÇÕES TEMÁTICAS ENTRE TEOLOGIA E SUPERAVENTURA

Após a jornada ao longo do estudo e pelas histórias de *Superman: Paz na Terra* e *Shazam: O Poder da Esperança* é importante resgatar algumas considerações gerais acerca da relação entre teologia e superaventura. Estas considerações podem abrir caminhos para outras análises, de outras histórias do gênero, sob outros enfoques. Aqui a pergunta específica é por que, afinal de contas, existe uma proximidade entre a teologia e as narrativas da superaventura? E a resposta emerge em três perspectivas: temática, metodológica e ideológica (ideal teológico e não bíblico ou eclesiástico).

Há uma **proximidade temática** entre a teologia e a superaventura. Em primeiro lugar, porque toda história da superaventura aborda temas preciosos para a teologia: morte, injustiça, a esperança, o Bem. Toda narrativa da superaventura é, em geral, uma história de salvação. Há, entretanto, o deslocamento que mantém a distinção entre ambas. A superaventura identifica o sujeito da ação no super-herói; a teologia, em Deus, Jesus ou outra divindade de outra religião.

Em segundo lugar, tanto a superaventura quanto a teologia lidam com a questão da presença do mal e como ele interfere na vida cotidiana. Ao passo que a superaventura comumente identifica o mal, a violência, fora da humanidade ou situada em personagens ou grupos específicos, a teologia entende que o mal, chamado de pecado, pode decorrer de qualquer indivíduo. Nas histórias da superaventura, o mal geralmente é representado por um supervilão ou uma catástrofe, e a ação do super-herói é focalizada no combate do supervilão ou na superação da

catástrofe. Os maiores vilões dos super-heróis são frequentemente seres extraterrestres, alienígenas, que querem destruir a humanidade, o que dá margem a entender o mal como algo que vem de fora. Mesmo as psicopatologias de certos vilões (como o Coringa, por exemplo) reforçam a ideia de mal situado ou fora da humanidade. Já para a teologia, especialmente, a protestante, o mal se estende a toda a humanidade, isto é todos os seres humanos são capazes de realizar maldade.

Em terceiro lugar, a proximidade temática reside na questão do relacionamento e do compromisso que se estabelece entre o herói e a humanidade. Essa motivação que faz o herói fazer o que faz também encontra associações na teologia. Por que o super-herói faz o que faz? Pensando teologicamente, por que existe um Deus que é comprometido com a humanidade? Nessa direção, a resposta teológica é mais fácil: Deus é comprometido com a humanidade e se relaciona com ela porque ele é o criador de todas as coisas. Ele (ou ela) ama sua criação. Já na superaventura as respostas variam: o Homem-Aranha, por exemplo, se compromete com a humanidade a partir de um princípio ético-moral: “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”; Batman, por sua vez, se torna herói por causa da tragédia. Já o Capitão Marvel se torna herói *a despeito da* tragédia. A superaventura implica em um compromisso do super-herói com a humanidade. De forma semelhante, as histórias de salvação, as sagas e as lendas religiosas sempre expressam uma relação, um compromisso de Deus com a humanidade. Há, portanto, uma proximidade temática entre a superaventura e as histórias de salvação de religiões, atinentes, na verdade, à característica mítica que permeia ambas as

narrativas. Entretanto, as explicações que as teologias e o gênero da superaventura fornecem são diferentes.

Aqui se torna interessante ressaltar a dinâmica da teologia do cotidiano. Às vezes, não importa qual é a explicação teológica racional que procure responder como o mundo ou a vida humana são. As pessoas religiosas terão explicações acerca do Bem e do Mal de forma semelhante àquilo que as histórias da superaventura (e outras histórias também) comunicam. O personagem que quer destruir a humanidade vai ser identificado com o mal. A pessoa religiosa identificará nitidamente que o egoísmo é a razão para a fome, tal como sugere *Superman: Paz na Terra*. Em outras palavras, há uma argumentação religiosa compactuada pelas pessoas “comuns” em sua vida diária. Há uma teologia que permeia o cotidiano que é compartilhada nas histórias em quadrinhos, na superaventura. Isso não significa impreterivelmente que se trata de algo negativo. É antes pragmático, reconfortante, consolador, que tem a intenção de sustentar um sentido que seja válido para uma coletividade, mesmo que esse sentido possa reiterar certos valores, ser conformador, limitado, por carecer de reflexão, etc.

Essa teologia do cotidiano se torna interessante para a investigação à medida que ela possibilita refletir a teologia a partir da representação que é realizada pelo outro (que não é nem uma instituição religiosa, nem uma academia de teologia). Debruçar-se sobre a teologia do cotidiano implica justamente em verificar como esse “senso teológico comum” interpenetra as mais diferentes narrativas e linguagens que permeiam a vida social cotidiana, o mundo humano. Nessa direção, as histórias em quadrinhos em geral e a superaventura em especial se tornam um *locus* único.

Além de uma proximidade temática, existe uma **proximidade metodológica** entre a teologia, as histórias religiosas, e a superaventura. Esse é o aspecto da narrativa, enfatizado no decorrer dos capítulos desta pesquisa até aqui. Trata-se da forma com que se apresentam os temas. Se, por um lado, as formas de se apresentar a superaventura são distintas (filme, histórias em quadrinhos, etc.), por outro, há uma “proximidade ritualística”. A vivência teológica e religiosa é sempre um ritual, uma *anamnese*, uma rememoração de uma história de salvação que é atualizada para um novo contexto. Conta-se uma ação extraordinária em prol da humanidade que não é só histórica, mas que continua nos dias atuais. Enquanto narrativa mítica, o gênero da superaventura é basicamente isso. No fundo, ela conta sempre a mesma história: surge uma ameaça, um herói emerge, uma batalha pelo destino da humanidade acontece, ocorrem vitórias e derrotas parciais e o herói salva o dia no final. Ao ser recontada, essa narrativa é enriquecida de elementos da atualidade, quer sejam inseridos como ornamento (a foto do presidente Barack Obama num cenário) quer sejam inseridos como elementos principais da narrativa (as histórias sobre o 11 de setembro, por exemplo). Em todo o caso, os mesmos conflitos, angústias, medos, valores (com algumas supressões, adaptações, transformações) costumam aparecer. Há uma tensão constante entre história e atualidade.

Por fim, há uma **proximidade ideológica** entre a superaventura e a teologia. Essa proximidade ideológica não se refere aqui à inclusão dos elementos axiológicos, mas à intencionalidade que existe na superaventura e na teologia, talvez, mais na teologia e, especialmente, na Teologia da

Libertação, que nas histórias da superaventura. De uma maneira em geral, teologia e superaventura são expressões dessa necessidade ou habilidade humana apontada por Durkheim de “conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real”. Entretanto, ao passo que a superaventura visa uma salvação paliativa, a teologia almeja uma salvação permanente, perene. Não se trata da supressão de catástrofes, ameaças e mortes, mas da instauração de uma nova ordem social. Essa é a ideia do Reino de Deus. Trata-se de uma promessa e também da instauração de uma realidade na qual sofrimento e violência não existem mais. A superaventura, por sua vez, também procura trazer o ideal para suas representações, embora, muitas vezes, ela se restrinja a reiterar a estrutura tal como ela é. Em todo o caso, tanto a teologia quanto a superaventura querem instaurar uma nova realidade por meio da concepção e da expressão de um ideal.

CONCLUSÃO

A jornada até aqui indicou o quanto o ser humano está atrelado às histórias que herda e recebe, lê e ouve, assiste e conta e como a superaventura participa e é expressão desse processo. E isso também revela o quanto a teologia, enquanto atividade humana que busca um sentido, se imiscui e pode ser expressa nas mais diferentes produções artísticas e culturais que envolvem e são frutos da vida humana. Mais ainda, indica o quanto a teologia enquanto saber humano pode ser expropriada, manipulada e até deformada nas histórias de ficção. Em especial, foi possível perceber que teologia e superaventura lidam com os valores caros ao ser humano, com a estrutura mítica e com a faculdade humana de conceber o ideal e de acrescentá-lo ao

real. Para o pensamento teológico, revela-se aqui uma possibilidade incursiva, porque não se trata de perceber os graus de teologicidade de determinadas produções artístico-culturais tal como usualmente se tem feito a partir do método de correlação. Trata-se antes de perceber as imbricações, as nuances, as vicissitudes e as tessituras que dão forma e cor à vida cotidiana, onde a teologia se encontra igualmente imiscuída.

Ao final dessa trajetória, o importante é ter claro que a leitura dos quadrinhos precisa encontrar um equilíbrio saudável entre a inocência e a crítica fatalista, dentro da tensão entre apocalípticos e integrados identificada por Umberto Eco (2004) ou da tensão entre o produtor do mito e do mitólogo tal como identificada por Roland Barthes (1980). Sempre existirão tensões entre a intencionalidade e a representação nas narrativas, nos desenhos, nos processos de expropriação ou de inflexão de elementos religiosos, políticos, sociais, culturais. É necessária a habilidade de poder questionar as naturalizações e as inflexões expressas nas múltiplas realidades dos quadrinhos, mas, ao mesmo tempo, é necessária uma sensibilidade capaz de entender a totalidade da associação entre conceito e imagem e de que uma produção artística nunca esgota por completo todas as suas possibilidades representativas. As histórias em quadrinhos e o gênero da superaventura não devem nem ser tratados com inocência, nem serem descartados. O fato é que os quadrinhos podem ser tanto um reflexo da realidade quanto expressão de sonhos e ideais que não são realidade. E a intenção humana, ao final de tudo, sempre será não a de viver na fantasia dessas representações utópicas (não reais), mas sim a de querer que essas representações se tornem uma realidade no contexto em que vive, parafraseando aqui Rubem Alves. Se o ser humano

sonha com super-heróis que voam, dão esperança, combatem o ódio, a violência, a fome, isso não significa que ele deseja viver nesse mundo representado, mas que esse mundo representado possa vir a ser uma realidade no mundo em que vive.

REFERÊNCIAS

ALVES, Mares Pequenos — Mares Grandes (para começo de conversa). In: MORAIS, Regis de (Org.). **As razões do mito**. Campinas: Papyrus, 1988. p. 13-21.

_____. **O amor que acende a lua**. 11. ed. Campinas: Papyrus, 2005a.

_____. **O suspiro dos oprimidos**. 5. ed. São Paulo: Paulus, 2003. p. 12ss.

_____. **Variações sobre a vida e a morte ou o feitiço erótico-herético da teologia**. São Paulo: Loyola, 2005b.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 4. ed. São Paulo: Difel, 1980.

BELLAH, Robert N. **The broken covenant: American civil religion in time of trial**. New York: Seabury Press, 1975.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 1994. p.37ss.

COOGAN, Peter. **Superhero: the secret origin of a genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

ECO, Umberto **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 9. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

_____. **Apocalípticos e Integrados**. 6 ed. 1. reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GIORDANO, Alessandra. **Contar histórias: um recurso arteterapêutico de transformação e cura**. São Paulo: Artes Médicas, 2007.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.

LARROSA, Jorge. **Pedagogia Profana: danças, piruetas e mascaradas**. 4. ed. 3 reimpr. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

REBLIN, Iuri Andréas. A Teologia do Cotidiano. In: BOBSIN, Oneide et al. **Uma Religião Chamada Brasil: estudos sobre religião e contexto brasileiro**. São Leopoldo: Oikos, 2008a. p. 82-96.

_____. Hermeneutical perspectives on the theology of daily life in comic book stories. **Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 54, p. 125-139, 2014.

_____. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves**. São Leopoldo: Oikos, 2009. 223p.

_____. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre: Asterisco, 2008b. 128p.

_____. Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos. **Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos**, São Paulo, v. 2, p. 37-52, 2013a;

_____. Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos. In: Congresso da

Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Teologia e Ciência da Religião, 2013, Recife. **Anais do IV Congresso da ANPTECRE O futuro das religiões no Brasil.** São Paulo: ANPTECRE, 2013b. p. 1406-1430.;

_____. Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos. In: 26º Congresso Internacional da SOTER, 2013, Belo Horizonte, MG. **Anais do Congresso Internacional da SOTER.** Belo Horizonte, MG: SOTER, 2013c. v. 26. p. 1577-1590;

REYNOLDS, Richard. **Superheroes:** a modern mythology. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1992.

VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Org.). **Super-heróis, cultura e sociedade:** aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Idéias e Letras, 2011. p. 15-53.

_____. **Heróis e Super-heróis no mundo dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

TRIBUTO À MEMÓRIA COLECIONÁVEL (OU: A ESTRUTURAÇÃO DA PSIQUE CRIATIVA INFANTO/JUVENIL POR MEIO DA INFORMAÇÃO IMAGÉTICA)

Gazy Andraus*

O Brasil não tem sido dos melhores países na Educação. E mesmo assim, vez ou outra, até as empresas têm tentado incorporar campanhas interessantes, ainda que poucas. Percebo que nos idos da década de 1970 era maior a aproximação entre a publicidade e o consumo e a difusão cultural, do que na atualidade. Acredito que os tempos contemporâneos com a internet sejam concorrentes a isso, mas penso que a decadência de qualidade em todos os setores para o lucro fácil foi que degingolou a tônica da aculturação. Lembro-me que na década de 1990 havia um álbum com figurinhas de dinossauros que vinham no chocolate Surpresa, uma linha de chocolates que durou 15 anos no Brasil (**figuras 1 e 1a**), e também com outros temas que vieram antes e depois, em que cada chocolate trazia uma figura que podia ser colecionada e depois colada num minialbum. Mas bem antes, nos anos de 1970, surgiu uma coleção muito interessante e até mais instigante que a da série Surpresa.

* Gazy Andraus, Dr. Em Ciências da Comunicação. Professor da FIG-UNIMESP. São Vicente-SP. E-mail: gazyandraus@gmail.com



Figs. 1 e 1a: Álbum de Dinossauros “Surpresa” da Nestlé. Décadas de 80 e 90.

Lembro-me de garoto, entremeadado em leituras de histórias em quadrinhos em gibis variados, como **Turma da Mônica**, **Strunfs**, **Mortadelo e Salaminho**, **Crás!**, **A Vaca Voadora** (figura 2), quando eu me deparei com algo fantástico que brilhou meus olhos. Não, não eram as histórias em quadrinhos, mas a premissa contida era a mesma, pois as imagens desenhadas com informações codificadas em fonemas explicativos traziam vários temas, elencando cada página com uma belíssima ilustração e um texto ao lado, explanando o conteúdo de cada imagem. Eram uns miniálbuns que vinham gratuitamente distribuídos em barrinhas de chocolate Nestlé!



Fig. 2: foto de gibis (arquivo pessoal)

Os álbuns eram belíssimos e como livrinhos, encantaram meus olhos e imaginação e me imbuíram de conhecimentos variados colecionando esses livretos da **Minienciclopédia ESCOLAR**, com vários temas que iam das raças, esportes, mitologias, tecnologias, animais e outros, em que cada livrinho, com 36 páginas de formato horizontal, trazia uma ilustração e respectivo texto lado a lado (**figura 3**). Tornei-me, assim, ávido por vez ou outra tentar adquirir cada um dos minilivretos! Porém, é claro, precisava pedir a meu pai que me comprasse o chocolate, e como naqueles períodos duros da década de 1970 a verba não era muita, as compras dessas barrinhas eram bem esporádicas. Mas quando eu conseguia um ou dois, ficava contentíssimo, e o chocolate ficava até em segundo plano! Lembro-me de uma ocasião em que um primo meu, cujo pai era sócio de um supermercado (mas não dos muito grandes), ganhou uns chocolates. Ele imediatamente retirou os álbuns e quase que os menosprezou, pois seu interesse era exclusivamente nas barrinhas de chocolate! Ora, abri os olhos e perguntei se ele não se interessava por aqueles maravilhosos livrinhos, e que eu os colecionava, e mais contente fiquei quando ele confirmou seu desapego entregando-os a mim! Acho que eram uns dois deles! A minienciclopédia, como eu disse, vinha dividida em séries: Ciências Aplicadas, História Natural, Educação Física, Geografia, História e Literatura. Eu mesmo possuo ainda uns 15 minivolumes, mas pela relação dos títulos, havia 37 diferentes temas (alguns ainda podem ser conseguidos pela internet). Um dos que mais gostava era o de mitologia grega e de animais aquáticos (havia o de cetáceos, mas esse infelizmente vi nas mãos de um amigo e nunca consegui um). Lembro que gostava muito quando podia adquirir um desses chocolates em que vinha o miniálbum junto!

Fig. 3



Fig. 3: Minicienciopédia Escolar. Ed. Cedibra, déc. 70.

Pois era um livrinho rico de imagens desenhadas e textos bem elaborados, trazendo fatos e informações inusitadas que me ampliaram os conhecimentos na infância, como por exemplo quando eu soube pela leitura deles que o futebol moderno se expandiu a partir da Inglaterra; e que havia animais estranhos como a tartaruga espinhosa Matamatá que vive no Brasil, ou o anfíbio Proteus, quase cego, e que vim a ver de verdade há poucos anos numa caverna francesa e também num vidro conservado em formol num museu francês (figuras 4 e 4a). Outro dos conteúdos admiráveis era a Mitologia Grega com Zeus, Hércules, a forja de Vulcano, a caixa de Pandora e a história de Prometeu!

A CAIXA DE PANDORA

Pandora foi a primeira mulher, criada por Vulcano do barro. Todos os deuses a desajustaram com seu dom peculiar. Zeus fez-lhe presente de uma caixa com a recomendação de não abri-la, e enviou-a à Terra para casar-se com Epimeteu, o primeiro homem. Epimeteu não resistiu à tentação e abriu a caixa. Desta saíram todos os males que desce então afligir a humanidade. Só a esperança ficou no fundo da caixa.



29

ORIGEM DO FUTEBOL

Os jogos que utilizam uma bola são variados e de origem remota. Do futebol se conhecem precedentes históricos no China, Japão e Gália antiga. Transformou-se num esporte moderno na Inglaterra na era vitoriana. Do Inglaterra se estendeu por todo o mundo. A uniformidade de regras foi conseguida pela Fédération International de Football Association (FIFA).



Fig. 4

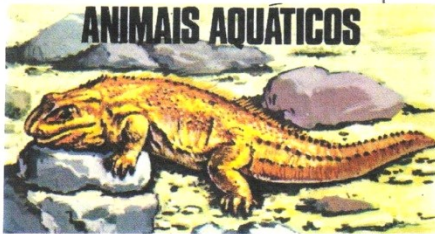
MATAMATA

Espécie de tartaruga que vive no Brasil, atingindo tamanhos consideráveis. Tem o corpo coberto por uma enorme casapa, formada por grandes placas, ficando descobertas o cabeça e os patos, que escondo-se momentaneamente de perigo.

Vive na água e sobe de vez em quando à superfície para respirar, deixando vir apenas a nariz. Alimenta-se de peixes, barbaquias etc.



30



Minienciclopédia ESCOLAR
Série HISTÓRIA NATURAL 2



PROTEUS ANGUINUS

Conhecido também pelo nome de Olm, é um anfíbio que possui corpo muito longo e delgado, de colorações bem claras, brancas e rosadas. Mede uma trinta centímetros de comprimento e tem patas pequenas e finas. Lives em ambientes escuros, encontrando-se em grutas onde a luz do Sol raramente consegue penetrar. Por isso seus olhos são muito atrofiados, podendo afirmar-se que é quase cego.



Fig. 4 e 4a: págs. Internas e capa da miniciclopédia. À direita da fig. 4a: Prometeu conservado in vitro (foto de arquivo pessoal)

Não muitos anos depois, surgiu outra promoção trazendo os **Mini-Álbuns do Conhecimento Humano**, com 7 volumes, entre os quais **Maravilhas que o Homem Criou** e **A Comunicação Através dos Tempos** (figuras 5 e 5a).



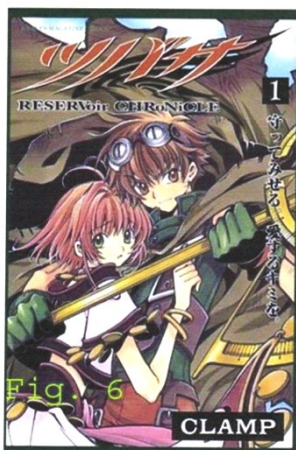
Figs. 5 e 5a: Capas e págs. Internas dos Mini-Álbuns do Conhecimento Humano. Ed. Cedibra. Aproximadamente no final da década de 70 e início de 80

Esta coleção, porém, de tamanho um pouco maior, tinha as figurinhas em separado para serem coladas no álbum de 10 páginas. Ambas as edições eram publicadas no Brasil pela Cedibra que deve ter se associado com a Nestlé, que distribuía os livrinhos com seus chocolates. Promoção provavelmente similar ao que ocorria em outros países, pois a editora da minieniclopédia é originalmente espanhola com o título Creaciones Editoriales S.A. (datada originalmente de 1972) e no Brasil lançada em 1975. Assim, associado a essas promoções,

mais as leituras que eu fazia de HQs, enriqueci-me criativa e informativamente, numa infância atual que se complexou com a tecnologia dos computadores e internet, em que as crianças e jovens podem abrir páginas e mais páginas para vislumbrar o que eu via com mais parcimônia dadas as dificuldades tecnológicas. Porém, creio, nada substitui a alegria e a “surpresa” de abrir um livro com imagens e textos que vinham como brinde de chocolates! Detalhe importante: quaisquer que sejam os estímulos, mas principalmente de imagens desenhadas e/ou pintadas (como as das HQs e das figurinhas), estimulam o hemisfério criativo direito cerebral, cuja decodificação racional feita pelo esquerdo é imprescindível para a formação mais sistêmica da inteligência humana. E por isso, tais leituras pan-imagéticas (desenhos mais letras escritas fonéticas) são ótimas para nossa formação.

É assim que o Brasil poderia diversificar um pouco mais e inserir mais conteúdos em suas embalagens, como nos versos de cereais, que trazem quebra-cabeças etc., mas que poderiam ser melhor explorados como já o foram (na minha infância recorde-me de que naqueles da Kellogs vinham no verso desenhos de carros bem antigos para colecionar). Porém, creio que a humanidade está se distanciando da culturalização em proporção direta à voracidade do consumo desenfreado sem se preocupar com o prazer e a importância da ampliação do conhecimento, apesar da facilidade tecnológica atual! Vejo o mesmo problema nas histórias em quadrinhos, principalmente as de super-heróis, cuja publicação se assemelha atualmente aos mangás: continuidades sem fim, para que os leitores comprem todos os títulos, de uma maneira exagerada e capitalista ao extremo (embora os mangás cheguem ao final de seus roteiros,

como **Tsubara (figura 6)**, que é uma série ficcional bem interessante produzida pelo estúdio nipônico Clamp, formado por quatro mulheres autoras de quadrinhos japoneses, e que trabalha ideários como a questão do desejo e universos paralelos! Mas adquiri um exemplar recente de **Homem de Ferro & Thor (figura 6a)**, e confesso que, apesar da arte bela e dos textos bem escritos, percebi um roteiro quase que totalmente fragmentado, impossível de se compreender, pois precisaria adquirir os anteriores e continuar com os subsequentes. Para mim, isso destoava totalmente das HQs anteriores que traziam plots completos dentro de uma HQ, mesmo que houvesse uma saga e continuidade!



Figs 6 e 6a: Mangá Tsubara (Ed. Clamp: década de 2000) e revista Homem de Ferro e Thor (Ed. Panini: julho de 2012, n. 27)

Retomando esse resgate de lançamentos editoriais que me foram caros na minha formação infantil e infanto-juvenil, quero trazer agora dois momentos que me foram extremamente importantes, além do já mencionado referente à **Minienciclopédia ESCOLAR**. Mas esses dois não vinham como brindes, sendo que o primeiro é a Enciclopédia **Os Bichos** em 4
110

volumes com mais um quinto intitulado **Os Bichos Evoluem** (publicação do início da década de 1970, pela Editora Abril). São cinco grandes volumes de capa dura e com ilustrações e não fotos conforme se pode ver pela **figura 7**, cujo folder publicitário da obra foi o chamariz para que eu pedisse a meu pai que me adquirisse a coleção. Na época eu devia ter uns 10 anos quando vi a propaganda desses livros, e fiquei fascinado, pois o folder trazia como a enciclopédia era organizada, sem falar na capa de um dos volumes imprimir a arte com dinossauros, cujo fascínio meu era tamanho, que me apelidaram vez ou outra de “Gazyossauro” os colegas de escola, tanto que eu desenhava aqueles animais antediluvianos. Pois apesar do folder e de eu ter escrito à editora perguntando como adquirir e comprar a coleção, nenhuma resposta me veio (lembrando que à época só existia a possibilidade de cartas e telefones, e não internet). Assim, algum tempo depois, aproveitei a chance que meu pai iria a São Paulo com um tio (pois eu moro em São Vicente/SP e à época lembro-me nitidamente que estava no bar-restaurante de meus pais), e ele finalmente me trouxe a tão desejada coleção. Mas havia passado tanto tempo, que acabei não sentindo tanto prazer assim no deleite dos livros, como quando esperava ansioso olhando o folder, à exceção dos volumes 4 e 5, que traziam muitos dinossauros e outros bichos pré-históricos. A verdade é que as pinturas dessa enciclopédia me eram extremamente caras, e eu identificava as artes que gostava mais das que menos gostava. Tanto que havia um artista cujas imagens eu não apreciava muito, creio que Manoel Victor Filho era seu nome, e que depois vim a saber que foi um dos professores da Escola Pan-Americana de Artes (atualmente aprecio mais as obras dele, como também as HQs de Jack Kirby, cujo trabalho também não me agradava na minha juventude).

Apesar disso, sei que a enciclopédia originalmente não era nacional, e sim italiana. Aliás, é lendo imagens em desenhos de quadrinhos, de desenhos animados, de pinturas e ilustrações como essas da enciclopédia, que uma pessoa se desenvolve no “alfabetismo” visual ou icônico, aprimorando seu gosto pela arte visual (o mesmo pela música e aí vai). Então, sou muito grato por esses incentivos que tive na infância, inclusive partindo de uma tia chamada Genoveva, proprietária de uma livraria na cidade de Pouso Alegre (sul de Minas Gerais), que sempre que vinha passar um período conosco, me trazia um ou dois livros para ler (um deles tenho até hoje: **O Menino Diabrete**). Depois, presenteou-me com o álbum de capa dura do Príncipe Valente, então publicação da editora Ebal! Esses incentivos são essenciais no desenvolvimento pela leitura e pela apreciação estética na infância!



Figs 7 e 7a: Folder de divulgação da Enciclopédia Os Bichos da Ed. Abril, década de 70; à direita capa e miolo do livro “O Caso da Borboleta Atíria de Lúcia Machado de Almeida. São Paulo: Ed. Ática, 1978.

Voltando ao tema, e ainda na infância dos meus 10 anos, enquanto lia um livro indicado por uma professora – **O Caso da**

Borboleta Atíria (figura 7a), livro muito interessante, agradável e imaginativo, possuidor de belas ilustrações em nanquim – eu assisti na televisão uma propaganda em desenho animado de um novo álbum de figurinhas de dinossauros que a editora Abril soltaria, tendo muito me contentado com isso! Porém, durante aproximadamente 3 meses, indo e vindo nas bancas, nada do álbum, e não havia mais propaganda. Nenhum jornalista sabia dele. Eu partilhava esse desânimo com um amigo, que também havia visto a publicidade do álbum. Nessa época, meu dentista era em Vicente de Carvalho (um distrito-cidade de Guarujá), e meu pai me levava para lá via centro de Santos pela travessia de uma grande barca (que existe e faz esse caminho até hoje, no porto de Santos, próximo ao edifício da Alfândega). Pois então, numa dessas idas, ao retornar a Santos, eu nem mais pensava no álbum, quando afinal topei com a capa dele pendurada numa banca (**figura 8**)! Como eu desenvolvi meu senso estético e minha “alfabetização” icônica (como gosta de mencionar o pesquisador francês Thierry Groensteen referenciando-se às pessoas que aprendem a “ler” desenhos), eu sabia que as pinturas desse álbum seriam da mais alta qualidade: pelo menos assim a capa traduzia. Numa imensa alegria, pedi instantaneamente a meu pai que comprasse o álbum **Animais Pré-Históricos – livro ilustrado** e alguns pacotes de figurinhas para começar (o ano era 1978 e eu estava com 11 anos, então), e mal chegando a São Vicente, eis que aparece meu amigo para me alertar que viu na banca o álbum, o qual imediatamente lhe mostro, todo sorridente (lembrando que voltava eu do dentista). Assim, pouco a pouco, fui colando as figurinhas que ia adquirindo e trocando, cujas ilustrações eram maravilhosas (**figura 9**)! Os dinossauros eram extremamente bem pintados, assim como as

vegetações e os fundos (faltam-me até hoje 5 figurinhas, mas acabo de adquirir 3 delas a um preço razoável, R\$ 2,50 cada).

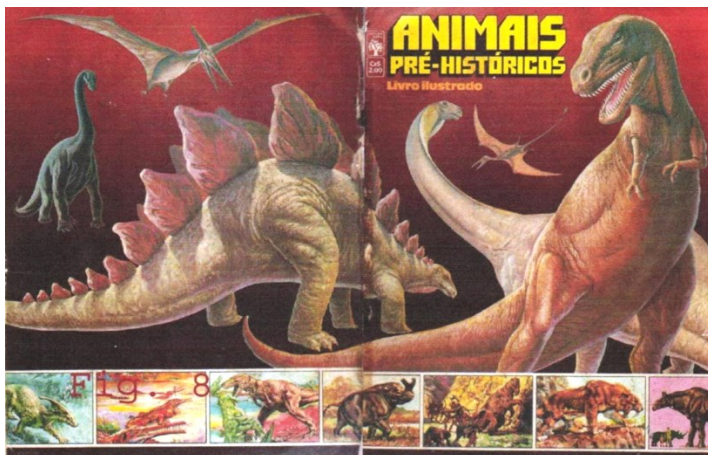
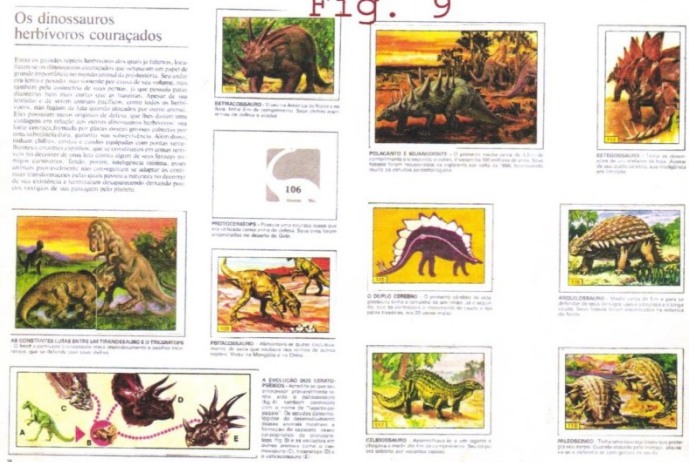


Fig. 9



Figs. 8 e 9: Capa e miolo do álbum de figurinhas “Animais Pré-Históricos”. São Paulo: Ed. Abril, 1978.

Num outro momento e um ou dois anos depois, a editora Abril lançou novo álbum, este da **Turma da Mônica**, que foi uma febre colecionista, já que na escola até mesmo os bedês trocavam suas figurinhas com os alunos (**figuras 10 e 10a**). Este

álbum, inclusive, na esteira dos extintos decalques **Transfer** (figuras 11 e 11a), trazia um grande pôster central em que podíamos transferir imagens nos cenários, incluindo a pré-história do Horácio e Piteco, indo ao espaço sideral com o Astronauta! Eu e minha irmã nos divertimos colecionando-o. Bons Tempos aqueles!



Figs. 10 e 10a: Álbum de Figurinhas da Turma da Mônica. São Paulo: Ed. Abril, 1979



Figs. 11 e 11a: Transfer n. 56 – Batalha Espacial. São Paulo: Ed. Abril, 1978.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É assim, lembrando um pouco do passado de minhas influências na área dos desenhos e das histórias em quadrinhos, com todos esses álbuns que uniam conhecimento à arte magistral dos desenhos e ilustrações e pinturas, que não posso deixar de registrar esse resgate que muito auxiliou em meu desenvolvimento interdisciplinar de conhecimento e senso estético, dando um valor adequado à arte pictórica, e açambarcando-me ao universo mágico, criativo e rico dos quadrinhos e fanzines. Afinal, segundo Elydio dos Santos Neto¹ “trazemos em nossas histórias pessoais, desde nossas infâncias, uma experiência muito forte com as imagens”. E ainda:

Nossa formação e, posteriormente, nossos estudos acadêmicos nos levaram a compreender o ser humano como um ser imagético. Nossos mundos, objetivo e subjetivo, dependem fundamentalmente das imagens: daquelas que produzimos e daquelas que consumimos.(ANDRAUS; SANTOS NETO: 2010, p.31).

É nessa educação que integra a imagem (e as artes), portanto, que está nossa formação rica e complexa, e que não deve deixar de ser panvisual (unindo também os textos, como vinham nos livrinhos e figuras), assegurando uma formação inteligente ao mesmo tempo que estimulante criativamente.

¹ ANDRAUS, Gazy; SANTOS NETO, Elydio dos. Dos Zines aos BiograficZines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. In MUNIZ, Cellina (org.). **FANZINES – Autoria, subjetividade e invenção de si**. Fortaleza/CE: Editora UFC, 2010.

Mas a atual conjuntura tecnológico-capitalista (o tal do “neoliberalismo” econômico), embora um continuismo do mesmo sistema de décadas atrás (principalmente as de 1970 e 1980), se mostra extremamente gananciosa e pífia em promoções comerciais que contemplem publicações ricas como as que mostrei nesse pequeno percurso panimagético, o que corrobora preocupações de minha parte, principalmente no que tange à formação educacional e psíquica da juventude contemporânea. Espero, sinceramente, estar enganado.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy; SANTOS NETO, Elydio dos. Dos Zines aos BiograficZines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. In MUNIZ, Cellina (org.).

FANZINES – Autoria, subjetividade e invenção de si.

Fortaleza/CE: Editora UFC, 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular.** Col. Quiosque 1. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

SEXUALIDADE À BRASILEIRA: AS IMAGENS ERÓTICAS NO JORNAL O RIO NU - 1900-1916

Alessandra Senna Ferreira*

INTRODUÇÃO

Anos finais do século XIX, na recém criada República do Brasil, o Rio de Janeiro vive uma era de transformações sociais, econômicas, políticas, religiosas e culturais, influenciada em grande parte por novidades europeias, sobretudo as chegadas da França. Procurando copiar a *La Vie Parisienne*¹ surge *O Rio Nu*, pioneiro², para as publicações de cunho erótico e humor apimentado de malícia. Publicado pela primeira vez em 13 de maio de 1898, era redigido por diversos jovens pertencentes a boemia literária do Rio de Janeiro, dentre eles, o seu principal redator, um dos responsáveis pelo caráter humorístico do mesmo, J. Brito que também poderia aparecer sobre os

* SENNA, Alessandra. Mestranda em História Social, cultural e trabalho na Universidade Salgado de Oliveira- Universo.

¹ *La Vie Parisienne* (A vida parisiense), Revista semanal francesa de múltiplos assuntos, surge em 1863, popularizando-se a partir do início do século XX, especificamente em 1905, onde evoluiu para uma leve e arriscada publicação de conteúdo erótico. (completar referencia)

² Pioneiro, pois surge em 1898 e logo tornara-se referencia para diversas publicações do mesmo gênero. Dirigido por Heitor Quintanilha, Gil Moreno e Vaz Simão, *O Rio Nu*, foi a primeira publicação da imprensa brasileira destinada exclusivamente ao público masculino. (RHBN, 01/08/2011).

pseudônimos de BockBier³, bem adequado ao erótico jornal, afinal de contas como a cerveja alemã, deveria ser degustado; Mane Gregório Júnior e Carlos Eduardo. Criado como revista semanal. Fez tanto sucesso que em treze meses passa a ‘dar duas por semana’⁴, durando até 1916.

Como já se viu, novos comportamentos tiveram início, no fim do XIX, comportamentos marcados por enorme transformação social e econômica. Essa corrente influenciará as formas de viver e pensar, provocando, no meio do século XX uma fenomenal ruptura ética na história das relações entre homens e mulheres. Pouco a pouco, pioneiros anônimos engajam-se nessa via. E eles vão dissolvendo, passo a passo, os modelos que lhes eram impostos; e vão correndo cada vez mais riscos. (DEL PRIORE, 2011. p. 231)

Como podemos perceber nesta sociedade em construção, *O Rio Nu* seria o máximo da publicação erótica brasileira, estimulando de certa forma o imaginário e proporcionaria certo entretenimento aos homens da época. Em tempos anteriores este entretenimento só era possível tão através do contato visual e imaginativo de pés, mãos e tornozelos.

³ Bock Bier, qualidade de cerveja classificada entre os mais pesados malties, uma das cervejas mais suaves do mundo. Como os vinhos britânicos, são muito ricas e deve ser degustada. Esta preciosidade é originária da Bavária- Alemanha. Disponível em <http://www.germanbeerinstitute.com/bockbier>. Acesso em 20/05/2013.

⁴ JUNIOR, Jorge Leite. **Das maravilhas e prodígios sexuais a pornografia “bizarra” como entretenimento**. São Paulo: Annablume, 2006. p 71.

O PIONEIRISMO

Ancestral da Playboy⁵, *O Rio Nu* era o que se tinha de mais moderno quando o assunto era o erotismo. Sua impressão era realizada inicialmente na Travessa do Ouvidor nº 11- 3º andar, em pouco espaço de tempo transferiria sua sede para a Rua da Assembleia nº 73- sobrado. A fotografia se fazia presente desde o século XIX, porém, alguns fatores impossibilitariam o uso frequentes destas imagens tão perfeitas: altos custos e a religião. Em um país com uma forte formação católica, fotografias com modelos nuas seriam um ultraje a ‘moral e aos bons’ costumes dos brasileiros. A opção encontrada para ilustrar as páginas deste erótico periódico foram desenhos bem rudimentares de mulheres nuas e seminuas. Estas restrições, não impossibilitaram que ao final da primeira década do século XX, as fotografias fossem inseridas em suas primeiras páginas como nu artístico, um verdadeiro escândalo! As modelos? Europeias, sobretudo as francesas e em grande parte prostitutas. Piadas de duplo sentido, contos apimentados de sarcasmo, erotismo e sexualidade recheiam as páginas do jornaleco. Inúmeros anunciantes faziam propaganda dos mais variados produtos em suas páginas.

Estas publicações têm como objetivo apresentar a temática sexual voltada para o público masculino. O homem que as folheia não é necessariamente visto como alguém vulgar, mas a mulher que posa nestas revistas, sim. Um exemplo pode ser a própria *O Rio Nu*,

⁵ Playboy, revista voltada para o público masculino, fundada pelo milionário Hugh Hefner nos Estados Unidos em 1953, tendo em suas páginas de inauguração Marilyn Monroe. Disponível em: <http://www.biography.com/people>. Acesso em 20/05/2013.

na qual uma das seções intitula-se fotografias difíceis de senhoras fáceis. Ainda sim, estas revistas estão mais para semanários satíricos de humor malicioso do que propriamente centradas na excitação sexual do leitor. (LEITE JUNIOR, 2006. p. 71)

Levando em conta o apontamento de Leite Júnior para qualificar *O Rio Nu*, o que não se pode negar é que no Brasil daquela época, o que se tinha de melhor no que tange o erotismo e o início da chamada pornografia⁶ estava nas páginas do periódico carioca.



IMAGEM I - La Vie Parisienne, Paris, 28 ,février, 1920. Anne 9. Nº 68. Disponível em WWW.liveinternet.ru/ Acesso em 21 de maio de 2013.

⁶ EL FAR, Alessandra. Crítica social e ideias médicas nos excessos do desejo: uma análise dos “romances para homens” de finais do século XIX e início do XX. **Cadernos Pagu (28)**, janeiro-junho de 2007. pp. 290-291.

Para EL FAR, a palavra pornografia, cuja raiz etimológica significa “escrever sobre prostitutas”, adquiriu no mercado editorial carioca do século XX, um sentido bem mais amplo. Ela foi emprestada às histórias que davam vez a sequencias intermináveis de fofocações e cópulas como também a todo enredo que exibisse em seu texto escrições corporais pouco sutis, namoros proibidos e menções a prazeres que feriam aos bons costumes.

POR DENTRO DO RIO NU

Uma leitura quente, assim eram os livros, revistas e jornais mais descontraídos, conhecidos como “romances para homens” ou livros para ser ler com uma mão só, repletos de erotismo e sexualidade⁷. Impróprios para mulheres, mesmo sendo elas o produto principal de cada edição, inseridas nas imagens, nos mais variados contos, nos jogos de perguntas e respostas, charadas e concursos. Algumas edições vendiam milhares de exemplares, onde homens das mais variadas faixa etárias deleitavam-se com seu conteúdo. Neste contexto *O Rio Nu*, com seu humor desregrado abordava certos aspectos do cotidiano e da intimidade dos casais, que em geral, a civilização da época julgava pecaminosa. Por trazer uma boa pitada de erotismo e sensualidade em suas colunas⁸

Foi em meio ao expressivo acolhimento destas obras, que a imprensa as valeu para criar um novo gênero que pudesse associar características destas obras dedicadas aos homens, à linguagem fácil e direta, associadas à ilustrações, charges e que pudesse ser vendidas a preços módicos, a um público muito maior. Foi daí que surgiu o chamado “gênero alegre”⁹ (PEREIRA, 1997)

⁷ DEL PRIORE, Mary. **Histórias íntimas: sexualidade e erotismo do Brasil.**São Paulo: Planeta do Brasil, 2011. p. 92.

⁸ BETTAMIO, Rafaella. República da safadeza. **Revista de História da Biblioteca Nacional. Nº 71- 01/08/2011.**

⁹ Ver PEREIRA, Cristiana Schettini. Um gênero alegre: imprensa e pornografia no Rio de Janeiro (1889-1916). Dissertação apresentada ao Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas, SP, 1997.

Não era apenas o deboche escrachado, o duplo sentido e as imagens eróticas que recheavam as páginas do periódico carioca, contava com inúmeros anúncios, como já apontamos anteriormente. Dentre os mais anunciados estavam os dos remédios como os da *Phamácia Bragantino* e *Phamácia Pacheco* que ao longo da existência do jornal, contaria ainda com inúmeras outras. Seus produtos anunciados? Xaropes contra vermes, para dor estomago, incômodo intestinal, etc... O recordista das propagandas eram sem dúvida os xaropes e pílulas de flores brancas, que prometia a cura em poucos dias das *gonorréhas*, produto devidamente aprovado pela junta higiênica. Anúncios, como o de tabacarias, chapelarias, camisarias, também engrossavam as páginas o nosso explicito jornaleco.



IMAGEM 02 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 15 de agosto, 1900, Anno III. Nº 220.p. 4

Antigas ou recentes, curam-s
rapidamente
SEM INJEÇÃO, sómente
com o
BLENOCIDA
Dr. Custódio de Alfre
medicamento
parameito vegetal
Evita as estirpizações
e as operações consecutivas
A venda em todas as dro-
garias e farmácias
Deposito Geral, RUA DE QUITANDA, 48
Godoy, P. mandos & C.

GONORRHEIAS

IMAGEM 03 O Rio Nu, Rio de Janeiro, 25 de setembro de 1899, Anno II. Nº 127. p. 4.

Grande Chapelaria Armada
Premiada em muitas exposições
Nacionais e Estrangeiras

Chapéus de todas as formas e qualidades, gravatas, bengalas e guarda-chuvas.
Grande sortimento de chapéus de castor das últimas formas de 24 a 12000 - Chapéus molles pretos e de
cores, completo sortimento para homens e meninas, de 48 a 75000 - Chapéus de palha
para homens e meninas, de 28 a 65000 - Bonetes para homens e meninas, de 18 a 35000
gravatas de 500 a 23500 - Guarda-chuvas, de 18500 a 250000 - Bengalas para todo o preço e gosto.
N. B. - Estas vendas são calculadas a cambio de 18

85, RUA DE S JOSÉ, 87 - 1m frente à rua dos Ourives
Guimarães Nunes & C.

IMAGEM 04 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 11 de outubro de 1905, Anno VIII. Nº 758. p. 1

Livretos conhecidos como “Contos para velhos” com seus títulos maliciosos, “A mulher de fogo”, “Faz tudo”... “A Pulga”, “Roçado”, “O consolador”¹⁰ produzidos pelo jornal eram vendidos a preços modestos. Podemos até imaginar o conteúdos de suas

¹⁰ Idem ao 7. p 133;

páginas, seus autores escondiam-se atrás de pseudônimo, o que nos faz supor que algumas publicações poderiam ter sido produzidas por mulheres. Eventos teatrais também compunham os anúncios do periódico erótico.

No período de 1880 aos 1910, a força do palco estava centrada na figura masculina. Dominava a revista do ano, trocadilhos de alusão sexual, que punha em cena a palavra sexualizada. Nem gestos, nem corpos, Muito menos corpus nus. Mas sim comediantes contando piadas alusivas a sexo e no limite que amoral permitia. A insinuação era o mote do riso. (DEL PRIORE, 2011. p. 109)

Ao contrário do que podemos imaginar o teatro não poderia ser caracterizado como um bordel. Ele era em grande parte um local de socialização. Um jornal tão ‘diversificado’, não faltaria a publicação dos resultados do jogo do bicho, havia até um ranking dos bichinhos mais sorteados.

Alta cavação
— MAIS DEZENAS VENCEDORAS —
12, 53, 86, 65, 32, 45, 42

Resultado destes dias:
Dia 3 — João Benguela acertou no Antigo **Burro** com 12; Madame Xakalalak deu o **Gato** com 53 pelo Moderno; as Centenas Especiais o **Urso** pelo Rio e Madame Josephine o **Elephante** pelo Salteado e **Tigre** no 1º premio.

Dia 5 — Acertaram: Madame Josephine e Dezenas Especiais com o **Tigre** e 86 pelo Antigo; Madame Xakalalak no Rio com o **Camello** e 32 e **Cavallo** pelo Salteado; as Centenas Especiais com o **Macaco** e 65 pelo Moderno.

Dia 6 — João Benguela deu o **Elephante** com 45 pelo Antigo, as Centenas Especiais acertaram no Moderno e Rio **Cavallo** com 42 e Madame Xakalalak indicou o **Perá** pelo Salteado e o **Cochho** pelo 2º premio.

—
Palpites do João Benguela

		
061 - 64 - 563	936 - 34 - 135	753 - 54 - 056

IMAGEM 05 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 10 de dezembro, Anno XIII. Nº 1294. p. 7

EROTISMO: A CEREJA DO BOLO DO O RIO NU

O *Rio Nu*, apresentava um vasto conteúdo 'informativo', mas a cereja do bolo eram sem dúvida as imagens erotizadas de mulheres nuas em desenhos que representavam sempre mulheres brancas e de contornos europeus. Negras? Quase nunca! Quando e se fossem representadas não possuíam sequer rostos, apenas sombras e papéis secundários dentro desta sociedade em construção.

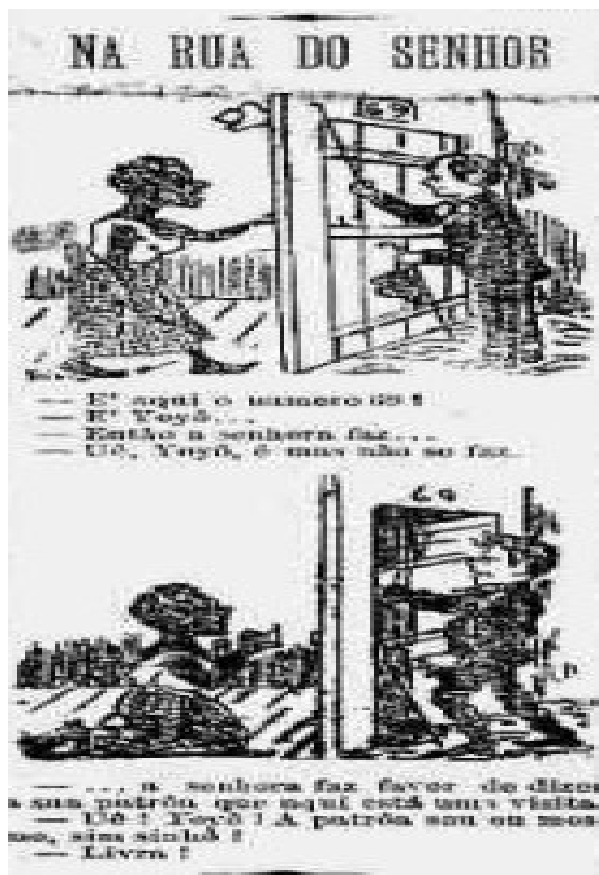


IMAGEM 06 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 23 de setembro, Anno II. Nº 127. p.1

Mulheres brancas e robustas? Não! Sempre brancas e esguias, seus traços que em pouco ou quase nada lembravam as 'brasileiras'. Se as ilustrações já eram um escândalo, com a inserção da fotografia e na primeira página, o constrangimento seria ainda maior.

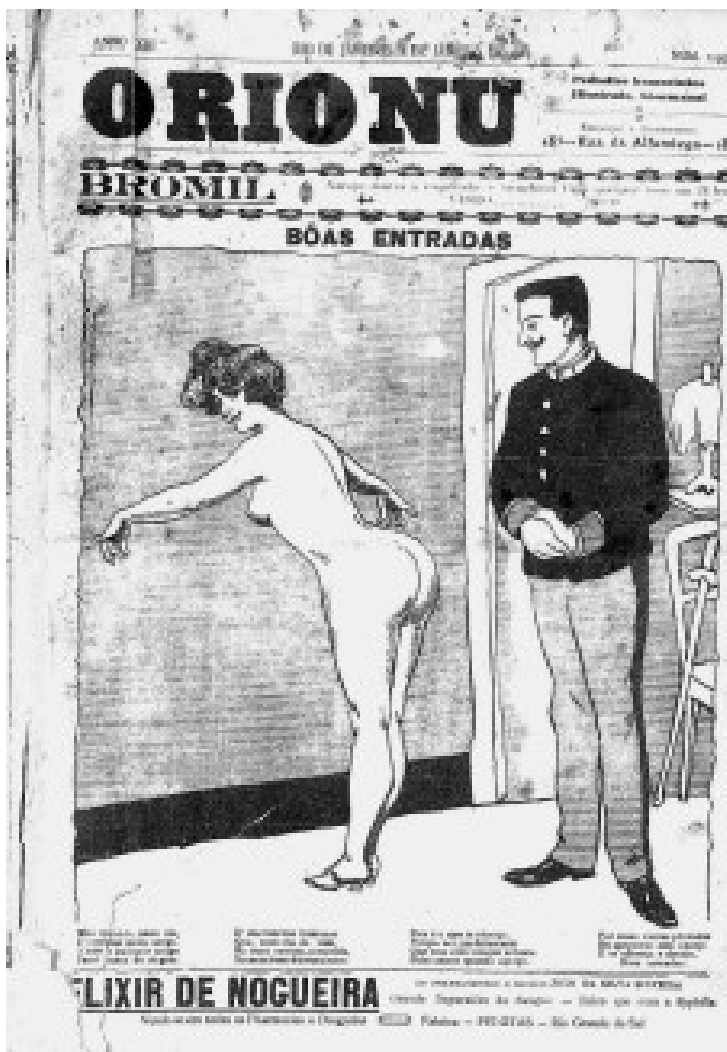


IMAGEM 07 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 26 de outubro de 1907, Anno X. Nº 971. p.1

Desenhos ou fotografias, o fato é que nossos bisavós viajavam na erotização do nu feminino. Imagens sugestivas e leituras abrasadoras estimulavam e possibilitaram a formação do moderno homem do século XX.



IMAGEM 08 - O Rio Nu, Rio de Janeiro, 12 de maio de 1909, Anno XII. Nº 1130. p.1

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto social da época, possibilita-nos identificar as novas percepções de mundo, os caminhos construídos e percorridos por mulheres e principalmente pelos homens na busca em colocar-se frente a esta sociedade. respaldados por inúmeros estudos referentes ao final do século XIX e início do XX, podemos enfim atribuir duas funções ao jornal *O Rio Nu*, a de

entretenimento e a possibilidade de ser um manual de caráter pedagógico, influenciando a construção e formação deste novo homem civilizado e civilizador.

REFERÊNCIAS

BETTAMIO, Rafaella. República da safadeza. **Revista de História da Biblioteca Nacional**. Nº 71- 01/08/2011.

CUNHA, Olívia Maria Gomes da. Criadas para servir: domesticidade, intimidade e retribuição. In. CUNHA, Olívia Maria Gomes da; GOMES, Flávio dos Santos (org.). **Quase-cidadão: histórias e antropologias da pós-emancipação no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007. p.377-418.

DEL PRIORE, Mary. **Histórias íntimas: sexualidade e erotismo do Brasil**. São Paulo: Planeta do Brasil, 2011.

_____. **História do Amor no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2011.

EL FAR, Alessandra. Crítica social e ideias médicas nos excessos do desejo: uma análise dos “romances para homens” de finais do século XIX e início do XX. **Cadernos Pagu (28)**, janeiro-junho de 2007. pp. 290-291.

JUNIOR, Jorge Leite. **Das maravilhas e prodígios sexuais a pornografia “bizarra” como entretenimento**. São Paulo: Annablume, 2006. p 71.

O Rio Nu. Disponível em: <http://hemerotecadigital.bn.br>. Acesso em 01/05/2013.

PEREIRA, Cristiana Schettini. **Um gênero alegre: imprensa e pornografia no Rio de Janeiro (1898-1916)** (Dissertação). Maria

Clementina Pereira Cunha (Orientadora). Campinas-SP:
Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências
Humanas da Universidade Estadual de Campinas, 1997.

SOARES, Luis Carlos. **Rameiras, Ilhoas, Polacas... A prostituição
no Rio de Janeiro do século XIX**. São Paulo: Editora Ática S.A.
1992.

BRENDA STARR E OS COMICS NORTE-AMERICANOS NAS DÉCADAS DE 1940 E 1950

Natania A. Silva Nogueira*

INTRODUÇÃO

Nos *comics* (quadrinhos norte-americanos) do século XX, a presença feminina – seja nas histórias publicadas em jornais e revistas, seja na sua produção – foi marcante. Embora muitas vezes essas mulheres não tivessem conseguido a visibilidade de muitos de seus colegas do sexo masculino, podemos apontar na primeira metade do século XX uma quantidade expressiva de cartunistas que alcançaram o sucesso por meio de seu talento.

Havia espaço no mercado para desenhistas e roteiristas. As décadas de 1930, 1940 e 1950 são consideradas como a era de ouro dos quadrinhos nos Estados Unidos, com o surgimento de personagens marcantes, presentes ainda hoje nas bancas e livrarias, na televisão e no cinema. Havia uma grande liberdade de criação e uma demanda ainda maior por histórias em quadrinhos, agora setorizados nos mais variados estilos e

* **Natania Aparecida da Silva Nogueira** é aluna do curso de Mestrado em História da Universidade Salgado de Oliveira – UNIVERSO (Niterói/RJ), especialista em História do Brasil pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF/ Juiz de Fora/MG), membro da Academia Leopoldinense de Letras e Artes – ALLA (Leopoldina/MG) e professora de História na Educação Básica. Contato: nogueira.natania@gmail.com.

gêneros, que iam do já tradicional humor, aos revolucionários quadrinhos de superaventura.

A demanda por cartunistas refletia o desejo por novas personagens que cativassem o público e se tornassem produtos rentáveis. Assim, muitos artistas, entre homens e mulheres, enviaram seus portfólios e seus projetos para as redações dos jornais. As mulheres muitas vezes escondiam-se por detrás de nomes que não permitiam identificá-las. Uma estratégia comum, que permitia à artista lançar seu produto no mercado, embora muitas vezes correndo o risco de permanecer no anonimato.

O jornal era o grande laboratório onde as personagens eram testadas e, se ganhassem o gosto dos leitores, poderiam ser eternizadas. Foram nos jornais que começaram muitas lendas dos quadrinhos. Personagens que marcaram gerações e que levaram o nome de seus criadores ao panteão dos cartunistas consagrados. Foram nas páginas dos jornais, também, que muitas cartunistas tiveram oportunidade de brilhar com seus quadrinhos.

Nesse contexto, que a cartunista Dale Messick cria uma das personagens mais queridas dos Estados Unidos, Brenda Starr. Autora e personagem são objetos do presente texto, que busca analisar a presença feminina nos quadrinhos de aventura, nos Estados Unidos, nas décadas de 1940 e 1950. Autora e personagem representam uma ruptura dentro da produção de quadrinhos norte-americanos, uma vez que os quadrinhos de aventura, até então, eram produzidos e protagonizados exclusivamente por homens.

Assim, Brenda Starr pode ser considerada a primeira personagem feminina de aventura, criada por uma mulher, que

protagonizou sua própria história em quadrinhos nos Estados Unidos. A partir da autora e da personagem, pretendemos analisar não apenas os desafios impostos ao mercado editorial às mulheres, mas também as representações contidas na personagem, que foi publicada há mais de 70 anos atrás.

DALE MESSICK E SUA BRENDA BRENDA STARR

Dale Messick pode ser considerada uma das cartunistas norte-americanas mais importantes do século XX. Ela mostrou que as mulheres podiam fazer quadrinhos de aventura e ter sucesso dentro desse gênero. Geralmente, as cartunistas se dedicavam a produzir quadrinhos com personagens caricatos ou fofos. Dale Messinck rompeu com a hegemonia masculina nessa área e criou uma personagem que fez sucesso por mais de setenta anos. Ela simplesmente invadiu o território masculino nos quadrinhos (ROBBINS, 2002. p.58).

Dalia Messick nasceu em South Bend, Indiana, no dia 11 de abril de 1906 e faleceu em 05 de abril de 2005. Foi a criadora de *Brenda Starr, Repórter* - personagem feminina popular que atingiu seu auge na década de 1950, quando chegou a ser publicada em cerca de 250 jornais. Dalia vinha de uma família humilde; era filha de uma costureira e seu pai era pintor. Ela aprendeu com a mãe o ofício de costureira - que foi, por muito tempo, fonte do seu sustento - e foi incentivada pelo pai a desenvolver o desenho.



Imagem 01 - Foto de Dale Messick, 1955 (ROBBINS, 2002: 56)

Chegou a cursar a Escola de Arte Ray Comercial (Ray Commercial Art School, no original), em Chicago. Abandonou o curso para trabalhar como ilustradora em uma empresa de cartões de felicitação (“greeting card company”), mas acabou desistindo do emprego quando, durante a grande depressão da década de 1930, sua remuneração foi cortada pelo chefe para dar aumento a outro funcionário (SULLIVAN, 2005). Ela largou o emprego, saiu de Chicago e foi morar em Nova York, em 1934, e conseguiu trabalho, também como ilustradora de cartões (LEGER, 2000).

Nessa mesma época, começou a criar quadrinhos e a oferecê-los em jornais. Teve que trocar o nome de *Dalia* para *Dale*, como uma forma de burlar o preconceito contra as mulheres cartunistas. Criou várias séries de quadrinhos, mas

nenhuma foi aprovada para publicação. Foi a pessoa mais improvável que lhe deu uma chance: Joseph M. Patterson, editor do *New York Daily News* e cabeça do *Chicago Tribune-New York News Syndicate*. Patterson era considerado um chauvinista e avesso a mulheres cartunistas (LEGER, 2000).

Joseph Patterson, o poderoso chefe do *Chicago Tribune-New York News Syndicate* promoveu a sua auxiliar direta Mollie Slott, amiga de Messinck. Surgiu então a oportunidade da criação de uma “girl Strip” desenhada por Messinck que realizou para as páginas dominicais *Brenda Starr, Reporter* (GOIDA, 1990: 236).

Assim, a personagem Brenda Starr, heroína e aventureira é apresentada ao público, em 1940. Brenda é uma audaciosa jornalista que trabalha para o jornal *The Flash*, vivendo aventuras profissionais e amorosas. Brenda era uma jornalista insatisfeita com seu trabalho, que se limitava a notícias da coluna social. Ela desejava algo mais, queria investigar os fatos, queria a ação que seus colegas do sexo masculino vivenciavam na busca de notícias. Ela busca mais espaço dentro da sua atividade profissional. Brenda representa, de certa forma, a mulher que deseja oportunidade para mostrar seu potencial uma sociedade que não lhe oferece abertura.



Imagem 02 - Capa da revista Brenda Starr, n. 13, publicada pela A four Star Comics, em 1947.

Ao longo de toda a sua carreira, Dale deparou-se com muita resistência dos homens. Era muito mais julgada pela sua aparência do que pelo seu talento. Sua personagem recebia críticas, mas era muito mais complexa do que outras repórteres mulheres, como Lois Lane, que precisava sempre ser resgatada pelo Superman. Ela desmaiava, chorava, sentia medo, mas não fugia dos desafios e nem dependia de um herói para salvá-la. (SULLIVAN, 2005).

Dale recebia muitas cartas de fãs perguntando sobre a personagem, fazendo sugestões e críticas. O interessante é que, mesmo muitos anos depois dos quadrinhos de Brenda Starr estar circulando em jornais e, posteriormente, em revistas em quadrinhos, ainda havia fãs que não acreditavam que a autora fosse realmente uma mulher. Em um texto publicado na revista

Brenda Starr # 13, de 1955, editada pela Chalton Comics, aparece uma foto da autora e uma breve biografia. O texto começa justamente levantando a questão do gênero de Dale. Ela é mulher, afirma o editorial, e bonita. O mesmo texto segue afirmando que mesmo que as histórias não fossem boas, os cabelos ruivos de Brenda garantiam por si só a devoção dos fãs do sexo masculino.

Ressaltar o fato de a autora ser bonita é algo que deve ser analisado. Persistia e persiste até hoje uma representação da mulher eficiente e talentosa como feia e sem vaidade. Um estereótipo que vem sendo reproduzido há décadas, como uma forma de desqualificar as mulheres que trabalham e conquistam sucesso. Ora, tal como Dale Messick, tantas outras cartunistas de sucesso como Rose O'Neal, Tarpe Mills e Jackie Ormes eram talentosas e bonitas. Mulheres cheias de energia, criatividade e idealismo, que conquistaram sucesso com seus/suas personagens marcantes.

Ainda, afirmar que os leitores homens, pois o texto não faz referência às leitoras do sexo feminino, acompanham as tiras de Brenda porque ela é ruiva (e aí subtende-se ruiva bonita e sensual) contrasta com o fato de Dale ter sido citada como uma das poucas cartunistas bem sucedidas dos Estados Unidos naquela época. A autora e sua personagem são taxadas e desqualificadas. A beleza feminina sob o olhar masculino é o que, segundo o editor, vende os quadrinhos.

Os anos de 1950 foram, infelizmente, marcados por um discurso reacionário voltado para a desqualificação do trabalho feminino, em todos os setores da sociedade. Uma fase, também, de perseguição à mulher que estuda e/ou trabalha fora de casa, garantindo sua independência. Essa perseguição era justificada em teorias pseudocientíficas que buscavam desestimular a

independência feminina. No caso das mulheres afro-americanas, por exemplo, até mesmo o controle de natalidade era sugerido, como forma de conter o crescimento da população negra nos Estados Unidos (FALUDI, 2001).

Ao final da II Guerra Mundial seguiu-se, também, um período obscuro para os quadrinhos, que passaram a ser perseguidos e censurados, ora pelo marcatismo, ora pelo ataque de intelectuais como o psiquiatra Fredric *Wertham* que, em seu livro *A sedução dos inocentes*, condena os quadrinhos alegando que eles corrompem a juventude (REBLIN, 2012. p. 232). Mas Brenda Starr sobreviveu, manteve-se ainda por muitas décadas como uma personagem popular, em grande parte graças à persistência de sua criadora, que impediu que grandes mudanças ocorressem nas histórias de Brenda e em sua própria personalidade, como aconteceu com outras personagens, como a Mulher Maravilha, por exemplo.

BRENDA STARR E A INDEPENDÊNCIA FEMININA

Os quadrinhos de Brenda Starr eram publicados nas páginas dominicais do *Chicago Tribune Syndicate*, como parte do suplemento experimental do jornal, o *Chicago Sunday Tribune*, no formato de revista. Era uma história completa a cada edição. Mas os editores não tinham grandes expectativas com relação ao sucesso da tira, inicialmente desacreditada. No entanto, Brenda Starr agradou tanto ao público que, em 1945, surgiu como um seriado: “Brenda Starr, reporter”, com Joan Woodbury no papel da heroína (CHAMBLISS, 2010).

Deste modo, em meio a loiras e morenas, uma ruiva conquista o coração dos leitores norte-americanos. A personagem foi inspirada fisicamente na atriz Rita Hayworth. Seu nome foi inspirado numa famosa debutante, Brenda Frazier, e seu sobrenome foi escolhido porque era o repórter estrela em *The Flash* (SEVERO, 2005). A ideia era criar uma tira com uma personagem feminina, cuja carreira como repórter permitia-lhe viajar pelo mundo e ter grandes aventuras. Os quadrinhos de Brenda Starr eram a mistura de romance, aventura e uma boa dose de humor, que acabou agradando a homens e mulheres.

Se os heróis serviam de inspiração para os rapazes, heroínas como Brenda Starr brincavam com a criatividade das meninas, que podiam se imaginar saltando de paraquedas de um avião, explorando florestas ou fugindo de vilões.



Imagem 03 - Brenda Starr Comics. Superior Comics, nº 10, 1949, p. 12.

Brenda Starr fez parte do esforço de guerra, junto ao grande panteão de personagens masculinos, que vez ou outra deram lugar a algumas heroínas e super-heroínas como Sheena e Mulher Maravilha. Para Howell (1998) seu sucesso foi, em parte, um produto da força de trabalho feminina que se destacou durante a Segunda Guerra Mundial. Ela era uma *girl power*, concebida como forma de inspirar outras mulheres a experimentar uma vida diferente daquela vivida por suas mães e avós.

No momento em que as mulheres eram impelidas a retornar para suas casas e cuidar do lar, uma personagem feminina, inteligente, liberada e funcional, circula livremente pelas páginas de centenas de jornais, inspirando moças a abraçarem uma carreira, a sonharem com viagens a lugares exóticos, a serem destemidas e determinadas. Brenda Starr, a corajosa repórter, recusa-se a assumir o papel de esposa e dona de casa que a sociedade norte-americana impunha às mulheres após a II Guerra Mundial.

BRENDA STARR, DA GLAMOR GIRL À AMANTE OBSTINADA

Brenda foi uma inspiração para as jovens que desejam romper com os tabus machistas para a sociedade. Mas ela é, também, uma mulher inspirada em outras mulheres. Brenda não tem vergonha de ser sensual, de vestir-se bem, gosta de estar sempre bonita e tem uma vida amorosa agitada. Em muitos sentidos, Brenda Starr é um reflexo da própria criadora, se não fisicamente, na forma de viver sua vida sem se importar com as críticas que recebe. É uma heroína, mas também é uma mulher

do seu tempo. Ela é uma *Glamor Girl*, como tantas outras personagens femininas que surgiram na década de 1940 e que fizeram muito sucesso na década de 1950.

Essa face *Glamor Girl* de Brenda Starr é explorada de diversas formas. Uma delas é por meio das *paper dolls* - as bonecas de papel de personagens dos quadrinhos, impressas inicialmente nos jornais e posteriormente como encartes em revistas em quadrinhos ou em publicações em separado. Uma verdadeira manobra de propaganda para os quadrinhos, também mencionada por Trina Robbins (1987) em *Paper Dolls from the Comics*. Segundo a pesquisadora, as bonecas de papel eram um chamariz para as leitoras (ROBBINS, 1987. p. 03). Havia, portanto, interesse na formação de um mercado de consumo feminino para as publicações.

Se os editoriais da década de 1950 apontavam para o interesse masculino na personagem muito mais pelas suas características físicas do que pelas suas histórias, a prática de se usar os *paper dolls* como forma de promover o título e atrair o público feminino demonstra que as tiras de Brenda eram lidas por um público eclético, de leitores e leitoras. Seria forçoso afirmar que Dale criava exclusivamente para o público feminino, mas ela sabia o que meninas e moças queriam ler, assim como sabia, também, aquilo que agradava aos homens. Ela faz um jogo inteligente e cria uma trama que possui elementos capazes de atrair homens e mulheres para os quadrinhos de Brenda Starr.



Imagem 04 - Brenda Starr paper doll. Disponível em <http://marlenny.wordpress.com/2011/03/14/brenda-starr-paper-doll/>, acesso em 13/05/2013.

Essas bonecas de papel chegaram aos quadrinhos como uma forma de ampliar o mercado consumidor feminino para aquele produto. Elas começaram a fazer sucesso a partir da década de 1940, quando passaram a acompanhar histórias em quadrinhos publicadas em jornais e, depois, em revistas. O resultado positivo fez com que as editoras incentivassem sua publicação. As vendas de quadrinhos aumentaram e, em alguns casos, os(as) leitores(as) eram convidados a contribuírem enviando desenhos com modelos que poderiam ser usados pelos(as) personagens (JOHNSON, 1999).

Brenda quer uma carreira, mas não rejeita a possibilidade de viver um grande amor. Esse é um tema que está presente em suas histórias, invariavelmente. Nelas, homens se declaram a Brenda, oferecem seu amor e devoção. Ela até aparece, em

certos casos, fazendo papel de cupido para as amigas, mas sua vida amorosa é sempre complicada.

A heroína teve muitos pretendentes que foram seduzidos pelos seus encantos, mas ela os recusava, pois nutria uma grande paixão pelo químico Basil St. John, seu eterno noivo. Basil era um homem misterioso, usava um tapa-olho preto, desaparecia por meses e sua vida estava ligada a uma orquídea negra rara que só existia na selva amazônica. Basil retirava dela um soro, a única cura para uma doença rara que possuía. (SULLIVAN, 2005). Antes de anunciar sua aposentadoria, Messick realizou, finalmente, o casamento de Basil com Brenda. Eles tiveram uma filha, *Starr Twinkle St. John*. Mas, Brenda não era feita para o casamento e acabou de divorciando. Se Brenda não foi feliz no casamento, sua criadora teve o mesmo destino, divorciou-se duas vezes.



Imagem 05 - Brenda Starr determinada a casar. Brenda Starr Retires. Disponível em <http://victorhodge.blogspot.com.br/2010/12/brenda-starr-retires.html>, acesso em 03/04/2013

Ao se aposentar, na década de 1980, Dale exigiu que a personagem continuasse a ser produzida, mas apenas por mulheres. Na época Linda Sutter (roteirista) e Ramona Fradon (ilustradora) assumiram a função de manter a personagem viva, mas, seis anos após a morte de sua criadora, em 2011, Brenda Starr encerrou sua carreira nos quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A década de 1940 viu surgir personagens femininas memoráveis, como A Mulher Maravilha, Miss Fury e a própria Brenda Starr. Foi um momento, também, de grande abertura para a participação feminina no mercado de trabalho. Muitas oportunidades foram abertas com a eclosão da II Guerra Mundial, em vários setores, inclusive nos jornais e nas editoras que produziam revistas em quadrinhos.

O trabalho feminino existia, mas não era incentivado de forma aberta. As mulheres sempre trabalharam, embora os homens gostassem de pensar que elas servissem apenas para serem mães e esposas. Havia as profissões toleradas, assim como havia a ideia de que a mulher trabalharia enquanto não encontrasse um marido.

Mas, a década de 1940 viria a romper com uma série de tabus. Dale Messick, por exemplo, invade um território estritamente masculino dos quadrinhos, os quadrinhos de aventura. Outras mulheres se destacam, como Tarpé Mills, com quadrinhos de superaventura. Surge uma geração de mulheres que, durante a década de 1940, pôde expor ao mundo seu

talento e pôde experimentar uma independência que até então lhe fora negada.

Dale escreve, também, para essas mulheres, para as jovens que sonham com um futuro que possa lhe oferecer um pouco mais do que uma vida doméstica, para mulheres casadas de classe média que se encantam com o charme e a ousadia de Brenda Starr. Essa geração que se alimenta das oportunidades geradas pela II Guerra irá lutar pelo desejo de independência que lhe será negado na década seguinte.

Brenda Starr mantém sua personalidade nos anos que seguem e consegue se firmar como personagem popular até sua última publicação no início do século XIX, representando esse grupo de mulheres que rejeita a ideia de simplesmente retornar para a vida doméstica, porque a guerra acabou. Representa um grupo que irá buscar reafirmar seus direitos e afirmar sua capacidade produtiva e intelectual.

REFERÊNCIAS

Brenda Starr paper doll. Disponível em <http://marlendy.wordpress.com/2011/03/14/brenda-starr-paper-doll/>, acesso em 13/05/2013.

Brenda Starr Retires. Disponível em <http://victorhodge.blogspot.com.br/2010/12/brenda-starr-retires.html>, acesso em 03/04/2013.

CHAMBLISS, Julian. **Comic Milestone: The Brenda Starr Byline Has Ended** (2010). Disponível em: <http://nuffsaidrollinshistory.blogspot.com.br/2010/12/comic-milestone-brenda-starr-byline-has.html>, acesso em 02/04/2013.

FALUDI, Susan. Backlash. **O contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

GOIDA. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HOWELL, Daedalus. **Brenda Starr's Dale Messick is a firecracker** (1998). Disponível em <http://www.metroactive.com/papers/sonoma/02.19.98/comics-9807.html>, acesso em 02/04/2013.

JOHNSON, Judy M. **History of Paper Dolls** (1999). Disponível em <http://www.opdag.com/History.html>, acesso em 07/02/2013.

LEGER, Jackie. **Dale Messick: A Comic Strip Life** (2000). Disponível em: <http://www.awn.com/mag/issue5.04/5.04pages/legermessick.hp3>, acesso em 02/04/2013.

REBLIN, Iuri Andréas. **A superaventura: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica**. – São Leopoldo: EST/PPG, 2012.

ROBBINS, Trina. **Paper Dolls from the comics**. Forestvilli: Eclipse Books, 1987.

_____. **The Great Women Cartoonists**. New York: Watson-Guption Publications, 2002.

SEVERO, Richard. **Dale Messick, 98, Creator of 'Brenda Starr' Strip, Dies** (2005). Disponível em http://www.nytimes.com/2005/04/08/arts/design/08messick.html?_r=0, acesso em 09/05/2013.

SULLIVAN, Patricia . **Cartoonist Dale Messick Dies: Creator of 'Brenda Starr' Strip** (2005). Disponível em

<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A35837-2005Apr7.html?nav=E8>, acesso em 02/04/2013.

Quadrinhos

Brenda Starr Comics. Four Star Comics, n. 13, 1947.

Brenda Starr Comics. Superior Comics, nº 03, 1948.

Brenda Starr Comics. Superior Comics, nº 09, 1949.

Brenda Starr Comics. Superior Comics, nº 10, 1949.

Brenda Starr. Charton Comics, nº 13, 1955.

Brenda Starr. Charton Comics, nº 14, 1955.

Brenda Starr. Charton Comics, nº 15, 1955.

O MOVIMENTO PUNK SOB A ÓTICA DOS FANZINES PUBLICADOS EM JUIZ DE FORA NA DÉCADA DE 1980

Amanda Almeida *

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem o objetivo de analisar o movimento punk disseminado por um grupo de jovens na década de 1980 em Juiz de Fora, uma cidade mineira que recebeu inúmeras influências da capital carioca, o Rio de Janeiro, devido à proximidade da cidade. O objetivo de utilizar os fanzines como recurso metodológico é em função de sua imensa importância como veículo de divulgação do *Punk*.

MOVIMENTO PUNK

O movimento Punk nasceu na década de 70, concomitantemente nos Estados Unidos e Inglaterra. Ele aparece de forma diferente, descrente dos valores do amor e da amizade e da esperança, confrontando o movimento de contracultura que clamava por paz e amor. Tornou-se incrédulo em virtude da força avassaladora do capitalismo na sua versão moderna

* Amanda de Oliveira Almeida é graduada em História pelo Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora. Professora PEBIII na Prefeitura Municipal de Leopoldina, Estado de Minas Gerais, Brasil. Contato: historiadora.mineira@gmail.com

neoconservadora, o movimento assumiu, em revanche, uma atitude violenta e irreverente¹.

Em busca de uma autonomia frente à civilização, recusaram-se à adesão aos canais propostos de participação política, afastando-se igualmente dos partidos de esquerda, por quem eram criticados, e assumindo uma independência nas várias instâncias da vida, expressa no lema que o caracteriza *Do It Yourself*. Ao contrário do que faziam os *hippies* o lema adotado pelo punk foi o “faça você mesmo, pois ninguém fará nada por você”.

No Brasil, o punk teria surgido por volta de 1977 na cidade de São Paulo e adjacências. Logo depois, o movimento tomou vulto também no Rio de Janeiro, Brasília, Salvador, Recife, Rio Grande do Sul, Paraná. A disseminação do punk para diversos países pronunciou-se de uma forma mais importante a partir dos anos de 1980. Em Juiz de Fora, MG, pela proximidade com o Rio de Janeiro, o fenômeno punk chega no mesmo período. Várias pessoas da cidade passaram a se interessar pelo universo *punk*, mas vale ressaltar a atuação de duas pessoas que foram muito importantes na divulgação do movimento,

O movimento ganha força rapidamente em Juiz de Fora, os primeiros grupos punks aparecem e começam a criar as primeiras bandas. Juntamente com o som puro do punk sem a riqueza de muitos acordes, a ideia do “Faça você mesmo” vai ser utilizada no visual dos punks, e também em publicações, na verdade essa autogestão vai alavancar vários tipos de produção dos punks, como letras de músicas, protestos, divulgação de

¹ GALLO, Ivone Cecília D’ávila. *Punk: cultura e arte*. **Varia História**, Belo Horizonte, vol.24, n.40,p.747-770, jul-dez 2008.

novas bandas além de várias outras formas de representação artística. Para essa divulgação será utilizado o fanzine.

FANZINE

Guimarães trata a definição de Fanzine de um modo geral por ainda não existir significado exato para este tipo de suporte impresso. Isso se deve à carência de bibliografia que aprofunde a sua definição, bem como o seu campo de atuação. O termo Fanzine é proveniente da junção de duas palavras de origem inglesa, que seriam “fanatic” e “magazine”. Daí, deu a origem a palavra Fanzine. Traduzindo o termo fanatic magazine para o português, nos teríamos o seguinte termo: “revista do fã”. Todavia, para poupar palavras e não ter o trabalho de ficar falando “fanatic magazine”, foi criada uma contração Fanzine, juntando o início da palavra “fanatic” e o final da palavra “magazine”. Deste modo, surge o termo Fanzine: bem mais simples e também muito mais rápido de se pronunciar².

Os fanzines são publicações independentes produzidas por fãs e dirigida aos fãs de expressões artísticas. Os fanzines surgiram nos Estados Unidos na década de 1930 com os autores de ficção científica. Esse tipo de revista artesanal ou semiprofissional representava a única possibilidade para que um

² GUIMARÃES, Edgard. Algo sobre Fanzines. Disponível em: <http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura> . Acesso em: 10/05/ 2013

segmento de jovens autores veiculassem seus trabalhos, que, erroneamente, eram considerados como subliteratura.³

O fanzine foi muito importante para a cultura punk de Juiz de Fora, pois foi o principal veículo de informações do movimento, permitindo a todos se expressarem. Além disso, o caráter independente do fanzine coaduna com os ideais de liberdade do movimento punk. Outra importante vantagem do veículo é a facilidade de publicação e edição que o torna barato em relação à qualquer mídia⁴.

Os fanzines são o resultado da iniciativa e esforço de pessoas que se propõem a veicular produções artísticas e/ou informações sobre elas, que possam ser reproduzidas e enviadas a outras pessoas, fora das estruturas comerciais de produção cultural.⁵

No caso de Juiz de Fora a maioria dos fanzines punk eram datilografados ou escritos à mão, Apresentam várias imagens que são recortadas e coladas ao original, as fotos, por vezes, são apenas fixadas para serem posteriormente devolvidas a quem as emprestou, não raras vezes apresentam desenhos feitos no próprio original.

³ MAGALHÃES, Henrique. Fanzine: comunicação popular e resistência cultural. In Visualidades: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual | Faculdade de Artes Visuais. - v. 7, n.1 (2009). Goiânia, GO: UFG/FAV, 2009.

⁴ CORRÊA, Jimmy. **Aos Berros:** Movimento Punk em Juiz de Fora. Juiz de Fora. Monografia apresentada ao curso de Ciências sociais da UFJF. 2009.

⁵ GUIMARÃES, Edgard. Algo sobre Fanzines. Disponível em: <http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura> . Acesso em: 10/05/ 2013

Além de promoverem um encurtamento de distâncias entre *punks* de uma cidade, país e mesmo do mundo, os fanzines reportam cenas das mais diversas partes do globo ou mesmo traduzindo matérias de fanzines internacionais, publicando releases e contatos de bandas e selos fonográficos, uma vez que não havia, em geral, preocupação com direitos autorais e o intercâmbio era até visto como positivo. Edgard Guimarães assinalou como era importante a pirataria nos fanzines. Na verdade, este termo não se aplica bem ao fanzine, ao passo que a prática de pirataria só pode ser configurada quando o usuário se apropria de lucro – o que não se aplica aos fanzines, que são distribuídos sem fins lucrativos e pelo fato de quem escreve tem o interesse de compartilhar informações que sejam do seu interesse e como o intuito de conquistar mais fãs.

Uma característica bastante presente nos fanzines é a republicação de material de outras publicações. A maior incidência é de histórias em quadrinhos antigas retiradas de revistas das décadas passadas, histórias em quadrinhos estrangeiras não publicadas no Brasil, textos e reportagens tirados de revistas, livros e jornais antigos ou atuais etc. Esta atitude poderia ser chamada de pirataria, e muitos editores até se referem a ela por este nome, pois o termo tem um apelo romântico desde os romances de corsários de séculos atrás. Assim o nome "pirata" tem aparecido em títulos de fanzines, nomes de seções e mesmo em pseudônimo de editor. No entanto, para desilusão dos românticos, esta atitude dos editores não tem nada de contravenção. A edição de fanzines não é uma atividade em que o editor, ao republicar material de autoria de outros, estivesse obtendo benefícios às custas destes trabalhos. Pelo contrário, são raros os fanzines em que a receita consiga alcançar a despesa, sendo que muitas vezes a distribuição dos exemplares é

gratuita para um círculo de amigos. O que move o editor de fanzine é o desejo de compartilhar com outras pessoas todo tipo de material a que teve acesso e que considera importante a divulgação a outros interessados.⁶

O primeiro fanzine *punk* publicado em Juiz de Fora foi o *Alerta Punk*, escrito pela jornalista Virginia Loures. A primeira publicação foi realizada em fins de 1982, quando a jornalista já havia estabelecido contato com a cultura *punk*. Juntamente com Aécio, Lourdes resolve mostrar para mais pessoas como era o *punk*, não somente no estilo musical, mas também sua ideologia e o visual. Para divulgar a música eles passaram a comprar discos no Rio de Janeiro e fazer gravações em fitas K7's para que um maior número de pessoas conhecessem essa cultura.⁷

O ano de 1983 foi marcante para a cultura punk em Juiz de Fora. As informações começaram a chegar mais rápido, mais bandas foram formadas, como a Força Desarmada e a Patrulha 666. Na verdade, a grande mola propulsora do *punk* em Juiz de Fora foi a organização de um festival de rock, na cidade, por Marcos Petrillo. Este havia trabalhado por algum tempo no Circo Voador, uma casa de shows no Rio de Janeiro emblemática por apresentar várias bandas *punks*.⁸

O festival de rock foi um sucesso, obtendo público de cerca de 12000 pessoas. Os shows de maior destaque foram os de Erasmo Carlos e Raul Seixas, mas além deles também tiveram

⁶ GUIMARAES, Edgard, 2009

⁷ CORRÊA, Jimmy; FERREIRA, Davi; FREITAS, Aline. Aos Berros: Movimento punk em Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009. (Documentário)

⁸ FERENZINE, Valéria Leão. Entrevista concedida para Amanda de Oliveira Almeida. Data: 10/04/2011

apresentações de bandas paulistas e cariocas punks, como a Cólera e Coquetel Molotov. Essas bandas tiveram um importante papel de mostrar para as pessoas um pouco do som agressivo do punk, conquistando uma legião maior de adeptos. Nesse festival os *punks* locais aproveitaram para mostrar seu visual agressivo e posturas e conseguiram roubar a cena do festival⁹. Após o festival, vários fanzines foram publicados. Dentre eles, destacaram-se o “Alerta Punk”, “a Prensa” e “Aos berros”. Esses fanzines publicaram fotos das bandas que se apresentaram, além de momentos marcantes de grupos punks, com suas roupas e penteados característicos.

Nesse momento, o que se viu foi uma onda de pessoas que viram no fanzine uma possibilidade de mídia alternativa, que poderia alcançar várias pessoas sem o apoio da mídia tradicional. Além disso, o próprio caráter independente do fanzine corroborava com o ideal punk em inglês “*do it yourself*” (que, em português, significa “faça você mesmo”). Os *punks* visualizaram uma liberdade editorial, que combinava com as ideias de subversão e a transgressão, atributos do movimento. Eles não precisariam de um apoio da mídia, já que encontravam no fanzine seu próprio espaço de divulgação e criação. É também nos fanzines que ocorrem discussões sobre os rumos do punk, a constante luta por uma maior organização do mesmo e busca de conscientização por parte dos *punks*. Esclarecendo posições consideradas equivocadas ou prejudiciais à expansão e à imagem do movimento, os fanzines constituíam uma força política importante.

⁹ ALERTA punk, fanzine publicado logo após o festival.

A mídia tradicional já é feita em função de um mercado pré-existente. Como ela precisa ser vendida para se manter, tenta oferecer aquilo que uma parcela dos seus leitores quer. Em outras palavras, é feita em função de seus leitores. O Fanzine ao contrario de tudo isso, é a forma de expressão do editor, ou do grupo de editores. O que define o Fanzine é aquilo que o seu editor deseja compartilhar com seus leitores. Esse tipo de publicação é caracterizado também pela independência do editor, e uma garantia desta independência é que muitas vezes o editor o mantém com seus próprios custos.

Gazy Andraus¹⁰ afirmou, certa vez, que no Brasil o fanzine começa a ser editado em 1930 com o objetivo de publicar conteúdos independentes, normalmente ligados aos quadrinhos, que até pouco tempo atrás eram considerados uma subliteratura.

Porém o fanzine se torna preponderante, pois oferece uma substituição e manifestação como forma de suprir a lacuna não incentivada pelos sistemas sociais vigentes, que pregam a “oficialidade” cartesiana que só obedece aos ditames ditatoriais, inseridas em qualquer sistema, seja capitalista, socialista ou comunista, pois estas três situações, embora difiram em atuação, se prendem a uma hierarquia governamental, e esta, como se viu, obedece sempre a uma lógica central em que busca uma organização forçosa e forçada no sistema social, excluindo a arte que se atrelaria supostamente ao subjetivismo, antes na física

¹⁰ Pesquisador de Fanzines e Quadrinhos, Doutor em Ciências da Informação e Cultura pela ECA-Universidade de São Paulo, SP.

clássica, tido erroneamente como empecilho ao avanço e pesquisas científicos.¹¹

Na verdade os custos eram bem baixos, como já foi dito, os fanzines *punks* normalmente são feitos de maneira artesanal. Alguns deles eram até mesmo escritos à mão, sem nenhuma preocupação de qualidade gráfica. Também eram comum as colagens, usando fotos. Os *punks* reproduziam o material em máquinas copiadoras, a tiragem também não importava muito. O importante era a informação chegar a um maior número de pessoas. Não havia problema em fazer cópias da cópia, já que quanto mais cópias fossem feitas melhor seria o papel do fanzine – cujo objetivo era de informar e apresentar as suas próprias impressões.

Muitas vezes os *punks* eram mal vistos pela sociedade de Juiz de Fora. Alguns jornais locais como o *Diário Mercantil* e *Jornal da Tarde* publicavam matérias criticando-os, conceituando-os de arruaceiros, bagunceiros e transgressores. Havia a argumentação de que os *punks* assustavam a todos com o visual agressivo, composto por roupas rasgadas, jaquetas de couro, correntes e até alfinetes. Em contrapartida, os fanzines exerciam a função de publicar textos defendendo o movimento e as pessoas que faziam parte dele. Realmente, os *punks* não estavam interessados em agradar ninguém. O objetivo era chamar a atenção das pessoas, chocar na verdade. O importante era gerar um questionamento, uma reflexão para as pessoas entenderem o que de fato era o *punk*: um movimento ideológico.

¹¹ ANDRAUS, Gazy. O fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural : o caso QI – Quadrinhos independentes. Disponível em:<<http://goo.gl/bthShC>> Acesso em 22/05/2013.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho visou a apresentar os fanzines como recurso metodológico para a divulgação do movimento *punk* em Juiz de Fora durante a década de 1980. Em outras palavras, o objetivo foi mostrar a força que essa mídia alternativa teve dentro do movimento *punk* da cidade. Trata-se, antes de tudo, de um trabalho introdutório, que se configura como uma pesquisa que visa a buscar mais informações sobre esses fanzines e como eram confeccionados no período proposto.

Consegui observar a importância de um veículo independente, a liberdade que ele proporciona ao editor, que no caso do *punk* não estava interessado em conquistar a mídia tradicional, mas estava disposto a criticá-la. Através dos fanzines, ousavam em divulgar seus próprios textos, versos, noções teóricas anarquistas, textos sobre seus ideais e imagens de suas bandas preferidas.

O contato com textos sobre Fanzine abriu um leque de conhecimento intangível, possibilitando a continuar a pesquisa e aprofundar ainda mais a temática. Por conseguinte, torna-me capaz de expandir a quantidade de produção acadêmica acerca do tema. Sabemos que o trabalho não se encerra por aqui, é preciso aprofundar a pesquisa em todos os âmbitos da produção de um veículo impresso, independente, mas esperamos ter contribuído para ampliar os estudos sobre a temática Fanzine.

REFERÊNCIAS

A PRENSA, Juiz de Fora: Punk, s/n.,1984. (Fanzine)

ALERTA PUNK, São Paulo: Punk,n.3,1983. (Fanzine)

ALERTA PUNK JF, Juiz de Fora:Punk, n.2,1983. (Fanzine)

AOS BERROS, Juiz de Fora:Punk, n.0, 1983. (Fanzine)

BIVAR, Antonio. **O que é punk**. 4 ed. São Paulo: Brasiliense, 1982. (Coleção Primeiros Passos, 76).

FERENZINE, Valéria Leão. Entrevista concedida para Amanda de Oliveira Almeida. Data: 10/04/2011.

GAZY, Andraus. Gênese, história e importância das publicações independentes do Brasil e do mundo: Os Fanzines e as Revistas Alternativas. Disponível em:<http://fanzinespt.com/refer.html>. Acesso em: 22/05/2013

_____. O fanzine como imprensa alternativa de resgate cultural: o caso QI – Quadrinhos independentes. Disponível em:< <http://goo.gl/bthShC>> Acesso em 22/05/2013.

GUIMARÃES, Edgard. Algo sobre Fanzines. Disponível em:<http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=41&rv=Literatura> . Acesso em: 10/05/ 2013

ESSINGER, Silvio. **Punk**: anarquia planetária e a cena brasileira. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzine: comunicação popular e resistência cultural. In: **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual | Faculdade de Artes Visuais. - v. 7, n.1 (2009). Goiânia, GO: UFG/FAV, 2009.

REPRESENTAÇÕES DA LOUCURA E DA VILANIA EM BATMAN

Amaro Xavier Braga Jr *

INTRODUÇÃO

O que é Loucura? Em um dicionário de psicanálise encontramos a seguinte definição: “Quer ela seja chamada de furor, mania, delírio, fúria, frenesi ou alienação, quer o insano seja designado por um termo popular (doido, pancada, degingolado, maluco, biruta, tantã), a loucura sempre foi considerada como o outro da razão.” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 478). Assim a loucura é algo associado a outro estado. Este “outro” se concebe como um estado que contraria a normalidade, isto é, o padrão de comportamento moral da média de um grupo.

Sabemos que permeiam a definição de loucura os aspectos nosológicos instituídos a partir de saberes biomédicos e

* **AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR** é Produtor Cultural e Quadrinhista. Possui sete álbuns em quadrinhos publicados. É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais (UFPE), Esp. em História das Artes e das Religiões (UFRPE), Esp. em Artes Visuais (SENAC), Esp. em Gestão de EAD (Esc. Exército/UCB), Mestre e Doutorando em Sociologia (UFPE). Diretor do CDICHQ – Centro de Desenvolvimento e Incentivo Cultural às Histórias em Quadrinhos. Premiado em 2007 com o HQMIX de Melhor Contribuição pelo álbum em HQ “Passos Perdidos, História Desenhada”. É professor efetivo no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. axbraga@gmail.com, <http://axbraga.blogspot.com.br>

psiquiátricos que relacionam a loucura a uma psicose; também que os conhecimentos etnológicos imprimem uma perspectiva que relativiza a loucura em decorrência das estruturas culturais; e, floresce nos últimos anos uma perspectiva que é antipsiquiátrica e fenomenológica que pretende enxergar a loucura pela ótica do próprio louco (ROUDINESCO; PLON, 1998).

Independente destes fatores, os indivíduos, em suas vivências sociais, estabelecem contatos com outros indivíduos e classificam seus status baseando-se nos aspectos aos quais tem conhecimento. Se forem antropológicos ou biomédicos dependerá de uma série de fatores: nível de instrução, circunvizinhanças, experiências de vida, etc. Nos dias atuais os meios de comunicação de massa se constituem não apenas como formas de entretenimento de fácil acesso e assimilação, mas também meios de (in)formação. Formação de opinião, de conhecer aspectos da realidade e instrução geral. Jornais, Revistas, Filmes, Programas de TV e Histórias em Quadrinhos são amplamente consumidos pela população e, com mais frequência que se deseja ou é esperado, e terminam sendo utilizados como formas de conhecimento e aprendizagem.

Dentre estes veículos e meios de comunicação, as Histórias em Quadrinhos (HQs), particularmente no Brasil, atuam sobre um público infanto-juvenil que ainda não possui, em sua grande maioria, meios de seleção de fontes informativas e agem como grandes reprodutores de ideologias, saberes e representações colhidas nestes materiais de consumo. Nos quadrinhos a menção a loucura é muito constante e permeia grande parte das histórias e dos personagens.

Desta forma, surge uma questão: como a imagem das pessoas socialmente reconhecidas como “Loucas”¹ é retratada nas HQs? Até que ponto as HQs retratam imagens associadas às inovações sociais, temporalmente alocadas, atualizando o discurso sobre a loucura ou, contribuem para a reprodução do estigma da loucura e seus estereótipos?

O trabalho se constitui de uma análise de conteúdo a partir de um levantamento iconográfico e breve análise da literatura sobre a temática. Circunscrevemos a percepção deste cenário em um panorama do universo ficcional do personagem Batman, escolha esta, decorrente do elevado número de personagens e menções associadas à “loucura”. Antes de adentrar aos tópicos da análise, precisamos de um breve mapeamento do universo do homem-morcego.

LOUCURA E SEUS ELEMENTOS CONSTITUINTES: INTERNAMENTO E BIÓTIPOS

Uma das incursões mais satisfatórias que analisam a problemática da loucura (e suas implicações) decorre do trabalho de Michel Foucault. No seu “História da Loucura na Idade Clássica” (1997) –fruto de sua tese de doutorado - Foucault desenvolve uma crítica inserindo a discussão da loucura fora do âmbito da biologia ou da medicina, ao enaltecer seus critérios sóciohistóricos. Cruza os limites entre a história e a filosofia, criticando os conceitos de progresso e linearidade (característico da visão tradicional de história) e fazendo surgir uma nova perspectiva não só sobre a gênese da loucura, mas sua

¹ Ou, como se denomina atualmente, em “sofrimento psíquico”.

percepção pela sociedade e seu posterior caráter autodeterminante nas representações. Ao analisar as implicações da loucura com o internamento e o confinamento, Foucault procura vincular o discurso sobre o cuidado com a prática da exclusão social. Ao estudar a relação entre as percepções e os sistemas de práticas, desenvolvendo assim uma concepção de materialidade (querendo identificar os mecanismos concretos do poder em relação à dominação e desvinculando-o das questões meramente econômicas) focando sua crítica nas próprias concepções de razão que determinam o sujeito e vinculando a razão como um instrumento do poder².

O que Foucault (1997) procura deixar claro é que as percepções sociais sobre a loucura estão relacionadas às práticas sociais (essencialmente às experiências com os indivíduos); e seu vínculo com uma dimensão material – e corporal – da loucura. Esta dimensão é imagética: se desenvolve uma imagem de quem é o louco (ou de como se manifesta a loucura). Partindo das vestes, da situação do corpo e dos ambientes onde que denunciam o estado da loucura. São dispositivos de enquadramento e, portanto, de dominação. Foucault também esclarece que o sistema de dominação e os dispositivos de enquadramento são duas potências distintas, onde o primeiro pode continuar a existir mesmo quando o segundo se modifica.

² É a partir desta situação que a definição da loucura não pode ser contida ou definida ou até ser absoluta em si mesma. O saber científico se estabelece como uma forma de dominação e de violência simbólica. No caso da loucura, isso se estabelece ao tentar estruturar uma definição universal e concebê-la como “doença mental”.

Outro fator presente nos seus estudos é a análise da associação da loucura com o internamento³. Isto é, a ideia de que o louco precisa ser internado em um asilo. A visão de asilo que se propagou foi a de que

O asilo, este espaço cientificamente ordenado, como insistiam Pinel e Esquirol seria, portanto, o lugar ideal para o exercício do tratamento moral, da reeducação pedagógica, da vigilância e da disciplina. Tratado, o alienado perderia esta condição miserável e, somente então poderia ser considerado cidadão, homem livre, pleno de direitos e deveres (AMARANTE, 2009, p.2).

Esta visão asilar perdurou por muito tempo na sociedade e influenciou fortemente as representações nos quadrinhos. Os asilos de simples locais de descanso passaram por um amálgama com os hospitais, servindo aos dois propósitos. Nas histórias de Batman a loucura está constantemente associada à vilania (esclareceremos o tópico mais adiante). Os vilões de Batman constituem uma verdadeira galeria de psicóticos e psicopatas que claramente se vinculam a um quadro de perturbações não só sociais, mas, mentais e psiquiátricas. Este vínculo é tão explícito que o local onde a grande maioria dos vilões de Batman fica encarcerada se chama *Asilo Arkham*. Antes de ser um asilo, o local se chamava Hospital Arkham e, posteriormente, devido a uma crise familiar do dono do local, é transformado em Asilo.

Criminosos de Gotham considerados "loucos" ou "mentalmente incapazes", num tribunal de júri, são enviados

³ Visão esta que só se inicia no século 17, tem seu auge no século 18, começa a ser discutido no século 19 e é abalado no século 20, com a reforma psiquiátrica.

para tratamento no “Williams Medical Center” antes de serem considerados perigosos o suficiente para o Asilo Arkham. Mas em todas as histórias, eles sempre o são. O centro médico nunca resolve o problema de seus pacientes. Já o Arkham termina sendo um tipo de manicômio judiciário para criminosos insanos exclusivo de Gotham City, a cidade de Batman. O que chama atenção é o caráter visual que se atribui a estes vilões. Todos, sem exceção, manifestam estigmas visuais que os identificam como antagonistas.

Em muitas das histórias, Batman é colocado como o agente principal de criação da patologia de seus arqui-inimigos. Em seu delírio narcisista-delirante de livrar Gotham da corrupção e da vilania, é justamente, o que atrai à Gotham a vilania. Vilões-Loucos que procuram uma antítese que atribua sentido a suas vidas e seus propósitos. Seria este um exemplo de sociedade esquizoide? Segundo Lombroso (apud MOTA, 2007, [s.p.]):

O homem criminoso estaria assinalado por uma particular insensibilidade, não só física como psíquica, com profundo embotamento da receptividade dolorífica (analgesia) e do senso moral. Como anomalias fisiológicas, ainda, o mancínismo (uso preferente da mão esquerda) ou a ambidextria (uso indiferente das duas mãos), além da disvulnerabilidade, ou seja uma extraordinária resistência aos golpes e ferimentos graves ou mortais, de que os delinqüentes típicos pronta e facilmente se restabeleceriam. Seriam ainda comuns, entre eles, certos distúrbios dos sentidos e o mau funcionamento dos reflexos vasomotores, acarretando a ausência de enrubescimento da face. Consequência do enfraquecimento da sensibilidade dolorífica no criminoso por herança seria a sua inclinação à tatuagem, acerca da qual Lombroso realizou detidos estudos. [...] Os estigmas

psicológicos seriam a atrofia do senso moral, a imprevidência e a vaidade dos grandes criminosos. Assim, os desvios da contextura psíquica e sentimental explicariam no criminoso a ausência do temor da pena, do remorso e mesmo da emoção do homicida perante os despojos da vítima. Absorvidos pelas paixões inferiores, nenhuma relutância eles sentem perante a ideia dominante do crime.

Os desenhistas destas histórias parecem incorporar, sobremaneira, esta sintomática visualização descritiva da vilania criminosa e associa-la à doença mental, criando assim vilões notórios. A tipologia psiquiátrica de Kretschmer, do biótipo humano, ganhou um espaço definidor no mundo dos quadrinhos. O leptossômico (magro, pequeno, fraco), o atlético (musculoso, ossos grandes) e o pícnico (gordo, atarracado) são constantemente utilizados na constituição física da vilania, justamente, exagerando e as associando às psicopatologias.

CRIMINALIDADE, VILANIA E LOUCURA: HOMEOSTASIS?

Há uma constante associação da loucura com a vilania. O louco é o vilão e vice-versa. Todas as vezes que os heróis sofreram com a loucura, tornaram-se vilões e causaram males à sociedade⁴. A loucura é vista como um estado de alteração da

⁴ Exemplos em outros universos de personagens: o Lanterna Verde quando se torna Parallax; as múltiplas personalidades de Legião, filho do prof. Xavier; a múltipla personalidade de Aurora da Tropa Alfa; a depressão alcoólica do Homem de Ferro; o surto depressivo da Feiticeira Escarlata ao descobrir que seus filhos não existiam; entre tantos outros.

normalidade, esta, por sua vez, é tido como o sintagma daquilo que é bom, e, o patológico, daquilo que é mal. É assim que o herói vira vilão: por um acesso de loucura, um estado de surto ou uma perturbação mental. Da mesma forma, é quase corriqueiro associar a vilania à loucura. Megalomania, Esquizofrenia, Múltiplas Personalidades, Manias Depressivas ou Transtornos Obsessivos e Compulsivos emolduram as personalidades e os comportamentos de boa parte dos vilões. É quase um valor atribuído e indissociável. O próprio ato de “fazer o mal” ou comprometer a integridade da humanidade ou do próximo (inocente) é o fator determinante da vilania. Seria o louco o vilão ou o vilão, louco?

A gênese da vilania, seja nos quadrinhos, seja nos outros veículos de comunicação e até mesmo, no discurso do senso comum, faz referência a estados estigmatizados sofridos pelos agentes da vilania. Goffman (1998), em seu estudo clássico sobre o Estigma, resgata a natureza e origem do termo relativo às marcas corporais que ratificavam o status social dos indivíduos na Grécia, principalmente os negativos. Mostra como o estigma procura evidenciar uma anormalidade do indivíduo, isto é, o comportamento ou a aparência padrão da comunidade onde se localiza o indivíduo. Estes vilões de quadrinhos são concebidos de tal forma que o status de vilania e loucura é identificado por “traços depreciativos” (GOFFMAN, 1998), elementos facilmente visíveis que provocam ojeriza, asco ou simplesmente marcam imagneticamente o perigo que representa o indivíduo: a desfiguração do rosto de Duas-Caras, o olhar esbugalhado do Coringa, do Chapeleiro Louco; as deformidades físicas do Pinguim, do Cara-de-Barro, Morcego-Humano; entre outras. Enquanto que aqueles que não possuem traços depreciativos

estão sujeitos aos “Traços Depreciáveis” como a cleptomania lasciva da Mulher-Gato, a perturbadora relação psicótica do Scarface com o Ventríloquo (chamado por ele de “Boneco”) ou o Transtorno Obsessivo Compulsivo do Charada por enigmas. Assim, dos três estigmas identificados por Goffman (1998), os vilões de Batman apresentam dois: as abominações do corpo e a culpa de caráter individual⁵.

Apesar de o estigma ser atribuído aos vilões, em grande parte, estes não se sentem ou demonstram a vergonha característica do estigmatizado. E por isso mesmo são Vilões. Ser “normal” e aceito socialmente implicaria em reconhecerem seu status negativo e o rejeitarem, o que eles não o fazem. Ao contrário, os exibem com naturalidade e orgulho e é por isso que são loucos, e vilões. Vilão, louco, psicopata ou monstro, em todos os casos, seus status decorrem deste não reconhecimento, como percebido por Goffman (1998, p.09):

Parece também possível que um indivíduo não consiga viver de acordo com o que foi efetivamente exigido dele e, ainda assim, permanecer relativamente indiferente ao seu fracasso; isolado por sua alienação, protegido por crenças de identidade próprias, ele sente que é um ser humano completamente normal e que nós é que não somos suficientemente humanos. Ele carrega um estigma, mas não parece impressionado ou arrependido por fazê-lo.

Segundo Goffman (1998, p.08) estes estigmas são utilizados como “[...]uma ideologia para explicar a sua inferioridade e dar conta do perigo que ela representa, racionalizando algumas vezes

⁵ Ver quadro 1.

uma animosidade baseada em outras diferenças, tais como as de classe social.” Goffman (1998, p.10) reconhece ainda um estado interessante do indivíduo estigmatizado: “A presença próxima de normais provavelmente reforçará a revisão entre autoexigências e ego, mas na verdade o autoódio e a autodepreciação podem ocorrer quando somente ele e um espelho estão frente a frente...” . É visível que todos estes vilões tendem a criar grupos de capangas que se assemelham visualmente a ele próprio, estabelecendo assim uma microcomunidade onde ele é um “normal” entre outros iguais a eles. Os capangas de Coringa se vestem de palhaços, os de Charada com roupas semelhantes a dele, os do Rei Tut de egípcios e assim por diante.

O tratamento destes vilões-loucos sempre se direciona para a violência física. A “porrada” dos heróis é o último recurso que retarda os efeitos negativos do louco. O louco, constatado enquanto tal, não é medicado. Ele é um vilão. Um perigo. Um dano. A civilidade, ou a concepção desta, apresentada nestas histórias, revela-se com traço humanista: não se pode mata-lo. Mas é preciso retirá-lo da sociedade, pois esta loucura mostra-se reticente a curabilidade. É uma doença com certo nível de contágio e, por conseguinte, perigosa para a sociedade. Seu internamento sem prazo é a única solução. Os psiquiatras que aparecem nas histórias são todos incompetentes. Nunca demonstram ter algum resultado satisfatório, quando não são cooptados pelos seus pacientes e se tornam tão loucos quanto eles⁶.

⁶ Como ocorre com a Psiquiatra Harleen Quinzel, que durante seu trabalho no Arkham se apaixona pelo Coringa e, posteriormente, se torna Arlequina (Harley Quinn), tão lunática quanto seu ex-paciente.

A definição estereotipada e fortemente estabelecida no senso comum de que a pessoa ao ser reconhecida socialmente como “louca” é perigosa, violenta, possui um comportamento marginal e passível de ocasionar riscos à vida das pessoas comuns é vividamente identificada nos quadrinhos através dos personagens vilões. Além de serem vistos como ocasionadores de transtornos sociais, sua liberdade traria um aumento de crimes e badernas na sociedade. Sabemos que após a reforma psiquiátrica o número de crimes cometidos por pessoas rotuladas como doentes mentais não superou e\ou ficou estatisticamente associado aos portadores de transtorno mental (BASAGLIA, 2005).

Entretanto, nas histórias em quadrinhos de Batman, não ocorre a substituição do termo “Doença Mental” pela de “Sofrimento Mental”, como propõe Basaglia (2005). Nestas HQs ainda prevalece fortemente o primeiro termo. Quando algo acontece no Asilo Arkham e os loucos ficam livres, o índice de criminalidade cresce e o protagonista tem um incansável trabalho para por ordem na cidade. O (re)estabelecimento da paz ocorre com o (re)encarceramento dos doentes mentais novamente no Asilo. O estado de “doença” também é constantemente retomado nas histórias, que se estruturam na cura ou recuperação de determinados “doentes” mentais. Isto é, a terapia medicamentosa ou o tratamento psicológico ao qual foram submetidos foi responsável pela cura e recuperação do “paciente”. Duas-Caras, Coringa, Chapeleiro Louco, Rei Tut e o Pinguim, já tiveram histórias que envolveram uma “recuperação” e ressocialização. Inclusive, nas histórias em que esta recuperação aparece, os personagens estão trabalhando e exercendo atividades nos Asilos e Manicômios ou já na sociedade

nos primeiros momentos de sua soltura, corroborando a ideia de Bastide (1967) que a ressocialização do louco ocorre pelo trabalho e sua inclusão nestes postos. Mas em todas elas, a aparente recuperação era falsa, não passando de um ardil para colocar um plano ardiloso em prática e voltar a cometer crimes. Tais enredos passam a ideia que a loucura é uma doença incurável e que o único tratamento é a internação contínua e eterna do “doente”.

O que estes quadrinhos fazem é reproduzir uma visão psiquiátrica no qual o indivíduo taxado como louco (estigmatizado socialmente como louco) é portador de uma doença crônica e, portanto, sem cura. É desta forma que os jargões psiquiátricos como “estável”, “recaída” ou “melhora” indicam sempre uma situação passageira, possível de mudança.

Um dado interessante levantado por Foucault (1997) e mais explicitamente por Basaglia (2005), em seus estudos, é o impacto da classe social na mudança de status na própria situação de definição de quem seria este doente. As pessoas ricas tendem a não ser estigmatizadas como loucas ou doentes mentais, por isso se internam temporariamente em “clínicas de tratamento” e “spas”. Já os pobres, são constantemente abandonados e facilmente diagnosticados como portadores de síndromes que necessitam de internamento compulsório (antigamente) e um tratamento mais explícito nos Asilos e Manicômios (estes antigamente, hoje, sem internamento, nos CRAS e CAPS).

Nos quadrinhos de Batman uma situação interessante se processa. Bruce Wayne é um homem rico, muito rico. Apesar de portador de um transtorno obsessivo (capturar criminosos), manifestar uma fantasia delirante (vestir-se de morcego e fazer

rondas noturnas) e sofrer de uma depressão maníaco-depressiva baseada em culpa (a constante lembrança da morte trágica de seus pais) que provocam severas limitações em sua vida: não constitui família, não tem relacionamentos duradouros e vive em constante sofrimento, salvo quando manifesta socialmente seu status principal (Batman); em nenhum momento ele é taxado de louco ou visto como portador de uma ou várias doenças mentais. Ele é visto como um herói. Antissocial e recluso, mas um herói. Seus aqui-inimigos não têm o mesmo tratamento. Todos, salvo algumas exceções⁷, em princípio, são pobres⁸, tendo em vista suas constantes buscas por dinheiro e crimes ao patrimônio. De certa forma a díade que antagoniza as classes e seu status e tratamento, proposta por Basaglia (2005), sobre o status do “louco”, aqui se repete.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estes personagens, seus enredos e suas trajetórias biográficas, duram mais de cinquenta anos. O herói segue sua trajetória em constante conflito com seus antagonistas. O perfil deles, conforme as máximas de criação de personagem são orientadas pela própria psicologia do herói (o herói cria seu vilão e em muitas das histórias enredos são claramente explicitados neste sentido. Acidentes, ações e procedimentos diversos que

⁷ Ra's Al Ghu é um deles.

⁸ Refiro-me ao conceito de Pobreza Relativa e não ao de Pobreza Absoluta, devido as suas constantes necessidades de aquisição de bens, principalmente moedas, em relação aos seus objetivos de vida e ações sociais. Em grande parte estes vilões são profissionais liberais que “enlouqueceram” e buscam constantemente dinheiro para financiar suas atividades criminosas.

são as forças motivadoras de sua existência). Por mais que o termo “loucura” apareça e nomeie estes personagens, não aparece nas histórias nenhum procedimento de humanização destes. Ao contrário, o conceito de Asilo é recorrente. A ideia do sofrimento psíquico como perigoso é continuamente retomado para explicar suas contingências e suas ações danosas, para si, para os seus e para a sociedade. E a internação é a única solução.

Qual a imagem que o leitor, jovem ou simplesmente – independente de sua faixa etária – desconhecedor do tratamento apropriado com as pessoas taxadas de “Loucas”, desenvolve? Não é possível afirmar com segurança, sem a realização de testes de recepção, mas podemos inferir que tais imagens devem sofrer uma influência significativa de suas leituras e experiências devidas – casos reais que ladeiam suas vivências e processos de interação social. Levando em conta que as leituras dos jovens não envolvem, necessariamente, relatórios psiquiátricos e estudos sociais sobre a situação do “Louco”, mas, como forma de entretenimento, é bem recorrente o consumo destes quadrinhos de super-herói⁹.

Assim, é bem mais evidente e cabível, que haja um contato mais próximo do público com estes materiais e, seu consumo, os aproxima destas imagens. Elas, portanto, reproduzem um esquema estereotípico, baseado nas representações de um indivíduo deslocado, perigoso e incurável.

⁹ Não devemos esquecer que o inventivo e conhecimento destes personagens, e adiante, o consumo \leitura de suas revistas, sofrem influência do marketing midiático, das redes de franchising.

Cuja convivência é impossível, pela sua visão de mundo e ações antissociais. Que o mais humano e, socialmente aceitável, é interná-los em locais que seja possível acompanhar seu sofrimento ao mesmo tempo em que evita seu retorno para a sociedade: os Asilos.

Os bandidos de Batman são, em sua maioria, loucos. Todos apresentam algum nível de transtorno de comportamento, facilmente associados aos desvios, que não são apenas de conduta, mas práticas não aceitas socialmente e desejos que são irracionais e incontroláveis (Quadro 1).

Estes vilões, loucos, não têm família. Eles foram abandonados, mataram seus familiares ou, simplesmente, não há informações relacionadas a um grupo familiar. Há uma associação entre o acometimento do transtorno e a inexistência da estrutura familiar. Seria um exemplo do reforço da importância da família no tratamento do louco ou indicativo de que é impossível para o grupo familiar lidar com os distúrbios de seus familiares, abandonando-o ou se eximir de contatos prolongados, ou até, do perigo de morte destes familiares ao insistir no contato.

Muitas das histórias do universo do Batman continuam a reproduzir os mesmos papéis e formas de tratamento de maneira desatualizada e contribuindo para o fortalecimento de questões combatidas em relação à estereotipização da loucura. Questões amplamente discutidas como a Psiquiatria Reformada, a Antipsiquiatria ou a Etnopsiquiatria não aparecem nestas histórias. Um leigo poderia contestar a legitimidade disso ou o nível de associação com a realidade ou seu papel atuante e atualizador das histórias em quadrinhos. Em vários outros momentos temos refletido e mostrado (BRAGA JR, 2005; 2011)

como os quadrinhos procuram atualizar questões sociais, mais enfaticamente às relacionadas à política, as relações internacionais e questões de gênero e sexualidade. Ainda assim, a reprodução dos estereótipos quanto à loucura continuam ambientados no senso comum do século 19.

REFERÊNCIAS

AMARANTE, Paulo. Reforma Psiquiátrica e Epistemologia. Cad. Bras. **Saúde Mental**, Vol 1, n.1, jan-abr. 2009 (CD-ROM)

BASAGLIA, Franco. As instituições de violência. In: **Textos selecionados em saúde mental e reforma psiquiátrica**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005 .p. 91-149.

BASTIDE, Roger. **Sociologia das doenças mentais**. Companhia Editora Nacional, São Paulo, 1967.

BRAGA JR, Amaro X. **Desvendando o Mangá Nacional**: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Maceió: EDUFAL, 2011.

_____. Representações Sociais e Histórias em Quadrinhos: Questões de Identidade Cultural na Produção do Mangá Nacional. In: **XII CISO - Encontro de Ciências Sociais Norte e Nordeste**, 2005, Belém. Anais do XII CISO - Encontro de Ciências Sociais Norte e Nordeste, 2005.

CID-10. Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde. Décima Revisão, 2008. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cid10/v2008/cid10.htm>. Acesso em: 15 jul. 2012.

FOUCAULT, Michel. **A História da Loucura na Idade Clássica**. 1997. São Paulo, Perspectiva.

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. São Paulo: Editora LTC, 1998

MOTA, Mauricio Jorge Pereira da. Aula 2 – O Crime Segundo Lombroso. **Criminologiafla**. 20 ago. 2007. Disponível em: <http://criminologiafla.wordpress.com/2007/08/20/aula-2-o-crime-segundo-lombroso-texto-complementar/>. Acesso em: 15 jun. 2012.

RIBAS, Sílvio. **Dicionário do Morcego**. São Paulo: Flama Editorial, 2005.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VILLAINS - BATMAN. Villains Wiki: villains, bad guys, comic books, anime. Disponível em: <http://batman.wikia.com/wiki/Category:Villains>. Acessado em: 15 jul. 2012.

ANEXO A - QUADRO 1: QUEM SÃO OS VILÕES E SEUS RESPECTIVOS TRANSTORNOS¹⁰

Nome do Vilão	Perfil do Personagem	Transtorno Psiquiátrico	CID
Arlequina (Harley Quinn)	Psiquiatra que enlouquece após conhecer o Coringa e se torna uma criminosa.	Personalidade Histriônica Personalidade Ansiosa	F60.4 F60.6
Bane	Sua força e vigor são ampliados com o uso de um composto químico aplicado no seu cérebro (droga). Cada vez que injeta a droga tem sua força e compleição física aumentadas.	Transtorno de personalidade com instabilidade emocional Transtornos mentais e comportamentais devidos ao uso de substância psicoativa	F60.3 F10-F19
Cara de Barro ¹¹ (Clayface)	Ator surta por estar sendo substituído na peça e mata todo o elenco, depois disso continua. Um material radioativo lhe possibilita assumir as propriedades do barro. Assassinar as pessoas alivia uma dor física que sofre.	Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F06
Ceifador (Reaper)	Assassino vestido com máscara de caveira e foice	Personalidade dissocial - Sociopática	F60.2
Chapeleiro Louco (Mad Hatter)	Criminoso Obsessivo por Chapéus. Busca avidamente o capuz de Batman para sua coleção.	Esquizofrenia hebefrênica	F20.1

¹⁰ A listagem foi montada incluindo vilões presentes em todas as mídias: nos quadrinhos, TV e Cinema. Alguns vilões foram excluídos do quadro ou por sua limitada aparição no mundo de Batman ou por serem vilões secundários relacionados a outros personagens do mundo dos super-heróis ou das histórias dos grupos, como na Liga da Justiça ou ainda por ter uma origem na vilania, mas atuarem como heróis.

¹¹ Com este nome, surgiram quatro personagens diferentes que formaram a Quadra de Lama. Na descrição combinei as características dos quatro pra facilitar o entendimento.

Charada (The Riddler)	Criminoso com obsessão por Enigmas, marcando seus crimes sempre com uma charada.	Jogo patológico Transtorno delirante persistente	F63.0 F22.0
Coringa (Joker)	Criminoso piadista, maníaco e sádico. Sua pele é branca e o cabelo verde, resultado de um acidente químico.	Personalidade dissocial Distúrbio de personalidade do tipo instabilidade emocional	F60.2 F60.3
Crocodilo (Killer Croc)	Criminoso marcado com uma pele escamosa (Doença)	Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F06
Duas-Caras (Two-Face)	Usa uma moeda para tomar decisões boas ou ruins, dependendo do lado que cair. Tem metade do rosto deformado.	Personalidade dissocial Transtorno afetivo bipolar, episódio atual misto Transtorno delirante <i>Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física</i>	F60.2 F31.6 F22.0 F06
Espantalho (Scarecrow)	Psicólogo renegado que usa uma arma química que provoca surtos de pânico nas vítimas	Personalidade dissocial - Sociopática	F60.2
Hera Venenosa (Poison Ivy)	Com imunidade aos venenos utiliza plantas venenosas no ecoterrorismo.	Distúrbio de Personalidade Dissocial Transtorno delirante persistente	F60.2 F22.0
Homem-Calendarário (Calendar Man)	Criminoso que planeja seus ataques em datas específicas e com significado simbólico. Maníaco por calendários.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Máscara Negra (Black Mask)	O comerciante fraudulento Roman Sionis é processado por vender maquiagem tóxica, após acidente com seu material, fica com uma máscara negra grudada no rosto e acredita que ela lhe confere poder, surgindo assim uma nova personalidade ainda mais criminosa.	Transtorno delirante persistente Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F22.0 F06

ARTE SEQUENCIAL EM PERSPECTIVA MULTIDISCIPLINAR

Morcego-Humano (Man-Bat)	Biólogo surdo especializado em morcegos que se transforma literalmente em um homem-morcego depois de um acidente.	Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F06
Mulher-Gato (Catwoman)	Criminosa cleptomaniaca e ex-prostituta que emprega gatos em seus crimes	Cleptomania Fetichismo	F63.2 F65.0
Pinguim	Ornitólogo assassino e criminoso maníaco por pássaros e guarda-chuvas. Sofreu bullying quando jovem.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Professor Hugo Strange	Psicólogo Criminoso obsessivo pela identidade de Batman. Veste-se como ele.	Transtorno delirante persistente	F22.0
Ra's Al Ghul	Chefe centenário de uma organização criminosa que se mantém jovem através de um banho químico.	Personalidade esquizóide	F60.1
Rei Tut	Historiador que após acidente acredita ser a reencarnação de um Faraó e inicia uma vida de crimes	Personalidade dissocial - antissocial Transtorno delirante persistente	F60.2 F22.0
Scarface	Boneco de madeira que é carregado pelo "Boneco" Ventríloquo.	Múltipla personalidade Personalidade Esquizóide	F60.1
Sr. Frio (Mr. Freeze)	Cientista criminoso condenado a sobreviver, após um acidente, em locais de baixa temperatura. Vive com o objetivo de resgatar sua mulher, congelada, da morte por um doença fatal.	Personalidade esquizoide Transtorno delirante persistente Personalidade dissocial Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F60.1 F22.0 F60.2 F06
Steeljacket	Bioengenheiro criminoso que alterou os seus genes, misturando DNA de pássaros para ganhar vôo. Isso deteriorou sua estrutura óssea, o que significava que ele só sobrevive se usar a armadura.	Transtorno mental devido a lesão e disfunção cerebral e a doença física	F06
Vaga-lume (Firefly)	Especialista em pirotécnica que se torna um criminoso piromaniaco vestido de vaga-lume	Piromania	F63.1

Victor Zsasz	Serial Killer que grava no seu corpo cada uma das suas vítimas	Personalidade dissocial - sociopata	F60.2
--------------	--	-------------------------------------	-------

Fonte: Quadro construído com dados de descrição dos personagens oriundos do Villains Batman (2012), Ribas (2005) e relacionados ao CID-10 (2008).

SANTA TERESA DE JESUS: UMA LEITURA EM IMAGENS

Cláudio Guerson*

INTRODUÇÃO

Em 2015 celebra-se no mundo cristão católico 500 (quinhentos) anos do nascimento de Teresa de Ávila, a santa doutora, Santa Teresa de Jesus. Com certeza, várias ações de cunho acadêmico serão desenvolvidas por ocasião desta celebração. Nesta esteira uma maior divulgação de sua vida e obra deverá ser uma empreitada indiscutível. Assim sendo, não deveria ficar de fora dessa discussão, e motivação para publicação, a arte sequencial. Sobretudo, diante Santa Teresa ser destacada como patronesse dos escritores.

Sobre a temática religiosa existiu no Brasil uma publicação da Ebal com o título *Coleção Série Sagrada*. A Ebal desde 1945¹, ano de sua fundação, lidou com fortes críticas à linguagem dos quadrinhos. No entanto, foi ousada e estratégica na publicação

* Cláudio Verneque Guerson. Doutor em Ciência da Religião. Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG. Leopoldina, MG, Brasil. claudioguerson@gmail.com

¹ A Ebal começou a existir oficialmente no dia 18 de maio de 1945, quando foi registrada na junta comercial do Rio de Janeiro. JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos**. São Paulo: Companhia das letras, 2004. p. 117.

de títulos que se tornaram um freio aos críticos, como, por exemplo, a *Edição Maravilhosa* que apresentava a obra de grandes autores estrangeiros e nacionais em arte sequencial. Nesta publicação apareceram desde obras de domínio público até autores contemporâneos, como Jorge Amado, que teve três títulos publicados.

O material que resultaria na primeira publicação em quadrinhos da Ebal surgiu ainda em 1945[...] Do contato entre os dois editores [Aizem e Cesar Civita, este irmão de Vitor Civita] nasceu a parceria para lançar em português a revista *Seleções Coloridas*, com quadrinhos e passatempos Disney.

A Ebal continuou com sua vocação nata para os quadrinhos e publicou *O Herói* em 1947 que trouxe inovações de edição, tais como, a primeira página da revista reproduzida na capa. Ainda, apresentou ao público brasileiro personagens americanos como: *A amazona dos cabelos de fogo, Freddy e Nancy no circo, John Danger e Glória Forbes*.² “A grande surpresa veio em novembro [1947], com a estreia da revista *Superman*, que circularia sem interrupção com o selo da Ebal nas quatro décadas seguintes”.³

Trazendo à tona essa história da Ebal e, traçando um paralelo com a data comemorativa sobre Teresa de Ávila, é de bom cunho pensar sua vida e obra na prancheta dos quadrinhos. A ideia deste trabalho é apresentar em arte sequencial a vida e obra de Santa Teresa de Jesus.

É importante ressaltar que o autor deste trabalho não tem sua formação na pesquisa acadêmica relacionada como o mundo

² JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**. p. 119.

³ JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**. p. 119.

dos quadrinhos. No entanto, chega para essa conversa como alguém que deseja escutar e expor sua percepção, como, a maioria dos leitores e acadêmicos do nosso tempo que iniciaram sua empreitada de leitura com os quadrinhos. Foi parte de meu canon dos quadrinhos *TEX, Fantasma, Walt Disney e Maurício de Souza*.

A verdade sobre o contato com os quadrinhos é que ao ouvirmos as história ou, lê-las, também, as contamos. Esse processo cria uma nova realidade para o ouvinte leitor, não é possível afirmar se apenas permanecemos como espectadores, ou se passamos a fazer parte da história. Em algum momento somos tomados pelos personagens, nos sentimos parte de sua realidade e criamos uma nova realidade para nossa existência. Há um sentido existencial nessa tarefa como indica Sartre de um ser que é para-si.

A linguagem simbólica ultrapassa o significado e ganha novo significado de realidade para aquele que participa dela, como afirma Baudrillard:

Os objetos foram sempre considerados um universo inerte e mudo, do qual dispomos a pretexto de que fomos nós que o produzimos. Mas, a meu ver, este mesmo universo tinha algo a dizer, algo que ultrapassava seu uso. Ele entrava no reino do signo, em que nada se passa de maneira tão simples, porque o signo é sempre o eclipse da coisa. O objeto designava, então, o mundo real, mas também sua ausência – e particularmente a ausência do sujeito.⁴

Para relacionar essa temática com Teresa um tema fundamental é a experiência. As imagens que aparecem em seus

⁴ BAUDRILLARD, Jean. **Senhas**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001. pp 11.

escritos nascem da experiência. Ela afirma que não existem palavras que possam exprimir o que está vendo, sentindo, pensando. As imagens são a linguagem dos místicos, assim Teresa as explora a partir de sua experiência.

Para compreender o pensamento de Teresa de Ávila, é preciso conhecer suas experiências com Deus e com as pessoas. A força e a inspiração para escrever provinham da vida e da espiritualidade que desenvolvia. Ou, como Teresa escreveu: “daquilo que o Senhor me ensinou por experiência”.⁵ Essa espiritualidade era desenvolvida diante dos desafios, limitações e possibilidades da vida. Como afirma Berardino: “Em seus escritos, o ensinamento, como de uma fonte segura, brota da experiência e não vice-versa”.⁶ Teresa aprende escutando-se a si mesma e ao *Amado*.

Ela não aplica as aprendizagens da escola, não pratica doutrinas apreendidas de boa leitura; ela aprende escutando-se a si mesma e se move às apalpadelas, iluminada, de modo especial no início, pelo amor que sente e quer doar ao seu Deus, que

⁵ JESUS, Santa Teresa de. **Obras Completas**. São Paulo: Loyola, 1995. Texto estabelecido por FR. Tomas Alvarez, O.C.D.. Os trechos dos três principais escritos de Teresa são referidos simplesmente pelas letras V (*Livro da vida*), C (*Caminho de perfeição*) e M (*Castelo interior ou Moradas*), seguidas do número do capítulo e do tópico ou parágrafo citado. No caso de *Castelo interior ou Moradas*, o número que antecede a letra M indica a ordenação das “moradas”. A referência da presente citação é V 10,9.

⁶ BERARDINO, Pedro Paulo Di. **Itinerário espiritual de Santa Teresa de Ávila**: Mestra de oração e Doutora da Igreja. 4^a. ed. São Paulo: Paulus, 2005. p.10.

com insistência a chama e, nos momento de torpor, muitas vezes a sacode como só ele sabe fazer.⁷

A demonstração de um grande amor por Deus e pelas pessoas é constante na obra de Teresa de Ávila. A autora sempre enfatizava o encontro com Deus como caminho para o amor pleno e para descobrir-se na humildade, no desapego e na caridade. Os eixos norteadores de seus escritos estavam baseados no amor a Deus e às pessoas, fundamentados na vivência diária como fundadora de mosteiros, sobretudo, nasceram de sua paixão por Deus.

Para Teresa a Mística não era o estudo da teologia, mas a vivência de uma experiência de Deus. Michel de Certeau apresenta essa forma de Teresa compreender o termo mística, como o ser que é tomado por Deus, como uma tomada de consciência mística. Para ele a ideia teresiana é que o ser é atraído ao centro de si mesmo, onde encontra a Deus e descobre a si mesmo.

É ali que o fiel encontra o sinal de Deus, certeza doravante estabelecida sobre uma consciência de si. Ele descobre em si próprio aquilo que o transcende e aquilo que o fundamenta na existência. [...]

E, na visão da mística, esta transformação tem um sentido: princípio único de um contínuo ultrapassar-se, o Verdadeiro é o centro que não cessa de atrair a si, ao mesmo tempo que se revela e que assim se constrói o ser através da multiplicidade dos

⁷ BERARDINO, Pedro Paulo Di. **Itinerário espiritual de Santa Teresa de Ávila: Mestra de oração e Doutora da Igreja.** p.10.

episódios, das decisões e adesões que a ele conduzem.⁸

Teresa de Ávila era uma representante dessa forma de experimentar Deus. Ao escrever, não o fazia como alguém que se considerava letrada, mas por ter sido tomada por Deus: “Na teologia mística, de que comecei a falar, o intelecto deixa de agir porque Deus o suspende, como depois explicarei se souber e se Ele me conceder para isso o seu favor”.⁹

Diante disso, passamos ao que pode ser considerado um pequeno ensaio para uma exposição em arte seqüencial da vida e obra de Santa Teresa de Jesus.



FIGURA 1 – Teresa tem a primeira visão do Espírito Santo. Fonte: ORAZEM, Roberta Bacellar. As Pinturas na Sacristia da Igreja de Ordem Terceira do Carmo.

⁸ CERTEAU, Michel. Culturas e Espiritualidades. In: **CONCILUM**: Revista Internacional de Teologia. Petrópolis: Vozes, 1966. Nov 1996 – n 9. p. 14.

⁹ JESUS, Santa Teresa de. **Obras Completas**. V 12,5.

A figura representada ilustra a experiência de Teresa com Deus, sua ideia é a de ser tomada por Deus. A mística é apresentada em Teresa de Ávila como uma dádiva de Deus. Não significa ser merecedor por justiça, mas se colocar convenientemente à disposição do mover de uma ação de Deus na alma. Dessa forma, não será a ação humana que garantirá a dádiva da presença do Divino na alma, mas o querer do Criador. “Esta é dádiva generosa de Deus Nosso Senhor, que a concede a quem Ele quer, como quer e quando quer”.¹⁰ Para Teresa, Deus é responsável e presente na transformação do interior humano e em sua relação com o exterior, como indica Álvares, a partir do *Livro da Vida* 4,10:

Centro orbital de seu pensamento é a ideia de Deus. Teresa, tão amiga dos teólogos do seu tempo, não se pode dizer que compartilhe teologia com eles. Quase no início de seus escritos (*Vida* 4,10) ofereceu-nos uma síntese do que “pensou muitas vezes”, um condensado de pensamento, assombro e emoção: “Muitas vezes pensei, espantada, na grande bondade de Deus, ficando minha alma maravilhada ao ver sua grande magnificência e misericórdia. Bendito seja ele por tudo, pois sempre vi com grande clareza que, mesmo nesta vida, Ele não deixa de recompensar nenhum bom desejo. Por piores e mais imperfeitas que fossem as minhas obras, o Senhor as melhorava, aperfeiçoava e tornava meritórias, apressando-se a esconder minhas faltas e pecados. E, mais do que isso, Sua Majestade cegava e tirava a memória dos que tinham visto essas minhas faltas e pecados. O Senhor doura as culpas, faz com que resplandeça uma virtude que Ele mesmo põe em mim, quase me maltratando para que eu a tenha”. Isto é, ela pensou nisso muito.

¹⁰ TERESA, Silvério de Santa. **A carmelita perfeita**. p. 15.

Espantou-se e curtiu. Viu claramente os traços fisionômicos do rosto de Deus.¹¹



FIGURA 2 – Mosteiro de São José das Carmelitas Descalças de Ávila (Espanha)
Fonte: ORAZEM, Roberta Bacellar. A REPRESENTAÇÃO DE SANTA TERESA D'ÁVILA NAS IGREJAS DA ORDEM TERCEIRA DO CARMO DE CACHOEIRA/BAHIA E SÃO CRISTÓVÃO/SERGIPE. p. 40.

O trabalho de Teresa como fundadora de mosteiros começou no Mosteiro de São José, o primeiro fundado por ela. A vida de Teresa de Ávila teve duas grandes marcas. A primeira, as viagens pela Espanha, realizando as fundações que deram origem à reforma do Carmelo. Após a reforma do convento de São José, em Ávila, Teresa foi responsável pela criação de mais 13 fundações em vários pontos da Espanha, sobretudo para restaurar a observância da regra religiosa. A segunda, a busca ao

¹¹ ÁLVAREZ, Tomás. **100 Fichas sobre Teresa de Jesus**: para aprender e ensinar. São Paulo: Carmelitanas, 2011. p, 211.

interior do ser para encontrar “Sua Majestade”¹². Teresa aprendeu e ensinou a importância da experiência do encontro com Deus para encontrar as pessoas. Seu caminho levava para Deus e para as pessoas. Não há como separar esses caminhos: somente chega-se ao outro se encontrando no Um.

Além de fundadora Tereza foi pródiga escritora fez dela a primeira Doutora da Igreja, primeiro título de doutora da a uma mulher pelo Vaticano.



FIGURA 3 - Pintura de retábulo lateral com a imagem de Santa Teresa de Jesus da igreja da Ordem Terceira do Carmo de João Pessoa/PB (séc. XVIII)

Fonte: ORAZEM, 2009, p. 102.

¹² Teresa usa a expressão “Sua Majestade” com frequência em sua obra, conforme indicado por ASTIRRAGA e BORRELL com o sentido de “Alto”, “Bem”, “Bondade”, “Criador”, “Deus”, “Divindade”, “Imperador”, “Majestade”, “Pai”, “Poder”, “Sabedoria”, “Senhor”, “Sol”, “Todo Poderoso”, “Verdade”. A expressão aparece 938 vezes. ASTIRRAGA, Juan Luis e BORRELL, Agustí. **Concordancias de los escritos de Santa Teresa de Jesús**. p. 2641.

Teresa escreveu suas principais obras: *Vida*, *Caminho de perfeição* e *Castelo interior* ou *Moradas*, cada uma em um novo período da vida e da experiência interior. Primeiro na autobiografia, *Vida*, depois de forma sempre mais minuciosa, diferenciada e distanciada de si própria, em *Caminho de perfeição* e em *Castelo interior*. “Esses três livros compõem a estrutura das obras seguintes”.¹³

O *livro da Vida* teve duas redações. A primeira que se perdeu, redigida em Toledo no Palácio de Da. Luisa de la Cerda e a segunda, que chegou até nós, tem um local bem diferente de composição. O texto de *Vida* que ultrapassou o tempo de Teresa inspirou a experiência mística cristã ao longo de cinco séculos, foi redigido em sua cela de São José. A escritora trata-se de uma mulher madura que afirma conter nele a sua *alma*. Como diz Álvarez: “por isso o coração do relato é constituído pelo ‘fato místico’ vivido por ela, que não é um fato pontual, mas radical e global, envolvente”.¹⁴ Teresa quer entender a ação de Deus em sua vida, o fato da intensidade radical e profunda de ser tomada por Deus. Neste ponto está uma indicação para a leitura de *Vida*, sua intenção não é exatamente responder aos do seu tempo, mas responder a si mesma, ao chamado interior de *Sua Majestade*, enfim, entender a força do amor que a impulsiona para Deus e para os outros.

O texto do livro “*Caminho de Perfeição*” está organizado em quarenta e dois capítulos. Teresa discorre sobre temas que julga importantes para o mosteiro de São José¹⁵. Sua

¹³ LORENZ, Erika. **Caminho para a plenitude**. São Paulo: Santuário, 2004. p.8.

¹⁴ ÁLVAREZ, Tomás. **100 fichas sobre Teresa de Jesus**. p. 146.

¹⁵ Trata-se do primeiro fundado por ela, fica em Ávila.

preocupação está no modo de vida das monjas. Aqui aparecem temas fundamentais em sua espiritualidade como o amor, o desapego, e, sobretudo, a oração. O livro teve duas redações, as mesmas foram encaminhadas para censura, aos cuidados do Padre García de Toledo. A primeira teve muitos cortes e alterações, a segunda com algumas modificações chegou às mãos das monjas destinatárias.

O livro *Castelo interior ou Moradas* pode ser tomado como organizador da linguagem teresiana. Ele apareceu no decorrer do ano 1577. Teresa de Ávila está em sua maturidade e escreve de maneira doutrinal. O *Livro da Vida* traz um relato da vida de Teresa, enquanto *Moradas* traz um texto que parte de sua vida para a doutrina mais acabada de sua experiência de Deus.

Era Teresa apegada à leitura, hábito que cultivava desde o seio familiar e que parecia estar na raiz do seu amor pela vida e pelas histórias dos santos. “Meu pai gostava de ler bons livros e os tinha em vernáculo para que seus filhos lessem”.¹⁶ Também foi seu tio um incentivador para leitura, quando após a primeira permanência em um convento e acometida de uma crise de saúde, seu pai a levou para ficar na casa da irmã dela, Maria, em Castellanos, “no caminho, visitou um tio, Pedro de Cepeda, que lhe entrega os escritos de São Jerônimo”.¹⁷ Recuperada, Teresa foi para o Convento Carmelita da Encarnação. Após pronunciar os votos ela foi novamente vítima de fortes crises em sua saúde. Dessa vez os médicos não conseguiram concluir um diagnóstico, “Seu corpo se esquartejava em dores e as ‘pequenas mortes’ compunham aos poucos, a agonia do que seria a grande

¹⁶ JESUS, Teresa de. **Obras completas**. p. 27. V 1,1.

¹⁷ SENRA, Ângela. **Santa Teresa de Ávila**. São Paulo: Brasiliense, 1983. p. 16.

morte”.¹⁸ Neste momento, Teresa foi encaminhada para Becedas, onde teria o tratamento com ervas medicinais, no caminho passou na casa do tio, “que presenteia Teresa com o livro de um frade franciscano, o espanhol Francisco de Osuna. O livro se chama *O Terceiro Abecedario Espiritual*”.¹⁹ Outro autor da literatura espiritual importante na vida de Teresa foi Santo Agostinho, “no começo de 1554, dão-lhe as *Confissões* de Santo Agostinho, publicadas, então, em espanhol.



FIGURA 4 – Teresa recebe inspiração divina para ler.
Fonte: ORAZEM, 2009, p. 199.

Para encerrar esse pequeno ensaio, ciente da ausência de quadrinhos, mas com a expectativa de criar uma leitura a partir das imagens em pinturas de Igreja que possibilitam uma leitura sequencial da vida dos santos apresento uma sequência de

¹⁸ SENRA, Ângela. **Santa Teresa de Ávila**. p. 19.

¹⁹ SENRA, Ângela. **Santa Teresa de Ávila**. p. 19.

imagens do fato místico mais marcante da vida de Teresa a Transverberação.



FIGURA 5 - Transverberação de Santa Teresa por Josefa de Óbidos na igreja da Matriz de Cascais - Portugal (1672). Fonte: ORAZEM, 2009 p. 126.



FIGURA 6 - Transverberação de Santa Teresa por Gian Lorenzo Bernini (séc.XVII)
Fonte: ORAZEM, 2009, p. 126.



FIGURA 7 - Pinturas parietais sobre a Transverberação de Santa Teresa de Jesus da igreja da Ordem Terceira do Carmo (Recife/PE). Fonte: ORAZEM, 2009, p. 127.

Teresa era testemunha de um grande amor por Deus e consequentemente pelas pessoas. Foram suas fundações, suas orientações às monjas sob seus cuidados, o amor à Igreja que apareceram como resultado do seu amor por Deus. Para falar desse amor escreveu seus textos, neles transparece mais do que um desejo, mas a ação de um Deus presente em sua vida, no interior do seu ser.

Neste sentido, suas experiências são resultado de uma ação de Deus em sua vida e dão-se no cotidiano da vida. Ela não entendia que a vida deveria estar limitada ao amor a Deus para seu próprio deleite, mas um amor a Deus que se manifestasse na vida, na concretude diária dos desafios e alegrias da humanidade.

Ficam abertas as possibilidades de editar em quadrinhos a vida de Teresa, sobretudo, quando é possível fazer uma leitura

seqüencial das imagens iconográficas sobre a Santa, dispostas em várias partes do mundo onde sua mensagem chegou.

REFERÊNCIAS

ÁLVAREZ, Tomás. **100 Fichas sobre Teresa de Jesus:** para aprender e ensinar. São Paulo: Carmelitanas, 2011.

ASTIRRAGA, Juan Luis e BORRELL, Agustí. **Concordancias de los escritos de Santa Teresa de Jesús.** Roma: Editoriales O.C.D., 2000.

BAUDRILLARD, Jean. **Senhas.** Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

BERARDINO, Pedro Paulo Di. **Itinerário espiritual de Santa Teresa de Ávila:** Mestra de oração e Doutora da Igreja. 4ª. ed. São Paulo: Paulus, 2005.

CERTEAU, Michel. Culturas e Espiritualidades. In: **CONCILUM:** Revista Internacional de Teologia. Petrópolis: Vozes, 1966. Nov 1996 – n 9.

JESUS, Santa Teresa de. **Obras Completas.** São Paulo: Loyola, 1995. Texto estabelecido por FR. Tomas Alvarez, O.C.D..

GONÇALO JUNIOR. **A Guerra dos Gibis:** A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

LORENZ, Erika. **Caminho para a plenitude.** São Paulo: Santuário, 2004.

ORAZEM, Roberta Bacellar. **A REPRESENTAÇÃO DE SANTA TERESA D'ÁVILA NAS IGREJAS DA ORDEM TERCEIRA DO**

CARMO DE CACHOEIRA/BAHIA E SÃO CRISTÓVÃO/SERGIPE.

2009. 308 f. Dissertação (Mestrado em História de Arte Brasileira) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Bahia, 2009.

SENRA, Ângela. **Santa Teresa de Ávila.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

TERESA, Silverio de Santa. **A Carmelita Perfeita.** São Paulo: Paulinas, 1958.

OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA: PRODUÇÃO DE HQ PELOS ALUNOS DE UMA ESCOLA PÚBLICA EM RIO BRANCO – ACRE

Danielle Barros Fortuna*

INTRODUÇÃO

O governo Federal implantou em 2011, o Plano Brasil Sem Miséria (PBSM), objetivando elevar renda e minorar desigualdade socioeconômica no Brasil. Para tanto, diversas estratégias têm sido utilizadas, como transferência de renda, acesso a serviços públicos nas áreas de educação, saúde, assistência social, entre outras (BRASIL, 2011). Para atender os desafios do PBSM, o Instituto Oswaldo Cruz (Fiocruz) vem organizando e realizando expedições de 2012 a 2014, por localidades de extrema pobreza (ARAÚJO-JORGE, 2012; MEDINA, 2012). Ensino, saúde e cultura são elementos essenciais para superação da pobreza, por isso as expedições são ancoradas em ações de formação continuada de professores da educação básica.

* Danielle Barros Fortuna é Doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-FIOCRUZ) - bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria, Mestre em Ciências - Programa de Pós-graduação em Informação, Comunicação e Saúde do ICICT/FIOCRUZ, e Bióloga pela UNEB (Universidade do Estado da Bahia). Niterói- RJ –Brasil. E-mail danbiologa@gmail.com

Este artigo é parte de uma pesquisa de doutorado realizado no Programa de Ensino de Biociências e Saúde, e se afina às metas do PBSM por ter como pressuposto de que a utilização de estratégias lúdicas e inovadoras, como a criação de HQ pelos próprios alunos, seja uma forma rica e estimulante para ensino, aprendizagem e interação em sala de aula. Parte-se da hipótese de que a arte e a criatividade podem contribuir para constituição do “ser” (FRANCO, 2013) e como forma expressiva dos alunos.

A pesquisa tem como principais referenciais teóricos a confluência da Ciência e Arte (DE MEIS, 1998; ARAÚJO-JORGE, 2004), autores que utilizam HQ na Educação (LOVRETO, 2011; CARVALHO, 2006; VERGUEIRO, 2007; FRANCO, SANTOS NETO, 2011) e uso de HQ no Ensino de Ciências (FORTUNA, 2012; CARUSO; SILVEIRA, 2009; LINSINGEN, 2005; KAMEL; LA ROCQUE, 2005).

Em setembro de 2012 houve uma expedição em Rio Branco (AC) e dentre as atividades, foram desenvolvidas oficinas de história em quadrinhos (HQ) com alunos e professores de escola pública do município. O objetivo foi o de compartilhar apontamentos sobre linguagem das HQ, processo criativo e possibilidades de utilização pedagógica com a criação de HQ pelos alunos.

CIÊNCIA + ARTE: HQ NA SALA DE AULA

Se traçarmos um olhar retrospectivo sobre a confluência entre Arte e Ciência ao longo da história humana, podemos verificar que esses dois temas eram considerados amalgamados.

Eminentes cientistas como Galileu Galilei e Leonardo da Vinci, transitavam pelas vias da ciência e a arte ao desenvolver o conhecimento e comunicá-lo das mais diferentes formas (pintura, música, escultura, desenho, poesia, etc.), deixando legados valiosos à humanidade (ARAÚJO-JORGE, 2007).

Contudo, atualmente, a noção de que Ciência e a Arte fazem parte de campos antagônicos permeia a cultura das sociedades contemporâneas ocidentais, e esta concepção encontra-se explicitada no livro de Snow (1995) sobre as “duas culturas” onde o autor relata o distanciamento progressivo entre intelectuais das ciências naturais e das ciências humanas em virtude da crescente especialização disciplinar, que estaria provocando um empobrecimento do potencial intuitivo desses cientistas.

Essa visão que dissocia a Arte da Ciência não se limita apenas aos intelectuais de ciências naturais e humanidades como afirma Snow (1995). De Meis (2004) verificou, em uma pesquisa realizada entre jovens universitários (que buscou investigar a concepção dos alunos sobre “o que é pensar cientificamente”, “qual a diferença entre ciência e arte” e outras questões), que há uma visão estereotipada na percepção dos estudantes. Predomina a visão dicotômica do cientista metódico e louco; e do artista criativo, mas desprovido de métodos. O cientista é considerado como alguém desprovido de emoção, sentimento, intuição, subjetividade, alguém submetido apenas ao rigoroso método científico, lógico e racional; já o artista é visto como livre e criativo, pois não utiliza nenhum método ou lógica em seu trabalho. Esse e outros trabalhos têm constatado esta visão similar da cisão entre Arte e Ciência junto ao público pesquisado (DE MEIS, 1998).

Sobre a utilização da Ciência e Arte na Educação, Araújo-Jorge (2007) destaca que a arte “precisa ser incluída na educação científica não apenas para tornar as coisas mais belas, apesar de frequentemente isso acontecer, mas primariamente porque os artistas fazem descobertas sobre a natureza diferentes daquelas que fazem os cientistas”. Além disso, como importante estratégia pedagógica, a autora afirma:

O ser humano nunca viveu sem utilizar a arte como forma de expressão, uma indicação de que a linguagem da arte é a própria linguagem da humanidade. Por isso, e para isso, a arte precisa ser mais bem compreendida e valorizada na educação, em todos os níveis de ensino, desde o ensino fundamental, em toda e qualquer escola, até o ensino de pós-graduação, para a formação de docentes e cientistas com orientação holística. A arte pode se combinar com a ciência como parte de uma estratégia pedagógica explícita para a educação científica da população. Atividades de ciência e arte possibilitam o desenvolvimento de novas intuições e compreensões através da incorporação do processo artístico a outros processos investigativos (ARAÚJO-JORGE, 2007).

Alves (2000) e Caniato (1989) criticam as metodologias tradicionais de ensino em que se privilegia apenas o uso de aulas expositivas em detrimento de metodologias diversificadas e lúdicas que estimulem o interesse e criatividade do educando. Nesse sentido, Soares Neto e Furtado (2009) destacam a pertinência de se utilizar as linguagens que permeiam o cotidiano dos alunos, tais como livros, jornais, charges, revistas em quadrinhos, teatro, cartazes, computadores, exposições, diálogo, programação televisiva, etc. para assim propiciar uma interação

da escola com a vida cotidiana dos alunos e seus símbolos, suas linguagens, suas culturas e seus interesses.

Da mesma forma, Cabello e Moraes (2005), afirmam que “situações lúdicas são essenciais para o estímulo da criatividade, relacionamentos sociais e inteligência”, e dessa forma contribui para “facilitar também expressões de emoções, o que é igualmente importante na aprendizagem e na busca de novos conhecimentos”. Assim, “materiais paradidáticos como jogos, vídeos, jornais, contos, histórias em quadrinhos (HQ) podem ser peças chaves nesse contexto, já que podem proporcionar oportunidades ímpares de investigação e exploração”.

Corroborando a este pensamento, Soares Neto e Furtado (2009), apresentaram pesquisa onde se constatou que a utilização de história em quadrinhos para o ensino de física no ensino fundamental provocou um grande interesse dos alunos e a história em quadrinhos elaborada mostrou-se uma ferramenta pedagógica de grande potencial motivador e uma alternativa lúdica para o tratamento de fenômenos cotidianos.

Nesse sentido, argumentamos que metodologias que utilizem Ciência e Arte na Educação, com ludicidade e ferramentas criativas, como a criação de história em quadrinhos pelos alunos podem contribuir para instigar o interesse dos alunos, para o desenvolvimento de habilidades diversas e interação entre as pessoas envolvidas (alunos e professores). Contudo, ressalta-se a importância de utilizar as HQ de forma reflexiva, crítica, como uma forma poética de olhar e pensar a realidade e evitar o equívoco da “didatização” das HQ, como destaca Santos Neto (2011).

METODOLOGIA

A intervenção denominada “oficina de Quadrinhos na sala de aula”, aconteceu em uma escola pública localizada em um bairro da periferia de Rio Branco (AC). Em três dias de encontros (manhã e tarde), utilizou-se apresentação dialogada de tópicos sobre HQ: Como surgiram e sua história. Definições: HQ, Cartum, Caricatura, Charge, Tira. Os Elementos que Compõem a Linguagem das HQs. Elementos da HQ (criação de personagens, roteiro, balões e leitreiro). História em Quadrinhos e Processo Criativo. HQ na sala de aula (alguns exemplos). E por fim um momento para instigar “Como criar suas HQ”.

Em cada encontro tivemos momentos de explanação teórica e atividades práticas, sendo que ao final, no terceiro dia, tivemos HQ criadas de forma individual e/ou coletiva pelos alunos. Participaram 30 alunos e 5 professores (5º e 6º ano). Perfil dos alunos: A maior parte das turmas era composta por meninas, compreendendo quase 70% dos participantes. A faixa etária variou entre 10-13 anos. A maior parte dos alunos afirmou ler hábito de ler HQ, sobretudo da Turma da Mônica, em segundo lugar “super-heróis/aventura” e em terceiro lugar mencionaram os mangás.

PROCEDIMENTOS:

Aula 1 – Apresentação da oficina. Panorama histórico sobre origem, definição das HQ; apresentação sobre seus diferentes tipos; elementos que compõem a HQ (Tema e criação de personagem). Atividade 1: Dinâmica dos “olhos e bocas”,

Atividade 2: Criação dos personagens (desenho, recorte e colagem).

Aula 2 – Roteiro para HQ, construção das sequencias lógicas, enquadramento, balões e leitreamento. Processo criativo, elementos do cotidiano. Atividade 2: Criação dos roteiros individuais e quadrinização.

Aula 3 – Construção de roteiro coletivo com interação dos personagens criados individualmente. Quadrinização da HQ coletiva. Atividade 3 (final): Finalização da HQ (desenho, recorte e colagem) e apresentação aos colegas.

Abaixo imagens das oficinas:



FOTO 1 - Explicação teórica sobre HQ. setembro 2012, Rio Branco (AC), Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 2 - Oficina de HQ com os alunos. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 3 – Produção de HQ em conjunto. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 4 - Criação de personagens. Setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.

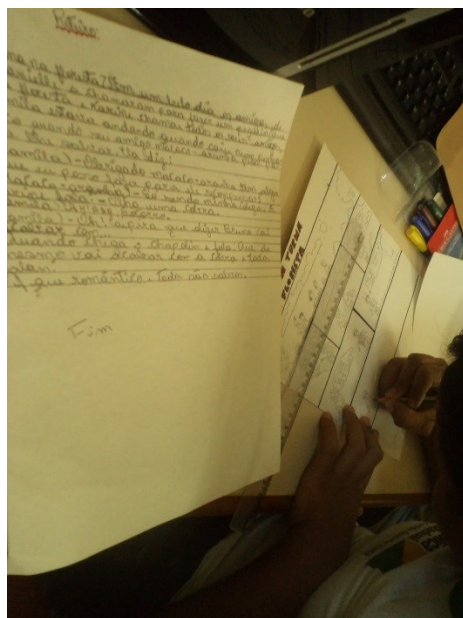


FOTO 5 - Criação dos roteiros. Setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 6 - Trabalho em grupo: criação conjunta de HQ e votação sobre escolha da estratégia de criação. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 7 – Apresentação das HQ à turma matutino. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 8 - Foto Danielle Fortuna [Personagem criado por aluno] setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.

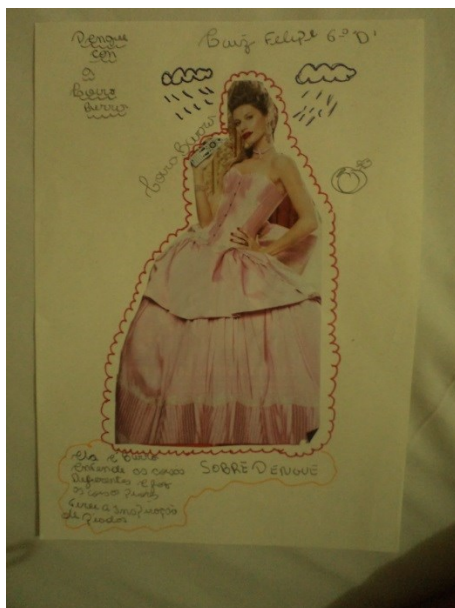


FOTO 9 - Personagem-montagem criado por aluno. setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 10 - Criação da HQ por aluna. setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 11 - Leitura do roteiro construído de forma conjunta pelo grupo. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 12 - Foto Danielle Fortuna [Momento de inspiração criativa do aluno ao criar o personagem] setembro 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 13 - Apresentação da HQ à turma vespertino. Setembro de 2012, Rio Branco (AC), digital. Acervo pessoal de Danielle Fortuna.



FOTO 14 - Foto Ascom/Fiocruz [Notícia da Expedição veiculada na página do Plano Brasil sem Miséria] setembro 2012, Rio Branco (AC), site.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Notou-se grande interesse por parte das turmas, contudo detectamos dificuldades no processo de produção dos roteiros (escrita; noção de início, meio e fim; e interpretação), alguns alunos tinham tendência à cópia, somente após o segundo dia de oficina os alunos se motivaram a criar suas histórias autorais. Um dos momentos ricos foi a construção coletiva dos roteiros, onde os alunos puderam criar um roteiro de forma conjunta, tendo que negociar ideias e fazer interagir seus diferentes personagens em uma mesma história. Ao fim da produção de cada grupo, os alunos apresentaram a HQ construída pelo grupo e foi um momento interessante de integração da turma. Duas professoras tiveram interesse em perpetuar a proposta. Espera-se que a

pesquisa contribua para o fortalecimento do uso das HQ no ensino pelo Brasil.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 7ª ed. Campinas, SP: Papirus. 2000

ARAÚJO-JORGE, T. C. (org.). Ciência e Arte: caminhos para a inovação e criatividade. In: **Ciência e Arte: Encontros e Sintonias**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

ARAÚJO-JORGE, T. C. Relações entre ciência, arte e educação: relevância e inovação. Agência Fiocruz de Notícias. Saúde e ciência para todos. Opinião. 2007. [online]. Disponível em: <<http://www.fiocruz.br/ccs/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=964&sid=4>> Capturado em 31 de setembro de 2010.

BRASIL, Plano Brasil sem Miséria. Caderno Técnico. 2012. Disponível em <http://www.brasilsemiseria.gov.br/documentos/Caderno%20de%20Graficos%20BSM%201ano.pdf>

CABELLO, K. S. A.; MORAES, M. O. Educação e divulgação científica de Hanseníase: histórias em quadrinhos para o ensino da doença. In: V Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. Bauru-SP. 2005. <<http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/venpec/conteudo/artigos/1/pdf/p595.pdf>> Acesso em: 18 de julho de 2011.

CANIATO, R. **Com Ciência na Educação: ideário e prática de uma alternativa brasileira para o ensino da Ciência.** 5ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 1989.

CARUSO, F. SILVEIRA, C. Quadrinhos para a cidadania. **História, Ciências, Saúde – Mangunhos**, Rio de Janeiro, v.16, n.1, jan.-mar. 2009, p.217-236.

CARVALHO, D. **A Educação está no gibi.** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

DE MEIS, L. **Ciência e Educação: o conflito humano-tecnológico.** Rio de Janeiro: Ed. Do Autor, 1998.

DE MEIS, L.; RUMJANEK, V. A Ciência que incorpora a arte. In: ARAÚJO-JORGE, T. C. (org.) **Ciência e Arte: Encontros e Sintonias.** Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

FORTUNA, D.B.S. **Elaboração, testagem e estudo de recepção de material educativo sobre tuberculose no formato história em quadrinhos estilo mangá com alunos do ensino fundamental de uma escola estadual em São Gonçalo-RJ.** Monografia de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde, Curso de Especialização em Ensino em Biociências e Saúde, pelo Instituto Oswaldo Cruz – IOC/FIOCRUZ, 2012.

FRANCO, E. S. **Aforismos do Ciberpajé.** Org. Danielle Barros Silva Fortuna. Editora Marca de Fantasia (UFRN): João Pessoa, 2013 (No Prelo).

KAMEL, C., LA ROCQUE, L. D. **Quadrinhos como recurso didático em tópicos de Biociências e Saúde.** Revista Enseñanza de la Ciencias. 2005

LINSINGEN, L. V. Feios, nojentos e perigosos: os animais e o ensino de Biologia através da literatura infantil ficcional. In: **Anais do V ENPEC**. Bauru, SP, 2005.

LOVRETO, J. A. Quadrinhos além dos gibis. In: **História em Quadrinhos: Um recurso de Aprendizagem**. Ano XXI, boletim 01. Abril-2011.

MEDINA, L. Caravana leva ciência, saúde, educação e cultura ao Acre.

Disponível em:

<http://www.fiocruz.br/ccs/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=4828&sid=9> Acessado em: 20/06/2013.

SANTOS NETO, Elydio dos. **Histórias em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente**. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SNOW, C. P. **As duas culturas e uma segunda leitura: uma versão ampliada das duas culturas e a revolução científica**. São Paulo: EDUSP, 1995.

SOARES NETO, F. F., FURTADO, W. W. As fases da lua em história em quadrinhos no ensino fundamental. **XVII Simpósio Nacional de Ensino de Física**. SNEF. Vitória, 2009. Disponível em:
<http://www.cienciamao.usp.br/tudo/exibir.php?midia=snef&cod=_asfasesdaluahistoriase> Acessado em: 02 de maio de 2011.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto. 2007.

ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO DA REVISTA CAMIÑO DI RATO 6 E DA HQ ASCENSÃO

Matheus Moura Silva*

INTRODUÇÃO

Quando se pensa em Histórias em Quadrinhos (HQs) tem-se em mente as feitas de forma tradicional. No entanto, essa mídia possui um gênero singular, com particular presença no panorama brasileiro, envolto em questionamentos e análises a respeito da condição humana. Por alguns é chamado de poético-filosófico, por outros de fantástico-filosófico. Mas uma coisa é certa: independente da nomenclatura, esse estilo de quadrinho instiga o pensar e vai além de simplesmente contar histórias.

Poético-filosófico se refere ao conteúdo e forma desse tipo de histórias em quadrinhos, sendo elas construídas com base na reflexão (filosófica) e, muitas vezes, no lirismo típico da poesia. Para autores como Edgar Franco, “[...] convencionou-se chamar de quadrinhistas poético-filosóficos, anexando a palavra filosófica ao rótulo, por verificar que a maioria deles também apresentava trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial, citando inclusive filósofos, além de poetas” (2001, p. 14). Já a designação

* Matheus Moura Silva é mestrando em Arte e Cultura Visual pela FAV-UFMG, na linha Poéticas Visuais e Processos de Criação; jornalista, editor, roteirista e produtor cultural.

fantástico-filosófica – cunhada por Henrique Torreiro no catálogo da exposição anual de fanzines e prozines de Ourense/Espanha, na década de 1990 – é devido à proximidade dos temas abordados, apesar de centrados no homem, correlacionado com a ambientação fantástica dessas HQs. Além disso, de acordo com Gazy Andraus, o qual se identifica mais com o termo, as HQs fantástico-filosóficas têm

características de um koan e/ou hai-kai: uma história de poucas páginas, de mensagem condensada, em que aparentemente não há uma narrativa que contemple começo, meio e fim tradicionais, em que não aconteçam situações dramáticas comuns e sim, mensagens oriundas de um autor cujo pensar se torna “condensado” e atinge da mesma forma o leitor. (ANDRAUS, 2008, p. 6)

Para Elydio dos Santos Neto – pesquisador que realizou, em 2010, o pós-doutoramento *As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: Origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação* –, entre o final da década de 1970 e o começo da de 1990, um singular grupo de quadrinhistas, no Brasil, começou a trabalhar com histórias que fugiam do padrão convencional de até então. Esses artistas foram: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano e Antonio Amaral (NETO, 2010, p. 25).

Muitos desses quadrinhistas foram publicados no fanzine *Barata*, editado por Flávio Calazans entre as décadas mencionadas acima. De acordo com Edgar Franco (1997, p. 56), Calazans pode ser considerado como um dos precursores, e

principais difusores, dos quadrinhos poético-filosóficos no país. Além desse fanzine publicado por ele, houve ainda a revista *Tyli-Tyli* (lançada em 1995), editada posteriormente pela editora independente Marca de Fantasia, mantida pelo professor doutor da UFPB, Henrique Magalhães, em João Pessoa (PB). Com o passar do tempo, outros autores do gênero poético-filosófico passaram a estar cada vez mais presentes na revista, o que acabou por distanciá-la da proposta original (de ter a personagem de Calazans como centro), o que levou o editor a mudar o nome da publicação, no número 9, para *Mandala* (NETO, 2009, p. 2).

Durante as treze edições de *Tyli-Tyli* e *Mandala* (a primeira até o 8 e a segunda do 9 ao 13), a publicação ampliou seu leque de autores além de abrir espaço – na própria revista – para a discussão dos quadrinhos poéticos-filosóficos. Foi o primeiro passo para a consolidação do estilo entre autores e leitores (NETO, 2009, p. 2 e 3). Essas discussões, por sua vez, mais tarde serviram como base para análises e conclusões acerca do gênero.

Com o fim da *Mandala*, em 2001, os autores voltaram a publicar em fanzines, de maneira pessoal e independente, em revistas de baixa tiragem, ou em formato digital. Até que, em 2008, uma nova publicação surge dando abertura maior ao estilo poético-filosófico chamada *Camiño di Rato*, editada por Matheus Moura (este que escreve) em parceria com Rosemário Souza – autor que no final da década de 1990 editou o fanzine *Tormento*, o qual veiculava, já, esse tipo de quadrinho. Fora essa publicação, outra que abre espaço aos quadrinhos poético-filosóficos – na verdade a um autor, Gazy Andraus – é a paulista *Zine Royale* (atualmente na quarta edição), editada por Jozz. Esporadicamente tem-se ainda o *Tchê Zine*, editado por Denilson

Reis, no Rio Grande do Sul, que tem publicado tanto Edgar Franco quanto Gazy Andraus. A editora Marca de Fantasia também publica anualmente a revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-humanos” com as HQs de Edgar Franco. Em 2012 saiu o número 6 da publicação e em 2009 a terceira edição ganhou o Troféu Bigorna de melhor publicação brasileira de quadrinhos de aventura/outros, a demarcar a importância do gênero no Brasil.

Além do citado, esporadicamente foram publicadas edições especiais e ou revistas mix que têm no discurso histórias que se encaixam na denominação de poético-filosóficas. Elydio dos Santos Neto (2010, p. 30) lembra-nos do álbum *Quantum*, de 2001, editado e roteirizado pelo quadrinhista e pesquisador Wellington Srbek em parceria com Fernando Cypriano, Leonardo Muniz e Luciano Irrthum. O encadernado mix da edição brasileira da *Metal Hurlant, Brazilian Heavy Metal*, publicado em 1996, também contou com a participação de vários autores do gênero como Edgar Franco, Gazy Andraus, Antonio Amaral, Luciano Irrthum e Flávio Calazans.

Por outro lado, a ideia de quadrinhos com pretensões poéticas e/ou filosóficas não são uma exclusividade do gênero que temos como escopo este artigo. O pesquisador Moacy Cirne, ao tratar da escrita nos quadrinhos, comenta o quão atrativa é a linguagem quadrinhística para o poeta vanguardista (2005, p. 81). Como exemplo ele cita o trabalho de Marcos Malafaia, *Inseto*, publicado na revista Graffiti 76% Quadrinhos, de Belo Horizonte – sem data especificada (CIRNE, 2005, p. 81). De acordo com Cirne, nesse trabalho, Malafaia emprega “o grafismo necessário que o eleva à categoria de poeticidade visual. Se não a poeticidade da poesia discursiva, de conteúdo lírico e/ou romântico, a poeticidade pulsante do poema experimental, de

conteúdo politicamente gráfico” (CIRNE, 2005, p. 81). Uma narrativa poética com pretensões artísticas (autorais) que se utiliza da união entre texto-imagem mais versos-poética. O próprio Cirne, em 1991, a partir de ilustrações de Di Cavalcanti, com ajuda de Leila Name e Débora Monnerat, realizou o que considera ser a mais radical tentativa de unir poesia com quadrinhos. O impulso, diz ele, surgiu com o intuito de homenagear Álvaro de Sá com um poema/processo. Foi criado, então, o *Poemics*: “[...] a experiência mais radical realizada até hoje em se tratando de relação quadrinhos/vanguarda (anti)literária. Infelizmente, [...] não foi possível expô-lo por motivos autorais” (CIRNE, 2005, p. 83).

No oposto dessa balança encontramos ainda os poemas ilustrados. Um livro que explicita bem essa simbiose é *Dito & Visto – Poesia em quadrinhos*, de Celso Gutfreind e Piti, publicado em 1994 pela Age Editora. O livro, apesar de ser em quadrinhos, acaba por se utilizar mal da linguagem, a limitar a imagem aos ditames da palavra. Ou seja, as figuras servem apenas para ilustrarem o texto, não inserem novas informações, nem mesmo subvertem a mídia, propondo novas fronteiras de fruição. Talvez esse fato se deva porque o ilustrador, na verdade, não é um quadrinhista propriamente dito, mas sim um artista gráfico. Isso implica, justamente, nessa falta de conhecimento da linguagem o que, invariavelmente, acaba por limitar o artista.

Limitação essa que deve ser rompida, como lembra Luiz Costa Pereira Junior (2007) – ao discutir a poesia em quadrinhos. De acordo com ele, dentre os sete¹ tipos de relação texto e

¹ A saber: “1) Específicas de Palavras – Imagem ilustra texto, sem somar informação. 2) Específicas de imagem – Texto só comenta sequência de imagens. 3) Duo-específicos – Palavras e imagens

imagem nos quadrinhos – identificadas por McCloud (2005) – a que o autor poético deve se ater é à última delas: a “interdependente”. Isso reafirma nossas suposições. Entendemos que as HQs do gênero são feitas (conscientemente ou não) a partir de motivações singulares de seus criadores, os quais acabam por se expressar de modo tão singular quanto. Esse “expressar singular”, geralmente, se dá justamente no aspecto comunicacional do quadrinho. Ou seja, na maneira de narrar. É o mesmo que dissermos que a zona experimental, que foge dos padrões corriqueiros da linguagem, encontra-se na manipulação inovadora dos próprios recursos. A interdependência entre imagem e texto, usado de modo não convencional, permite “uma coincidência entre representante textual e referente figurativo. Sequenciado, o texto-imagem viraria unidade visual” (PEREIRA Jr., 2007, p. 23). O que vai além do simples narrar.

A intenção filosófica, reflexiva, questionadora, tão pouco é nova nos quadrinhos. Várias são as obras que possuem tal interesse – geralmente as produzidas tendo cunho biográfico ou tema cotidiano. No Brasil, ao menos na última década (2001-2011), é crescente o número de trabalhos que seguem essa linha contestatória. Em 2007, o quadrinhista Marcelo Campos lançou o livro *Talvez isso...* (Editora Casa 21, Rio de Janeiro), com histórias repletas da “intencionalidade de uma reflexão filosófica” (SANTOS NETO, 2010, p. 33).

transmitem a mesma mensagem. 4) Aditiva – As palavras ampliam o sentido manifesto da imagem. 5) Paralelas – Não há relação entre texto e imagem. Cada um emite mensagem diferente, sem se fundirem. 6) Montagem – As palavras são a própria imagem. 7) Interdependente – Imagens e palavras emitem ideia que não conseguiriam em separado.” (PEREIRA Jr., 2007, p. 23)

Quadrinhos como os publicados na contraventora *Tarja Preta*, do Rio de Janeiro, editada desde 2004 por Matias Maxx, Daniel Juca e Daniel Paiva, também podem ser tomados como reflexivos. Apensar de abusarem do humor, instigam o pensar, questionam dogmas sociais, o ponto de vista dominante e a sociedade de massa. O bordão que utilizam é: “cultura pop para não óbvios”. Outro exemplo, dentre tantos, é o da revista *SAMBA* (Gabriel Mesquita, Lucas Gehre, Gabriel Góes), surgida na Capital Federal, em 2008, com proposta similar a *Tarja Preta*, mas com foco no *non sense*, surreal e experimental. São quadrinhos cotidianos que indagam o homem enquanto ser social – tudo com uma boa dose de humor.

Dentro dessa leva de quadrinhos cotidianos questionadores, um outro exemplo é o recém-lançado *Gibi, sim senhor*, de Alexandre Sousa Lourenço (2012), de São José dos Pinhais/SP. Nele o autor cria histórias curtas, com foco nas trivialidades da vida. O conto mais longo possui cinco páginas e poderia ser facilmente inserido no que se costumou a rotular de “arte contemporânea” - dentro do conceito de contemporaneidade dado por Anne Cauquelin (2005), que diferencia o Modernismo e o Contemporâneo pelas redes de distribuição e validação da obra de arte.

São HQs que não transmitem um sentido determinado, fixo. É a tautologia da obra de arte, como propõe Didi-Huberman (1998), é a obra livre de significações, existindo apenas para emanar a si mesma enquanto sentido. Didi-Huberman lembra o movimento Minimalista (1960) para retirar seus exemplos de tautologia da obra de arte. Ele cita o filósofo Richard Wollheim ao dizer ser a arte minimalista “uma arte dotada [...] de um 'mínimo de conteúdo de arte'” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 49). O

autor ainda resume os aspectos fundamentais pregados pelo movimento Minimalista, o qual se restringia a produção de obras que tivessem o intuito de “eliminar toda ilusão para impor objetos ditos específicos, objetos que não pedissem outra coisa senão serem vistos por aquilo que são”. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 50).

O exemplo parece convir tanto melhor à minha pequena fábula filosófica quanto os artistas assim nomeados [minimalistas] produziram, na maioria das vezes, puros e simples volumes, em particular paralelepípedos privados de qualquer *imagerie*, de qualquer elemento de crença, voluntariamente reduzidos a essa espécie de aridez geométrica que eles davam a ver. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 49)

No entanto, ao invés de volume, como disse Didi-Huberman, podemos dizer narrativa. Por ser uma história em quadrinhos, ou seja, uma sequência espaço-temporal, e nós humanos seres racionais ávidos por informação, a não conclusão imediata da ação ali desenrolada, por Alexandre Lourenço, por exemplo, perturba e instiga. Essa perturbação faz parte, dentro do sorvimento/interação com a obra, do que Didi-Huberman mais tarde explica – sendo esse o ponto principal do livro e até mesmo o título – como “o que vemos e o que nos olha”. Isto é, tudo o que vemos retorna o olhar, vendo-nos. Esse re-ver acaba sendo nós mesmos filtrados pela impressão suscitada pelo que vemos. A Cultura Visual, em nossa interpretação, caminha para esse lado ao focar o que o indivíduo sorvedor enxerga de si mesmo em determinada obra de arte e suas relações (MELO, 2008, p.40) com o mundo.

Em suma, mesmo o quadrinho não sendo poético-filosófico, como os que determinamos para análise nesta pesquisa, questões existenciais, interpretações sobre a vida, experimentações de linguagens e/ou forma, são e podem ser encontradas – juntas ou separadas – em diversos quadrinhos de múltiplos autores, sejam brasileiros ou não.

CARACTERÍSTICAS QUE DEFINEM O GÊNERO TRATADO

Como dissemos, o que diferencia os quadrinhos poético-filosóficos dos quadrinhos tradicionais é o espírito vanguardista de seus autores. Muitos deles não se limitam a simplesmente contar uma história, experimentando e, em alto grau, explorando as possibilidades narrativas da linguagem das HQs. Esse experimentalismo pode ser desde o tema, passando pela estrutura narrativa, pela forma dos enquadramentos e chegando à apresentação da história na página. Porém, todas têm em comum levantarem questionamentos a cerca da existência humana em suas diferentes apresentações. Elydio dos Santos Neto (2009) define as três características básicas desses quadrinhos como: “1) A intencionalidade poética e filosófica”, ou seja, ser uma história necessariamente feita para incitar o leitor a pensar; “2) Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional”, num formato típico do trabalho nacional galgado na audácia e coragem de inovar, a criar soluções para a limitação de espaço físico – principalmente dos fanzines; “3) Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos”, tendo em seu bojo a

experimentação vanguardista de forma e conteúdo (SANTOS NETO, 2009, p. 90).

A REVISTA

A *Camiño di Rato*, editada inicialmente por Matheus Moura e Rosemário Souza, é uma das poucas publicações existentes que têm como escopo os quadrinhos poéticos. A primeira edição foi lançada em 2008 e, apesar de não se impor como uma publicação destinada a veicular esse tipo específico de quadrinho, desde já demonstrava tendências em apostar no gênero e nas histórias experimentais. Autores como Gazy Andraus, Edgar Franco, Al Greco, Soter Bentes e o próprio Rosemário Souza, estão presentes nessa edição e são eles, todos, autores de HQs poético-filosóficas – inclusive tendo, alguns deles, publicados na *Tily-Tily/Mandala*.



Figura 1: Capas da *Camiño di Rato* # 6 (2013).

O gérmen da publicação surge da amizade dos dois editores, ambos amantes de quadrinhos e que já vinham a produzir algumas histórias em conjunto – Souza como desenhista e Moura como roteirista. Por conta do conteúdo singular dessas HQs em parceria, decidiram por conta própria lançar uma revista. Tanto Rosemário Souza quanto Moura, já tínhamos um histórico de produção independente durante a década de 1990. Souza foi o editor do fanzine *Tormento*, editado em conjunto com Al Greco, o qual se destinava a entrevistas, quadrinhos, ilustrações, poesia, contos e divulgação de bandas da cena de metal pesado. Já Matheus Moura, por sua vez, publicou entre 1998 e 1999, o fanzine *Satanic Blasphemy*, voltado à divulgação do gênero musical *Black Metal*.

Voltando à *Camiño di Rato*, a segunda edição, então, tende a repetir boa parte dos autores e da proposta da número 1. A principal diferença é que Edgar Franco passa a discutir, em texto, seus processos criativos, assim como Gazy Andraus já vinha a fazer desde a primeira edição. É interessante notar que Moura e Souza passam a criar tiras – de certa forma, absurdas – que questionam o próprio formato tira, ao excluir a necessidade de humor, a continuação e o sentido completo (fechado) – que são características próprias do formato.

Do terceiro número em diante, naturalmente a publicação se torna mais próxima do gênero filosófico e passa a definir com mais clareza a linha editorial calcadas em histórias reflexivas. Novos autores com propostas poéticas surgem, como Alberto Pessoa, Guilherme E Silveira e Vinicius Posteraro. O renomado e veterano quadrinhista Julio Shimamoto participa dessa edição com a ilustração de capa – colorida por Rosemário Souza – e com um HQ, chamada *Shii (Morte)*, roteirizada por Matheus Moura.

Essa história, de apenas duas páginas, mesmo tendo como princípio ser um conto com espírito oriental, que suscita o código de honra samurai, o *bushidô*, possui características de uma HQ poético-filosófica. Nela o leitor é convidado a reavaliar comportamentos dados e caráter.

Na quarta edição, a *Camiño di Rato* (ou *CdiR*) defini-se como uma publicação voltada a divulgação do gênero poético-filosófico. Rosemário Souza deixa de participar da edição da revista, devido a questões pessoais, preferindo ser apenas colaborador. A base de autores, então, parece ter se formado mantendo-se com Franco, Andraus, Posteraro, Pessoa, Ramírez, Moura, Souza e Silveira. Além deles, dividem espaço na publicação autores como Franco de Rosa, Fábio Turbay, Leonardo Santana, Felipe Cazzeli, Shima, Fil, e Elmano Silva. É interessante notar que, mesmo esses outros autores, que trabalham de maneira tradicional os quadrinhos, publicam histórias que instigam a reflexão apurada do leitor, não se detendo apenas a narrar uma história – salvo exceção a HQ de Franco de Rosa que é uma homenagem dos 100 anos de Adoniran Barbosa.

Em 2011, a *CdiR* lança uma edição especial em formato menor e por isso chamada de edição número 4 e meio, ou 4 ½. Nela, a principal diferença, além do formato, é: todas as histórias possuem um texto a respeito do processo criativo envolvido na construção da narrativa. Como novos autores destaque para Fábio Purper Machado, Elydio dos Santos Neto e Anésio Azevedo – o qual participa com um ensaio fotográfico.

Ao analisar essas cinco edições em conjunto, destaco que a preocupação geral dos autores está ligada aos temas existenciais e de transcendência, ora narrados de maneira

otimista, ora pessimista. No entanto, todas têm em comum abordarem angústias e anseios que estão no âmago do ser humano.

Dessa forma, a sexta edição da *Camiño di Rato* retorna mantendo a proposta de ser um veículo aberto a publicações do gênero poético e experimentais. Vale ressaltar a similaridade de comportamento entre os leitores da CdiR e os da *Tyli-Tyli*, editada por Henrique Magalhães. De acordo com o editor dessa segunda (2012, s/p), chegou determinado momento em que os leitores da publicação eram os próprios autores. Ou seja, quem lia a revista se preocupava em criar e era impelido a participar da revista. A base de colaboradores da CdiR foi construída em movimento similar. Talvez não tantos leitores/autores, mas boa parte dos autores são leitores que produzem e, que na ânsia de serem lidos, recorrem a *Camiño di Rato* em busca de acolhimento. Não raro quem solicita um exemplar da revista envia, posteriormente, uma história para avaliação.

CAMIÑO DI RATO 6

Como parte integrante da pesquisa de mestrado do editor, Matheus Moura, que ocorreu simultaneamente à investigação teórica, foi realizada uma produção poética de quadrinhos. Para tanto, a proposta inicial previa, a partir do estudo dos processos criativos dos autores analisados (Antonio Amaral, Edgar Franco, Gazy Andraus), criar diversas HQs de maneira inusitada, resignificando os métodos usuais dos investigados. Ao final, esse material foi publicado como parte integrante da revista *Camiño di Rato* # 6. A revista, no caso, é dividida em duas partes. Uma, como dito, dedicada às histórias construídas como parte da

pesquisa de mestrado do editor, Matheus Moura. A outra segue os moldes tradicionais da CdiR.

Para diferenciar a parte da dissertação e a publicação “normal”, foi pensado em criar uma segunda revista dentro do Camiño di Rato, como se fosse um encarte. Ela seria impressa do tamanho da revista padrão, mas em um papel diferenciado, cartonado, com gramatura maior e cor creme. Teria capa e encerramento interno. Ao todo, a previsão foi de 52 páginas a contar com a capa – ou seja, de miolo seriam 48 páginas. Destas, algo entorno de 26 a 28 páginas foram reservadas para a poética da dissertação. O formato padrão, mencionado, é de 21 x 28 cm, no entanto, foi revista essa formatação, a diminuir um pouco a publicação para 15,6 x 23 cm. Isso se deveu ao fato de ter orçado e fechado a produção da revista com o quadrinhista e editor independente Marcatti, de São Paulo. Outra modificação posterior foi a inclusão de mais páginas e estas coloridas; o que gerou o total de 60 páginas com a capa.

Após pensar melhor, foi decidido rever o modo de impressão cogitado inicialmente tendo como conclusão de que seria melhor se, ao invés de um encarte, a revista mantivesse duas capas e duas revistas em uma, mas com cada revista contrapondo-se em orientação. Na verdade foi o seguinte: no mesmo material físico (a impressão de duas revistas) duas capas distintas e conteúdo similar (mesmo que com propósitos diferentes) foi feita tendo uma revista de cabeça para baixo perante a outra. Assim, o leitor ao fruir um lado, terá de inverter a revista para continuar a leitura. Ao fazer isso ele acaba por transformar o fim em começo. Essa concepção, por si só, se

torna interessante por remeter ao conceito de Oroboros² e eterno retorno.

A parte dedicada à produção poética da dissertação conta com seis histórias em quadrinhos poético-filosóficas. Todas elas com participação de Matheus Moura no roteiro, texto ou provocação. A divisão dos artistas pesquisados é: uma de Antonio Amaral; duas de Gazy Andraus; e mais duas de Edgar Franco. Há ainda mais uma que possui participação gráfica de Franco, Andraus e Moura, além de contribuir com roteiro/texto – realizada, portanto, a seis mãos.

Ter apenas uma história produzida com Amaral se justifica, acredito, pela distância. Não só física, mas até mesmo enquanto pessoa. Diferentemente de Andraus e Franco, Moura não conhece Amaral pessoalmente. Além do que, o contato com o autor é estritamente profissional, não havendo muita abertura para o desenvolvimento de algo próximo à amizade. O contrário ocorre com os outros dois artistas. Conceitos, gostos musicais (por exemplo), acabam por serem compartilhados entre eles – Moura, Andraus e Franco. Isso, conseqüentemente, gera uma identificação maior e melhor entrosamento conceitual/ideológico. Amaral, ainda, acabou por realizar uma viagem para a Alemanha durante o período de realização das histórias, o que lhe tomou bastante tempo, obrigando-o a se dedicar ao intuito da viagem: criar ilustrações e HQs com relatos e referências do que viu/viveu na Alemanha – esse projeto é

² Também grafado como Ouroboros. É um símbolo alquímico grego que representa o eterno retorno ou a evolução do ser voltado a si mesmo. Geralmente é representado como uma cobra que morde o próprio rabo ou um dragão na mesma posição (JEAN CHEVALIER & ALAIN GHEERBRANT, 1990, p. 71).

realizado pelo Goethe Institut de Porto Alegre e acabou por influenciar a história conjunta, como é possível perceber na análise do processo criativo de tal história na dissertação.

Atendo-nos às histórias, a criada com Antonio Amaral chama-se “*Muricituba viu o ><”o> olhando pra nós*”. Ao todo seriam 10 páginas que abordariam questões cósmicas de criação e destruição, em referência ao ato criador. Porém, Amaral desconstruiu essa questão e dá um direcionamento próprio à narrativa.

Com Gazy Andraus, foram criadas as histórias “*Gaia Ponteia*”, de quatro páginas, e “*O Todo*”, de duas. A primeira fala da natureza e a interação homem ambiente. A segunda tem como foco a busca do homem em se diferenciar, mesmo quando isso implica unir-se.

Já com Edgar Franco as histórias são: “*Ascensão*”, com seis páginas (o processo será detalhado mais adiante), e “*Metatrindade*”, inicialmente pensada para três páginas, mas que passou a ter duas, devido a questões técnicas de montagem da revista. Em *Ascensão*, o tema é a transcendência do indivíduo por meio da enteogenia. Por sua vez, *Metatrindade* aborda os desejos e as múltiplas facetas das pessoas, além da busca pela razão de viver.

A história realizada em conjunto com Andraus e Franco foi batizada de “*Lupina*”. Ela está dividida em cinco páginas de Andraus, que abrem a HQ com texto de Franco, seguidas de quatro páginas de Franco com texto de Andraus, depois de uma com texto de Franco e desenhos de Moura e a última com texto de Moura e desenhos de Franco. A criação dessa história se assemelhou um pouco ao método do *Jam Session*. O termo, em

inglês, faz referência às improvisações musicais no jazz – estilo este em que tal prática é bastante comum e difundida. Nos quadrinhos, o *jam session* ocorre quando são reunidos vários autores e cada um – empenhados numa única HQ – dá continuidade ao que o outro fez. A improvisação, assim, se dá a partir da formulação da página que vem a seguir na parte criada pelo antecessor. O tema de partida, nesse caso, foi o lobo.

Do outro lado da revista, na parte que compõe a Camiño di Rato de fato, destaque a uma das histórias por estar intimamente ligada à pesquisa. É a HQ *Acaso existencial* (de nove páginas), desenhada por Décio Ramírez e roteirizada por Moura. Nela, é reinterpretado o estudado por Moura, sobre os escritos do pesquisador sul-africano David Lewis-Williams, quanto à origem da imagem. Dessa forma, na história tenta-se reproduzir e supor uma possível maneira de como alguém pôde ter se embrenhado por uma caverna escura e inóspita e chegar ao ponto de ver, pela primeira vez, imagens projetadas na escuridão.

O que chama atenção, nesse caso, é a similitude entre o processo criativo de Andraus com relação à época de sua tese, em que os estudos do período culminaram no desenvolvimento de vários quadrinhos e do projeto *HQMente*. O projeto, em seu bojo, previa a criação de histórias derivativas de leituras prévias, geralmente elencadas aos estudos quanto ao desenvolvimento mental, social e espiritual do indivíduo/sociedade. Ao analisar o método usado para criar *Acaso existencial*, percebemos o quão próximo está do modo instituído por Andraus dentro do conceito do *HQMente*. Assim como o pesquisador, usamos de estudos feitos anteriormente como base para o desenvolvimento da narrativa – de modo intuitivo e inconsciente. Por meio da leitura

da história, no fim, tem-se um vislumbre do que se é discutido em determinada bibliografia; por outro lado, a história é independente e possui sentidos variados que não, necessariamente, estão ligados ao tratado no livro base.

ASCENSÃO

De maneira geral, todas as seis histórias produzidas especificamente para a referida pesquisa foram realizadas de maneira inusitada e/ou singular – seja para Moura ou para os pesquisados. Grande parte do mérito para isso ocorrer é a abertura conceitual/artística dos autores. Todos os três, Antonio Amaral, Gazy Andraus e Edgar Franco, são artistas que não têm receio de experimentar. São indivíduos que vivem criativamente e possuem a sensibilidade aflorada para captar as nuances do que lhes rodeiam. Artistas capazes de transformar o banal em algo estético. Por conta das limitações de espaço para este artigo, selecionamos uma das histórias do conjunto realizado para exemplificar a questão dos processos criativos envolvidos.

Enquanto pesquisador e autor, a postura adota partiu do intuito de provocar os pesquisados a criarem. No entanto, acabou que o pesquisador foi mais provocado pelas parcerias do que agente provocador na realização das histórias. Um bom exemplo disso é a HQ “*Ascensão*”, produzida com Edgar Franco.

Como mencionamos antes, ela possui seis páginas em preto e branco e foi realizada durante uma noite na residência de Franco no dia 15 de setembro de 2012. Apesar de já termos antes conversado quanto à feitura de uma história a seguir os modos de *Ascensão*, particularmente não esperava fazê-la

naquela noite. A provocação parte daí: criar sem estar preparado, sem estudo e muito menos “disposição”.



Figura 2: Processo da HQ Ascensão, na residência de Franco.

A ideia proposta para desenvolver a HQ foi: partiríamos do processo de Franco em utilizar de figuras previamente desenhadas – em contextos totalmente distintos e peculiares – para a criação da história. E assim foi feito. Primeiro Franco selecionou 14 imagens em seu banco de imagens. Após a seleção, Moura ficou a cargo de organizá-las como achasse melhor e criar o texto de amarração para a trama – para tanto, usou-se uma mesa, como é possível ver na figura 2. Fayga Ostrower (1977) comenta algo que descreve bem esse processo. Para ela, “criar é poder relacionar com precisão. Ou melhor, criar é relacionar com adequação” (1977, p. 162). Que foi o que fizemos ao organizar coerentemente as ilustrações que

compõem a HQ. A única limitação autoimposta era o número de páginas: quatro.

É relevante notar que a própria seleção do material, feita por Franco, mesmo ao parecer aleatória, acaba por estar contaminada pelo o que cada um conhece do outro – no caso, dele em relação a Moura. Algo similar ocorreu na realização da HQ *Agir sem Ver* (2011), em parceria com Rosemário Souza (SILVA, 2011). Como é possível perceber na discussão com relação ao fazer dessa história com Souza, só conseguimos criar a sinergia necessária para a construção da HQ devido ao que conhecíamos um do outro. Para Stephen Nachmanovitch (1993) essa interação se torna possível por conta do sincronismo. “Na improvisação coletiva, os participantes podem contar com esse fenômeno natural para respirar juntos, pulsar juntos, pensar juntos” (NACHMANOVITCH, 1993, p. 95-96). Ou seja, apesar das ações em separado – Franco seleciona imagens, eu organizo e escrevo – o processo é o de improvisação por não haver programação prévia e cada um seguir apenas a própria intuição – dentro de um fazer já conhecido e dominado por ambos. Como intuição, utilizamos a compreensão de Ostrower (1977) para o fenômeno:

A intuição vem a ser dos mais importantes modos cognitivos do homem. Ao contrário do instinto, permite-lhe lidar com situações novas e inesperadas. Permite que, instantaneamente, visualize e internalize a ocorrência de fenômenos, julgue e compreenda algo a seu respeito. Permite-lhe agir espontaneamente. (OSTROWER, 1977, p. 56)

Ostrower, por sua vez, trata de percepção e intuição. Para ela, apesar de conceitualmente diferentes, ambas capacidades

inter-relacionam-se numa espécie de simbiose sensitiva de forma que “não só o intuir está ligado ao perceber, como o próprio perceber talvez não seja senão um contínuo intuir” (OSTROWER, 1977, p. 66). O resultado disso é, invariavelmente, o que comumente chama-se de *insight*. De acordo com a artista, percebe-se esse momento ao sentir uma certeza absoluta a emanar da resolução de determinado problema.

O momento da visão intuitiva é um momento de inteira cognição que se faz presente. Internalizamos de pronto, em um momento súbito, instantâneo mesmo, todos os ângulos de relevância e de coerência de um fenômeno. Nesse momento apreendemos-ordenamos-reestruturamos-interpretamos a um tempo só. É um recurso de que dispomos e que mobiliza em nós tudo o que temos em termos afetivos, intelectuais, emocionais, conscientes, inconscientes. Embora não sejam visíveis nem racionalizáveis os níveis intuitivos, bem sabemos de sua ação integradora. Em situações difíceis de nossa vida pode dar-se em nós esse tipo de reestruturação de dados, produzindo nova medida de ordem e permitindo-nos novamente compreender e controlar a situação. (OSTROWER, 1977, p. 68)

O artista e psicólogo Stephen Nachmanovitch corrobora com as proposições de Ostrower. No caso, ele estende o conceito de musa à intuição, uma vez que o autor compreende essa como sendo a manifestação do íntimo do indivíduo. “A musa é a voz viva da intuição. A intuição é uma soma sináptica, em que todo o sistema nervoso equilibra e combina multivariadas complexidades num único *flash*” (NACHMANOVITCH, 1993, p. 47). Isso, inalteravelmente irá implicar que todo o processo e variáveis acerca de determinada

busca por soluções confluirão, ao mesmo tempo, para uma decisão inserida no presente (NACHMANOVITCH, 1993, p. 47) – como foi feito por mim no momento de criação de *Ascensão*.

Para exemplificar a questão do repertório comum, cito a imagem desenhada por Franco em que um ser fêmea humanoide está próximo a um cogumelo. Dentro da cosmogonia criada pelo artista é normal haver a representação desse fungo na paisagem. Muito disso se dá por questões particulares de Franco quanto a transcendência, magia e outros aspectos místicos. Porém, nessa imagem em particular, o cogumelo não é uma peça de decoração, mas sim o centro de atenção da figura. Moura, assim como Franco, possui interesse no cogumelo *psilocybe cubensis* por conta de seu poder divinatório por meio de alcaloides psicotrópicos. Ambos sabemos – mesmo que por alto – das pesquisas um do outro nesse sentido. Fato esse que faz-nos crer nessa contaminação para que tenha sido escolhida essa imagem, em especial, para uma história criada em parceria (provavelmente de modo inconsciente).

Essa ilustração teve um profundo impacto na narrativa desenvolvida por nós. Ela é o ponto máximo de tensão da trama, o que justifica todas as outras imagens e o texto decorridos até então. Sem essa imagem não haveria a história criada por Moura sob influência dos desenhos de Edgar Franco. Em outras palavras, *Ascensão* trata de pontos em comum entre ambos, o que não poderia ocorrer de outra forma, uma vez que apenas o diálogo em sintonia poderia produzir algo em conjunto que não fosse dispare ou desarmônico.

Para a organização das imagens, definimos uma sequência de três figuras para a primeira página, quatro para a segunda e terceira e mais três para a última. No final, ao invés

das quatro páginas iniciais, a história terminou com seis. Franco, desde o início tinha a ideia de complementar as figuras originais com novos desenhos (como o arabesco e o olho na primeira página e a borboleta na segunda) que ligariam as imagens selecionadas a criar uma coerência maior entre as ilustrações de cada página. Ao fazer isso, ele viu que os desenhos originais ficariam muito pequenos dentro do espaço da página. A solução encontrada pelo artista foi de esticar a história em mais duas páginas.

Enquanto narrativa o alongamento da HQ não gerou nenhum conflito significativo. No entanto, um diálogo ao final da história acabou por ficar um pouco diferente do que havia sido previsto. Originalmente, o último balão (que está acima do ser que fita o cogumelo) deveria ser dividido em dois momentos, pois a personagem que diz o “morda” é diferente da que diz “sim” e está na página anterior. Ou seja, a ideia original era ter a figura dizendo o texto em dois momentos diferentes, pois os textos estariam com ela na mesma página. Com a divisão necessária e realizada por Franco, a segunda parte da fala dessa personagem acabou por ficar deslocada do emissor. No fim, o que muda é: antes o “morda” era uma ordem de um terceiro para a personagem da cena, agora se tornou parte do pensamento/diálogo da personagem. Apesar de não ser algo que mude o entendimento da história é um resultado fruto do acaso criativo que está fora do controle absoluto dos criadores.

Para finalizar a HQ, Franco decidiu escrever com sua caligrafia manual característica. Digitalizou as imagens, acrescentou filtros que melhoraram a definição do preto, além de incluir alguns efeitos visuais como os detalhes em preto ao fundo. Esses elementos estéticos são comuns nas histórias do

autor. Servem para criar contraste e, por vezes, complementar a narrativa. Nas primeiras páginas é possível observar como as parábolas negras funcionam como elementos decorativos. Em contrapartida, na última página a parábola negra inclui uma informação nova que antes não se via: pequenos pontos brancos que fazem as vezes de estrelas. Isso, então, acaba por servir a um propósito maior na trama que vai além de simples design: indica que a “ascensão” ou evolução do ser parte para uma união cósmica, com o todo.



Ilustração 3: Página final de Ascensão (2012)

A inclusão, pelo artista, desse elemento cósmico ao final da história é mais uma prova da afinidade entre os autores. Dentro do contexto geral da trama Moura não havia indicado nada relacionado a forças extraterrenas. No entanto, devido à aproximação comum entre nós, intuitivamente Franco ligou o texto e a experiência descrita na narrativa a uma “ascensão” cósmica. Algo comum, em termos de busca, para ambos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa, percebemos que, os analisados, se valem de processos não usuais para construir suas narrativas gráficas. Suas histórias são realizadas por meio de vocabulários peculiares – seja simbólico textual-imagético ou não – e por isso exigem variados tipos de repertório para níveis distintos de interpretação. Tais processos inusitados, pelo que foi observado, gera resultados diferenciados. Parte dessa análise foi experimentada por nós de modo empírico ao criar com os autores pesquisados, mergulhando intensamente nesses processos inusitados e provocativos.

Foi nesse ponto que a poética proposta para a investigação tomou forma. Tendo noção da maneira como cada autor costuma trabalhar, a ideia foi experimentar. Como visto no caso de Ascensão, em que mergulhamos no mundo conceitual de Edgar Franco, *A Autora Pós-Humana*, para compreender melhor esse universo e assim poder “habitá-lo”, dar forma a seres e situações excêntricas. Fomos provocados a trabalhar *in loco* em momento não esperado. Experiências essas novas, necessárias e instigantes.

Não obstante, o que mais chamou-nos atenção, durante o fazer artístico dessa pesquisa e no ato de criar em parceria com esses autores, foi a possibilidade constante de mutação. A todo instante as histórias propostas poderiam ser aquilo que não eram. Para no fim serem da maneira como deveriam ter sido.

Com o propósito de fazer circular a poética – uma vez que histórias em quadrinhos devem ser publicadas – todas as HQs provenientes da pesquisa foram aglutinadas na revista *Camião di Rato*, edição 6 (ISSN 2176-8595), impressa e lançada oficialmente na defesa da dissertação que abarca essa produção. Não por acaso, acreditamos que tanto este número da revista quanto a pesquisa de mestrado concretizada, sejam umas, pois para se compreender a contento o realizado é necessário ler as HQs, e a leitura da dissertação também é importante para uma compreensão mais profunda e detida dessas HQs e de suas motivações. Este artigo, então, configura-se como um recorde de um trabalho melhor desenvolvido. Ao passo que gera um vislumbre do discutido, enquanto promove o debate dos processos criativos relacionados a produção de uma revista e uma história específica.

Por fim, posso dizer que a criação artística de quadrinhos tão dispare, como visto no caso de *Ascensão*, se dá mais pela exteriorização do inconsciente por meio da intuição, do que de modo racional e bem delineado. A partir de tal compreensão entendemos que as características que definem o gênero, esboçadas por Elydio dos Santos Neto (2010), permitem a inclusão de mais uma: a exteriorização do EU individual do criador expressa na obra. Uma vez que essas histórias surgem como aspectos do real – seja ele idealizado ou não intrínseco a cada autor, o sentido transmitido pela narrativa construída diz

mais do criador e do seu entorno, do que das personagens e suas situações propriamente ditas. Com isso, defendemos a inclusão de um quarto critério na definição do gênero de quadrinhos Poético-filosófico, além dos três propostos por Neto (2010): 1) A intencionalidade poética e filosófica; 2) Histórias curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3) Inovação na linguagem quadrinhística; e 4) Exteriorização do EU individual do criador expressa na obra.

Construídas da maneira como são, por consequência, essas HQs tratarão também das idiossincrasias do fruidor. Pois, cada interpretação realizada após a leitura será determinada pelo que foi sentido, aliada ao repertório intrínseco do leitor. É adentrar no que instiga.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. HQ Fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil! **Jornal Graphiq**. Suzano-SP:. N. 14, janeiro de 2008, p. 06 e 07.

CAMIÑO DI RATO. Uberlândia: Matheus Moura, 2008- 2013. Irregular. ISSN: 2176-8595.

CIRNE, Moacy. **A escrita dos quadrinhos**. Natal: Sebo Vermelho, 2005.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. 23ª Edição. Rio de Janeiro: Editora JOSE OLYMPIO, 2009.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos e o que nos olha**. São Paulo: Ed 34, 1998

FRANCO, Edgar Silveira. Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil. In: Flávio Mário de Alcântara Calazans. (Org.). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática..** 1ed.São Paulo: Intercom & Unesp Proex, 1997, v. 7, p. 51-65.

GUTFREIND, Celso; PITI. **Dito & Visto: Poesia em quadrinhos.** Porto Alegre: Age Editora, 1994.

LEWIS-WILLIAMS, J. D. **La mente en la caverna: la consciencia e las orígenes del arte.** Madrid: Akal Editor, 2005.

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

MELO, Raquel Mendes de. **A espada era a lei** [manuscrito]: visualidades da práxis pedagógicas. 2008. 98 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2008.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte / Stephen Nachmanovitch;** tradução de Eliana Rocha – São Paulo: Summus, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação** - Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1977.

PEREIRA Jr., L. C. Poesia em quadrinhos. **Revista Língua Portuguesa**, São Paulo: Editora Segmento, ano II, n.18, p. 22-27, 2007.

SANTOS NETO, Elydio. **As histórias em quadrinhos poético-filosóficas no Brasil: Origem e estudo dos principais autores numa perspectiva das interfaces educação, arte e comunicação.** 2010. 205 f. relatório (Pós-Doutoramento em Artes) – Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2010.

_____, Elydio. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: **Visualidades**. Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual/UFG (2009). - Goiânia-GO: UFG, FAV, 2009.

SILVA, Matheus Moura; SILVEIRA, Guilherme L. B. E. Encontro – processo criativo em construção de narrativa, In: **III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual**, 1.663-1.667, 2010, Goiânia - GO, Anais... Goiânia: 2010. CD-ROM

PESQUISANDO HISTÓRIA NOS QUADRINHOS: A PESQUISA DE QUADRINHOS NA HISTÓRIA E DE HISTÓRIA NOS QUADRINHOS

Sávio Queiroz Lima¹

INTRODUÇÃO

O presente artigo faz um breve roteiro acerca da produção de pesquisas tendo a fonte arte sequencial como base, mais especificamente as histórias em quadrinhos. Entretanto, a compreensão dessa fonte sem uma minuciosa leitura de seu universo social-cultural pouco atingem informações concretas. A sua relação mais de proximidade se dará, num primeiro momento, com a pesquisa em periódicos, de forma geral.

O historiador que busque dialogar com fontes como os quadrinhos deve ter em mente alguns importantes cuidados, pois, como toda fonte histórica, fala de um momento social, fala de um universo cultural, e, mais importante, discursa de uma rede de estruturas mentais. Os caminhos que a fonte periódica levou para tornar-se o produto de hoje foi longa e cheia de peculiaridades fundamentais a serem de conhecimento do pesquisador.

¹ Historiador formado pela Universidade Católica do Salvador em 2008. Pesquisa sobre quadrinhos, tendo publicado diversos artigos onde a História Cultural é o eixo central. Salvador, Bahia, Brasil. savio_roz@yahoo.com.br

É fundamental que o historiador compreenda o tempo e o espaço onde a produção foi elaborada e feita, pois é esse momento que define os rumos da pesquisa e os cuidados com seu conteúdo. Os quadrinhos são uma forma de comunicação aparentemente com uma estrutura simples, mas seu denso e complexo conteúdo exige mais do que o superficial de seu pesquisador. Sem delimitar um tempo ou um espaço social, a pesquisa não atinge as informações mais profundas que o objeto quadrinhos oferece.

Porém o cuidado com essa delimitação espacial e temporal deve ter atenção especial, pois nem sempre é a delimitação compartimentada que irá responder questões fundamentalmente quando se tratarem de natureza mental. Diversos trabalhos historiográficos, sobre métodos e procedimentos diante da História das Mentalidades, frisaram com clareza que essa estrutura mental exige um espaço de tempo maior para eventuais alterações. Mudar um sistema político ou econômico pode ocorrer com ações pragmáticas e de forma brusca, mas o modo de uma sociedade pensar demora demasiadamente mais para alterar-se.

O texto fundamenta a necessidade do pesquisador em saber ler imagens, perpassando pela semiótica, mas não se limitando a ela, desfrutando do aparato metodológico da análise de discurso, mas sem se prender ao mesmo, compreendendo Representação (ou Construção, para alguns teóricos) mais que mera leitura do superficial. É preciso reaprender a ler, não mais sequências lógicas de textos, palavras e letras, mas imagens e suas estruturas artísticas e literárias dentro dos quadrinhos.

É preciso ler a produção de quadrinhos, mas, também, ler o seu mercado, seu espaço social. Literatura e arte dentro de um

mesmo produto, os quadrinhos são um meio de comunicação que se definiu particularmente em cada lugar, em cada mercado. O pesquisador, o texto detalha, deve conhecer cada mercado, as datas importantes e as mudanças econômicas que atingem em cheio ao produto periódico. Exemplos figuram em cada explanação, mostrando as diferenças de mercado por época e nacionalidade.

Na história da pesquisa sobre os quadrinhos, uma vasta produção bibliográfica atende ao pesquisador, principalmente material norte-americano e europeu. Essa bibliografia temática, ou em muitos casos tendo os quadrinhos como fonte para outras reflexões, muitas vezes escapa aos domínios da História, sendo produção em áreas como comunicação, sociologia, artes plásticas, etc.

O presente artigo debruça-se diante da produção nacional e algumas obras estrangeiras bastante usadas por pesquisadores no Brasil. Essa bibliografia comentada abre reflexão aos domínios metodológicos e a baliza pouco aproveitada ao objeto em muitos casos. Dissecando a produção bibliográfica sobre histórias em quadrinhos publicada no Brasil, o artigo demonstra através dos livros teóricos sobre o assunto toda a importância da delimitação no tempo e a compreensão sociocultural do espaço.

PESQUISANDO HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Em qualquer análise da realidade histórica, onde o pesquisador debruça-se diante de um objeto elegido e dele procura extrair informações sobre o passado, leituras são feitas, desde a superficialidade quase óbvia até a profundidade do

esforço. Diante da investigação histórica o pesquisador precisa ler tudo: ler as partituras, os escritos oficiais, os escritos não-oficiais, os gestos, os risos, os choros. Além disso, deve ler fundamentalmente as entrelinhas desses discursos. Por que a história é produzida enquanto reflexão do passado quando a mesma é lida nos registros, escutada nos ecos do passado? Os estudos históricos contemporâneos oferecem, como suporte de toda essa vantajosa leitura, a multidisciplinaridade do conhecimento e a abrangência metodológica que atende às dificuldades impostas pelo objeto a ser investigado. Todo esse procedimento historiográfico de apropriações de técnicas, métodos e conhecimentos de outras áreas exige, entretanto, uma maturidade profissional e sensibilidade racionalizada, onde a rede do conhecimento deve servir para filtrar as importâncias a serem observadas e elaborar questões e transcrever as respostas fornecidas pelo objeto inquirido.

O historiador que escolhe a literatura como seu objeto estará diante de questões que exigem sensibilidade e minúcias, fazendo uma leitura além do superficial, compreendendo o nascedouro cultural daquela produção textual, as exigências editoriais a ela impostas, o universo material e simbólico dos envolvidos em sua produção. A obra escrita fala de um tempo e um lugar, especificamente, de seus produtores a seus leitores consumidores, e por conta disso não pode ser irresponsavelmente retirada de seu tempo, limpando de si a realidade recipiente. Ainda que muitas exigências básicas se mantenham, em todo caso, é exatamente o objeto que no silêncio do não expor que comunicará ela dificuldades, os instrumentos e modos a serem nele aplicados.

Assim como a escolha do material deve ser criteriosamente delimitada pelo pesquisador que se aventura em compreender o passado, por exemplo, em processos jurídicos, ou mesmo na cuidadosa leitura de documentos oficializados ou não, o historiador que definir sua fonte enquanto quadrinhos deve também fazer esse filtro. São exigências metodológicas inicialmente gerais, onde o trato com as fontes não é nada diferente, neste primeiro momento, com nenhuma outra experiência. Obviamente os procedimentos utilizados em estudos sobre produções periódicas, fundamentalmente os jornais ou novelas com regularidade temporal curta, seguem métodos semelhantes.

No trato com periódicos, o investigador deve dominar os espaços materiais e sociais de sua fonte, de seu objeto, relativizando-os com a sua realidade ativa, ou seja, o momento histórico que as publicações viveram, suas pretensões, seus objetivos, seus diversos discursos. Por trás do empreendimento que é uma publicação periódica existem diversas peças a serem consideradas. Existe um editor, ou grupo de editores, que faz parte de uma realidade política, carregados de ideologias. Logo em seguida, uma leva de funcionários para cada uma das etapas de produção, seguindo tendências de suas realidades sociais.

Quadrinhos são periódicos de entretenimento com públicos alvos específicos em maioria crianças e adolescentes. Sua origem, retrocedendo, se perde além do século XVIII, em publicações acompanhando texto literário ou mesmo nota e crítica jornalística. Sua expressão mais popular estava ligada ao cômico, ridicularizando a sociedade e mesmo criticando ações das forças políticas. Como um bobo da corte shakespeariano, antagonizando os poderosos em chacotas e ferrenhas críticas

lubrificadas em jocosidades. Seguindo a premissa “*rident em dicere verum quid vetat?*”² em sua trajetória.

Logo essa produção expandiu-se entre diversas publicações, formatos, apropriações por outros meios, exponencialmente, ganhando adornos, regras, experimentações. Buscando-se organizar essa produção humana para a compreensão do pesquisador, balizas foram criadas como convenções práticas. Num momento atendendo a hegemonia do conteúdo, noutro separando os gêneros literários próprios. Como exemplificação do primeiro caso, temos as divisões entre Hora do Humor e a Hora da Aventura. Quadrinhos como Pafúncio e Marocas³, da Hora do Humor, são exemplos de produção estética, literária e comercial dessa delimitação temporal e conceitual.

Os quadrinhos da Hora do Humor aproveitavam os bons ventos que a crítica através do humor herdou dos espaços jornalísticos, assegurados por uma inovadora experiência que unia produção técnica, como o caso da popularização da prensa móvel, e social, com a permissividade de uma produção crítica em devassas. A saga *Nhô-Quim*, ou *Impressões de uma Viagem à Corte*, publicada em 1869 pelo Ângelo Agostini em página dupla no jornal Vida Fluminense seguiu narrativa crítica entre a Minas Gerais senhorial e caipira e um Rio de Janeiro cortesão para com as modas francesas.

² “O que impede de dizer a verdade rindo?”, em tradução direta do latim.

³ Originalmente *Bringing Up Father*, lançado em 1884, narrava a saga de um casal de novos ricos que buscavam abandonar as rudezas de uma vida de operário para a aceitação da alta sociedade.

A Hora da Aventura buscou uma maturidade textual e artística, esteticamente distante do traço jocoso e caricato da Hora do Humor e aproveitando a popularidade da literatura de ficção científica ainda rude do final dos anos 20 e boa parte dos anos 30. Com entusiástico sensacionalismo, vulgarizou conhecimentos científicos sobre exploração espacial, tratando de futuros idealizados e especulações de viventes em outros planetas, como as histórias de Buck Rogers, em 1928. O ar fascinante das histórias de maravilhas tecnológicas deu lugar ao horror de monstruosos invasores alienígenas com o passar dos anos, e também aventuras etnocêntricas na África e na Ásia. Em meio a Crise de 29, um destaque artístico e técnico narrativo para Alex Raymond, com suas criações: Jim da Selva, o *Noir* Agente X-9, e a Space Opera Flash Gordon, todos em 1934.

No segundo caso, temos as diversas etapas históricas da Era Heróica, com seu apogeu dentro da produção de ficção científica em material barato de consumo. Cada determinada era, servindo como baliza para estruturas próprias, onde um estilo narrativo ou mudança de conduta, ou mesmo ampliação ou focalização do público alvo, são compartilhados pelo grosso da produção. O fértil terreno da cultura, através das alterações no campo do político, do ideológico, do social, estabelece os parâmetros encontrados em cada uma dessas eras e nas correspondentes produções em quadrinhos.

A primeira informação de importância diz respeito ao momento cultural em que a obra em quadrinho, periódica ou não, foi feita. Como qualquer fonte histórica, revistas em quadrinhos precisam ser lidas enquanto produtos de um meio social e temporal, pois estão carregadas desses códigos. Um mesmo produto, como o Super-homem, pode corresponder a

diversos momentos culturais durante a história. São as diferenças, marcantes ou sutis, entre o Super-homem produzido e consumido nos anos 40 e do mesmo personagem nos anos 80, os dados cruciais na compreensão dos momentos culturais vividos pelo mesmo produto.

E são produtos e fontes históricas, inseridos em tempo e espaço social específicos, percebidos através de seus discursos e de suas alegorias. Para tanto, devem ser lidos através de balizas investigativas úteis aos questionamentos exigidos pela fonte e as questões históricas envolvidas. Ainda que a historiografia tradicionalmente divida algumas etapas em balizas estruturais para compreensão das mudanças políticas, econômicas e ideológicas, para cada produto ou objeto a ser usado numa investigação haverá necessidade de adequações. O Imaginário de herói mudou bastante suas configurações na passagem do herói de aventura das primeiras décadas do século XX ao super-herói mercadologicamente hegemônico das décadas seguintes.

Tempos e espaços sociais podem ser facilmente decifrados com significativos elementos de mudança, como a transição, por exemplo, de uma estrutura política de Império para República, como no caso brasileiro dos quadrinhos do Ângelo Agostini. Um vendaval de guerras e seu desfecho na bipolarização ideológica do mundo, a Guerra Fria, pode, também, servir de exemplo enquanto mudança de estruturas materiais e políticas que definam para um grupo, nacionalidade ou ideologia, o seu tempo e seu espaço social, como podem ser usados de exemplos os tantos quadrinhos de super-heróis nos Estados Unidos.

Necessidade de um prazo mais extenso, longo, para que uma estrutura mental sofra alterações, é fundamental na compreensão de discursos de uma determinada publicação ou

de um produto (personagens, universo, etc) até mesmo no diálogo entre as mídias, para alcançar as alterações mentais muito mais morosas. O afastamento de uma duração mais extensa, em alguns casos até mesmo de uma Longa Duração⁴, periga cegar as informações mais importantes no questionamento investigativo que tem na História das Mentalidades a sua abordagem teórico-metodológica.

A leitura das fontes em narrativas gráficas, como são as histórias em quadrinhos, comumente se adéqua às análises de discursos e estudos sobre semiótica. Não há de se estranhar o domínio conjuntural do objeto-fonte quadrinhos aos campos da Comunicação e das artes plásticas, traduzindo sinais visuais e signos na compreensão da realidade prática, abrangendo o ato de ler além da lingüística. A Análise de Discurso, atualizada e lapidada de sua origem materialista e dos grillhões tradicionais, dialoga as áreas de Comunicação e Lingüística com outras ciências na aplicabilidade de investigações diversas.

Somamos a isso a contribuição do conceito de Representação, seja na releitura da reflexão de Émile Durkheim⁵, seja na adequação de Peter Burke⁶, e sua funcionalidade na interpretação discursiva do objeto-fonte. Contribuição ainda em

⁴ O conceito de *longue durée*, traduzido basicamente como Longa Duração, é aplicado pela Escola dos Annales e tem sua definição creditada ao historiador francês Fernand Braudel.

⁵ DURKHEIM, Émile. *Sociologia e filosofia*. São Paulo: Martin Claret, 2009. p. 13-48.

⁶ O autor considera que a mudança de foco gerada pela História Cultural, aprofundando análises sobre o mental deixou-a confusa, sendo-lhe exigidas novas abordagens e uma maior maturidade aos conceitos Representação e Prática. Idealiza a Construção Social como melhor adequação à dificuldade de encaixe conceitual.

maturação da historiografia contemporânea e amadurecida, mas que mesmo em seu intenso e dinâmico debate de construção conceitual nos oferece densidade argumentativa e tangibilidade elucidativa. A fonte-objeto quadrinhos, com o aprofundamento analítico, começou a exigir de seus investigadores uma maturidade teórico-metodológica para responder através de seus indícios.

Quando consideradas como fonte, os esforços investigativos aplicados às histórias em quadrinhos lhe asseguram mecanismos ou caminhos para se obter conhecimentos históricos. São os meios pelos quais os investigadores de dados relativos obterão respostas que não dificilmente encontrariam por meios mais tradicionais e usuais. A própria realidade material e a construção de um mercado específico já são, densamente, caminhos a se entender eventualidades históricas, culturais e sociais, de determinadas épocas. São registros indiretos de uma realidade histórica e indícios laterais, nos discursos e nas pretensões, das falas não oficiais.

Nas relações dos quadrinhos com sua realidade, sua natureza de fonte perdendo espaço para a sua praticidade enquanto objeto da história, nos discursos e nas oscilações ideológicas, as histórias em quadrinhos são viáveis. São objetos dinâmicos, viventes contínuos que acusam em suas nuances, nas mudanças sutis ou radicais, as conjunturas sociais em modificação. Um produto que dialoga com o social fundamentalmente quando alterna expectativas na dialética produtor-consumidor. As histórias em quadrinhos são objetos ainda pouco explorados pelos campos científicos, sendo um exercício de vanguardismo qualquer prática dessa natureza nos espaços acadêmicos.

Não exclusivo, os quadrinhos são objetos-fontes difíceis de serem compreendidos se o pesquisador se ativer a superficialidade. O risco principal é a leitura tendenciosa do material, muitas vezes tratando o microdiscurso como exemplo para um discurso mais amplo. Assim como várias modalidades de leituras são necessárias para se apoderar do máximo de informação possível com as histórias e quadrinhos. Vários discursos estão enraizados em suas páginas e nas atitudes e falas de seus produtores através de seus personagens objetivando o diálogo reconhecível do público consumidor.

Mais que o mero leitor-consumidor, o pesquisador que inquirir os quadrinhos, seja com sua natureza enquanto fonte ou sua natureza enquanto objeto, deverá praticar a múltipla leitura. Ler seu objeto-fonte como produto de uma Indústria Cultural específica, historicamente elaborada, dos objetivos de sua produção à hierarquia ou função de seus colaboradores. A realidade social da empresa, das relações comerciais da mesma com distribuição e publicação, as relações com outros setores do entretenimento e até mesmo com o discurso ideológico com o Estado, todos esses fatores devem ser levados em consideração, ainda que sejam aplicados na análise pretendida.

Além dessa leitura de produção, também compreendida com leitura de mercado, o investigador ainda se deparará com a exigência de uma leitura de obra onde tendências literárias e artísticas acordarão com a vontade de seus consumidores manifestada na seletividade de mercado, abandonando uma em valorização de outra. Ler, nas entrelinhas, entre os discursos pretendidos, os discursos passivos e os discursos ativos, os lugares sociais e os condimentos culturais que abarcam uma produção inteira ou apenas um personagem.

Diversos trabalhos relevantes foram produzidos sobre quadrinhos, sobre a pesquisa do objeto-fonte quadrinhos no Brasil. Diversas áreas foram abraçadas nesses estudos, ênfase em Comunicação, muitas vezes adequando multidisciplinaridades, experimentando, quase de forma autodidata, conceitos e métodos. Qualquer crítica diante das produções, das mais pioneiras ou os estudos brandos, precisa respeitar as dificuldades que tais autores tiveram em ler, muitas vezes na solidão científica, seus objetos-fontes e produzir, energicamente, seus trabalhos.

Sem se objetivar uma baliza rígida de divisão temporal ou de qualificação, longe disso, nos é útil uma compreensão básica, ao menos, da pesquisa sobre quadrinhos no Brasil. Agregando diversos estudiosos de diversas áreas, seguindo uma relação mais de influência textual, em uma espécie de árvore genealógica maleável, encontra-se uma produção base para sedimentar os estudos porvir. Presente em boa parte das leituras introdutórias sobre quadrinhos, os nome de Álvaro de Moya⁷, Moacyr Cirne⁸, Zilda Augusta Anselmo e Antonio Luiz Cagnin, entre outros, compõem a primeira geração de estudos sobre quadrinhos. Nossos vanguardistas.

⁷ Seu pioneirismo se destaca fundamentalmente pela Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos no Brasil em 18 de junho de 1951, em São Paulo. Autor de icônicas obras: *Shazam!* (1970), *História da História em Quadrinhos* (1993), *Vapt Vupt* (2002) e *Histórias em Quadrinhos no Brasil* (2003).

⁸ Exponente da pesquisa sobre quadrinhos no Brasil produziu trabalhos críticos entre análises literárias e intenções ideológicas marxista-leninista. Escreveu *A Explosão Criativa dos Quadrinhos* (1970), *Para Ler os Quadrinhos* (1972), *Uma Introdução Política aos Quadrinhos* (1982) entre outros trabalhos.

Temos uma segunda geração hasteada pelos trabalhos de Waldomiro Vergueiros e Sônia Bibe Luyten⁹, seguindo as pistas deixadas, avançando a densa floresta inexplorada dos quadrinhos. A professora Doutora Sônia Luyten levou suas expedições aos quadrinhos japoneses e sua inserção na sociedade de consumo brasileira. O amadurecimento dessa geração se praticou através da construção e organização do Observatório de Quadrinhos, outrora Núcleo de Pesquisa de História em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Arte da Universidade São Paulo. O Observatório conta em sua genética com nomes como Roberto Elísio dos Santos, Agda Dias Baeta, Gazy Andraus e Nobuyoshi Chinen, entre outros.

A terceira geração na verdade transita com alguns destaques que podem muito bem ainda serem vinculados à geração anterior. Isso por que as rupturas dessas gerações não foram de forma alguma construídas por evoluções ou revoluções técnicas ou teórico-metodológicas, seguindo aqui apenas as relações de influências nas produções científicas. Dessa forma, teremos nomes como o de Paulo Ramos, Nildo Viana, Roberto Guedes, Wellington Tadeu Srbek de Araujo, Selma de Fátima Bonifácio e Gêisa Fernandes D'Oliveira não radicalmente balizados.

Essas divisões em gerações vão ficando cada vez mais turvas e indefinidas, com o aprofundamento sobre os nomes aqui apresentados ou não incluídos, mas presentes. Como essas

⁹ Seu trabalho *O que é Histórias em Quadrinhos*, de 1985, parte da coleção Primeiros Passos da editora Brasiliense, realmente serviu de base para boa parte dos estudos das gerações seguinte. Ampliou seu objeto foco recentemente em *Cultura Pop Japonesa: anime e mangá* (2006) pela editora Hedra.

balizas não foram projetadas levando em consideração o tempo de produção ou hierarquias rígidas de Qualificação ou quantificação, principalmente por boa parte dos nomes citados estarem ainda densamente ativos na produção científica, com diversas publicações que renovam e ampliam os conhecimentos sobre diversos tipos de fontes.

Os nomes de Iuri Andréas Reblin, Ivan Lima Gomes, Natania Nogueira, Thiago Monteiro Bernardo, Márcio dos Santos Rodrigues, Amaro Braga, Jefferson Lima, Priscila Pereira e Adalton Silva, entre outros, são mais viáveis presentes numa quarta geração. São, aqui, essas divisões em gerações, apenas ensaios propostos na organização de uma grade funcional de produções científicas no Brasil, debruçadas sobre histórias em quadrinhos. Obviamente, não foram tocados nem metade dos nomes de pesquisadores, não por falta de importância, mas apenas para dinamizar o espaço textual e acreditar que outras elucubrações irão gerar pesquisa mais palpável. Sigamos sobre o objeto-fonte.

Difícil discursar, porém, que os quadrinhos são produtos culturais puros, já que a mais branda observação os verá cativos de um empreendimento estabelecido na Indústria Cultural. Entretanto, o discurso de que são produtos de mão única esbarra na oscilação de sobrevivência de discursos e práticas, de formatos literários e artísticos ou tendências ideológicas mutantes. São apropriações de realidades sociais transferidas para um produto periódico aos seus produtores e uma alternativa de consumo conflitante com os modos tradicionais de mecanismos de comunicação e arte não legitimados pelos eruditismos. Sua definição enquanto “cultura de massa” exige do examinador racional que busque na querela da definição de

“massa” um terreno estável, um tempo e o conceito cai por terra pela inaplicabilidade.

Exemplos de produções elaboradas com uma pretensão anteriormente definida de desvalorização ideológica em detrimento de outra foram as obras *Para Ler o Pato Donald e Super-homem e Seus Amigos do Peito* de autoria do argentino radicado chileno Ariel Dorfman. O maduro autor de *A Morte e a Donzela*¹⁰, em sua juventude política, esteve presente num órgão de censura do governo do Salvador Allende¹¹, no Chile, servindo como consultor cultural, vetando produções danosas à ideologia vigente. Seu segundo trabalho foi refeito depois do golpe militar que o forçou a ser extraditado do país.

Entretanto, em suas duas pesquisas que objetivavam apresentar os perigos ideológicos das produções americanas de quadrinhos, cometeu desastrosos deslizamentos investigativos, consciente e inconscientemente, alterando balões de falas e confundindo personagens. O seu material precisa fazer parte do conhecimento bibliográfico do pesquisador de História, compreendendo sua defasagem teórico-metodológica desditosamente valorizada por muito tempo por partidários políticos ingressos nas graduações de Ciências Sociais em diversas Instituições de Ensino no Brasil. Exemplifica a criação de cânones que apenas atendem expectativas políticas.

¹⁰ Peça teatral que inspirou o filme homônimo de Roman Polanski em 1994. Seu título vem da canção de piano e voz de Franz Schubert composta em 1821.

¹¹ Governo de tendência socialista vigente de 1970 a 1973 quando foi derrubado por golpe militar liderado pelo então chefe das Forças Armadas o general Augusto Pinochet.

A todo o momento os quadrinhos falam de História para seus leitores contemporâneos ou para os pesquisadores de um tempo seguinte. Viaja-se pelo tempo histórico do imaginário e das mentalidades. A sua dinâmica de publicação, de uma série ou mesmo de um único álbum, delimita tempos históricos específicos. A sua própria natureza de produto é de periodização, ocupando lugar no tempo e no espaço, dizendo de quando foi produzindo, quais discursos lhe asseguram legitimidade e qual o local social, até mesmo físico, de sua fala.

Existem diversas obras em quadrinhos que objetivam sua narrativa na apresentação de um dado evento ou período histórico. Assim como acontece com narrativas ficcionais em livros, o delimitado espaço de tempo desejado é claramente configurado como pano de fundo da narrativa, seja pretensiosamente didática e com pretendida fidedignidade, seja uma narrativa fictícia, mas com contexto histórico sólido. São obras pretendidas a falar de História, de oferecer ao leitor uma dedicação em pesquisa visual e textual que transcrevam o passado ao produto. São os quadrinhos históricos um terreno temático à parte no mercado e nos estudos sobre quadrinhos.

Em vários períodos e lugares foram estimuladas as produções desses quadrinhos com temática histórica. Em 1971, em pleno regime militar no Brasil, a editora Ebal lançou uma revista, tamanho grande, capa cartonada, *A proclamação da República em Quadrinhos*. Com teor positivista, ordenou os eventos políticos e sociais que levaram a revolução republicana. O texto de Pedro Anísio segue expectativas educacionais do momento histórico singular, ideologicamente controlado, incluindo, na contracapa, O Brasão de armas da República e o Hino da Proclamação da República. Esse tipo de material esteve

presente não apenas no Brasil dos anos 70, como em diversos momentos da história nacional e não são produtos nativos e inéditos, ocorrendo esse tipo de publicação nos Estados Unidos.

A densidade de informações ultrapassa com eficácia os limites impostos por temáticas e produções. Uma mesma série de revistas pode discursar de diferentes formas quando a investigação se aproxima ou recua, para um olhar mais intimista e específico ou ampliado no geral. Além de seu lugar de mercado, com o local cultural e físico de seus produtores e o espaço de tempo vivido, os quadrinhos carregam em si lugares sociais. Uma escolha precisa pode mudar os rumos pré-estabelecidos quando as fontes exigem que se façam as devidas adequações. As teorias e métodos historiográficos, suas abordagens oriundas das Ciências Sociais ou da Antropologia precisam ser testadas nesses novos e inusitados objetos, construindo não apenas uma sólida estrutura bibliográfica como aperfeiçoando os instrumentos de pesquisa e compreensão da História.

CONCLUSÃO

Não se ateuve esta reflexão textual a delimitar os parâmetros da documentação histórica, sua conceitualização técnica e as novas abordagens aos novos e velhos documentos, por entender que este assunto já carrega em si extensas considerações. Colocados em mesa, expostos, os discursos sobre a produção de conhecimento histórico através das fontes-objetos histórias em quadrinhos objetivam aquecer o debate acadêmico. Prosperar a produção científica de forma que todos os pretensos estudiosos e os já empenhados sejam vitoriosos.

Com consciência, diversos pontos registrados aqui não ficaram plenamente apresentados e nem se esgotaram em poucas linhas suas profundidades. Talvez soe, num primeiro momento, superficial e diminuto, não oferecendo ratificada segurança aos assuntos expostos e as colocações apresentadas. Essa oscilante bússola textual, entretanto, sinaliza uma bandeira territorial já conquistada e, em pretensão, projeta branda luminescência aos campos ainda escurecidos. É exatamente a fluidez incompleta, inacabada, que permitirá a maleabilidade crítica e a construção racionalizada de estruturas mais fortificadas.

Sair de um lugar seguro dentro da pesquisa sobre quadrinhos, muitas vezes apenas tópico e historicista, é fundamental para seu avanço também dentro da respeitabilidade acadêmica. O compreensível receio do pesquisador, porém, não deve ser condenado, pois aplicações mal sucedidas serão sempre riscos a se correr, principalmente na confirmação fraca das opiniões de desqualificação dos quadrinhos como fonte e objeto da História. Mas os métodos nascem nessas dinâmicas de erros e acertos, onde não é apenas o sucesso que garante o progresso.

A própria história da produção científica sobre quadrinhos também nos apresenta insucessos que nos ajudam a compreender importâncias nos métodos. No caso desse produto de mercado, os quadrinhos, reflexões e críticas muitas vezes estão pré-determinadas de um posicionamento ideológico. São perigosos trabalhos pretensiosamente embasados em disputas políticas, munidos de pré-conceitos que não legitimam sua seriedade científica. Mas são trabalhos importantes, pois traduzem relações ideológicas, mesmo que fora de seus

objetivos iniciais, e que traduzem o apelo que esse mercado periódico exerce em crescente progressão.

As produções científicas, assim como os próprios objetos de análise, estão naufragas a todo o momento em oceanos temporais, culturais e políticos. Tão ideológico quanto tudo o que é produzido pelo homem, as histórias em quadrinhos tornaram-se alvo de perseguições as mais variadas, num dado momento de uma tendência política de direita, em outro momento de uma tendência política de esquerda, agregando em si visões superficiais e expiações. Não há validades em discursos prontos pregados aos objetos e fontes ainda pouco explorados pela racionalidade científica, servindo apenas como tabuleiro político e nada mais. Tendenciosos ou não, abraçando uma liberdade mercadológica ou atendendo exigências ideológicas, os quadrinhos são produtos intensos de um contexto. Falam de seus tempos, através de seu mercado periódico, mensal, semanal ou diário, lendo e relendo a sociedade. Sendo específico quando suas pretensões de consumo são pequenas ou pontuais e plurais, quando as mesmas atingem outros espaços culturais e sociais. Um mesmo produto pode atender a vários públicos e períodos diferentes, praticamente metamorfoseando-se de acordo com as exigências.

Cada obra em quadrinhos, seja qual for, está inserida em um momento histórico, com influências culturais tanto do ambiente social de seus produtores, artistas, roteiristas, editores, bem como dentro de possibilidades ao seu empreendimento. Por conta disso, os quadrinhos serão diferentes, de acordo com cada mercado. Os quadrinhos europeus são diferentes dos americanos, que, por sua vez, são diferentes dos japoneses. A pesquisa em história deveria compreender essas diferenças.

A produção historiográfica vem trazendo muitas produções dentro dos espaços acadêmicos brasileiros. E juntamente com os avanços internacionais que tem ocorrido desde os anos 60, diversos estudos dentro da área de História estão galgando seus espaços de respeitabilidade. O alívio historiográfico se conquistou nas duas ultimas gerações, por motivos óbvios. E em eventos recentes, o primeiro deles as Primeiras Jornadas Internacionais da ECA-USP em agosto de 2011 e o segundo o Primeiro Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte seqüencial em Leopoldina em março de 2012, vários pesquisadores da área de História puderam trocar experiências e planejar diálogos entre seus trabalhos.

No primeiro desses eventos, na USP, um singular trabalho fomentou a reflexão sobre o uso de teorias e métodos nos estudos sobre quadrinhos. Na comunicação de artigo produzido pela Doutora Geisa Fernandes de título *O Que Querem os Quadrinhos?* foi debatida a necessidade ou não de novos instrumentos e teorias aos estudos onde os quadrinhos fossem fontes e objetos. Pensar a inadequação de conceitos e métodos atuais da historiografia contemporânea em constante dinâmica só se firma quando os mesmos são ineficientes quando aplicados. Antes de produzirmos novos métodos e técnicas, antes de fundamentarmos novos conceitos, precisamos por em testes aplicados os instrumentos conhecidos.

Antes, porém, é preciso compreender os passos já dados e tirar o maior proveito possível de trabalhos enriquecedores ao conhecimento. Trabalhos que sedimentaram o terreno desse conhecimento ainda em maturação, como o artigo dos professores Waldomiro Vergueiros e Roberto Elísio dos Santos

sobre a pesquisa em quadrinhos na USP¹² e contribuições como a de Jefferson Lima no trato dos quadrinhos como fontes históricas¹³. Para o fortalecimento dos estudos, neste ponto, é preciso dialogar entre pesquisadores, suas produções, fazendo aproveitamentos de avanços para cada área e estudo. A falta de domínio das academias para com esses objetos-fontes começa a ruir a medida que esse “grupo ruidoso e ativo” conquista compleição hierárquica para orientar e ministrar produções de novos ponderadores.

Não apenas os estudos sobre quadrinhos lucram fortalecimento diante de avanços teórico-metodológicos como as próprias ciências envolvidas. No diálogo entre subjetividades que são as análises das fontes históricas¹⁴, retirando o limite imposto a esses objetos-fontes pela incapacidade prática do tradicionalismo acadêmico. Renovações diversas são exigidas, buscando ampliar a investigação e o olhar, deixando o cercado do eixo arte-comunicação-literatura, mas não o negando. Encontrando nos diálogos os discursos e práticas funcionais aos novos estudos.

¹² VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. *A Pesquisa sobre Histórias em Quadrinhos na Universidade São Paulo: Análise da produção de 1972 a 2005*. UNirevista, volume 1, número 3. Julho, 2006.

¹³ LIMA, Jefferson. *Sugestões para a Pesquisa dos Quadrinhos como Fontes Históricas*. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História - ANPUH. São Paulo, julho 2011.

¹⁴ LIMA, 2011, p 2.

REFERÊNCIA

BRAUDEL, Fernand. A longa duração. In: **Escritos sobre a História**. Editora Perspectiva. Lisboa, 1992.

BURKE, Peter. **O que é história cultural?** Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro, 2005.

DURKHEIM, Émile. **Sociologia e filosofia**. São Paulo: Martin Claret, 2009.

FERNANDES, Geisa. O que querem os quadrinhos?. In: I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2011, São Paulo. **Anais da I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011, 2011. v. 1.

LIMA, Jefferson. Sugestões para a Pesquisa dos Quadrinhos como Fontes Históricas. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História** - ANPUH . São Paulo, julho 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. A Pesquisa sobre Histórias em Quadrinhos na Universidade São Paulo: Análise da produção de 1972 a 2005. **UNirevista**, volume 1, número 3. Julho, 2006.

RESUMOS / ABSTRACTS

QUADRINHO BRASILEIRO OU NACIONAL? TEM DIFERENÇA OU É TUDO IGUAL?

Amaro Xavier Braga Jr

Resumo: O texto se desenvolve em torno de um ensaio sobre a ausência de nacionalidade nos quadrinhos brasileiros. Enfatiza o que seriam os elementos de nacionalidade e sua importância na produção de HQs. Destaca dois aspectos que denunciam a nacionalidade de um quadrinho: o tema e as caracterizações do tipo de desenho (biótipo das personagens, elementos de urbanização e princípios arquitetônicos, vestimentas, entre outros) mostrando as principais confusões decorrentes destes conceitos com os gêneros de HQ. Propõe que o termo “quadrinho nacional” é uma terminologia inapropriada para a maioria dos quadrinhos brasileiros. **Palavras-chave:** Identidade; Nacionalização; HQ.

What is national in Brazilians Comics? — Abstract: This paper develops around an essay about the absence of nationality in Brazilian comics. Emphasizes what are the elements of citizenship and its importance in the production of comics. Highlights two aspects which denounce the nationality of a comic book: the theme and characterizations of the type of design (biotype of characters, elements of urbanization and architectural principles, clothing, etc.) showing the main confusions arising from these concepts with comics genres. Proposes that the term "national comic" is an inappropriate terminology for most Brazilian comics. **Keywords:** Identity; Nationalization; Comic;

IDENTIDADE E DIFERENÇA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONSTRUÇÃO DO DISCURSO MULTICULTURAL

Maria de Fátima Hanaque Campos

Gledson de Jesus Silva

Alan S. Santos

Resumo: No presente artigo, buscamos analisar a questão da identidade e diferença como elementos constituintes no processo de criação e difusão das Histórias em Quadrinhos (HQ) na contemporaneidade. A partir da afirmação de suas identidades, novos grupos sociais se tornaram visíveis nos espaços culturais e em especial nas HQ através de novos personagens. Através de pesquisa bibliográfica e documental enfatizamos elementos externos e internos que apontassem transformações nas narrativas e personagens das HQ. Como resultados, observamos que as HQ ampliaram repertório, personagens e discursos multiculturais decorrentes da crescente aceitação de novos leitores. **Palavras-chaves:** Identidade; História em quadrinhos; representação e discurso.

Identity and difference in comics: the elaboration of a multicultural speech — Abstract: In this article, we try to analyze the theme of identity and difference as inherent elements in the process of creation and diffusion of comics in nowadays. Starting from the statement of their identities, new social groups have become visible in cultural spaces, specially, on comics through new characters. Through a bibliographical and documental research, we emphasize external and internal elements which point out some transformations in stories and characters. As result, we observed that comics enlarged its repertory, characters and multicultural speeches, due to new readers. **Keywords:** Identity; Comics; representation and speech.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, PERFORMANCE E VIDA: DA "AURORA PÓS-HUMANA" À "CIBERPAJELANÇA"

Edgar Franco

Danielle Barros Fortuna

Resumo: O artigo apresenta os processos de criação de histórias em quadrinhos do gênero poético filosófico presentes na revista seriada "Artlectos e Pós-humanos" (Editora Marca de Fantasia/UFPB) e contextualizadas no universo ficcional transmídia da "Aurora Pós-humana" de Edgar Franco. Toma como base teórica para discutir as inspirações e motivações criativas do artista os conceitos de "musa" e "sensualidade e eros" de Stephan Nachmmanovitch, "sensibilidade" de Fayga Ostrower e do "mito da criação" de Rollo May. Destaca também a migração poético-criativa do suporte papel/narrativa quadrinhística para as performances multimídia do Posthuman Tantra – banda performática que surge como desdobramento das HQs poéticas de Franco; para finalmente apresentar o Ciberpajé, personagem que o artista incorpora em sua vida cotidiana como desdobramento poético de suas criações. **Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Processo Criativo; Pós-humano; Performance; HQ poético-filosófica.

Comics, Performance and Life: From "Aurora Pós-humana" to "Ciberpajelança" — Abstract: The present article presents the creative process of poetic-philosophical comics that are part of the magazine "Artlectos e Pós-humanos", published by Marca de Fantasia/UFPB and contextualized in the transmedia fictional universe called "Aurora Pós-humana", created by Edgar Franco. By using Stephan Nachmmanovitch's concepts of "muse" "sensuality and "eros", as well as Fayga Ostrower's "sensitivity" and Rollo May's "creation myth" as a theoretical framework, it discusses Franco's creative inspiration and the motivations behind his work. Also it highlights the migration of elements from comics to multimedia performances of Posthuman Tantra – Franco's performative band that derivates from Franco's poetic work in comic books. Finally, it presents the "Ciberpajé", a character that the artist personifies and incorporates into his everyday life as a development of his poetic creations. **Keywords:** Comics; Creative Process; Performance; Posthuman; poetic-philosophical comics.

**PERSPECTIVAS HERMENÊUTICAS
ACERCA DA REPRESENTAÇÃO RELIGIOSA
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Iuri Andréas Reblin

Resumo: O trabalho apresenta perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos por meio de uma abordagem descritiva, decorrente de uma pesquisa doutoral calcada numa leitura bibliográfica exploratória com análise de estudo de caso. O trabalho parte da premissa da teologia do cotidiano, isto é, do uso, no sentido compreendido por Michel de Certeau, que o autor do quadrinho faz de elementos religiosos, costurando-os em sua história e da centralidade da narrativa no processo de constituição do mundo humano. A partir dessa premissa, apresenta uma possibilidade de leitura da teologia do cotidiano nas histórias em quadrinhos a partir do gênero da superaventura. A pesquisa encerra indicando aproximações temáticas, metodológicas e ideológicas entre teologia e superaventura. Teologia e superaventura lidam com os valores caros ao ser humano, com a estrutura mítica e com a faculdade humana de conceber o ideal e de acrescentá-lo ao real. **Palavras-chave:** Teologia do cotidiano; Cultura pop; Histórias em quadrinhos; Religião; Hermenêutica e representatividade.

Hermeneutical perspectives on religious representation in comic book stories — Abstract: This study presents hermeneutical perspectives on religious representation in comic book stories through a descriptive approach, stemming from a doctoral research grounded in a bibliographical and exploratory reading with a case study analysis. The study assumes the theology of daily life, that is, the use, in the sense understood by Michel de Certeau, which the authors of the comic make from religious elements, stitching them into their history and the centrality of narrative in the process of constitution of the human world. From this premise, it presents a possible reading of the theology of daily life in comic books from the super adventure genre. The research closes indicating thematic, methodological and ideological approaches between theology and super adventure. Theology and super adventure deal with the values dear to the human being, with the mythic structure and the human faculty of conceiving the ideal and adding it to the real. **Keywords:**

Theology of Daily Life. Pop Culture. Comics. Religion. Hermeneutics and representativeness.

**TRIBUTO À MEMÓRIA COLECIONÁVEL
(OU: A ESTRUTURAÇÃO DA PSIQUE CRIATIVA
INFANTO/JUVENIL POR MEIO DA INFORMAÇÃO
IMAGÉTICA)**

Gazy Andraus

Resumo: Este artigo traz em pauta a panvisualidade como fator de formação e educação de um jovem e adulto através da coleção de álbuns, gibis e outras publicações que contêm informações e imagens de temas variados, sendo que alguns vinham como brindes de produtos alimentícios nas décadas passadas. Além dos gibis que me foram sobremaneira especiais na infância e adolescência e auxiliaram-me na minha educação panvisual e formação infantil e infanto-juvenil, projetos editoriais como a Minieniclopédia ESCOLAR e os Mini-Álbuns do Conhecimento Humano, ou ainda a Enciclopédia Os Bichos em 4 volumes com mais um quinto intitulado Os Bichos Evoluem (publicação do início da década de 1970, pela Editora Abril), e outros, foram definitivamente especiais como estimuladores e instigadores panvisuais que ajudaram e corroboraram na minha fruição estética e avidez por informações gerais: lendas, mitologias, tecnologia, pré-história etc, estimulando-me igualmente ao ato de desenhar e recriar, numa mixagem de pesquisas prazerosas. É assim, lembrando um pouco do passado de minhas influências na área dos desenhos e das histórias em quadrinhos, com todas essas edições que uniam conhecimento à arte magistral dos desenhos, ilustrações e pinturas, que não posso deixar de registrar esse resgate que muito auxiliou em meu desenvolvimento interdisciplinar de conhecimento e senso estético, dando um valor adequado à arte pictórica, e açambarcando-me ao universo mágico, criativo e rico dos quadrinhos e afins, levando-me à difusão e compartilhamento dum pouco desse resgate a meus contemporâneos. **Palavras-chave:** imagem; coleção; memória; HQ; psique.

Tribute to the collectible memory (or the structuring of the child and youth creative psyche through imagery information) — Abstract:

This article brings the panvisuality as a factor in the training and education of young and adult individuals through the collection of albums, comic books and other publications that contain information and pictures of various themes, some of which came as gifts of food products in the past decades. In addition to the comic books that have been exceedingly special in our childhood and adolescence and helped us in our panvisual education through childhood and adolescence, some editorial projects as *Minienciclopédia Escolar* and the *Min-Álbuns do Conhecimento Humano*, or even the *Encyclopedia Os Bichos* in 4 books, plus a fifth entitled *Os Bichos Evoluem* (publication of the early 1970s, by Editora Abril), and others, were definitely special as panvisuals stimulators and instigators that helped corroborate our aesthetic enjoyment and eagerness for general informations: legends, mythology, technology, prehistory etc, also stimulating us to the act of drawing and recreating, in a mix of pleasurable research. It is thus somewhat resembling a little of the past of our influences in the area of drawings and comics, with all these issues that bound together the knowledge to the masterful art of drawing, illustrating and painting, which we can not fail to mention that aided in rescue to our interdisciplinary development of knowledge and aesthetic sense, giving a suitable value to pictorial art, and engrossing us to the magical, creative and rich universe of comics and the like, leading us to the dissemination and sharing with a my contemporaries a little bit of that rescued art. **Keywords:** image; collection; memory; comics; psyche.

SEXUALIDADE À BRASILEIRA: AS IMAGENS ERÓTICAS NO JORNAL O RIO NU- 1900-1916

Alessandra Senna Ferreira

Resumo: A sexualidade geralmente tem um papel importante nas sociedades e não seria diferente na recém criada República do Brasil na primeira década do século XX. Presente no imaginário social desde o início de nossa colonização, fora se moldando à medida que o erotismo antes estimulado na simples possibilidade de visualização de mãos, tornozelos e pés, agora é apresentado de uma forma diferenciada nas páginas do Jornal O Rio Nu. Que surge no Rio de Janeiro em 1898, com uma tiragem bi-semanal e localizado

inicialmente à rua da Alfandega 183, sua última edição data de 30 de dezembro de 1916. Durante este tempo fora transformando suas páginas, contavam com anúncios dos mais variados serviços oferecidos na cidade naquela época. Mas o que chamaria mais atenção nestas mudanças seriam os quadrinhos sátiros de duplo sentido que aguçariam a imaginação dos seus leitores, colocando em dúvida antigos pudores. As mulheres a necessidade de conhecer ou reconhecer os prazeres negados durante muito tempo e sugerir suas vontades nas mais variadas relações. Aos homens, cabia a imaginação das possibilidades inerentes à presença do nu feminino, também seus anseios e medos mais íntimos. **Palavras-chave:** Mídia; Sexualidade; Homens; Mulheres, Quadrinhos.

Brazilian sexuality: the erotic pictures in newspaper O Rio Nu – 1900-1916 — Abstract: Sexuality often has an important role in society and not be different in the newly created Republic of Brazil in the first decade of the twentieth century. Present in the social imaginary from the beginning of our colonization outside shaping up as the eroticism stimulated before the mere possibility of viewing hands, ankles and feet, is now presented in a different way in the pages of the Journal “O Rio Nu”. That arises in Rio de Janeiro in 1898, with a circulation bi-weekly and originally located at 183 Customs Street, the latest edition date December 30, 1916. During this time turning off their pages with ads told of various services offered in the city at that time. But what I would call more attention these changes would be the comic satyr double sense that would stimulate the imagination of his readers, putting in doubt ancient modesty. Women need to know or recognize the pleasures denied for a long time and suggest their wills in various relationships. With men, it was the imagination of the possibilities inherent in the presence of the female nude, also their innermost fears and desires. **Keywords:** Media; Sexuality; Men; Women; Comics.

BRENDA STARR E OS COMICS NORTE-AMERICANOS NAS DÉCADAS DE 1940 E 1950

Natania A. Silva Nogueira

Resumo: A presente comunicação busca analisar a presença feminina nos quadrinhos de aventura, nos Estados Unidos, nas décadas de 1940 e 1950, tomando como referência a personagem Brenda Starr, criada por Dale Messick, em 1940, e publicada em cerca de 250 jornais. Tanto autora quando sua personagem representam uma ruptura dentro da produção de quadrinhos norte-americanas, uma vez que os quadrinhos de aventura, até então, eram produzidos exclusivamente por homens. Assim, Brenda Starr pode ser considerada a primeira personagem feminina de aventura, criada por uma mulher, que protagonizou sua própria história em quadrinhos nos Estados Unidos. A partir da autora e da personagem pretendemos analisar não apenas os desafios impostos ao mercado editorial às mulheres, assim como as representações contidas na personagem, que foi publicada por mais de 70 anos. **Palavras-chave:** quadrinhos; história das mulheres; representações.

Brenda Starr and Americans comics in the 1940s and 1950s —

Abstract: This work seeks to analyze women presence in adventure comics in the United States during the years 1940s and 1950s, using with the female character Brenda Starr, created by Dale Messick in 1940 and that was published in around 250 newspapers as a reference. Both the female author and her female character represent a new breakthrough in the production of American comics, for until they emergence, adventure comics were exclusively produced by male authors. So Brenda Starr can be considered the first female adventure comic character created by a woman who starred in her own comic book in the United States. We intend, by means of this work, to analyze the challenges the publishing market presents to women, as well as the representations contained in the this female character, which is been published for more than 70 years. **Keywords:** comics; women's history; representations.

O MOVIMENTO PUNK SOB A ÓTICA DOS FANZINES PUBLICADOS EM JUIZ DE FORA NA DÉCADA DE 1980

Amanda Almeida

Resumo: O trabalho tem como objetivo desenvolver questões que servirão de base para entendermos o movimento *punk* disseminado em Juiz de Fora, a partir da década de oitenta do século XX. Para realizar essa análise serão utilizados os fanzines publicados no período. O punk foi um movimento disseminador da contracultura de um grupo de jovens vindos das periferias urbanas. Nos fanzines o punk formulou uma nova técnica de produção independente com uma linguagem informal e subjetiva sem conceitos pré-estabelecidos.
Palavras-chave: Movimento Punk; Fanzines; Juiz de Fora.

The Punk movement from the perspective of the fanzines in Juiz de Fora in the 1980's — Abstract: The work aims to develop questions that will form the basis for understanding the punk movement spread in Juiz de Fora, from the eighties of the twentieth century. For this analysis will be used fanzines published in the period. The punk movement was a disseminator of the counterculture of a group of young people from urban peripheries. In the punk fanzines formulated a new technique of independent production with a subjective and informal language without pre-established concepts.
Keywords: Movimento Punk; Fanzines; Juiz de Fora.

REPRESENTAÇÕES DA LOUCURA E DA VILANIA EM BATMAN

Amaro Xavier Braga Jr

Resumo: O artigo, desenvolvido a partir de uma análise de conteúdo, discute a noção de loucura apresentada nos quadrinhos de Batman e sua associação com a de vilania. Retoma as discussões de Michel Foucault e Franco Basaglia acerca das mudanças sociais sobre a ideia de loucura, tanto na psiquiatria, quanto em outros campos. Questiona se tais percepções podem ser identificadas nas HQs. Mapeia a constituição imagética e o perfil dos personagens vilões nas HQs de

Batman a partir da teoria do Estigma de Erving Goffman. Questiona os vínculos instituídos entre vilania, loucura e criminalidade, concluindo que, nestes quadrinhos, ocorre a reprodução de uma visão estereotipada de loucura, amplamente defendida no séc.19, mas abandonada no fim do séc. 20. **Palavras-chave:** Loucura; Batman; Vilania; Criminalidade; Asilo.

Representations of madness and villainy in Batman — Abstract: The article, developed from a content analysis, discusses the notion of madness presented in the comics of Batman and his association with the villainy. Returns to discussions of Michel Foucault and Franco Basaglia on the social changes over the idea of madness, both in psychiatry, as in other fields. Questions whether such perceptions can be identified in comics. Maps the constitution imagery and profile of the characters of Batman villains in comics from the theory of Stigma Erving Goffman. Questioning the established links between villainy, madness and crime, concluding that in these comics, is playing a stereotypical view of madness, widely held in 19th century but abandoned in the late 20th century. **Keywords:** Madness; Batman; Villainy; Crime; Asylum.

SANTA TERESA DE JESUS: UMA LEITURA EM IMAGENS

Cláudio Guerson

Resumo: A temática religiosa está presente nos quadrinhos já há muitas décadas. A Editora Brasil América (EBAL), na década de 1950, com o título *Coleção Série Sagrada*, foi pioneira no uso dos quadrinhos como forma de divulgar o conhecimento teológico, embora de forma ainda um tanto tradicional. No entanto, a iniciativa demonstrou a possibilidade do uso dos quadrinhos no estudo da religião de forma pedagógica e acessível. Trazendo à tona essa história da EBAL e traçando um paralelo com a comemoração dos 500 (quinhentos) anos do nascimento de Teresa de Ávila, a santa doutora, Santa Teresa de Jesus, pretendemos demonstrar a possibilidade de se trabalhar a vida de um santo(a) a partir da narrativa sequencial, a partir de uma leitura teológica crítica e atual. **Palavras-chave:** quadrinhos; religiosidade; Santa Teresa de Jesus.

Santa Tereza de Jesus: A reading in images — Abstract: The theological theme is present in the comic books for decades now. In the 1950's, with the title *Coleção Série Sagrada* the *Editora Brasil América* (EBAL), was a pioneer in the use of comic books as a way to disseminate theological knowledge, although it was done in a traditional way. However, the initiative showed the possibility of using comic books for the study of religion in a pedagogical and accessible way. Bringing up this story about EBAL into the light of day and making a parallel between the celebration of the 500 years of the birth of Teresa de Ávila, the holy doctor or *Santa Teresa de Jesus*, we aim to demonstrate the possibility of working with the life of a saint from a sequential narrative, using a critical and current theological reading as a starting point. **Keywords:** comics; religiosity; St. Teresa of Jesus.

OFICINA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA SALA DE AULA: PRODUÇÃO DE HQ PELOS ALUNOS DE UMA ESCOLA PÚBLICA EM RIO BRANCO - ACRE

Danielle Barros Fortuna

Resumo: O governo Federal implantou em 2011, o Plano Brasil Sem Miséria (PBSM), objetivando elevar renda e minorar desigualdade socioeconômica no Brasil. Para tanto diversas estratégias tem sido utilizadas, como transferência de renda, acesso a serviços públicos nas áreas de educação, saúde, assistência social, entre outras. Para atender os desafios do PBSM, o Instituto Oswaldo Cruz (Fiocruz) vem organizando e realizando expedições de 2012 a 2014, por localidades de extrema pobreza. Ensino, saúde e cultura são elementos essenciais para superação da pobreza, por isso as expedições são ancoradas em ações de formação continuada de professores da educação básica. Em setembro de 2012 houve uma expedição em Rio Branco (AC) e dentre as atividades, foram desenvolvidas oficinas de história em quadrinhos (HQ) com alunos e professores de escola pública do município. Objetivo: Compartilhar apontamentos sobre linguagem das HQ, processo criativo e possibilidades de utilização pedagógica com a criação de HQ pelos alunos. Considerações: Notou-se grande interesse por parte das turmas, contudo detectamos dificuldades no processo de produção dos roteiros (escrita; noção de início, meio e fim; e

interpretação), alguns alunos tinham tendência à cópia, somente após o segundo dia de oficina os alunos se motivaram a criar suas histórias autorais. Ao fim da produção de cada grupo, os alunos apresentaram a HQ construída pelo grupo e foi um momento interessante de integração da turma. Professores tiveram interesse em perpetuar a proposta. Espera-se que a pesquisa contribua para o fortalecimento do uso das HQ no ensino pelo Brasil. **Palavras-chave:** Ensino; História em Quadrinhos; expedições científicas.

Comics in the classroom: Production HQ by students of a public school in Rio Branco – Acre – Abstract: The federal government implemented in 2011, the Brazil Without Poverty Plan (PBSM), designed to raise incomes and reduce socioeconomic inequality in Brazil. Therefore several strategies have been used, such as cash transfers, access to public services in education, health, social assistance, among others. To meet the challenges of PBSM, Instituto Oswaldo Cruz (Fiocruz) has been organizing and conducting expeditions from 2012 to 2014, for locations of extreme poverty. Education, health and culture are essential to overcoming poverty, so shipments are anchored in stocks continued training of basic education teachers. In September 2012 there was an expedition in Rio Branco (AC) and among the activities were developed workshops comic (HQ) with students and teachers from public schools in the municipality. Objective: To share notes on the language of HQ, creative process and possibilities for educational use by creating comics by students. Considerations: We noticed high interest from classes, however we detect difficulties in the production process of the scripts (written; notion of beginning, middle and end, and interpretation), some students tended to copy only after the second day of the workshop students were motivated to create their stories. At the end of production of each group, the students presented the HQ built by the group and it was an interesting time integration class. Teachers were interested in perpetuating the proposal. It is hoped that the research will contribute to strengthening the use of HQ in teaching by Brazil. **Keywords:** Teaching; Comics; scientific expeditions.

ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO DA REVISTA CAMIÑO DI RATO 6 E DA HQ ASCENSÃO

Matheus Moura Silva

Resumo: Na década de 1990 surgiu no Brasil um gênero de histórias em quadrinhos diferenciado, batizado de “Poético-Filosófico”. Ele vem sendo estudado na academia desde o início dos anos 2000, com artigos em revistas, congressos, teses e um pós-doutorado que delimitaram suas especificidades narrativas. Por meio de uma pesquisa exploratória este estudo visa expandir as reflexões sobre esse gênero e investigar os processos criativos envolvidos na construção da revista *Camiño di Rato # 6* e da história em quadrinhos *Ascensão*. O objetivo principal é determinar como ocorre a criação dessas histórias em quadrinhos tão dispare das tradicionais, caracterizando tais processos e traçando um paralelo com a criação artística em geral. Como pesquisador autor, a proposta metodológica foi calcada na pesquisa participativa e/ou pesquisa ação. Ambos os métodos implicam interação entre pesquisador e pesquisados. Para tanto foram desenvolvidas um total de seis histórias em quadrinhos em parceria com os artistas pesquisados (Antonio Amaral, Edgar Franco e Gazy Andraus), em que foram experimentados diversos processos criativos comuns ou não a eles. Neste artigo, especificamente, são analisadas a HQ *Ascensão*, de Matheus Moura e Edgar Franco e a revista *Camiño di Rato # 6* – que faz parte da prática-artística da pesquisa de mestrado desenvolvida por Silva, sendo este um recorte. **Palavras-chave:** processo criativo; quadrinhos; poético-filosófico.

Analysis of the creative process of the magazine *Camiño di Rato 6* and of the comic *Ascensão* — Abstract: At the 1990's decade emerged in Brazil a different genre of comics, entitled "poetic-philosophical". It is been studied at the academy since the beginning of the last decade, with articles in magazines, congresses, thesis and a PhD limiting their narratives specificities. Through an exploratory research those studies are focused on expanding the reflection over the genre and investigate the creative process of their pioneering authors: Antonio Amaral, Edgar Franco and Gazy Andraus. The main goal is to determine how the comic's creation process takes place, since they are so different from traditional comics, by means of

characterizing these processes while drawing a parallel with artistic creation in general. As a researching author, the method we proposed was based on participative research and/or action research. Both methods involve interaction between researchers and the researched subjects. For that end, six comics were developed in partnership with the artists who took part in the research (Antonio Amaral, Edgar Franco and Gazy Andraus), in which several creative process common or uncommon to them were tried out. In this article, specifically, we analyzed the comic book *Ascensão*, by Matheus Moura and Edgar Franco and the *Camiño di Rato # 6* magazine – the latter is part of the artistic research practice done by Silva, making it a new record.

Keywords: creative process; comics; poetic-philosophic.

PESQUISANDO HISTÓRIA NOS QUADRINHOS: A PESQUISA DE QUADRINHOS NA HISTÓRIA E DE HISTÓRIA NOS QUADRINHOS

Sávio Queiroz Lima

Resumo: O artigo busca promover um diálogo franco sobre a produção de pesquisa sobre a fonte-objeto quadrinhos dentro dos estudos historiográficos. Tece o viés fundamental na escolha e trato de histórias em quadrinhos enquanto fontes de absorção de conhecimento histórico ou como objeto da história, dialogando teorias e métodos encontráveis em estudos sobre literatura, iconografia, de forma semelhante ao efetivado com outros objetos-fonte periódicos. Com leve explanação cronológica, apresenta as importâncias das balizas temporais diante de conceitos como Imaginário, Representação, tempo social e longa duração. Expõe as dificuldades e os riscos de leituras tendenciosas ou com objetivos ideológicos predefinidos. Ensaia a organização em gerações os pesquisadores mais usuais nas bibliografias de pesquisas sobre quadrinhos no Brasil. Pontua rapidamente tópico informativo sobre quadrinhos históricos como fonte-objeto com parcialidade. Desponta uma reflexão sobre aplicações de métodos e teorias da historiografia contemporânea diante da fonte e objeto quadrinhos. **Palavras-chave:** História das Histórias em Quadrinhos; Pesquisa em quadrinhos; História Cultural dos Quadrinhos.

Investigation in Comic Book History: Studies in the History of Comics and Comics in the History — Abstract: This article seeks to promote an open dialogue about the studies of comics as a source for research within the historiographical studies. It lays the fundamental path in the choice and treatment of comic books as sources of historical knowledge absorption or as the object of the History, building dialogues between theories and methods findable in literature studies, iconography, in similar form to other periodic source objects. With a slight chronological explanation, it presents the amounts of temporal beacons for concepts like Imaginary Representation, Social Time and Long duration. It exposes the difficulties and risks of biased or predetermined-ideological readings. Also, it tries to organize the most mentioned researchers in biographies about comics research in Brazil in generations, while creating an informative topic about comics as a biased historical source-object. The article also invites us to a reflection on applications of methods and theories of contemporary historiography on the source object and comics. **Keywords:** History of Comics; comics Research; Cultural History of Comics.



Agência Brasileira do ISBN
ISBN 85-69211-01-5



9 788569 211013

Ilustrada por
Danielle Barros