



QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO & ENTREMEIOS

Diálogos possíveis

Volume 1

Antonio Davi Delfino Ferreira
Lya Brasil Calvet
Márcio Moreira dos Santos Filho
Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Soraya Madeira da Silva
Thainá Marques Moreira
Thiago Henrique Gonçalves Alves
(organizadores)





QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO & ENTREMEIOS

Diálogos possíveis

Volume 1

Antonio Davi Delfino Ferreira

Lya Brasil Calvet

Márcio Moreira dos Santos Filho

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Soraya Madeira da Silva

Thainá Marques Moreira

Thiago Henrique Gonçalves Alves

(organizadores)

Fortaleza

2024



© Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, 2024

© Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves, 2024

© Admir Soares de Almeida Júnior, Amanda Soares, Anderson Pereira Batista, Andreza Pereira Batista, Angelo Giuseppe Roncalli da Costa Oliveira, Antonio Davi Delfino Ferreira, Carlos Augusto Lima Ferreira, Chrystian Jeff, Daniele Barbieri, Diego Marinho Luiz, Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo, Edgar Silveira Franco, Eduardo José de Santana Júnior, Eduardo Oliveira Ribeiro de Souza, Filipe Rosa dos Santos Dias, Guilherme Freire Marques, Gutemberg de Queirós Lima, Hector Lucas Sousa Mendonça, Ícaro LÊNIN Maia Malveira, João Paulo Vicente Prilla, Jonathas Freitas Torres, Laura Vazquez, Leiliane Germano, Leonardo Rodrigues dos Santos, Letícia Jorge, Letícia Veiga Castello Branco, Letícia Gabriella Carvalho de Oliveira, Luana B. de Aguiar, Lya Brasil Calvet, Matt Madden, Patrícia Trindade Nakagome, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Ronald Apolinario de Lira, Thiago Henrique Gonçalves Alves, 2024

Presidente da República

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação

Camilo Sobreira de Santana

Universidade Federal do Ceará - UFC

Reitor: Custódio Luís Silva de Almeida

Vice-Reitora: Diana Cristina Silva de Azevedo

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Pró-Reitora: Regina Celia Monteiro de Paula

Pró-Reitora Adjunta: Claudia do Ó Pessoa

Pró-Reitoria de Extensão

Pró-Reitora: Bernadete de Souza Porto

Pró-Reitor Adjunto: Carlos Estêvão R. Fernandes

Instituto de Cultura e Arte

Direção: Ivânio Lopes de Azevedo Júnior

Vice-direção: Denise Vendrami Parra

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

Coordenadora: Gabriela Frota Reinaldo

Vice-Coordenador: Silvia Helena Belmino Freitas

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos

Coordenação: Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Coleção PPGComics - Conselho Editorial

Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Comissão Científica

Sonia Maria Bibe Luyten (USP), Ricardo Jorge de Lucena Lucas (UFC), Nara Bretas Lage (CEFET-MG), Guilherme Sfredo Miorando (Unisinos); Guilherme Lima Bruno E Silveira (IFPR), Felipe de Castro Muanis (UFJF), Amaro Xavier Braga Junior (UFAL)

Preparação de textos: Lya Brasil Calvet, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Revisão: Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Projeto gráfico: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho

Capa: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet

Diagramação: Antonio Davi Delfino Ferreira, Carlos Raoni Kachille Cidrão, Lya Brasil Calvet

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Quadrinhos, comunicação & entremeios [livro eletrônico] : diálogos possíveis / organizadores

Antonio Davi Delfino Ferreira...[et al.]. --

Fortaleza, CE : Ed. dos Autores, 2024.

PDF

Vários autores.

Outros organizadores: Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves.

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-09499-1

1. Comunicação 2. Diálogos 3. Linguagem

4. Sociedade 5. Quadrinhos, tiras, etc.

I. Ferreira, Antonio Davi Delfino. II. Calvet,

Lya Brasil. III. Santos Filho, Márcio Moreira dos. IV. Lucas,

Ricardo Jorge de Lucena. V. Silva, Soraya Madeira. VI.

Moreira, Thainá Marques. VII. Alves, Thiago Henrique

Gonçalves.

24-217275

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Histórias em quadrinhos 741.5

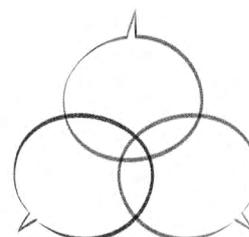
Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

Este trabalho está licenciado com uma Atribuição-Não-Comercial-Compartilhamento 4.0 Internacional.



Os textos são de autoria exclusiva e responsabilidade dos autores. Eles podem ser reproduzidos, desde que cite a fonte e mantenham-se sem fins lucrativos.

Esta publicação digital, organizada pelo Grupo de Pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (DGP-Lattes), reúne estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. Disponibilizada gratuitamente, com o objetivo de difundir o conhecimento científico na área. Este ebook utiliza imagens com viés de investigação científica, respeitando os direitos autorais, conforme previsto na Lei 9.610/98, em especial dos artigos 7, 22, 24 e 46.



PREFÁCIO

Os quadrinhos estão vivenciando uma situação ímpar no Brasil, desde a virada do século XX para o século XXI: eles passaram gradativamente do estatuto de “lixo da indústria cultural” para adquirirem o *status* de “tábua de salvação pedagógica” quando iniciativas governamentais como os Parâmetros Curriculares Nacionais e o extinto Programa Nacional Biblioteca na Escola (1997-2014) começaram a incluir, respectivamente, tirinhas e quadrinhos (autorais ou adaptações literárias) na vida escolar de docentes e discentes. Ao mesmo tempo, a acelerada mediatização da sociedade e a digitalização dos produtos impressos levaram os quadrinhos a migrarem das bancas de jornais e revistas para as livrarias e lojas especializadas, em geral com o nome de *graphic novels* e com direito a capas e lombadas duras e preços acima da média, por vezes.

Ao mesmo tempo, os quadrinhos acabaram se sofisticando em outros aspectos (e não apenas no preço das *graphic novels*...). A crescente popularização de quadrinhos graças à expansão dos mercados editoriais e à Internet fez com que o acesso a quadrinhos japoneses, franco-belgas, italianos e argentinos, entre outros, se tornasse mais fácil, ao mesmo tempo em que certos clássicos da Nona Arte começavam a ser disponibilizados no Brasil (de Rodolphe Töpffer a Angelo Agostini). Tudo isso permitiu que os quadrinhos passassem a ser percebidos tanto em função de suas múltiplas possibilidades narrativas (a partir principalmente de nomes que vão de Robert Crumb, Harvey Pekar e Trina Robbins a Marjani Satrapi, Alison Bechdel, Joe Sacco e Nick Sousanis: biografias, autobiografias, autoficções, relatos históricos, relatos jornalísticos, trabalhos de divulgação científica etc.) quanto em termos de suas potencialidades gráfico-estéticas (a partir de nomes num leque diversificado e que vai de nomes históricos como Hugo Pratt, Moebius, Bernard Krigstein, Jack Kirby e Jim Steranko a contemporâneos como Chris Ware, David Aja, Ben Gijsemans e Jason, passando por Inio Asano e Jiro Taniguchi, no mínimo). Assim, os quadrinhos fazem (mais) barulho, agora por conta de seu potencial de contar (mais) histórias, aliado a (mais) propostas gráficas ousadas e/ou inovadoras.

No meio disso tudo, como ficam as pesquisas que adotam os quadrinhos como objeto de estudo? Essa situação também se modificou de modo bastante acentuado no Brasil desde os primeiros movimentos gestados, por exemplo, dentro da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) ainda nos anos 1970. Se, no começo, tais iniciativas eram pontuais e dependiam muitas vezes de iniciativas individuais ou de pequenos grupos interessados no assunto, atualmente observa-se uma pequena “explosão dos quadrinhos” na academia brasileira e ao longo do território nacional. Porém, é preciso lembrar que parte consideravelmente responsável por esse *boom* de pesquisas decorre de fatores extraquadrinísticos, como a pressão exercida pelos filmes e séries de super-heróis oriundos desse universo, além das consequências da adoção e aceitação graduais dos quadrinhos em sala de aula (inicialmente nas áreas da Pedagogia e da Língua Portuguesa, mas potencialmente se espraiando para outras áreas, como a História e a Geografia).

Porém, tais questões tendem muitas vezes a não explicitar um aspecto determinante: *o que se deve estudar exatamente quando falamos em pesquisar quadrinhos?* O seu conteúdo narrativo? As suas formas gráficas? A ideologia e as representações sociais presentes em suas histórias? As suas estratégias de distribuição? Questões de gênero, diversidade e representatividade na produção de quadrinhos? A participação do público? Tudo isso? Outras

coisas? Se tais perguntas, em tamanha profusão, vêm à mente como possíveis pontos de partida para pesquisas e hipóteses de trabalho, é porque os quadrinhos ainda não conseguiram constituir *um campo de pesquisa próprio*. Afinal, o conjunto de pesquisas sobre quadrinhos abarca uma série de estudos que são muitas vezes oriundos de diversos campos (Comunicação, Sociologia, Pedagogia, Design, História...) sem ter um campo para chamar de seu (como ocorre com a Literatura, o Cinema, o Teatro, dentre outros, os quais conseguiram um certo grau de autonomia teórico-epistemológica).

Por tudo isso é que vem à tona este primeiro volume do e-book *Comunicação, Quadrinhos e Entremeios: diálogos possíveis*, obra pensada dentro do âmbito do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, o qual foi gestado informalmente desde os anos 2010 e oficializado junto ao Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (DGP-CNPq) em 2019. O grupo, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC), é fruto inicial de um projeto de extensão existente desde 1985: a Oficina de Quadrinhos, criada pelo então professor Geraldo Jesuíno da Costa, do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo. A oficina, voltada principalmente para a produção quadrinística, foi desativada em 2000 por conta da aposentadoria do professor Geraldo Jesuíno, e acabou sendo reativada em 2004 pelo professor Ricardo Jorge de Lucena Lucas, com o formato de um curso aberto à comunidade, inicialmente semestral, e que ensinava noções de argumento, roteiro, quadrinização, arte-final e desenhos para pessoas interessadas. Mas o passar do tempo e a complexificação dos quadrinhos, discutida por nós resumidamente há pouco, fez com que o projeto de extensão se tornasse anual.

Ao mesmo tempo, a Oficina de Quadrinhos se tornou um caminho natural para estudantes de graduação que planejavam fazer seu TCC (monográfico ou jornalístico) sobre quadrinhos ou em forma de quadrinhos (vide *Pânico no José Walter*, livro-reportagem em quadrinhos realizado e defendido por Talles Rodrigues em 2014 no curso de Jornalismo). Com a criação do PPGCOM (em 2008, em nível de mestrado; e em 2019, em nível de doutorado) e nossa posterior entrada no seu corpo docente, o surgimento de pesquisas sobre quadrinhos em nível de pós-graduação foi uma etapa natural.

Assim, *Comunicação, Quadrinhos e Entremeios: diálogos possíveis - volume 1* traz um diversificado campo de estudos que se subdivide em três grandes eixos temáticos:

I) Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos;

II) Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais;

III) Quadrinhos e mediação: o uso do meio como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais.

Os 21 textos aqui reunidos representam uma pequena mas significativa amostra do universo de pesquisa sobre quadrinhos no Brasil que ocorre dentro dos três eixos propostos e que têm lugar dentro de nossos cursos de graduação e de pós-graduação, ainda que não

tenhamos um curso específico de Quadrinhos (com “Q” maiúsculo) em quaisquer desses níveis. Mas, quem sabe se este livro, ao interligar potencialmente trabalhos e pesquisas em nível nacional e internacional, não pode vir a significar um elemento auxiliar a mais nessa empreitada, para que os quadrinhos possam, quem sabe, ter no Brasil um campo próprio, autônomo e aberto ao diálogo multidisciplinar com os outros campos do saber, obviamente - e até, quem sabe um dia, conseguir se constituir num campo interdisciplinar.

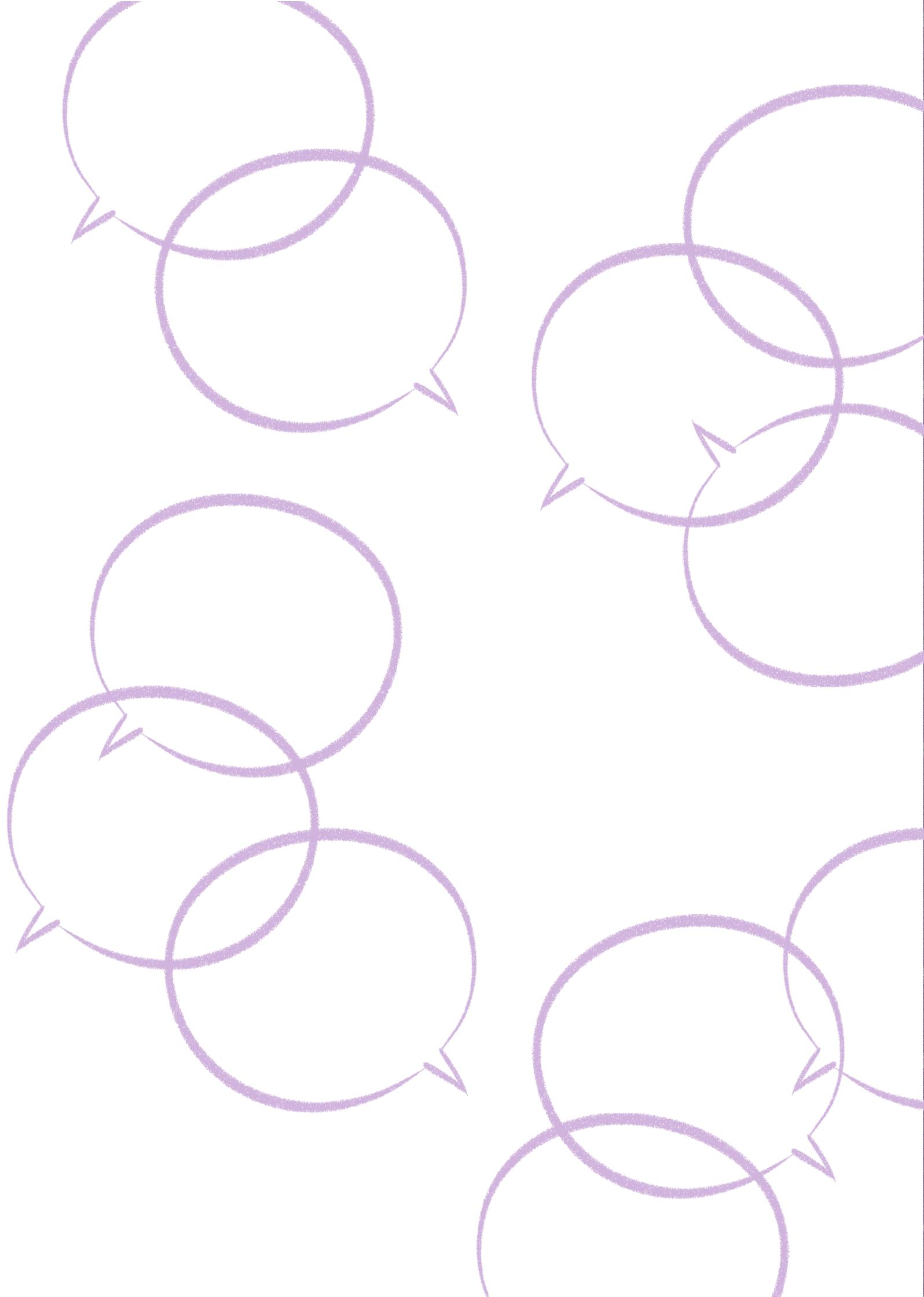
Bom, falamos em “trabalhos e pesquisas em nível nacional e internacional”. É que, além dos 21 textos em língua portuguesa, temos duas contribuições de nomes importantes da pesquisa internacional em quadrinhos: a roteirista e pesquisadora argentina Laura Vázquez, autora dos livros *El Oficio de las Viñetas: la industria de la historieta argentina*, 2010, e *Fuera de Cuadro: ideas sobre historieta argentina*, 2012, ambos ainda infelizmente inéditos em português; e o pesquisador italiano Daniele Barbieri, autor de livros como *Breve Storia della Letteratura a Fumetti*, 2009, e *Semiotica del Fumetto*, 2017, além do seminal *I Linguaggi dei Fumetti*, 1991, único publicado no Brasil em 2017 com o título *As Linguagens dos Quadrinhos*. Como uma espécie de “bônus”, trazemos uma entrevista exclusiva com o professor, quadrinista e ouropiano norte-americano Matt Madden, autor do emblemático *99 Ways to Tell a Story - exercises in style* (adaptação em quadrinhos baseada diretamente no livro *Exercices de Style*, do escritor francês Raymond Queneau).

Assim, só temos a agradecer imensamente a todos os autores e as autoras que confiaram nesse livro quando ele ainda era apenas algo embrionário e que ajudaram essa ideia a sair do papel (ou da tela...). Queremos agradecer também aos professores Laura Vázquez e Daniele Barbieri pela gentil cessão de seus textos para este volume, bem como ao quadrinista Matt Madden pela entrevista gentilmente cedida para o nosso grupo de pesquisa.

Particularmente, ainda, gostaria de agradecer imensamente aos discentes e colegas que auxiliaram nesta empreitada: Davi, Lya, Márcio, Soraya, Thainá e Thiago. Sem a preciosa colaboração de vocês, nada disso estaria existindo. E esse livro é uma vitória também para vocês.

Por fim, todos nós esperamos que este primeiro volume de *Comunicação, quadrinhos & entremeios - diálogos possíveis* seja apenas o início de uma jornada de pesquisa mais ampla e mais que prazerosa - porque, afinal de contas e parafraseando livremente o professor Paulo Ramos, “quem pesquisa quadrinhos é porque gosta de quadrinhos...”.

Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Inverno quente de 2024



Eixo 1 - Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos

- 12** **A Imperatriz: autoficção e processo de criação de quadrinhos a partir dos Arcanos Maiores do Tarô**
Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo
Edgar Silveira Franco
Ícaro Lênin Maia Malveira
- 32** **O grotesco e a antropofagia oswaldiana em *Uma Noite Em L'enfer*, de Davi Calil**
Filipe Rosa dos Santos Dias
- 44** **Memória, história e cultura visual: um diálogo a partir de *Maus* de Art Spiegelman**
Eduardo José de Santana Júnior
Carlos Augusto Lima Ferreira
- 58** **Espelhos distantes: uma análise de *Sandman Ramadan* e outras imagens orientalistas**
Gutemberg de Queirós Lima
Ronald Apolinario de Lira
- 74** **Enquadrando a abertura: autorreflexividade como caminho para múltiplas interpretações nos quadrinhos**
Lya Brasil Calvet
- 90** **Cosmo, ou sétimo sentido: uma breve leitura teopoética do mangá *Cavaleiros do Zodíaco***
João Paulo Vicente Prilla
- 104** **No mar... você luta como piratas! Alegorias sociais como linguagem em *One Piece***
Thiago Henrique Gonçalves Alves
- 118** **Sobre um velho gibi: narrativa e linguagem quadrinística a partir de fragmentos de *Guerras Secretas***
Antonio Davi Delfino Ferreira

Eixo 2 - Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais

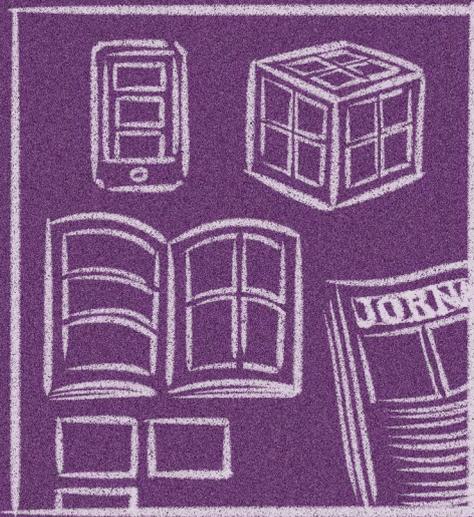
- 132** O autoritarismo é um poder simbólico: uma análise do mangá *Monster*
Luana B. de Aguiar
Chrystian Jeff
- 142** Aos olhos da morte, todos somos iguais: representação da morte na Idade Média em *Por Deus ou Pelo Acaso*
Anderson Pereira Batista
Andreza Pereira Batista
- 156** A representatividade negra na DC Comics e na Marvel Comics
Hector Lucas Sousa Mendonça
- 174** Imigração e ilegalidade nos Estados Unidos nas histórias da personagem Sonho Americano (2008)
Guilherme Freire Marques
- 188** O negro nos quadrinhos do Brasil e diálogos com a arte afro-brasileira
Leonardo Rodrigues dos Santos
- 204** *Desconstruindo Una*: estupro infantil, memória traumática e a representação do trauma em quadrinhos
Leiliane Germano
- 218** Poder M? Discussões de identificação e vulnerabilidade através da personagem Feiticeira Escarlata em produções audiovisuais Marvel
Letícia Gabriella Carvalho de Oliveira
- 232** Mito da beleza plástica: webtoon *Minha Identidade é Beleza de Gangnam*
Letícia Veiga Castello Branco
Patrícia Trindade Nakagome

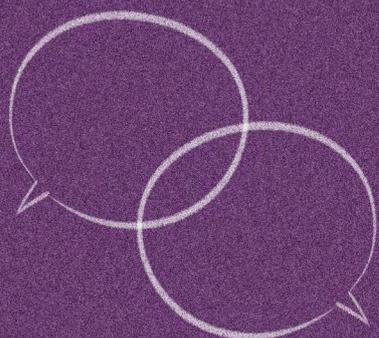
Eixo 3 - Quadrinhos e mediação: o uso do meio como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais

- 250** Da indagação ao gibi: a produção de uma história em quadrinhos influenciada pelas percepções do pensamento científico de alunos do Ensino Fundamental
Jonathas Freitas Torres
- 270** Docências em quadrinhos: narrativas autobiográficas de professores/as de Educação Física
Admir Soares de Almeida Júnior
Diego Marinho Luiz
- 290** Quadrinhos politicamente combativos: discutindo racismo ambiental no ensino de Física
Eduardo Oliveira Ribeiro de Souza
- 308** Dentro dos quadrinhos, com palavras e traços, aflora-se um espaço: possibilidades de pensar a natureza da ciência e o trabalho científico no ensino das Ciências e da Matemática
Letícia Jorge
- 324** Histórias em quadrinhos como recurso da educação em saúde para escolares: um ensaio teórico
Amanda Soares
Angelo Giuseppe Roncalli da Costa Oliveira
Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Quadrinhos pelo mundo

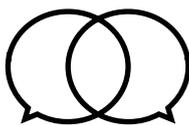
- 338** Producir mucho y para muchos. Narrativas dibujadas para las masas trabajadoras y una idea de vanguardia
Laura Vazquez
- 354** Essere contro nei fumetti. Un approccio semiotico
Daniele Barbieri
- 370** Entrevista com o quadrinista Matt Madden
Matt Madden com a Oficina Invisível





Eixo 1

Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos



A Imperatriz: autoficção e processo de criação de quadrinhos a partir dos Arcanos Maiores do Tarô

A Imperatriz: autoficción y proceso de creación de cómics a partir de los Arcanos Mayores del Tarot

A Imperatriz: autofiction and comic creation process from the Major Arcana of Tarot

Duane Ribeiro Machado Ramos de Melo

duanerm07@gmail.com

Duane Ribeiro é quadrinhista, ilustradora e designer gráfica, graduada em Design Gráfico pela Universidade Evangélica de Goiás (2021), e em Artes Visuais – Bacharelado pela FAV/UFG (2024). Atualmente é mestranda no Programa de Pós- Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da UFG (PPGACV/FAV) e integrante do Grupo de Pesquisa Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER), coordenado pelo Dr. Edgar Franco (Ciberpajé). Sua atuação abrange tanto a área de design gráfico, com criação de identidades visuais e materiais gráficos em geral, quanto a ilustração e as histórias em quadrinhos, explorando narrativas metafórico-reais em mídias digitais e tradicionais.

Edgar Silveira Franco

edgar_franco@ufg.br

Edgar Franco é o Ciberpajé, artista transmídia e mago psiconauta. Recebeu o prêmio Argos de Literatura Fantástica (2021) e o Troféu Angelo Agostini de Mestre do Quadrinho Nacional (2022), entre outras premiações. Criador do universo ficcional da Aurora Pós-Humana, com o qual tem realizado obras em múltiplas mídias e suportes. É um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos. Pós-Doutor em arte e tecnociência pela UnB, Pós-Doutor em arte, performance e quadrinhos pela Unesp, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, onde coordena o Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER há 14 anos.

Ícaro Lênin Maia Malveira

icarolmmalveira@gmail.com

Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (PPGACV/FAV/UFG), mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará (UFC), graduado em Letras/Português – Licenciatura pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Membro dos grupos de pesquisa: Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte (LICCA/UFC) e Criação e Ciberarte (CRIA_CIBER/UFG). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás (FAPEG). Tem interesse de pesquisa em zines, publicação experimental, histórias em quadrinhos, ilustração, livro de artista, literatura, escrita criativa e gamearte.

Resumo

Este artigo acompanha o processo de criação da história em quadrinhos de cunho autoficcional intitulada *A Imperatriz*. Partindo de um exercício de criação em quadrinhos elaborado durante a disciplina de Tópicos em Arte: Histórias em Quadrinhos de Autor, da FAV-UFG. A referida história tem como base uma das cartas dos Arcanos Maiores do tarô, A Imperatriz. Para tanto, foi feita uma pesquisa sobre a autoficção nos quadrinhos, que foi a abordagem utilizada na elaboração da história, e também se estabeleceu uma discussão sobre os aspectos conceituais, técnicos e poéticos de sua composição. Dentre os autores que contribuem como subsídio teórico, figuram: Franco (2017), Dorin (2003), McCloud (1995), Faedrich (2016) e Arfuch (2010).

Palavras-chave

histórias em quadrinhos; narrativas autoficcionais; processos de criação; tarô.

Resumen

Este artículo sigue el proceso de creación de la historieta de autoficción titulada *A Imperatriz*. Partiendo de un ejercicio de creación de historietas desarrollado durante el curso de Tópicos em Arte: Histórias em Quadrinhos de Autor. La historia en cuestión se basa en una de las cartas de los Arcanos Mayores, La Emperatriz. Para ello, se realizó una investigación sobre la autoficción en los cómics, que fue el enfoque utilizado en la elaboración de la historia, y también se estableció una discusión sobre los aspectos conceptuales, técnicos y poéticos de su composición. Entre los autores que contribuyen como subsidio teórico se encuentran: Franco (2017), Dorin (2003), McCloud (1995), Faedrich (2016) y Arfuch (2010).

Palabras clave

cómics; narrativas autoficcionales; procesos de creación; tarot.

Abstract

This article follows the process of creating the autofictional comic *A Imperatriz*. Starting from a comic creation exercise conducted during the Tópicos em Arte: Histórias em Quadrinhos de Autor class, at FAV-UFG. This story is based on one of the Major Arcana cards of the Tarot de Marselha, The Empress. To this end, the research was conducted on comic's autofiction, that was the approach employed in the story's development, and there was also the establishment of a discussion regarding the conceptual, technical, and poetic aspects of its composition. Among the authors contributing as theoretical references are Franco (2017), Dorin (2003), McCloud (1995), Faedrich (2016) and Arfuch (2010).

Keywords

comics; autofictional narratives; creative processes; tarot.

INTRODUÇÃO

O tarô, oráculo composto por um conjunto de cartas, é comumente consultado para a busca de autoconhecimento, sanar dúvidas sobre as incertezas do futuro, como fonte de reflexão ou mesmo de forma recreativa, entre outros propósitos. Apesar de os debates em torno de sua origem e criação persistirem, suas raízes remontam à Europa Central, embora sua idade seja considerada milenar, conforme assinalado por Dorin (2003, p. 47). Um dos baralhos clássicos é o Tarô de Marselha, que conta com 78 cartas divididas entre Arcanos Maiores e Menores. É importante ressaltar que há um aspecto simbólico presente nas cartas e tarô. Sobre essa questão, Dorin comenta:

Os desenhos dos tarôs (cartas) têm significados esotéricos (de conhecimento dos iniciados e ocultos para leigos) e são representações simbólicas de arquétipos. São símbolos (e não meros sinais) eternos em nossa vida e ubíquos, isto é, presentes em toda parte. Cada carta do Tarô é uma imagem arquetípica, isto é, uma figura que representa um conjunto de arquétipos (motivos da espécie) pertencentes ao inconsciente coletivo (Dorin, 2003, p. 47).

Assim, o tarô vem sendo utilizado para os mais diversos propósitos, podendo, por exemplo, ser atrelado a processos de criação e concepção das variadas formas de produção artística. Dentre elas, é possível citar a linguagem da arte sequencial, as histórias em quadrinhos. Um exemplo notório é a obra *Promethea* (2016), criada por Alan Moore, J. H. Williams III e Mick Gray, que, segundo Silva e Tavares (2021, p. 78), traz uma interpretação muito singular do tarô. A premissa da narrativa apresenta Sophie Bangs, a protagonista da história, que se depara com diversos desafios que se desenrolam em uma jornada de autoconhecimento. Outrossim, o oráculo serviu como fonte de inspiração para muitas outras produções, como é o caso da HQ *Imperatriz*, de autoria de Duane Ribeiro, e que é o enfoque deste artigo.

Na disciplina Tópicos em Arte: Histórias em Quadrinhos de Autor, ministrada pelo professor-pesquisador e artista transmídia Edgar Franco (Ciberpajé), realizada no segundo semestre de 2022 (2022.2), na Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), o tarô foi utilizado como ponto de partida em um exercício de produção de uma história em quadrinhos curta. Cada produção, que deveria ter de uma a três páginas, trouxe como eixo temático e base de elaboração a carta retirada por cada discente. A interpretação dos significados dos Arcanos Maiores e as produções subsequentes dos alunos da disciplina seriam compiladas em um zine no formato digital.

Na atividade proposta pelo docente, a carta retirada por Duane foi A Imperatriz. Após consultar seu significado, seguindo as possíveis interpretações sugeridas pelo Tarô de Marselha, houve um aprofundamento na criação e concepção da história em quadrinhos homônima, desdobrando a narrativa a partir dos significados da carta e associando-os a vivências pessoais e à própria experiência durante o momento de realização da atividade.

A AUTOFICÇÃO E OS QUADRINHOS

Falar de si é uma característica inerente ao ser humano. Tal tendência aparece de maneira mais pronunciada em alguns, podendo ser menos evidente em outros. No caso de Duane Ribeiro, as questões autobiográficas passaram a ser exploradas com mais afinco apenas em um contexto mais recente, no qual a temática autoficcional passou a ganhar mais destaque como um interesse que se estende da vida pessoal à acadêmica. Nesse cenário, a HQ *A Imperatriz* foi concebida, possuindo como um fator imprescindível a temática autobiográfica e autoficcional.

Faedrich (2016, p. 30) afirma que o termo autoficção foi criado pelo escritor francês Serge Doubrovsky, na quarta capa de seu romance, intitulado *Fils*, de 1977. Portanto, o termo surge no contexto da produção literária e é derivado da junção das palavras “autobiografia” e “ficção”, o que resulta em uma produção que permite que algumas “leis” que regem obras consideradas como autobiográficas sejam quebradas e remodeladas à vontade de seu criador. Sobre isso, Figueiredo comenta:

Como aponta Philippe Lejeune (1975), a autobiografia se define pela existência de um pacto autobiográfico, ou seja, quando há uma identificação entre o nome do autor tanto na capa/página de rosto quanto no interior do livro, ou seja, autor, narrador e personagem seriam um só, a pessoa que narra é ao mesmo tempo o autobiógrafo e o autobiografado. Neste caso, o leitor espera encontrar a narração de acontecimentos “verdadeiros” – embora esta questão da verdade seja muito problemática – ao contrário do romance, gênero ficcional, que supõe um outro tipo de pacto (Figueiredo, 2007, p. 55).

Nesse contexto, a autoficção gerou obras emblemáticas, não só na literatura, como também na linguagem dos quadrinhos. Um exemplo é a HQ intitulada *Oleg* (2021), de Frederik Peeters, que combina as vivências do personagem-autor com indagações filosóficas. Romanello (2022, n. p.) comenta que o autor, inserido como um personagem em sua narrativa, observa seus arredores e os transforma, explorando metáforas visuais que remetem à fantasia, seja através de um passeio com um mamute, seja por meio uma viagem no espaço com sua esposa, revelando, assim, suas intimidades e vulnerabilidades ao leitor.

Desse modo, fica claro que, na autoficção, é possível elaborar uma miscelânea de fatos vivenciados na realidade com elementos metafóricos e fantasiosos, explorando as possibilidades de maneiras criativas e inusitadas. Um exemplo disso é a emblemática obra *Maus* – os dois volumes que compõem a obra foram publicados originalmente em 1986 e 1991 –, de Art Spiegelman. No álbum, o autor se insere como autor-personagem que, durante a história, escuta os relatos de seu pai sobre as vivências durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar da obra de Spiegelman se tratar, de fato, de uma produção autobiográfica, é possível afirmar que *Maus* (2005) também se trata de uma obra de autoficção. Sobre essa afirmação, Miguel comenta:

O maior destaque dado à linha temporal de seu presente narrativo permite a Spiegelman uma acentuada liberdade para lidar com os limites entre o fazer autobiográfico e o ficcional. Schøllhammer (2009) afirma que se pode falar em autoficção quando, sob a camada do fazer ficcional o conteúdo autobiográfico narrado se preserva, simultaneamente intervindo na organização do próprio aspecto ficcional da obra, conscientemente abrandando as fronteiras entre os dois fazeres literários (Miguel, 2017, p. 7).

Assim, é possível afirmar ainda que as disparidades que demarcam os limites entre uma obra autobiográfica e uma autoficcional podem ser bem tênues. Faedrich (2016, p. 30) constata que, quanto mais o termo em questão é empregado, menor é o consenso do que, de fato, é a autoficção. Miguel (2017, p. 11) opina que as fronteiras entre o que pode ser considerado como real e o que é imaginário se mostram cada vez mais como uma questão de interpretação do leitor. Ou seja, uma mesma obra que é considerada autoficcional por alguns pode ser percebida de forma divergente por outros.

Em vista disso, vale ressaltar que a produção contemporânea de HQs abriu espaço para a experimentação e para as variadas formas de criação que uma linguagem tão rica e vasta como a arte sequencial pode oferecer. McCloud (1995, p. 212) afirma que as possibilidades dos quadrinhos são, como sempre foram, ilimitadas. Um aspecto dotado de certa coerência se levarmos em conta a ampla gama de produções, com características tão singulares, que vêm surgindo e que expandem os limites e fronteiras da própria linguagem. Nesse contexto, a própria caracterização e consolidação do gênero de autoficção nos quadrinhos, bem como as experimentações que vêm sendo feitas nesse âmbito, podem figurar como exemplo desse caráter expansivo das HQs.

Pensando nesses aspectos, certamente merece destaque a obra intitulada *Desconstruindo Una* (2015), de autoria da quadrinista inglesa Una. O trabalho trata de assuntos relativos às diversas formas de violência sofridas pelas mulheres, feminismo, desigualdade de gênero – entre outros –, perpassado pela experiência da autora, que se insere na obra, inclusive, dando o seu nome à personagem-título. Entre relatos, reflexões e vivências, a autora também utiliza recursos jornalísticos, introduzindo dados e estatísticas que dialogam com o desenvolvimento e trama que permeiam sua obra. Em uma entrevista, Una comenta sobre aspectos de seu trabalho, bem como sobre o processo de criação de quadrinhos:

Acho que, como você pode experimentar com o visual e com o design e como você pode ter muitas camadas de história, a história se desenrola de uma maneira completamente diferente... Se você está lendo uma linha de texto, a história se desenrola uma palavra de cada vez, em sequência, enquanto nos quadrinhos você pode ter vozes diferentes vindas de fora, quero dizer, no meu livro eu tenho uma pessoa que não tem voz, mas que se comunica por meios visuais, e então eu tenho uma pessoa, a mesma pessoa, falando em retrospectiva, que tem uma voz e meio que narra e explica a história. Então eu tenho uma espécie de terceira pessoa, que também sou eu, que descreve as informações estatísticas, e então eu tenho vozes de personagens, vozes sociais externas, na verdade existem muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo e a única maneira de você poder fazer isso é em quadrinhos (Una, 2019, n. p.).

Um exemplo de HQ brasileira que gera reflexões interessantes sobre as produções que se encaixam no gênero autoficcional é *Quadrinhos A2* (2011), de Cris Eiko e Paulo Crumbim. Na obra, os autores contam relatos de seu dia a dia, viagens e outros acontecimentos. O substrato dos episódios contados é o próprio cotidiano. Os autores se inserem como personagens, apontando a sua produção como uma obra autobiográfica. Souza Júnior (2014, p. 62) afirma que a narrativização de fantasias e ficcionalização de impulsos internos são bons exemplos que podem constituir uma criação artística que se insere no gênero destacado. Sobre o trabalho mencionado, especificamente, ele comenta que:

A série *Quadrinhos A2* já consta com três volumes publicados, todas compilando histórias curtas, muitas publicadas previamente no *blog* mantido pela dupla. A despeito dessas tentativas pontuais de emular o estilo de autobiografia da matriz norte-americana, o mais comum é que os cartunistas brasileiros sigam o modelo de autocomicidade desenvolvido na série *Angeli em Crise*, utilizando, inclusive, a tira como formato preferencial para suas obras (Souza Júnior, 2014, p. 169).

Portanto, é possível dizer que a autoficção pode trazer abordagens, experimentações e apropriações narrativas, a partir de contextos e aspectos do real, muito diversas. Deixando a critério da subjetividade de cada leitor, mensurar e imaginar o que é real é o que é ficcional, ou mesmo deixar que isso se misture de uma forma lúdica em sua leitura e interpretação do mundo, dos personagens e dos acontecimentos apresentados pela narrativa. O fato é que, da literatura às histórias em quadrinhos – passando por outras linguagens artísticas –, o gênero autoficcional pode ser explorado de diferentes maneiras. Nos quadrinhos, percebe-se que os autores têm recorrido a procedimentos cada vez mais sofisticados, seja numa perspectiva de conteúdo, seja na forma como delineiam o potencial do viés autoficcional na arte sequencial.

PROCESSOS DE CRIAÇÃO A PARTIR DO TARÔ

Do oráculo ao jogo, do jogo ao artefato histórico, do artefato ao objeto disparador de processos criativos, é fato que o tarô tem muitas facetas. Seja pela estética variada que pode ser encontrada nos baralhos, seja pela multiplicidade de sentidos inerente às cartas e suas combinações. Notadamente, ele tem sido utilizado como fonte de inspiração para diversos artistas. Sobre as mensagens e diferentes interpretações em relação à própria vida que podem surgir a partir das cartas do oráculo, Arruda assinala:

[...] as cartas auxiliam em conjunto com a intuição a harmonização do seu atual momento de vida, abrindo uma visão sobre algo ou alguma coisa que Nós-Eu não costumava enxergar. Sobretudo, cada signo contido na carta do Tarô equivale a um significado subjetivo e instintivo daquele que interpreta, isto é, fases da vida que lidam com saúde, relacionamentos e trabalho (Arruda, 2023, p. 121).

É possível destacar alguns artistas que se utilizam das possibilidades criativas que podem ser instigadas pelo tarô. Um deles é José Loures, que

desenvolveu o trabalho *Tarô: Caos e Cosmo* (2012), para o qual o autor realizou uma pesquisa extensa sobre o oráculo. Ao explicar a presença do tarô em seus trabalhos, Loures afirma que “em uma mistura de minhas vivências, anseios e elementos da cultura pop foram desenvolvidas versões dos arcanos maiores” (Loures, 2020, n. p.). Na referida obra, Loures explora o formato das cartas e os Arcanos, repensando-as graficamente em um processo de criação sofisticado, que nos oferece a sua própria interpretação visual do Arcanos ao criar uma nova versão para cada um deles. É interessante mencionar que o trabalho tem seu aspecto material desdobrado e ampliado, pois além do formato físico, há um enviesamento pela arte e tecnologia, através de projeções interativas.

No âmbito dos quadrinhos, também há exemplos de artistas que criaram as suas próprias versões do oráculo, a partir de ilustrações e interpretações pessoais de cada Arcano. Nesse contexto, é possível mencionar a quadrinhista Yoshi Yoshitani, que lançou um baralho de 78 cartas intitulado *Tarô do Divino*, inspirado em divindades, entidades folclóricas e contos de fada de diversas localidades. Seguindo um caminho similar, a DC Comics também lançou um baralho com ilustrações originais dos super-heróis da editora, incluindo Arcanos Maiores e Menores.

Edgar Franco – também conhecido como Ciberpajé – explorou as possibilidades do tarô de outra maneira, utilizando as cartas como ponto de partida para a criação de histórias em quadrinhos. A obra *Oráculos* (2017) é uma coletânea de dez HQs criadas utilizando o tarô e o I-Ching, oráculo chinês, como inspiração. O trabalho de Franco, que se enquadra em um gênero quadrinhístico chamado poético-filosófico, oferece ao leitor uma interpretação singular do tarô, com reflexões de teor filosófico agregadas a ilustrações detalhadas, repletas de metáforas e simbolismos. Sobre o trabalho em questão, o artista comenta:

As narrativas nasceram utilizando a essência simbólica do oráculo somando-a às minhas dúvidas e questionamentos do momento em que foram criadas, gerando metáforas de autotransformação e transcendência, encarando o processo criativo como um processo curativo na busca de minha integralidade de ser (Franco, 2017, p. 2).

Essa proposta de criação, utilizada por Franco, é a mesma que desencadeou o exercício que deu origem à história autoficcional intitulada *A Imperatriz*. Um aspecto filosófico que pode ser extraído desse processo de criação é que a dimensão *mágicka*¹ do tarô é revisitada, mas não partindo de um viés necessariamente oracular. Ao conjugar arte e vida, a própria elaboração do quadrinho autoficcional que parte do tarô, em suas etapas, desencadeia um movimento de voltar-se para si que, por sua vez, proporciona, de um modo muito pessoal, um horizonte possível de autotransformação. Ou seja, esse mergulho, não acontece no futuro preditivo e tarológico, mas no presente-instante do artista, como uma purificação – a catarse do artista – que se dá na exposição de si através da arte quadrinística, revelando um substrato íntimo que se reconfigura, apresentando-se renovado. Nesse arranjo muito específico que se apresenta ao juntarmos tarô, histórias em quadrinhos e autoficção, o processo criativo também se mostra como um

1. O termo *magick*, com o acréscimo da letra “k” – ou *mágicka*, tal como ficou a tradução para o português – foi cunhada por Aleister Crowley, conhecido ocultista britânico. A distinção na grafia também referencia mudanças de significado. A *mágicka* estaria relacionada ao ilusionismo e ao entretenimento; ao passo que a *mágicka* representa um sistema de concepção espiritual e filosófica concernente às práticas e ideias do próprio Crowley. A criação da palavra *magick* tem uma explicação repleta de simbolismos. E o termo surge em diversas obras do autor (Vieira, 2023, n. p.).

processo curativo. É importante salientar que a criação da história intitulada *A Imperatriz* permitiu esse movimento de retorno a questões geradoras de conflitos pessoais de Duane, menos como um confronto e mais como um encontro, visto que isso se deu pela criação artística. Situação em que foi possível reposicionar essas experiências pessoais difíceis, como foi possível à autora perceber ao longo do processo, em busca de ressignificação, conciliação, transformação, caminho parecido com um processo curativo. O que faz pensar que a experiência tem uma íntima ligação com que Franco descreve, o que provoca uma concordância com seu pensamento.

Por meio de exemplos como esses, fica claro que o tarô é, indubitavelmente, uma fonte que permite uma miríade de alternativas para a criação e para engendrar processos artísticos. Seja por meio da reinvenção gráfica do próprio tarô, seja através da sua utilização como ponto de partida para se chegar a outros objetos de arte, tais quais as histórias em quadrinhos. Visto que um único Arcano possui diversos significados, cada um deles é passível de ser interpretado e utilizado de uma forma diferente por diversos artistas. Fica claro, assim, que o tarô pode ser explorado de formas muito particulares, indo da composição de narrativas em arte sequencial até as projeções interativas.

PROCESSO DE CRIAÇÃO EM *A IMPERATRIZ*

Existem algumas características que conectam a HQ *A Imperatriz* a outras produções de Duane Ribeiro. Uma delas é a presença de elementos metafóricos contrastando com os reais, um dos caminhos encontrados para chegar na autoficção. No exercício que regeu a referida produção, um dos requisitos estabelecidos foi utilizar o tarô, bem como a elaboração de uma HQ autobiográfica curta que dialogasse com o significado da carta retirada. Para isso, cada aluno tirou uma carta aleatória dos Arcanos Maiores do tarô, pesquisou os significados atrelados a ela e estudou possibilidades de criação narrativas a partir de aspectos específicos ou gerais da caracterização da carta.

Assim, faz-se necessário comentar, em primeira instância, sobre a interpretação do Arcano Maior que serviu como meu eixo condutor para a atividade. A Imperatriz é a carta correspondente ao terceiro Arcano Maior no Tarô de Marselha. Dorin (2003, p. 51) a descreve como “Governante do reino mundano, é a Madona, a Grande Mãe, a Rainha do Céu e da Terra, isto é, o elo entre espírito e carne. Ceres, na mitologia romana, era a deusa da colheita (de cereais)”. Entre seus significados, é possível destacar: a feminilidade, amor, abundância e fertilidade. No tarô, esta carta é frequentemente associada a sentimentos e energias maternas, ao feminino e à criatividade, encorajando o indivíduo a se conectar e dar mais atenção às próprias emoções e necessidades.

Foi através dessa perspectiva focada no feminino, no olhar para si e se conectar com as próprias emoções que a ideia para a HQ começou a ser delineada. O início do processo se dá em interlocução com o significado pessoal que a dança tem para Duane: uma forma de autoexpressão que a permeia em

intensidade semelhante à arte e ao ato criativo. A ideia geradora do quadrinho foi, por meio de movimentos e passos de dança, expressar a libertação gradual da preocupação com o social, com o objetivo de voltar essa atenção para o interior, priorizando o individual. Dessa forma, a sequência de movimentos pensada para a HQ foi desenhada e disposta de modo a ocupar as duas páginas da história. É possível ver a dança refletida no gestual e nas poses do desenho, em vários dos quadros que fazem parte da narrativa. Assim, o movimento da leitura acompanha, na história, o movimento de um corpo que dança.

Na etapa do desenho em particular, a preocupação maior era a expressão dos movimentos, de forma que eles assumissem um caráter dinâmico. Para isso, a solução foi utilizar as linhas de movimento que auxiliaram na fluidez das formas e na representação do corpo que assimila toda a dinâmica corporal da dança. Como arquivo de referência para os desenhos, Duane utilizou um vídeo que gravou, em que aparece realizando uma coreografia baseada em diversas músicas que ouvia no momento, a maioria delas escolhida pelo próprio algoritmo de seleção aleatória do YouTube. Durante o processo, há uma oscilação dos sentimentos provocada por cada acorde e mudança de ritmo na melodia. Esse tipo de dança, que é chamado de *freestyle*, caracterizado por se basear no improvisado, foi a escolha perfeita para que Duane pudesse se deixar levar pelas emoções, assim como foi sugerido pela carta de tarô retirada.

Depois que ela conseguiu finalizar uma sequência de movimentos, fez uma seleção de alguns momentos e poses do vídeo para que pudesse recriar através dos desenhos. Porém, sua ideia não era compor a sequencialidade da HQ apenas com os desenhos das poses da dança. Então resolveu utilizar um recurso que é frequente sem seus trabalhos, o amálgama entre elementos do real e elementos metafóricos. Assim, optou por intercalar a personagem com uma outra sequência de quadros que mostram uma flor cujas pétalas são lentamente arrancadas, uma a uma. A figura feminina, que é uma representação dela, não está delimitada nos quadros – ao contrário da flor –, ficando livre no espaço em que foi inserida.



Figura 1. Abertura da primeira página da HQ A imperatriz. Fonte: Acervo dos autores.



Figura 2. Requadro da última página da HQ A imperatriz. Fonte: Acervo dos autores.

A flor foi escolhida por dois motivos. O primeiro é a associação com o feminino estabelecida por ela; o segundo é a inspiração na brincadeira de mal-me-quer e bem-me-quer. Aí, é comum usar uma flor para determinar, ao acaso do número de pétalas arrancadas, a presença ou ausência de afeto de alguém pela pessoa que realiza a brincadeira. Do mesmo modo, na HQ, as pétalas são retiradas até que sobre apenas o seu receptáculo, no sentido de metaforizar a ação de se doar para outras pessoas, muitas vezes sem levar em conta o próprio bem-estar.

Um fator restritivo e desafiador do referido exercício de criação, mas que gerou resultados satisfatórios, foi a recomendação de que a história em quadrinhos fosse produzida em preto e branco e que qualquer variação tonal fosse obtida por meio de hachuras. Duane não estava habituada a utilizar hachuras, mas aceitou o desafio. Aproveitou também o preto e branco para separar os elementos da HQ: a personagem e a flor. Apenas na segunda página do quadrinho a flor aparece fora dos requadros, sendo acolhida, de certa forma, pela personagem.

Assim, a flor e a figura feminina, no início separadas pelos requadros e pelo diferente uso do contraste entre o preto e o branco na representação gráfica que há em cada uma das respectivas partes em que elas aparecem,

encontram-se em um mesmo plano na última página e, agora, sem distinção de contraste gráfico. É a explicitação da metáfora, momento em que a flor e a figura feminina, juntas, aparecem em uma só imagem, dada a semelhança que se cria entre elas. Isso acontece porque ambas compartilham de uma mesma condição, o despetalar como acontecimento em comum.

Sobre as técnicas escolhidas para a realização da HQ, foi utilizada uma mistura da tradicional com a digital. Os rascunhos, planejamento de página e quadrinização foram feitos no papel, digitalizados e, posteriormente, trabalhados no aplicativo Ibis Paint X. Nessa etapa, os desenhos são refinados e finalizados com as hachuras. Por último, todo o texto foi posicionado, após ser rascunhado e planejado no diário de bordo² de Duane para que, por fim, fosse passado a limpo. Para isso, Duane utilizou sua própria letra, uma vez que a impressão de algo tão pessoal e próprio presente na caligrafia manual estabelece um diálogo coeso com uma produção fortemente inspirada em questões íntimas.

A narrativa se concentra na personagem em uma jornada de autoconhecimento, aceitação e priorização de suas próprias necessidades, envolvendo temáticas que abordaram a interpretação do significado da carta A Imperatriz, como o feminino e a conexão com os sentimentos. A *Imperatriz* busca uma maneira de olhar para o interior após um longo tempo focando nos outros e em situações desgastantes que poderiam ser evitadas, prezando pela autopreservação e a reconexão com o nosso eu interior.

AUTOFICÇÃO EM A IMPERATRIZ

No processo de criação apresentado, bem como na narrativa acima, aqui inserida em sua versão integral, trazemos, pelo viés da autoficção, requadros que contam a história desse fragmento de tempo da rotina de Duane em que meu corpo se põe a dançar e, de forma concomitante, liberta-se das tensões sociais que o prendem. Assim, construindo no espaço da narrativa um “eu” dotado de potência de realização que não necessariamente se cumpre no real; o ato criativo funda-se como projeção da vontade. E a autoficção mostra um desejo de vir a ser do eu-personagem. Para tornar mais claros esses aspectos, é importante estabelecer uma relação mais elaborada desse viés autoficcional com os estudos relacionados à biografia e autobiografia.

A partir da obra *O Espaço Biográfico* (2010), de Leonor Arfuch, a discussão sobre “espaço biográfico”, termo cunhado por Philippe Lejeune (1980), é não apenas introduzida, como ganha novos contornos. Sobre o pensamento de Lejeune acerca das definições que giram em torno dos textos autobiográficos, é possível apontar que eles constituem “relato retrospectivo em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, acentuando sua vida individual, particularmente a história de sua personalidade” (Lejeune, 1975, p. 14 *apud* Arfuch, 2010, p. 52). Todavia, torna-se complexo e difícil defender a proximidade, bem como a natureza coincidente, do enunciador com o enunciado. Há, portanto, uma impossibilidade de verificação dessa relação. Em síntese, “como saber que

2. No contexto das artes, o diário de bordo pode ser considerado como um arquivo de processo ou documento de processo. Nele é possível observar os vestígios, esboços, inacabamentos, incompletudes, mudanças de percurso, que são próprios ao processo de criação. Assim, ajudando a entender o processo de gênese e as marcas de elaboração da obra artística. (Salles, 2009, p. 21).

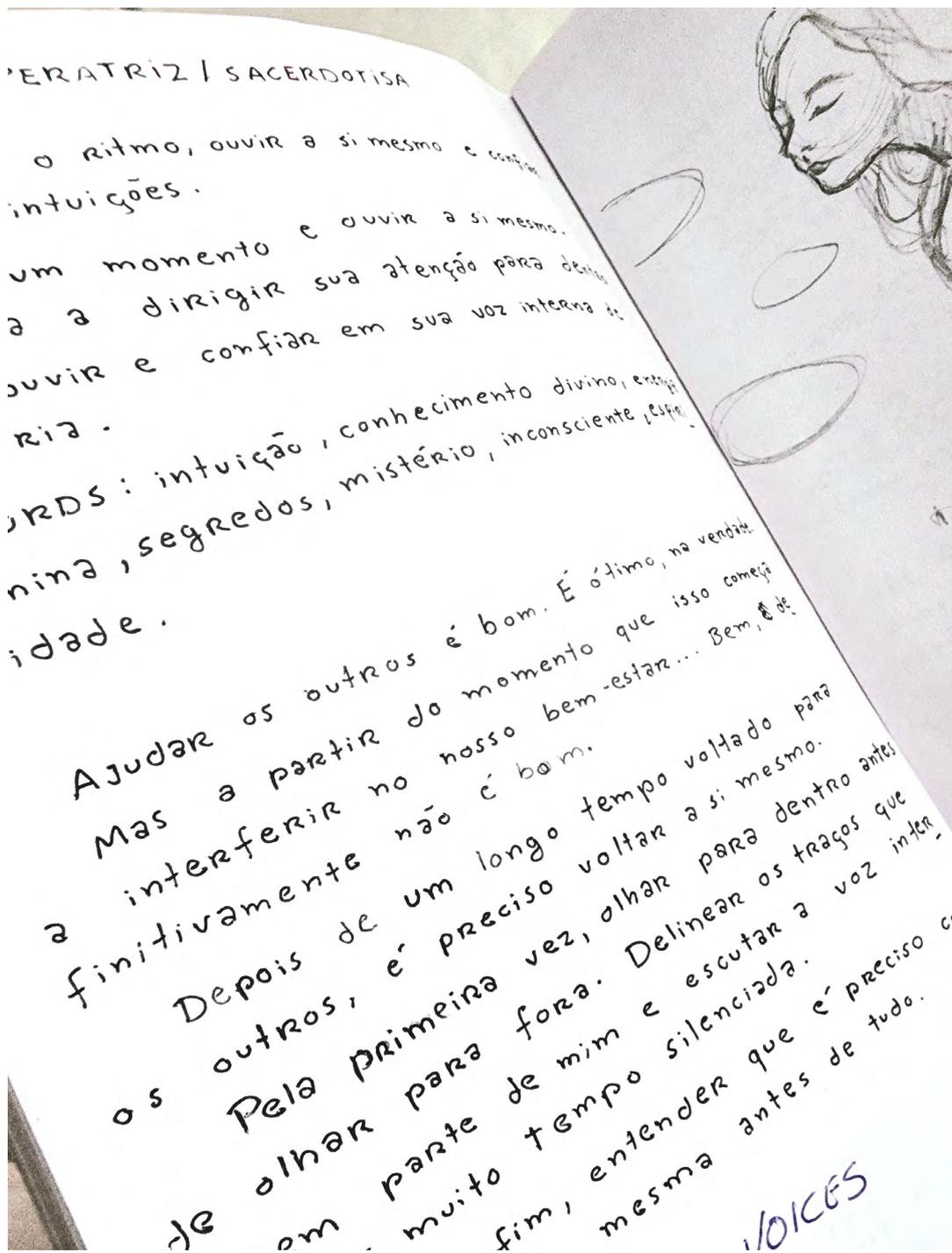


Figura 3. Roteiro com caligrafia manual utilizada como fonte da HQ A imperatriz. Requadro da última página da HQ A imperatriz. Fonte: Acervo dos autores.

'eu' é quem diz 'eu?'" (Arfuch, 2010, p. 52). Em virtude desse dilema, Lejeune elabora a ideia de "pacto autobiográfico" que se estabelece entre o leitor e o autor, sendo que o leitor se torna "depositário da responsabilidade da crença, atestada a pouco confiável inscrição do 'eu' por esse 'nome próprio'" (Arfuch, 2010, p. 53).

Todavia, a partir do que Arfuch (2010, p. 37) chama de "avanço irrefreável da midiaticização", bem como da "complexa trama de subjetividades" que dela advêm, é possível pensar em uma "reconfiguração da subjetividade contemporânea". Pensando na exponente diversidade, no que concerne aos gêneros autobiográficos que se apresentam para nós num contexto de pós-



ARCANO : A imperatriz

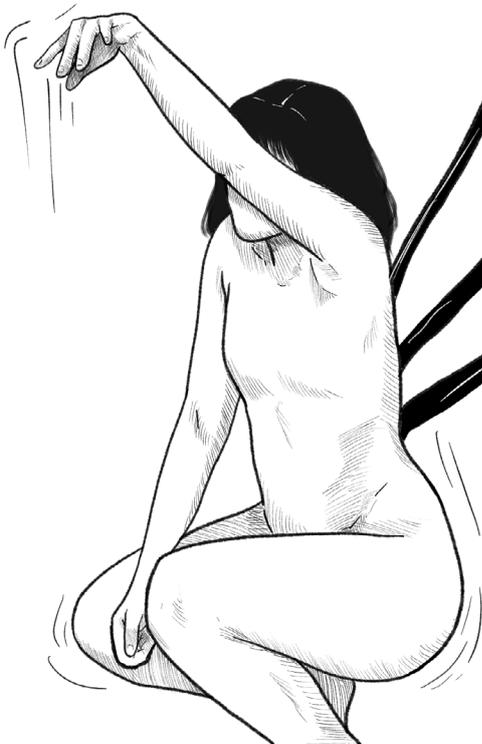
ajudar os outros é bom.



é ótimo,
na verdade.



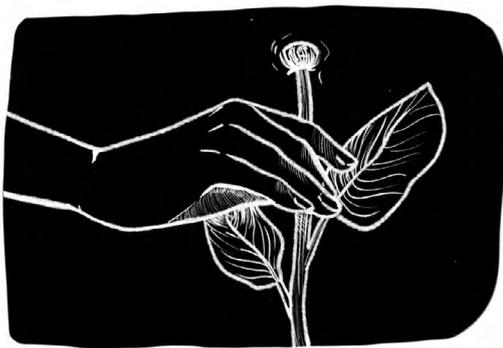
mas a partir
do momento
que isso in-
terfere no nosso
bem-estar
...



bem, com
certeza não
é bom.

depois de um longo tempo
voltado para os outros, é preciso
voltar a si mesmo.

Figura 4. Primeira página da HQ A imperatriz. Fonte: Acervo dos autores.



pela primeira
vez em muito
tempo, olhar
para dentro

antes de
olhar para
fora.



delinear
os traços
que fazem
parte
de mim.



escutar
a voz interna
que foi
silenciada
por tanto
tempo.



e por fim,
aprender a respeitar
a mim mesma.



Duane Ribeiro
2023

Figura 5 - Segunda página da HQ A imperatriz. Fonte: Acervo dos autores.

modernidade, de repente, o pacto autobiográfico parece não mais dar conta da multiplicidade de produções do nosso tempo, o que leva Lejeune a cunhar um novo termo, “espaço biográfico”. Trata-se de uma forma de tentar ampliar as noções do biográfico para além da ideia de pacto, antes estabelecida pelo autor. Com o intuito de explicar de modo mais eficiente o “espaço biográfico”, Arfuch afirma:

A que remetia a denominação “espaço biográfico” de Lejeune? Precisamente, a “um passo além” de sua tentativa infrutífera de aprisionar a “especificidade” da autobiografia como centro de um sistema de gêneros literários afins. Nessa reflexão a posteriori, o autor se pergunta se o estudo de um gênero, ao menos em termos taxonômicos, estruturais, não se limitaria a dar conta de alguns espécimes ilustres ou exemplares, enquanto sua produtividade excede sempre as grandes obras. É assim que, em prol da pluralidade, e tentando inclusive apreender um excedente da literatura, ele chega à formulação de um “espaço biográfico”, para dar lugar às diversas formas que assumiu, com o correr dos séculos, a narração inveterada das vidas, notáveis ou “obscuras”, dentre as quais a autobiografia moderna é apenas um “caso” (Arfuch, 2010, p. 22).

A partir dessas ideias, é natural que novas questões entrem em evidência, Arfuch aponta uma delas da seguinte forma: “É plausível postular um espaço comum de inteligência dessas narrativas diversas — o espaço biográfico — que, sem perda de especificidade, seja capaz de dar conta de deslocamentos, semelhanças, mutações de formas e de significados?” (Arfuch, 2010, p. 37). Trata-se de uma provocação a qual não pretendemos ensaiar a elaboração de uma resposta. Quem sabe ela seja capaz de gerar mais fricções quando não respondida. De todo modo, aos autores que têm uma aproximação com o autobiográfico, independente do grau de diferença, hibridização e experimentação a que recorrem, talvez seja válido ocupar e preencher esse dito “espaço comum”. A história de autoria de Duane Ribeiro, *A Imperatriz*, foge da pactuação com o leitor, uma vez que o “eu” é ficcionalizado. Em contrapartida, a produção pode se inserir nesse território movediço do espaço biográfico, posto que se estabelece como autoficção. Ou seja, ela acomoda-se nos deslocamentos possíveis do que se entende propriamente por espaço biográfico. Sobre essa questão, Arfuch comenta:

[...] outras variantes do espaço biográfico podem produzir um efeito altamente destabilizador, talvez como “desforra” diante de um excesso de referencialidade “testemunhal”: as que, sem renúncia à identificação de autor, se propõem jogar outro jogo, o de transtornar, dissolver a própria ideia de autobiografia, diluir seus umbrais, apostar no equívoco, na confusão identitária ou indicial — um autor que dá seu nome a um personagem ou se narra na segunda ou na terceira pessoa, faz um relato fictício com dados verdadeiros ou o inverso, inventa para si uma história-outra, escreve com outros nomes etc. etc. Deslizamentos sem fim, que podem assumir o nome de “autoficção”, na medida em que postulam explicitamente um relato de si consciente de seu caráter ficcional e desligado, portanto, do “pacto” de referencialidade biográfica (Arfuch, 2010, p. 127).

Pensando na importância dessas variantes mencionadas, Arfuch afirma, a partir do pensamento de Richard Rorty, que a pluralidade de narrativas que se insere dentro de um contexto próprio ao espaço biográfico

pode estabelecer novas perspectivas no tocante à criação de elos sociais e de um certo ideal de comunidade, tendo em vista que proporcionam uma abertura de percepção tanto do outro quanto do si mesmo, o que contribui para uma passagem do “eles” para o “nós” (Arfuch, 2010, p. 107). Essa transição do “eles” ao “nós” não deverá ser, portanto, “tarefa de uma teoria, mas de gêneros tais como a etnografia, o relatório jornalístico, as revistas em quadrinhos, o documentário e, especialmente, o romance” (Rorty, 1991, p. 18 *apud* Arfuch, 2010, p. 107). Esse movimento de aproximação – gerado por uma sensação de identificação, solidariedade etc. – pode acontecer levando em conta contextos diversos que motivaram a produção artística, que vão desde a participação – direta ou indireta – em acontecimentos históricos marcantes até uma experiência em uma disciplina da universidade, como a vivenciada por Duane. Em *MetaMaus* (2022), Art Spiegelman, por meio de longas entrevistas, trata da genealogia de *Maus* (2005). Na obra, Spiegelman responde a perguntas que durante muito tempo permearam a cabeça de seus leitores, levando-o a um nível de aprofundamento em seu relato que torna *MetaMaus* (2022) um trabalho de autoficção por si só. Sobre essa questão, Facenda comenta:

[...] o que Pierre Bourdieu nomeia ilusão biográfica refere-se a uma forma de autoficção, elaborada a partir de instituições de totalização e de unificação de si que convergem na atribuição de sentidos e busca de coerência aos acontecimentos considerados, pelo narrador, como mais significativos na história de sua vida [...]. Dessa maneira, para a construção de *MetaMaus*, Spiegelman realizou um movimento de olhar para si e para sua trajetória, seguido de ordenar e classificar sua vida, construindo para si e para o leitor uma imagem que vai além da figura do rato (Bourdieu, 2006, p. 184 *apud* Facenda, 2022, p. 147).

Enquanto Facenda trata *MetaMaus* (2022) como autoficção, levando em conta uma discussão sobre pós-memória e ilusão biográfica – em que o “eu” do autor se transfigura –, a partir de Bourdieu, também atribuímos o viés autoficcional para o quadrinho *A Imperatriz*. Essa afirmativa se justifica levando em conta que a história não mostra o “eu” autobiográfico em seu sentido restrito, mas um *vir a ser* do “eu”, que projeta na autoficção um movimento que ainda não existiu na vida, todavia encontra espaço de concretização no espaço de elaboração artística, em especial dos quadrinhos. Para tanto, foi preciso que existisse a ação de olhar para si, tal como Facenda afirma que fez Spiegelman. O autor parte de deslocamentos que interferem em um passado e em uma memória, enquanto Duane parte de um horizonte possível para um futuro em que se dá a transformação do “eu”. De um modo ou de outro, eis a relação, a um só tempo, com suas similaridades e diferenças, de duas obras que primam pela criação autoficcional em quadrinhos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contato com o conceito e o gênero da autoficção, assim como a descoberta das inúmeras possibilidades de criação artística envolvendo o tarô

como inspiração, permitiram a descoberta e aprofundamento de novas formas de desenvolver quadrinhos, ao mesmo tempo que foi possível compreender como os aspectos implícitos e explícitos presentes na produção de Duane Ribeiro dialogam com o escopo teórico e os temas aqui abordados.

Entendemos que o tarô abre brechas para uma ampla gama de desdobramentos e interpretações que podem culminar nos mais diversos produtos artísticos, como as HQs, ilustrações, projeções interativas, entre outros. Processos de criação, tais qual o tratado aqui, podem trazer um viés relacionado à cura e autotransformação, como fez Franco em *Oráculos* (2017). A autoficção, bem como a discussão sobre espaço biográfico, abordada por Arfuch (2010), situa a HQ *A Imperatriz* em um território de estudo consolidado e que tem uma via de acesso através dos quadrinhos, sendo possível a relação com outros trabalhos autoficcionalis da arte sequencial, como *MetaMaus* (2022), de Spiegelman. Falar de si é, portanto, uma forma de provocar deslocamentos e reverberações, tanto na vida, por meio do acesso a uma dimensão mágica do tarô, quanto na própria produção artística, por meio da apropriação de formas de ficcionalizar o “eu”.

Futuramente, esperamos expandir a presente pesquisa realizando mais experimentações e produções relacionadas ao uso do tarô em histórias em quadrinhos. Assim como observado anteriormente, o uso do oráculo pode culminar em uma multiplicidade de criações variadas e intrigantes. Aproveitar a interseção entre ele e a autoficção nos quadrinhos pode contribuir para gerar produções cada vez mais estimulantes no âmbito da arte e da pesquisa acadêmica, bem como proporcionar mergulhos cada vez mais profundos na compreensão e transformação de si. Por fim, gostaríamos de salientar que o presente trabalho foi realizado no âmbito das atividades do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte (CIRA_CIBER) e conta o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Goiás (FAPEG).

BIBLIOGRAFIA

ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico: dilemas da subjetividade contemporânea**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.

ARRUDA, Letícia de Fátima. Tarô e Arcanos Maiores: Componentes simbólicos da narrativas textual do conto “História da Redenção da Pobreza” de Eduardo Galeano. **O Mosaico**, Curitiba, v. 16, n. 1, p. 115-137, 2023. DOI: <https://doi.org/10.33871/21750769.2023.16.1.7428>. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/view/7428>. Acesso em: 13 set. 2023.

CRUMBIM, Paulo; EIKO, Cristina. **Quadrinhos A2**. [S.l.: s.n.], 2011.

DORIN, Lannoy. Tarô e Arquétipos. **Argumento: Revista das Faculdades de Educação, Ciências e Letras e Psicologia Padre Anchieta, Jundiá**, v. 5, n. 9, p. 47-64, 2003. Disponível em: <https://revistas.anchieta.br/index.php/revistaargumento/article/view/561>. Acesso em: 13 set. 2023.

FACENDA, Kathiane Thaís. “**Meu pai sangra história**”: pós-memória em Metamaus, de Art Spiegelman. 2022. Dissertação (Mestrado em História) – Centro de Ciências Humanas, Educação e Letras, Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Marechal Cândido Rondon, 2022. Disponível em: https://bdt.d.ibict.br/vufind/Record/UNIOESTE-1_decbe7341900d9c0834739492e3c4bd4. Acesso em: 17 mar. 2024.

FAEDRICH, A. Autoficção: um percurso teórico. **Revista Criação & Crítica**, São Paulo, n. 17, p. 30-46, 2016. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1984-1124.v0i17p30-46>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/120842>. Acesso em: 12 set. 2023.

FIGUEIREDO, Eurídice. Dany Laferrière: autobiografia, ficção ou autoficção? **Interfaces Brasil/Canadá**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 55-70, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/interfaces/article/view/6938>. Acesso em: 04 jun. 2024.

FRANCO, Edgar. **Oráculos**. São Paulo: Criativo, 2017.

LEJEUNE, Philippe. **Le pacte autobiographique**. Paris: Seuil, 1975. [O pacto autobiográfico. Trad. Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: UFMG, 2008].

LEJEUNE, Philippe. **Je est un autre**. L'autobiographie de la littérature aux médias. Paris: Seuil, 1980.

LOURES, José. **Tarô: Caos e Cosmo** (2012). [S.l.], 2020. Disponível em: <https://www.joseloures.com/tar%C3%B4-caos-e-cosmo>. Acesso em: 14 set. 2023.

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

MIGUEL, Lucas Fazola. Autobiografia e Autoficção em Maus, de Art Spiegelman. **DARANDINA REVISTELETRÔNICA**, Juiz de Fora, v. 10, p. 1-12, 2017. DOI: <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2017.v10.28137>. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28137/19216>. Acesso em: 13 set. 2023.

MOORE, Alan; WILLIAMS, James; GRAY, Mick. **Promethea** (Vol. 1). Tamboré: Panini, 2016.

PEETERS, Frederik. **Oleg**. Belo Horizonte: Nemo, 2021.

ROMANELLO, Beatriz. **Pílulas Azuis e Oleg**, de Frederick Peeters: entre cacofonias e silêncios. [S.l.], 2022. Disponível em: <https://valkirias.com.br/pilulas-azuis-e-oleg/#:~:text=Categorias%3A%20LITERATURA-,P%C3%ADulas%20Azuis%20e%20Oleg%2C%20de%20Frederick%20Peeters%3A%20entre%20cacofonias%20e,nas%20suas%20ang%C3%BAstias%20e%20intimidades>. Acesso em: 13 set. 2023.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado** – Processo de criação artística. 4. ed. São Paulo: FAPESP – Annablume, 2009.

SILVA, Suellen Cordovil da; TAVARES, Enéias Farias. O tarô em Promethea 12, de Alan Moore e J.H. Williams III: uma leitura interpretativa dos arcanos maiores. **REVER**: Revista de Estudos da Religião, São Paulo, v. 21, n. 2, p. 77-94, 2021. DOI: <https://doi.org/10.23925/1677-1222.2021vol21i2a6>. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/rever/article/view/49207>. Acesso em: 13 set. 2023.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. **O discurso autobiográfico nos quadrinhos**: uma arqueologia do eu na obra de Robert Crumb e Angeli. Tese (Doutorado em Ciências da Computação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-18052015-162634/publico/JuscelinoNecodeSouzaJunior.pdf>. Acesso em: 14 set. 2023.

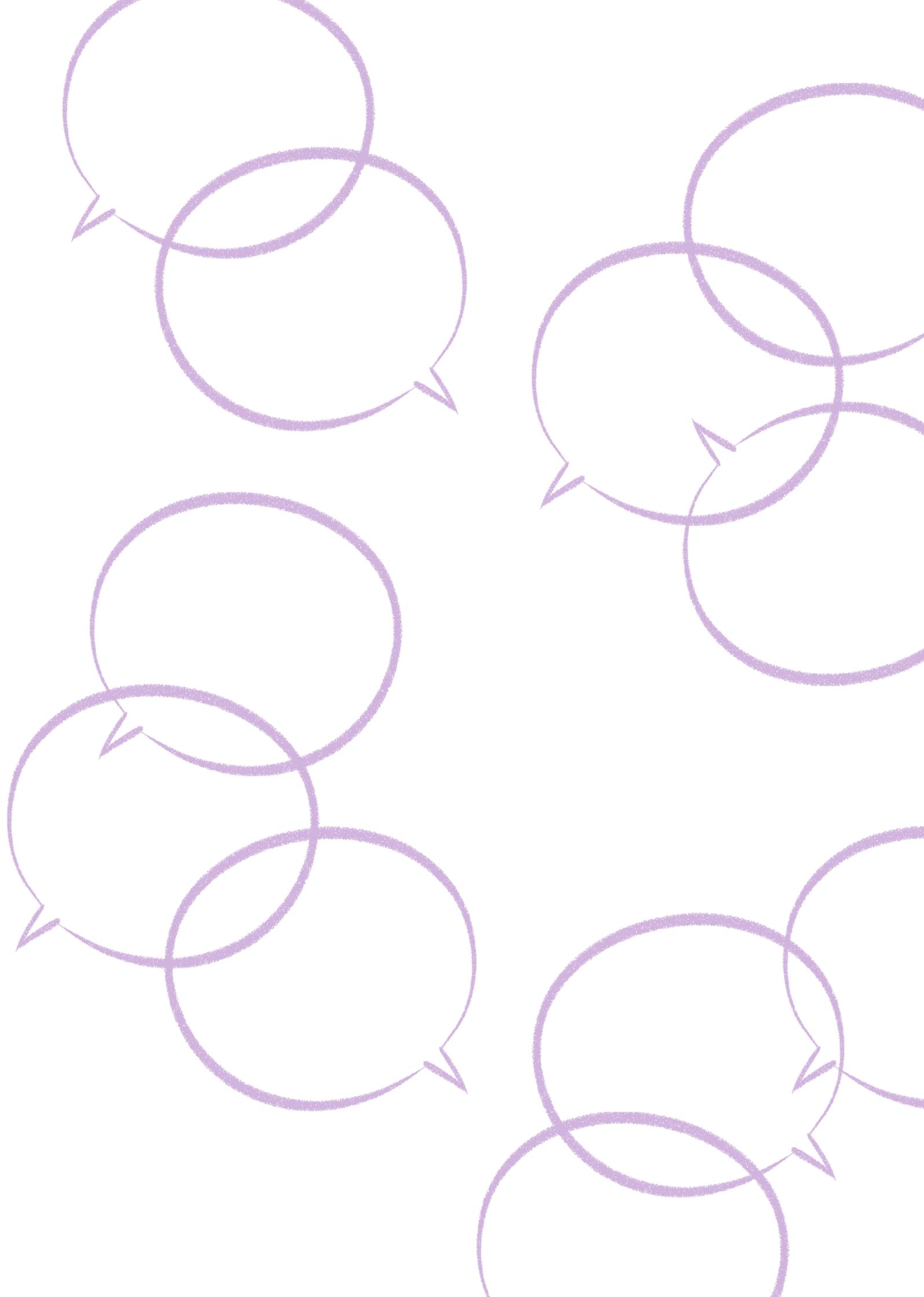
SPIEGELMAN, Art. **Metamaus**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2022.

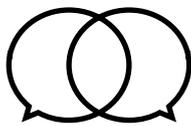
SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005.

UNA. **Desconstruindo Una**. Belo Horizonte: Nemo, 2016.

UNA. Papo com Una, autora de Desconstruindo Una: “Sem o feminismo, minhas experiências não faziam sentido”. [Entrevista concedida a] Ramon Vitral. **Vitralizado**, online, 23 out. 2019. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-una-autora-de-desconstruindo-una-sem-o-feminismo-minhas-experiencias-nao-faziam-sentido/>. Acesso em: 14 set. 2023.

VIEIRA, Victor. **Magick e a Verdadeira Vontade**: Uma explanação simples de suas relações e definições. [S.l.], 2023. Disponível em: <https://victoreuvieira.medium.com/magick-e-a-verdadeira-vontade-359ad6c07c8a>. Acesso em: 19 mar. 2024.





O grotesco e a antropofagia oswaldiana em *Uma Noite em L'enfer* de Davi Calil

Le grotesque y la antropofagia oswaldiana em *Uma Noite em L'enfer* de Davi Calil

The grotesque and the oswaldian anthropophagy in *Uma Noite em L'enfer* of Davi calil

Filipe Rosa dos Santos Dias

epilifasor@gmail.com

Mestrando em Literatura pelo Programa de Pós-graduação em Literatura da UnB. Graduado em Letras pela Universidade do Estado da Bahia, participante de três grupos de pesquisa como "Literatura, ensino e suas interfaces", "Literartes" e "Quadrital", interessado em história em quadrinhos, Literatura e intermedialidade.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo analisar a devoração presente na obra *Uma Noite em L'enfer*, de Davi Calil, construída a partir do grotesco decorrente da utilização dos elementos corporais que recorrem a pintura *Saturno devorando os próprios filhos* de Goya, quanto pela assimilação de diferentes elementos culturais para a construção do seu produto representando a antropofagia apresentada por Oswald de Andrade. No entrecho, os personagens dos clássicos são reinterpretados como pintores do *fin del siècle* e como o pintor romântico Francisco de Goya, juntos desovaram histórias do seu passado marcadas pelo amor e a morte. Portanto, realizamos uma pesquisa qualitativa e comparativa para destrinchar as relações existentes dentro do quadrinho e como elas constituem a devoração em sua estrutura. Para tanto, foram necessários estudos como as pesquisas sobre intermedialidade realizadas por Rajewsky (2012), Elleström (2017) e André Gaudreault (2012); teorias sobre a linguagem dos quadrinhos e a sua estrutura, principalmente, os realizados por Thierry Groensteen (2015) e Bárbara Postema (2018); as produções coordenadas por Jacob Guinsburg (1985) acerca das particularidades do romantismo; as investigações sobre a estética do grotesco e as suas manifestações ao longo do tempo representadas aqui por Kayser (2003) e Bakhtin (1987); além das postulações sobre a antropofagia proposta por Oswald de Andrade (1976) e Haroldo de Campos (1992). Dessa forma, obtivemos um olhar sobre a obra de Davi Calil que, ao utilizar de diversas camadas de referências, convida o grotesco e a antropofagia para dentro de sua estrutura.

Palavras-chave

Quadrinhos; Intermedialidade; Literatura.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la devoración presente en la obra *Uma Noite em L'enfer* de Davi Calil, construida a partir del grotesco derivado de la utilización de elementos corporales que recuerdan a la pintura *Saturno devorando a sus hijos* de Goya, así como por la asimilación de diferentes elementos culturales para la construcción de su producto, representando la antropofagia presentada por Oswald de Andrade. En la obra, los personajes clásicos son reinterpretados como pintores del fin de siglo y como el pintor romántico Francisco de Goya, juntos van a desovar historias de su pasado marcadas por el amor y la muerte. Por lo tanto, realizamos una investigación cualitativa y comparativa para desentrañar las relaciones existentes dentro del cómic y cómo constituyen la devoración en su estructura. Para ello, fueron necesarios estudios como las investigaciones sobre intermedialidad realizadas por Rajewsky (2012), Elleström (2017) y André Gaudreault (2012); teorías sobre el lenguaje del cómic y su estructura, principalmente las realizadas por Thierry Groensteen (2015) y Bárbara Postema (2018); las producciones coordinadas por Jacob Guinsburg (1985) sobre las particularidades del romanticismo; las investigaciones sobre la estética del grotesco y sus manifestaciones a lo largo del tiempo representadas aquí por Kayser (2003) y Bakhtin (1987); además de las postulaciones sobre la antropofagia propuesta por Oswald de Andrade (1976) y Haroldo de Campos (1992). De esta forma, obtuvimos una mirada sobre la obra de Davi Calil que, al utilizar diversas capas de referencias, invita al grotesco y a la antropofagia dentro de su estructura.

Palabras clave

Cómic; Intermedialidade; Literatura.

Abstract

The current work seeks analyses the devouring in the comic book *Uma Noite em L'enfer* of Davi Calil constructed by the grotesque from the use of body elements that resort the painting *Saturn Devouring His Son* of Goya, in addition the assimilation of other cultures elements to construct your media product, resemble the Oswaldian anthropophagy. In the plot, the characters of the classic book are reinterpreted as painters of the fin del siècle and as the romanticism painter Francisco de Goya, together they dig up past histories of love and death. Therefore, we did qualitative and comparative research to untangle the relations inside the comic book and how they compose the devouring in his structure. Thus, were necessary studies like the research about Intermediality realizes by Rajewsky (2012), Elleström (2017) and André Gaudreault (2012); Theories concerning the comic book's Language, principally, those developed by Thierry Groensteen (2015) and Bárbara Postema; the academic production coordinated by Jacob Guinsburg (1985) about the particularities of Romanticism; investigations into the aesthetics of the grotesque and its manifestations over time, represented here by Kayser (2003) and Bakhtin (1987); the postulations about the proposed anthropophagy by Oswald de Andrade (1976) and Haroldo de Campos (1992). In conclusion, we got a look in Davi Calil's work, who invites the grotesque and the anthropophagy into the comic's structure by using layers of reference.

Keywords

Comics book; Intermediality; Literature.

ENTRANDO NO INFERNO

O presente trabalho busca analisar como o quadrinho *Uma noite em L'enfer*, livre adaptação do romance de *Uma noite na taverna*, apresenta múltiplas devorações em seu multirequadro (conjunto de páginas de um quadrinho), a partir de dois elementos: o grotesco manifestado na construção espacial da taverna e no ato antropofágico apresentado no capítulo V; e a construção de uma antropofagia metafórica, similar a apresentada no manifesto de Oswald de Andrade, que assimila a cultura do outro para construir o elemento nacional.

A HQ *Uma noite em L'enfer*, nosso objeto de análise, narra o encontro de amigos ébrios dentro do cabaré de L'enfer, cujo espaço caracterizava-se pelo uso de elementos infernais na composição arquitetônica. Vale ressaltar que esses amigos se apresentam na narrativa como pintores situados no pós-impressionismo¹ (Vincent Van Gogh, Paul Gauguin, Gustav Klimt e Henri de Toulouse Lautrec) e o pintor romântico Francisco de Goya. Um a um, esses amigos contam as folhas amareladas do seu passado em uma disputa para ver quem conta a melhor história e recebe, com o prêmio, o crânio de Dante Alighieri. Assim, a narrativa se apresenta em duas camadas: uma no presente que se passa dentro de L'enfer, e outra que evoca/narra as vidas passadas desses personagens.

Essa estrutura é influência da obra *Uma noite na taverna*, de Álvares de Azevedo, marco do ultrarromantismo brasileiro², que apresenta o mesmo enredo em seu célebre romance. Porém, o quadrinho vai além de apenas transcrever e ilustrar a obra romântica, pois abarca influência dos pintores-personagens e utiliza as estruturas do quadrinho para reforçar elementos grotescos do romantismo.

A intermedialidade, nesse caso, se manifesta no diálogo entre o romance e o quadrinho promovido pela transmediação proposta por Calil, processo que transporta determinado produto de mídia para outro sistema midiático, o que promove uma diferença latente entre duas formas de mediação: o quadrinho e a literatura.

Diferente de como essa relação foi estabelecida pelos diversos discursos qualificadores durante a sua história, ao analisar o processo de adaptação, devemos distinguir as diferentes formas de mediar informação e entretenimento, como Elleström (2017), salienta ao propor a sua análise que parte das características básicas da mídia. De acordo com teórico:

Considero, portanto, questão urgente que é um modelo que começa digamos no extremo oposto não com as unidades de formas de mídias estabelecidas nem com tentativa de estabelecer distinções entre tipos específicos de relações entre essas medidas reconhecidas, mas com as categorias básicas de características, qualidades e aspectos de todas as mídias. (Elleström, 2017, p.54)

Nessa perspectiva, devemos apontar as diferentes articulações que existem entre a linguagem literária e a produção em quadrinhos. Os signos linguísticos utilizados na constituição da literatura pertencem a ordem simbólica; as imagens produzidas nos quadrinhos apresentam uma lógica icônica, que

1. "Entendido literalmente, este rótulo incolor aplica-se a todos os pintores a partir da década de 1880; em um sentido mais específico, designa um grupo de artistas que, tendo passado por uma fase impressionista, sentiram-se insatisfeitos perante as limitações dos estilos e o ultrapassaram em diferentes direções (JANSON, H. W, 2001, p. 909)

2. Segundo afirma Alfredo Bossi (1970, p. 109), "se na década de 40 amadureceu a tradição literária nacionalista, nos anos que se lhe seguiram, ditos da "segunda geração romântica", a poesia brasileira percorrerá os meandros do extremo subjetivismo, à Byron e à Musset. Alguns poetas jovens, mortos antes de alcançar a plena juventude, darão exemplo de uma temática emotiva de amor e morte, dúvida e ironia, entusiasmo e tédio.

aproxima os elementos pictóricos a determinados dados da realidade. Então, o processo de transposição encontra essa diferença significativa: as distintas configurações entre texto e imagem.

Essa mudança do textual para o imagético proporcionado pela travessia entre as fronteiras literárias para as quadrinísticas ressaltam as potencialidades das duas linguagens em destaque. *Em Transescritura e midiática narrativa*, André Gaudreault e Philippe Marion (2012), demonstram a tensão entre a narrativa e a mídia transposta. Nesse processo de transposição, as características midiáticas, como a relação espacial entre as imagens, denominada solidariedade icônica termo demarcado por Thierry Groensteen (2017), exercem uma pressão sobre a narrativa que deve se sujeitar a esse novo formato.

Por meio de uma análise de *Uma noite em L'enfer* pautada nas particularidades dos quadrinhos e nos elementos pelos quais o grotesco se manifesta, chegamos a conclusão que Calil utiliza da estrutura da mídia analisada para reforçar o grotesco de sua narrativa, isso pode ser visto nos requadros que enfocam elementos infernais do cabaré de L'enfer, bem como na composição da página que manifesta o ato antropofágico de Goya.

Além disso, percebemos que, na constituição desse multirequadro, ocorre um processo antropofágico em um sentido metafórico, já que o quadrinista aproxima pinturas pós-simbolistas da obra ultrarromântica brasileira, *Uma noite na taverna*.

O REQUADRO ANTROPÓFAGO

Em uma noite em L'enfer, as narrativas apresentam determinados elementos que retomam o ultrarromantismo, por conta da transposição midiática apresentada, vemos os modelos propostos por Álvares de Azevedo passando do universo simbólico para o imagético. Com isso, determinadas características são adaptadas para o quadrinho como a atmosfera sombria, o pessimismo e o grotesco presente dentro e fora das narrativas.

A estética grotesca reaparece na vida cultural europeia através do resgate das artes de algumas estruturas romanas, por isso, o nome que remete as grutas em que foram encontradas essa arte. Esses ornamentos apresentavam imagens híbridas de humanos e plantas, ou animais e plantas, como aponta Wolfgang Kayser (2003), em *Grotesco: configurações na arte na literatura*. O autor salienta que ela passou por um processo até ser configurado como uma estética também pertencente a arte literária. Antes, o conceito estava atrelado a arte ornamental, o que aproximava-o do arabesco, justamente pela construção imagética de um mundo híbrido, em que os limites do humano se confundem com o do animal com o vegetal. Porém, com o decorrer do tempo, o grotesco foi se alargando e tomou conta de outras formas de representação, como a literatura, mesmo ainda associado ao cômico por conta do seu rebaixamento característico.

Foi com a chegada da estética romântica que a estética se alargou

ainda mais, já que saiu do campo das artes plásticas e na literatura, já não representava apenas o humor, mas algo terrível que provocava um alheamento do mundo. Nesse período, meados do século XVIII, então, chega-se à essência do grotesco como a destruição da ordem natural do mundo, seja pelo humor através do riso satânico que demonstra a desnaturalização do elemento racional; seja pelo horror que evoca criaturas que destroem a ordem das coisas.

Com essa leitura de Kayser, podemos nos aprofundar nos elementos que constituem os requadros de *Uma noite em L'enfer* que, ao retomar os elementos do cabaré de L'enfer, utiliza de corpos demoníacos para enquadrar os conteúdos imagéticos dos quadrinhos. Como podemos ver na página a seguir:



Figura 1. Fonte: Calil (2016) em *Uma noite em L'enfer* (2016).

Nessa página, os requadros abrem mão do seu formato clássico para assumir características espaciais inspiradas na arquitetura única do cabaré de L'enfer, os corpos infernais e contorcidos que são características associadas à arquitetura grotesca são inseridas dentro da página do quadrinho, demonstrando uma transição do espaço urbano francês do fim do século para os ares diabólicos do Romantismo. O personagem Van Gogh, protagonista dessa história, abandona o mundo comum para agora se deparar em um mundo

infernais que possibilita a evocação das histórias assombrosas compartilhadas pelos artistas ao redor da mesa.

Os elementos infernais produzem uma distinção do que se passa fora da taverna e das histórias que serão contadas/evocadas pelos protagonistas da história. Além do mais, o ambiente se torna propício para as narrativas que envolvem a morte, o amor e diversas perversões cometidas pelos pintores em seu passado amarelado.

Assim, além de constituir a construção especial e atmosfera que os personagens se encontram, o quadro nesse caso insere o grotesco dentro das camadas narrativas que se passam no interior da taverna, o que promove a constituição de um mundo alheio em que os demônios deixam de ser cenográficos e passam a se materializar na estrutura do quadrinho.

Outra leitura para o grotesco é apresentada por Mikhail Bakhtin (1987), em a cultura popular na Idade Média e no Renascimento. Ao analisar a obra de François Rabelais, ele localiza a estética da grota como próprio do período da Idade Média e do Renascimento. Para o filósofo russo, os conceitos elaborados sobre a estética perdem de vista as manifestações presentes na vida coletiva da Idade Média, em que essa estética, manifestado nas festas populares, possuía um poder renovador, diferente da degradação observada por outros teóricos.

Bakhtin defende que o grotesco é caracterizado, principalmente, pelo rebaixamento, fenômeno que consiste em reduzir o divino e o espiritual ao baixo e corporal. Porém, esse processo não está necessariamente a algo destrutivo como foi apontado pelos teóricos pós-renascentistas, e sim em um processo de renascimento em que a destruição é elemento necessário para que ocorra uma renovação. Em suas palavras,

E por isso não tem somente um valor destrutivo, negativo, mas também um positivo, regenerador: é ambivalente, ao mesmo tempo negação e afirmação. Precipita-se não somente para o baixo, para o nada, a destruição absoluta, mas também para o baixo produtivo, no qual se realizam a concepção e o renascimento, e onde tudo cresce profusamente. O realismo grotesco não conhece outro baixo; o baixo é a terra que dá vida e o seio corporal; o baixo é sempre o começo. (Bakhtin, 1987, p.19)

Nesse sentido, os elementos característicos do baixo grotesco, como o corpo, especialmente, as partes que se abrem para o mundo (a boca, os olhos etc.), não representam uma degradação em si, mas a possibilidade de um recomeço através do contato entre o estado superior e o inferior. Esse processo renovador foi enfraquecido com os ideais do Classicismo, que via o corpo grotesco como uma violação do corpo perfeito e fechado, bem como a do belo, defendidos por esses artistas.

Apenas com a chegada do Romantismo ocorre uma retomada do grotesco, mas apartado da sua visão popular e carnavalesca, colocado em uma dimensão individual e subjetiva. Essa retomada é apontada por Bakhtin como um “grotesco de câmara, uma espécie de Carnaval que o indivíduo representa na solidão, com a consciência aguda do seu isolamento” (Bakhtin, 1987, p. 33). Assim, o romantismo apresenta uma estética em que o indivíduo experimenta

a gargalhada ou o horror de uma maneira subjetiva e apartada do seu retorno cíclico.

Com isso, a antropofagia perpetrada dentro do romance e do quadrinho (e referencialmente na pintura), apresenta o grotesco separado do seu potencial renovador, já que na cena apenas a miséria humana é reforçada sem a aproximá-la de um novo início.



Figura 2. Fonte: Calil (2016) em Uma noite em L'Enfer (2016)

Dentro da narrativa, no capítulo IV, *Goya: Rebelião Acérrima dos Nervos*, é narrada a trajetória do personagem Goya, iniciada a partir da sua relação com Ângela, como dito no quadrinho, a mulher que o levou a perdição (Calil, 2016, p. 83). A relação dura pouco, pois o protagonista deve partir para visitar o seu pai doente, e depois se demorar em sua terra natal para reduzir a herança a dinheiro. Após isso, os amantes se reencontram, porém Ângela está casada e com um filho, o que não impede a relação dos dois voltarem a acontecer, resultando na morte do marido e o abandono do seu pequeno filho.

O casal, então, inicia uma vida de luxos e prazeres, a qual acaba junto com a herança de Goya, finalizando o relacionamento do pintor com a mulher amada. A partir disso, a desgraça anunciada no começo da narrativa começa a se desenrolar, o personagem se lança em degradantes situações em que, pouco a pouco, a sua humanidade começa a se degenerar até chegar o ponto máximo, o ato antropofágico, que inscreve o grotesco dentro da narrativa, segue o hiper-requadrado em que se localiza a cena:

A página inicia com quatro quadros destinados à boca de Goya, evidenciando seus dentes amarelos e seus lábios secos - fruto da fome que assola o personagem. Os recordatórios também apresentam a fome e a besta adormecida, como um prenúncio do ato que será consumado à frente. Os quadros que se seguem intensificam a dramaticidade de cada movimento do agressor em direção à vítima, contrastando assim a lentidão da narrativa com a ferocidade do ato que se desenrola na página ao lado.

A segunda página começa com o momento de maior tensão da cena. O uso do vermelho no primeiro quadro destaca a violência perpetrada pelo Goya faminto, e os sucessivos ataques já não carregam o peso da morte e sim os tons escuros da monotonia marítima. Esses momentos antecedem a ação antropofágica que se desenrola a partir do terceiro quadro. Diferente do assassinato, que ocupa uma grande porção da página e é destacado pela coloração avermelhada, a antropofagia é fragmentada na porção inferior da página com a paleta de cores próximas do verde-escuro, reforçando o enjoo marítimo. Tal construção pormenoriza o ato de devoração, demonstrando a bestialização de Goya a ponto de não frear suas ações em nenhum momento.

A página dupla também produz um espelhamento de seu *layout*. A estrutura dos quadros da primeira página do conjunto é invertida na página seguinte, o que salienta os dentes amarelados da personagem, antes famintos, agora saciados. Segundo Thierry Groensteen (2015, p. 46), “o layout, a cor e os efeitos de entrelaçamento são os principais parâmetros envolvidos nessa ideia de duplicação”. Dessa forma, o espelhamento produz um diálogo entre a vontade incontrolável do personagem e a consumação desse ato, focando em elementos exagerados como a boca e o dente escancarado, que eterniza o momento antropofágico a partir da proximidade entre o início e o fim do ato

A página dupla (figura 2), introduz o grotesco na cena, já que em o seu desenrolar começa a partir de um foco nos dentes do personagem Goya e na sua falta de alimento. Aqui a boca, além de introduzir o leitor aquele universo alheado em que a cena irá se desenrolar, produz uma redução da humanidade do personagem por remeter apenas aos elementos que denotam a sua miséria.

No desenrolar da página dupla, vemos a preparação para o assassinato que será cometido, os atos bruscos dos personagens antecipam a violência que será cometida. E, então, o ato de canibalismo, em uma referência a pintura de



Figura 2. Fonte: GOYA, Francisco de. *Saturno devorando o próprio filho*. 1820-23. Técnica mista sobre tela, 143,5 x 81,4 cm. Museu do Prado, Madri.

Goya, vemos a figura do personagem arqueada com os olhos esbugalhados e a boca escancarada, elementos esses que reforçam o corpo grotesco dentro da cena.

Além disso, a repetição dos requadros focando nos dentes do devorador no final da página dupla reforça a boca como o elemento grotesco, pois é aquilo que anseia e é saciado pela alimentação da carne pela carne. Esse layout ainda promove uma degustação do olhar do leitor, pois a boca introduz o leitor para esse mundo alheado do grotesco (a página dupla), e depois o devora no final da página.

Outro fator para a reprodução da estética grotesca na cena é a referência

à pintura de Goya. Paráfrase que utiliza da posição do corpo e a posição horizontal do quadro para remeter a obra *Saturno devorando o próprio filho*³.

O processo de referenciação a pintura de Goya ocorre a partir das características físicas da figura de Saturno que são incorporadas pelo personagem durante o canibalismo. No quarto quadro da página dupla (fig.2), o personagem está de joelhos arqueados, segurando com as duas mãos um pedaço de um braço, com a boca escancarada e com os olhos esbugalhados. Com esses elementos, a referência à pintura é inscrita na obra, porém Calil utiliza as ferramentas dos quadrinhos para veicular os sentidos produzidos pela pintura.

Como pode ser visto na página dupla, o close nos dentes que iniciam e encerram a cena produzem uma permanência do leitor naquele espaço; efeito similar ao que ocorre com o fundo negro da pintura de Goya que impede o desviar do olhar sobre aquela cena. Portanto, a referência intermediática promovida pela HQ *Uma noite em L'enfer* produz um “como se” dentro do requadro em que determinados elementos da pintura são evidenciados na composição da imagem de destruição e degeneração da figura humana.

Para isso, Davi Calil utiliza a estrutura dos quadrinhos, como o diálogo entre os requadros e a sua estrutura, para se apropriar da figura de Saturno e pelo tema da devoração e degeneração da figura humana. Dessa forma, o grotesco dentro do quadrinho enfraquece os laços renovadores defendidos por Bakhtin (1987), reforçando o horror do mundo que perde o seu contorno moral. O rebaixamento da figura humana aqui se desenvolve a partir do ato da antropofagia que reforça a destruição dos elementos corporais a partir do próprio corpo. Acrescido da estética defendida por Kayser (2003) que aponta para a criação de um mundo alheio e satânico reforçado pela quebra da sua estrutura habitual Assim, a HQ retoma os temas do romance de Álvares de Azevedo e a pintura de Francisco de Goya em sua estrutura imagética e dialógica.

A DEVORAÇÃO DO OUTRO

A devoração adquire outros contornos ao aproximar a HQ de Davi Calil dos pressupostos modernistas que buscavam a construção de uma arte nacional a partir da assimilação de outras culturas. A obra aproxima os pintores e as suas pinturas da estrutura do ultrarromantismo de Álvares de Azevedo, o que promove uma relação dialógica entre o nacional e o universal, tal como é proposto pelo manifesto antropófago de Oswald de Andrade, em 1928 e retomado por Haroldo de Campos nos anos 50.

Em seu manifesto, o autor adota uma postura de devorador ante a cultura internacional, para que, assim como os sujeitos antropófagos, pudesse assimilar as características do outro, segundo Oswald de Andrade (1976, p. 3), “Só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago.”. Assim, a busca artística proposta pelo poeta está representada no interesse pelo que é

3. Saturno devorando o próprio filho se enquadra nas “pinturas negras” de Goya, que foram pintadas na parede da sua própria casa e representam figuras assombrosas evidenciadoras do grotesco e do sombrio. Para Todorov (2014, p. 123), “Goya com as pinturas negras marca sua renúncia a toda difusão de sua obra [...] ele as pinta por que elas o habitam”.

do outro, não como idolatria, mas para assumir determinadas características da arte ocidental.

Essa postura o caracteriza como um “mau selvagem”, aquele que não aceita de forma submissa o legado cultural oriundo do ocidente, como Haroldo de Campos (1992) salienta,

A antropofagia oswaldiana [...] é o pensamento da devoração crítica do legado cultural universal, elaborado não a partir da perspectiva reconciliadora do ‘bom selvagem’ [...], mas segundo o ponto de vista desabusado do ‘mal selvagem’ devorador de brancos, antropófago. Ele não envolve uma submissão (uma catequese), mas uma transculturação, melhor ainda uma ‘transvalorização’: uma visão negativa da história [...] capaz tanto de apropriação como de expropriação, desierarquização, desconstrução. (Campos, 1992, p. 234-235)

Nesse sentido, Davi Calil, em *Uma noite em L'enfer*, assimila criticamente a estética dos pintores retratados, as inserindo dentro da sua versão crítica de uma noite na taverna. Em uma postura desierarquizada, o quadrinho utiliza diversas referências para comentar sobre o espírito romântico entre os pintores, trazendo para cena o pintor romântico Francisco Goya em contraste com os pintores pré-vanguardistas presentes na HQ. A devoração aqui presente representa um diálogo que excede as fronteiras do tempo através do contato entre os moldes do romantismo em contato com artistas como Vincent Van Gogh.

Outra desconstrução na obra de Calil é como que o diálogo com a pintura, especialmente no capítulo antropofágico, permite produções de sentido que excedem os limites do requadro. Ao apresentar o quadro de Goya, Saturno devorando seus filhos, o quadrinho não realiza apenas uma referência à obra do artista, mas abarca uma alusão do mito grego de Cronos que devorava seus filhos para que um deles não pudesse usurpar o seu poder.

Assim, abre-se um diálogo da própria devoração que excede os limites impostos pelas historiografias, pois aqui temos um contato de uma devoração mitológica, passando para suas representações modernas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma noite em L'enfer a partir do processo de adaptação e da relação com outros meios midiáticos, desenvolve duas devorações, sendo uma de caráter grotesco, característica proeminente da obra adaptada *Uma noite na taverna*; e outra que ocorre por meio da antropofagia de outras culturas e modos de expressão que se assimilam a estrutura do quadrinho.

O *layout* da página ainda reforça esses elementos, o que efetua uma devoração do próprio leitor, que, no processo de leitura, fica encurralado entre a boca aberta que anseia e a boca saciada com a carne humana entre os dentes. Assim, o grotesco é um elemento centralizador pois enlaça o romance, a pintura e a narrativa oral dentro da cena antropofágica.

Além do mais, a devoração tal como proposta por Oswald de Andrade sintetiza a composição do quadrinho. Dentro de sua estrutura, ocorre o contato

entre a narrativa de Álvares de Azevedo (que já era fortemente influenciada pelos elementos byronianos), os pintores e suas artes, que não figuram apenas como personagens, mas como definidores da atmosfera de determinados capítulos.

Portanto, *Uma noite em L'enfer* utiliza os mecanismos próprios à linguagem dos quadrinhos para compor esse mosaico que funciona como uma homenagem aos gênios criativos que figuram em sua história, transcendendo as barreiras do tempo e do espaço, como verdadeiros antropófagos.

BIBLIOGRAFIA

ANDRADE, Oswald de. **O manifesto antropófago**. In: TELES, Gilberto Mendonça. Vanguarda européia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas. 3ª ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976.

AZEVEDO, Manuel Antônio Álvares de. **Noite na Taverna**. MINISTÉRIO DA CULTURA. Fundação Biblioteca Nacional. Departamento Nacional do Livro. Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co obra=2025. Acesso em 20 mai. de 2022.

BAKHTIN, Mikhael Mikhailovitch. **A cultura popular na Idade Média e Renascimento: o contexto histórico de François Rabelais**. Tradução Yara Frateschi Viera. São Paulo: HUCITEC, 1987.

BOSI, Alfredo. **História concisa da Literatura Brasileira**. São Paulo: Cultrix, 1970.

CALIL, Davi. **Uma noite em L'enfer**. São Paulo: Nemo, 2016.

CAMPOS, Haroldo. **Da razão antropofágica: diálogo e diferença na cultura brasileira**. In: Metalinguagem e outras metas. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CANDIDO, Antônio. **A educação pela noite**. In: *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo: Ática, 1989.

CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; Ramos, Paulo. Literatura em quadrinhos: uma área em expansão. In: CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; Ramos, Paulo (org.). **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014. p. 11-36.

ELLESTRÖM, Lars. As modalidades das mídias: um modelo para a compreensão das relações intermediárias. Tradução Glória Maria Guiné de Mello. In: ELLESTRÖM, Lars. **Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e Intermedialidade**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017. p. 49-100.

GAUDREAU, André. Transescritura e midiática narrativa: questões de intermedialidade. Tradução Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. IN: DINIZ, T.F.N (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: Desafios da arte contemporânea** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 107-128.

GOYA, Francisco de. **Saturno devorando o próprio filho**. 1820-23. Técnica mista sobre tela, 143,5 x 81,4 cm. Museu do Prado, Madri. Disponível em: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/saturno/18110a75-b0e7-430c-bc73-2a4d55893bd6>.

GUINSBURG, Jacob (org.). **O Romantismo**. São Paulo: Perspectiva, 1985.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Marsupial, 2015.

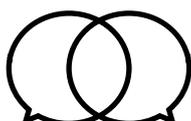
JANSON, Horst Waldemar. **História Geral da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco: configuração na pintura e na literatura**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

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

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e remediação: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. Tradução Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. IN: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: Desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 15-46.

TODOROV, Tzvetan. **Goya à sombra das luzes**. Tradução Joana Angélica d'Ávila Melo. São Paulo: Companhia das Letras, 2014



Memória, História e Cultura Visual: um diálogo a partir de *Maus* de Art Spiegelman

Memoria, Historia y Cultura Visual: un diálogo a partir de *Maus* de Art Spiegelman

Memory, History, and Visual Culture: A Dialogue from Art Spiegelman's *Maus*

Eduardo José de Santana Júnior

edujuniorfsa@gmail.com

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana (PPGDCI - UEFS). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB). Eduardo Jr. é natural da cidade de Euclides da Cunha, na Bahia, apaixonado desde muito jovem por histórias em quadrinhos, tirinhas e mangás. Foi a partir das tirinhas de Calvin & Haroldo e Mafalda que começou sua vida acadêmica. Em seu TCC pesquisou a HQ *Maus* e suas possibilidades educacionais. Desde então, vem explorando a HQ por diversas perspectivas, sempre sustentado na História Cultural e na interdisciplinaridade.

Carlos Augusto Lima Ferreira

caugusto@uefs.br

Doutor em Educação pela Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Professor pleno da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Carlos Augusto, natural de Paulo Afonso, na Bahia, tem se dedicado a explorar diferentes abordagens metodológicas no ensino, e à formação continuada de professores de História. Sua trajetória acadêmica é marcada pela docência, tendo investigado, em seu Doutorado, a importância do ensino de história e as implicações das novas tecnologias na educação. A partir de suas orientações, passou a pesquisar e se inteirar no mundo das histórias em quadrinhos.

Resumo

Este texto tem como objetivo estabelecer um diálogo entre a linguagem das Histórias em Quadrinhos e os conceitos de memória coletiva, cultura visual e história visual. Para isso, recorreremos aos referenciais teóricos de autores como Ecléa Bosi (1994) e Maurice Halbwachs (2004), por compreendermos a memória não apenas como a capacidade de recordar eventos passados, mas também como uma forma de construir e reconstruir significados. Utilizamos também as obras de Charles Monteiro (2013), Raimundo Martins (2006) e Ulpiano T. Bezerra Meneses (2003), que são referências nos campos da história e da cultura visual. Aplicando uma metodologia qualitativa, a pesquisa busca compreender e interpretar os significados, discursos e elementos simbólicos presentes na obra "Maus: A história de um sobrevivente" de Art Spiegelman (1987-1995). Essa abordagem permite uma análise aprofundada das características visuais, narrativas e discursivas da história em quadrinhos, bem como a interpretação das representações contidas no contexto da obra. Com base na análise de "Maus", o estudo demonstra como as Histórias em Quadrinhos, em seus aspectos técnicos e teórico-metodológicos, podem ser inseridas e contribuir para a discussão sobre memória coletiva e visualidade.

Palavras-chave

Memória; visualidade; história em quadrinhos; narrativa gráfica.

Resumen

Este texto tiene como objetivo establecer un diálogo entre el lenguaje de los comics y los conceptos de memoria colectiva, cultura visual e historia visual. Para ello, nos basamos en los marcos teóricos de autores como Ecléa Bosi (1994) y Maurice Halbwachs (2004), quienes entienden la memoria no solo como la capacidad de recordar eventos pasados, sino también como una forma de construir y reconstruir significados. También nos apoyamos en los trabajos de Charles Monteiro (2013), Raimundo Martins (2006) y Ulpiano T. Bezerra Meneses (2003), quienes son referentes en los campos de la historia y la cultura visual. Utilizando una metodología cualitativa, la investigación busca comprender e interpretar los significados, discursos y elementos simbólicos presentes en la obra "Maus: Relato de un sobreviviente" de Art Spiegelman (1987-1995). Este enfoque permite un análisis profundo de las características visuales, narrativas y discursivas del comic, así como la interpretación de las representaciones contenidas en el contexto de la obra. A partir del análisis de "Maus", el estudio demuestra cómo los comics, en sus aspectos técnicos y teórico-metodológicos, pueden insertarse y contribuir a la discusión sobre la memoria colectiva y la visualidad.

Palabras clave

Memoria; visualidad; historieta; novela gráfica.

Abstract

This text aims to establish a dialogue between the language of Comics and the concepts of collective memory, visual culture, and visual history. To this end, we draw on the theoretical frameworks of authors such as Ecléa Bosi (1994) and Maurice Halbwachs (2004), who understand memory not only as the ability to recall past events, but also as a way of constructing and reconstructing meanings. We also rely on the works of Charles Monteiro (2013), Raimundo Martins (2006), and Ulpiano T. Bezerra Meneses (2003), who are references in the fields of history and visual culture. Using a qualitative methodology, the research seeks to understand and interpret the meanings, discourses, and symbolic elements present in the work "Maus: A Survivor's Tale" by Art Spiegelman (1987-1995). This approach allows for an in-depth analysis of the visual, narrative, and discursive characteristics of the comic book, as well as the interpretation of the representations contained in the context of the work. Based on the analysis of "Maus", the study demonstrates how Comics, in their technical and theoretical-methodological aspects, can be inserted and contribute to the discussion about collective memory and visuality.

Keywords

Memory; visuality; comics; graphic novel.

INTRODUÇÃO

Este texto faz parte da pesquisa em andamento que realizamos no mestrado do Programa de Pós-graduação em Cultura, Desenho e Interatividade da UEFS - Universidade Estadual de Feira de Santana. Compreendemos as Histórias em Quadrinhos como uma linguagem que combina recursos visuais e verbais de forma sequencial, para transmitir informações, sentidos e memórias aos leitores, por meio de suas narrativas gráficas. Will Eisner¹ (1989) chama essa linguagem de Arte Sequencial, uma forma de expressão que utiliza a combinação de imagens e palavras para narrar histórias e expressar ideias. Busca-se colocar em evidência como as HQs podem ser analisadas como objeto, mas também como sujeito da história/memória, ou seja, registra-se algo de forma propositiva (sujeito), ao mesmo tempo que, como documento, é também objeto de análise. Nesse sentido, interpretamos “*Maus*” como Ecléa Bosi (1994, p. 38) interpretou seu próprio trabalho em “Memória e Sociedade: lembrança dos velhos”: “fomos ao mesmo tempo sujeito e objeto. Sujeito enquanto indagávamos, procurávamos saber. Objeto enquanto ouvíamos, registrávamos, sendo como que um instrumento de receber e transmitir suas lembranças”.

Este texto busca se inserir e contribuir com a discussão sobre as histórias em quadrinhos enquanto linguagem autônoma, reconhecendo-as como uma forma de conhecimento do mundo e suas diversas dimensões, como um meio que viabiliza a intersecção dos conceitos de cultura visual e memória coletiva. Entendemos ser possível realizar essas operações em conjunto devido às características únicas das combinações de texto e imagem presentes nas histórias em quadrinhos, que vão além da intenção dos autores, permitindo que seus leitores atribuam novos significados e significações aos quadros visualizados e às narrativas e memórias ali contidas, com base em seus esquemas de percepção e nos seus quadros sociais da memória (Halbwachs, 2004).

Maurice Halbwachs (2004) é um dos principais teóricos sobre a memória coletiva. Compreender o pensamento de Halbwachs nos oferece uma compreensão da memória a partir de sua interação com o ambiente externo aos sujeitos. O conceito de quadros sociais da memória refere-se aos contextos sociais e culturais nos quais a memória é construída, mantida e transmitida. Eles são os espaços sociais nos quais as experiências individuais são moldadas e reinterpretadas por meio das interações sociais e das relações com outras pessoas. Já os esquemas de percepção podem ser lidos como as lentes pelas quais os indivíduos percebem o mundo. Ambos são conceitos centrais na teoria sobre a memória coletiva.

Para falar sobre memória coletiva, é incontornável pensar na contribuição de Halbwachs, que afirma ser importante estabelecer pontos de contato entre a memória individual e a memória coletiva para a possibilidade de se construir uma narrativa significativa. Ademais, as pesquisadoras Mona Cleide Farias e Maria Leandra Bizello (2016) expandem essa ideia e nos lembram que a memória coletiva é um dispositivo de conhecimento que permite desmembrar conteúdos, informações e construir conhecimento, representando-os por meio de linguagens e dentro de uma dinâmica cultural.

1. O termo *Graphic Novel* geralmente é utilizado para se referir às histórias em quadrinhos que se estruturam a partir de uma narrativa gráfica, com começo, meio e fim. A popularização de sua utilização é atribuída a Will Eisner (1989), que classifica sua obra, “Um contrato com Deus”, como *Graphic Novel*, pois acreditava que o termo *Comic Book* não fazia jus à sua produção.

As histórias em quadrinhos podem desempenhar um papel importante na formação e na disseminação da memória coletiva. Elas têm o potencial de se tornarem veículos para a transmissão de histórias, ideias e valores culturais de uma geração para outra. Também podem ser consideradas um patrimônio cultural material, pois podem representar memórias de uma cultura nacional, identidades e sociabilidades. As histórias em quadrinhos desempenham um papel significativo na construção e preservação da memória coletiva; podem resgatar eventos históricos, experiências individuais e coletivas, além de abordar questões sociais e políticas. Ao retratar momentos marcantes, como o horror do Holocausto, a obra *Maus: a história de um sobrevivente* (1987 - 1995), de Art Spiegelman, pode contribuir para a preservação da memória coletiva e o entendimento de eventos históricos por meio de uma narrativa visualmente provocante e rica em elementos verbais, textuais e visuais, que colabora para uma compreensão daquilo que se narra em outras dimensões perceptivas.

No caso da história em quadrinhos *Maus*, as memórias do personagem Vladek Spiegelman², um sobrevivente do Holocausto, são o foco principal da narrativa. A obra retrata a relação entre Vladek e seu filho Art³, por meio da linguagem das histórias em quadrinhos para reconstruir as memórias do pai, e estabelecer um diálogo intergeracional. Além de oferecer uma perspectiva pessoal sobre os eventos históricos, *Maus* aborda a transmissão da memória e a herança traumática ao longo das gerações.

A escolha de *Maus* como objeto de estudo se deve à sua relevância histórica e artística. Ao retratar a história do Holocausto e as memórias de seu próprio pai, Spiegelman utiliza recursos visuais e narrativos peculiares, como a representação zootropomorfa de seus personagens⁴, para transmitir uma narrativa poderosa e reflexiva. Através da análise dessa obra, pretendo trazer novas perspectivas para a compreensão do papel das histórias em quadrinhos como veículo de memória, expressão cultural e objeto de preservação do patrimônio.

Mause a memória

A narrativa de *Maus* descreve a jornada de Vladek Spiegelman entre os anos de 1933 e 1944, enfatizando sua vida na Polônia. O enredo se desenvolve a partir do encontro de Vladek com Anja, personagem de destaque, mãe de Art. Após o casamento, Vladek assume um dos negócios da família de Anja como dote. Durante uma viagem no ano de 1938, para o tratamento de Anja em um sanatório na Tchecoslováquia, Vladek se depara com a suástica pela primeira vez. É interessante notar que, de acordo com as memórias de Vladek, naquela época, os judeus poloneses ainda não possuíam uma compreensão clara do rumo que o governo de Adolf Hitler estava tomando na Alemanha, e da perseguição aos judeus que já estava ocorrendo em solo alemão até então.⁵

Por certo, as histórias em quadrinhos proporcionam aos leitores

2. Vladek Spiegelman é o personagem principal da obra *Maus*. Em alguns momentos ele é sujeito/objeto de sua história, e em outros a narrativa toma contornos a partir de sua voz.

3. Art Spiegelman, o autor de *Maus*, é filho de Vladek, nascido em Estocolmo (1948) e criado nos Estados Unidos. Foi um dos fundadores e coeditor da revista RAW, além de professor de Artes Visuais em Nova York.

4. O termo se refere a atribuição de características humanas a seres não humanos. No caso da obra *Maus*, que em alemão significa "Rato", o autor representa os judeus enquanto ratos, os alemães como gatos, poloneses não judeus como porcos e os estadunidenses como cachorros.

5. Eric Hobsbawm, em seu livro *Tempos Fraturados* (2013), destaca que, entre

uma materialização da oralidade, da imaginação e da memória que não poderia ser percebida apenas em formatos textuais, orais ou visuais apartados, como gestos, sons, ambiente, expressões e trejeitos, que podem ser interpretados pelos leitores de diferentes maneiras. A leitura dessa linguagem exige uma interação única do leitor, pois aspectos como a velocidade da cena, a intensidade, a passagem do tempo, o tom de voz dos personagens, assim como se eles estão visualmente ansiosos, nervosos, tristes e/ou com “malícia no olhar” são elementos narrativos ordenados de acordo com a perspectiva e a vontade do leitor (Barbieri, 2017).



Figura 1. Primeira vez que os personagens se deparam com uma bandeira nazista. Fonte: **Maus: a história de um sobrevivente**. Editora Brasiliense, 1987, p. 32.



Figura 2. Os personagens de Vladek e seus amigos comentam sobre as primeiras expulsões de judeus do território alemão. Fonte: **Maus: a história de um sobrevivente**. Editora Brasiliense, 1987, p. 33.

os anos de 1933 e 1939, quase dois terços da população judia que vivia na Alemanha emigrou para outros países. Na Alemanha, pelo menos 6 anos antes da guerra, grande parte da população judia já tinha uma visão mais aguçada das possibilidades que o regime de Hitler representava para eles, e preparavam sua emigração. Segundo Hobsbawm, foi essa perspectiva que permitiu que, em contraste com os judeus poloneses, muitos judeus alemães não estivessem presentes durante o Holocausto.

Nas figuras 1 e 2, podemos perceber - a partir de uma narrativa que vem sendo contada desde páginas anteriores - Vladek e Anja Spiegelman sentados no vagão de um trem enquanto conversam com outros sujeitos - também judeus, pois também são representados por ratos - e demonstram sua surpresa, ansiedade e medo, por estarem vendo pela primeira vez a bandeira nazista. É interessante notar a narrativa visual na sequência dos quadros: da esquerda para a direita, e de cima para baixo, vemos Vladek e Anja Spiegelman visualmente abatidos e cansados, o que se expressa nas marcas em seus rostos, e por Anja estar amparada no ombro de Vladek. Quando o passageiro que está sentado logo a frente deles percebe a bandeira nazista, e chama a atenção de todos exclamando “VEJAM!”, ele está com uma feição apavorada, e podemos ver que a atenção dos ratos se volta à bandeira, todos espantados. O autor faz uso do balão para demonstrar se tratar de uma exclamação, o contornando

uniformemente, e com extremidades para fora, o que o pesquisador de HQs Paulos Ramos (2019) chama de “balão-berro”. Nesse meio tempo, o passageiro que vai logo a frente deles no vagão, e é representado por um porco, ou seja, um polonês não judeu, viaja tranquilamente sem prestar atenção ao seu redor.

Vladek está presente enquanto sujeito e objeto de sua própria memória, ali está enquanto personagem e narrador, observador e observado. Podemos perceber naquele momento, que não se trata do próprio Art, mas sim, de seu pai Vladek que rememora um acontecimento do período (sobre)vivido por ele em um campo de concentração.



Figura 3. Vladek e Art conversam sobre Auschwitz e Vladek rememora sua captura e triagem no campo. Fonte: *Maus: a história de um sobrevivente*. Editora Brasiliense, 1987, p. 25.



Figura 4. Vladek rememora abusos sofridos nos campos de concentração. Fonte: *Maus: a história de um sobrevivente*. Editora Brasiliense, 1987, p. 26.

A partir das Figuras 3, 4 e 5, a representação feita por Art nos remete às memórias de Vladek em momentos distintos de sua narrativa. O autor faz uso da imagem dos narradores, agora enquanto sujeitos, como aparato para que quem leia saiba de que se trata de uma rememoração. O emprego do presente narrativo se torna um recurso para realçar aqueles eventos descritos, geralmente sendo utilizados fora dos balões de fala dos personagens, na forma de narração em retângulos alocados ora nos topos dos quadros, ora em meio a eles. Da mesma forma, o presente histórico é uma ferramenta que, aliada à sobreposição de imagens e do rearranjo dos quadros, dá ao leitor a sensação de que o narrador volta aos acontecimentos como forma de lembrar, tornando sua visão mais fidedigna. Em contraste, Bosi (1994) diz que, ao se falar de memória, não necessariamente estamos falando de verdade, e não é necessário que assim seja. Segundo Bosi (1994), a memória é um fenômeno complexo e multifacetado, permeado por subjetividades, vivências individuais

e interpretações pessoais. Para ela, que também foi uma leitora voraz de Halbwachs, a memória é um processo socialmente construído, influenciado por diversos fatores, como experiências passadas, valores culturais e narrativas coletivas. Dessa forma, a “verdade” pode variar de acordo com as “lentes” que cada um atribui as memórias.⁶

6. Essa nota se faz necessária para explicar que, neste texto, por mais que eu tenha utilizado uma passagem de Hobsbawm para fazer uma equiparação com a memória narrada por Vladek na nota de rodapé nº 6, não tenho como compromisso realizar um levantamento que possa corresponder as memórias aqui trabalhadas com fatos históricos.



Figura 5. Vladek relata os horrores do Holocausto. Fonte: *Maus: a história de um sobrevivente*. Editora Brasiliense, 1987, p. 27.

Em consonância com a perspectiva de Bosi (1994), as HQs emergem como um meio poderoso para explorar e perpetuar a memória coletiva. Ao abordar temas como a memória, as HQs desempenham um papel crucial na reflexão sobre o passado, na compreensão do presente e na construção do futuro. Elas se tornam um veículo para transmitir conhecimento histórico e cultural, preservando narrativas coletivas e individualidades.

Assim como a memória, as HQs são socialmente construídas. Elas refletem valores culturais, experiências passadas e interpretações pessoais. Cada quadro e balão de diálogo oferecem uma perspectiva única, e a “verdade” nas HQs pode variar conforme as diferentes “lentes” pelas quais os leitores as interpretam.

Portanto, a HQ não é apenas um objeto, mas também um sujeito ativo na construção e perpetuação da memória. Ela nos convida a explorar o passado com olhos curiosos, a questionar e a reconstruir narrativas.

Ramos (2019, p. 18) diz que as histórias em quadrinhos “representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos” que, em junção, formam aquilo que ele chama de “linguagem dos quadrinhos”. Essa leitura é compartilhada com outros importantes autores do campo, como Eisner (1989), Acevedo (1990) e Eco (1993). Para Ramos (2019), a principal distinção entre a linguagem dos quadrinhos e as demais é, principalmente, extratextual, de tal forma que os recursos dos quais dispõem os quadrinhos são respostas próprias a elementos necessários para a construção da narrativa dos quadrinhos.

De acordo com tal visão, predomina nas HQs o tipo textual narrativo, portanto, para que se possa compreender uma história em quadrinhos como um todo, é necessário compreender sua lógica narrativa, que, por vezes, pode estar para além de seus quadros. Esse exercício transcende a linearidade dos textos tradicionais, oferecendo aos leitores uma perspectiva diferente por meio da representação visual de expressões faciais dos personagens, suas ações, seus diálogos e pensamentos, assim como a possibilidade de visualizar a cena como um todo, dentro e fora dos quadros. Enfim, há uma gama de recursos que proporcionam a existência da lógica narrativa da linguagem dos quadrinhos. A organização mental desses elementos constrói uma narrativa que faz sentido de acordo com os quadros sociais da memória (experiências pregressas) dos sujeitos leitores.

A estrutura geral das histórias em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, exigindo que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. Os princípios da arte (como perspectiva, simetria e pincelada) e os princípios da literatura (como gramática, enredo e sintaxe) se sobrepõem. A leitura de histórias em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (Eisner, 1989, p.8).

Com base no exposto, entende-se que as histórias em quadrinhos permeiam diversos campos do saber, sendo um deles o da cultura visual, que se preocupa com eventos visuais nos quais o consumidor⁷ busca informações, significado ou prazer por meio da tecnologia visual. De acordo com Nicholas Mirzoeff (1999), as histórias em quadrinhos podem ser consideradas uma forma

7. Os leitores de histórias em quadrinhos podem assumir diferentes papéis, dependendo de como eles interagem com o material. Em geral, podemos considerar que os leitores de HQs são leitores ativos, pois eles estão envolvidos no processo de interpretação e compreensão da narrativa visual. A opção por utilizar o termo “consumidor” se dá nesse momento por alinhamento do autor com os termos utilizados por Nicholas Mirzoeff (1999) que entende “consumidor” como os sujeitos que participam da experiência visual por diferentes mídias e/ou tecnologias visuais.

de “tecnologia visual”, e projetadas para serem vistas em diferentes dimensões e perspectivas.

História visual e cultura visual

Ainda é necessário pontuar que a cultura visual abrange a interpretação crítica não apenas da arte ou da cultura popular, mas também da imagem e do visual em geral, como afirmado por Raimundo Martins (2006, p. 78). Essa abordagem se preocupa em analisar as mensagens, significados e prazeres buscados pelo consumidor por meio da interação com a tecnologia visual.

A cultura visual se preocupa com eventos visuais nos quais o consumidor busca informações, significado ou prazer por meio de uma interação com tecnologia visual. Por tecnologia visual, entendo qualquer forma de dispositivo projetado seja para ser observado ou para aprimorar a visão natural, desde pintura a óleo até televisão e a Internet (Mirzoeff, 1999, p. 3, tradução nossa)⁸.

Com base nessa definição ampla, é possível incluir as HQs como parte da cultura visual, uma vez que são um produto, aparato e linguagem visual.

A cultura visual se preocupa com eventos visuais nos quais o consumidor busca informações, significado ou prazer por meio de uma interação com tecnologia visual. Por tecnologia visual, entendo qualquer forma de dispositivo projetado seja para ser observado ou para aprimorar a visão natural, desde pintura a óleo até televisão e a Internet.

Ainda, sobre a Cultura Visual, Charles Monteiro (2013) apresenta algumas notas bibliográficas acerca de sua pesquisa com fontes visuais sob a perspectiva da Cultura Visual. Em suas notas, traz importantes contribuições de diversos autores que abriram caminho neste campo, dentre eles, Mitchell (2002), que compreende a visão como algo socialmente construído e localizado dentro da cultura; Mirzoeff (1999), que já apontava o deslocamento de interesse das pesquisas no campo da Cultura Visual para os processos de apropriação e uso das imagens na sociedade; Martins (2006), que lê a Cultura visual como um campo transdisciplinar e transmetodológico; Paulo Knauss (2008) e Rosana H. Monteiro (2008), que têm contribuído para o entendimento das imagens enquanto artefatos culturais, que permitem a reconstituição da história cultural de grupos sociais. Knauss (2006) defende que o conceito de cultura visual sustenta que os significados das imagens não estão contidos nelas próprias, mas sim, nas relações humanas que as perpassam entre suas produções e leitura.

Por outro lado, o campo da História Visual organiza-se como um dos domínios da história, e tem a visualidade como problemática principal, onde se discutem as relações entre imagem e poder, e os sentidos sociais nela inseridos. Situam-se três itinerários: o visual, o visível e a visão. O pesquisador Ulpiano T.

8. Visual culture is concerned with visual events in which information, meaning or pleasure is sought by the consumer in an interface with visual technology. By visual technology, I mean any form of apparatus designed either to be looked at or to enhance natural vision, from oil painting to television and the Internet.

Bezerra de Meneses (2003) considera que esses itinerários são de fundamental importância para balizar futuras contribuições ao campo. Para Meneses (2003, p. 36), “a visualidade situa-se nas esferas de poder e do controle social. Isso é, do ver e ser visto, do dar-se a ver ou não dar-se a ver, da visibilidade e da invisibilidade”. Permite-se, assim, problematizar o olhar e os modos de ver. Já Monteiro afirma que “Assim, por meio da análise das imagens, também é possível melhor entender as mudanças e transformações por que passaram os diferentes grupos sociais” (Monteiro, 2013, p. 14).

Diante do exposto, os estudos sobre a cultura visual permitem uma análise crítica da arte, da imagem e do visual, envolvendo a interpretação das relações sociais construídas em torno do olhar e dos modos de ver. A História Visual, por sua vez, se concentra nas relações entre imagem e poder, discutindo os sentidos sociais inseridos nas imagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Holocausto foi um dos acontecimentos mais aterrorizantes do século XX, reproduzido em diferentes formas de expressão artística ao longo do século. Atualmente, vem sendo tratado de forma branda no debate público, deixando em aberto um vácuo em relação aos horrores proporcionados pelas políticas genocidas da Alemanha nazista. Um revisionismo barato tem sido fomentado por simpatizantes do fascismo, buscando negar e ressignificar as atrocidades cometidas pelos nazistas contra os judeus europeus. A investigação da presença de características fascistas na democracia brasileira tem contribuições teóricas de diversos pesquisadores, como Armando Boito Júnior (2021), Bernardo Ricupero (2022), Ana Julia Bernardi e Jennifer Morais (2022), Gabriel Cohn (2022) e André Singer (2022). Verificamos que a banalização ou esquecimento no trato de sua história é um risco real para o reavivamento de ideais nazifascistas, como podemos observar nos noticiários em nosso dia a dia⁹ e nas pesquisas mais atuais sobre o tema.

Com este estudo, espera-se contribuir para o enriquecimento do campo das visualidades, da memória, da cultura e história visual, promovendo um maior reconhecimento e valorização das histórias em quadrinhos como forma de expressão cultural, veículo e fonte/objeto/sujeito importante na preservação da memória coletiva. Ao longo deste artigo, exploramos a relação entre histórias em quadrinhos, memória e cultura visual, procurando demonstrar que as HQs têm um potencial significativo na construção e na preservação da memória coletiva.

No contexto da narrativa histórica que “*Maus*” proporciona, a interação entre as representações visuais e as memórias narradas por Vladek e Artie, moldam não apenas a compreensão do passado, mas também o sentido de pertencimento e identidade – entendida aqui, como a imagem do indivíduo para si e para os outros. A obra não apenas relata eventos históricos; ela tece uma tapeçaria complexa que se conecta intimamente com a construção da identidade

9. Neste contexto, realizando um breve panorama da cobertura midiática do Governo Jair Bolsonaro (2018 – 2022), é possível encontrar reportagens como: [Secretário da Cultura de Bolsonaro imita fala de nazista Goebbels e é demitido | Atualidade | EL PAÍS Brasil \(elpais.com\)](#).

das personagens e, por extensão, dos leitores; portanto, a memória, além de socialmente construída, é também fenômeno constituinte do sentimento de identidade. A reconstrução dessas memórias coletivas do Holocausto, garantem a preservação e transmissão desses eventos que, vivenciados por Vladek, ganham novos sentidos e dimensões a partir do contato com novos leitores.

Por meio de suas imagens e narrativas, *Maus* representa eventos históricos, memórias, transmite valores culturais e desafia perspectivas estabelecidas. Além disso, desempenha um papel fundamental na cultura visual, moldando o imaginário coletivo e contribuindo para a criação de novos modos de ver a vida no e a partir do Holocausto. A HQ é uma forma de expressão artística que vai além do entretenimento, atuando como agente de transformação social daqueles que leem, e preservação da memória daqueles que contam.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução de Sílvia Neves Ferreira. São Paulo: Global, 1990.

BARBIERI, Daniele. **A linguagem dos quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BERNARDI, Ana Julia; MORAIS, Jennifer. Fascismo à brasileira? Análise de conteúdo dos discursos de Bolsonaro após o segundo turno das eleições presidenciais de 2018. Dossiê trabalhos essenciais na pandemia. **Política e Sociedade**, Florianópolis, v. 20, n. 48, p. 300-327, 2022. DOI: 10.5007/2175-7984.2021.72401. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/politica/article/view/72401>. Acesso em: 08 jun. 2024.

BOITO JR., Armando. O CAMINHO BRASILEIRO PARA O FASCISMO. **Caderno CRH**, [S. l.], v. 34, p. e021009, 2021. DOI: 10.9771/ccrh.v34i0.35578. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/crh/article/view/35578>. Acesso em: 9 jun. 2024.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

TAVARES CHICO, Márcia. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, v. 15, n. 43, 2020. DOI: [10.47385/cadunifoa.v15.n43.3304](https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/3304). Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/3304>. Acesso em: 8 jun. 2024.

COHN, Gabriel. O FASCISMO LATENTE. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 116, p. 37-52, mai. 2022. DOI: [10.1590/0102-037052/116](https://www.scielo.br/j/ln/a/10.1590/0102-037052/116). Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/10.1590/0102-037052/116>.

[DgnbRLSTHhtTgKnNC3HmMnD/?lang=pt#](#). Acesso em: 08 jun. 2024.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Pérola Carvalho. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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

FARIAS, Mona Cleide Quirino da Silva; BIZELLO, Maria Leandra. Memória e representação: reflexões para a Organização do Conhecimento. **Scire**, v. 22, n. 2, p. 99-106, 2016. ISSN 1135-3716. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/173799>. Acesso em: 08 jun. 2024.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2004.

HOBSBAWN, Eric. **Tempos fraturados: cultura e sociedade no século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

KNAUSS, P. Aproximações disciplinares: história, arte e imagem. **Anos 90**, [S. l.], v. 15, n. 28, p. 151-168, 2009. DOI: 10.22456/1983-201X.7964. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/anos90/article/view/7964>. Acesso em: 8 jun. 2024.

KNAUSS, P. O desafio de fazer História com imagens: arte e cultura visual. **ArtCultura**, [S. l.], v. 8, n. 12, 2006. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1406>. Acesso em: 8 jun. 2024.

MARTINS, R. Porque e como falamos da cultura visual? **Visualidades**, Goiânia, v. 4, n. 1 e 2, 2012. DOI: 10.5216/vis.v4i1ei2.17999. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/17999>. Acesso em: 8 jun. 2024.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 23, n. 45, p. 11-36, 2003. DOI: 10.1590/S0102-01882003000100002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbh/a/JL4F7CRWKwXXgMWvNKDfCDc/?lang=pt#>. Acesso em: 08 jun. 2024

MITCHELL, William John Thomas. Showing seeing: a critique of visual culture. **Journal of Visual Culture**, v. 1, n. 2, p. 165-181, ago. 2002. DOI: 10.1177/147041290200100. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/147041290200100202>. Acesso em 08 jun. 2024.

MIRZOEFF, Nicholas. **An Introduction to Visual Culture**. London and New York: Routledge, 1999.

MONTEIRO, Charles. Pensando sobre História, Imagem e Cultura Visual. **Revista Patrimônio e Memória**. São Paulo, Unesp, v. 9, n. 2, p. 3-16. jul-dez. 2013. Disponível em: <https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/410>. Acesso em: 09 jun. 2024.

MONTEIRO, R. H. Cultura Visual: definições, escopo, debates. **Domínios da Imagem**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 129-134, 2014. DOI: 10.5433/2237-9126.2008v2n2p129. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/19306>. Acesso em: 9 jun. 2024.

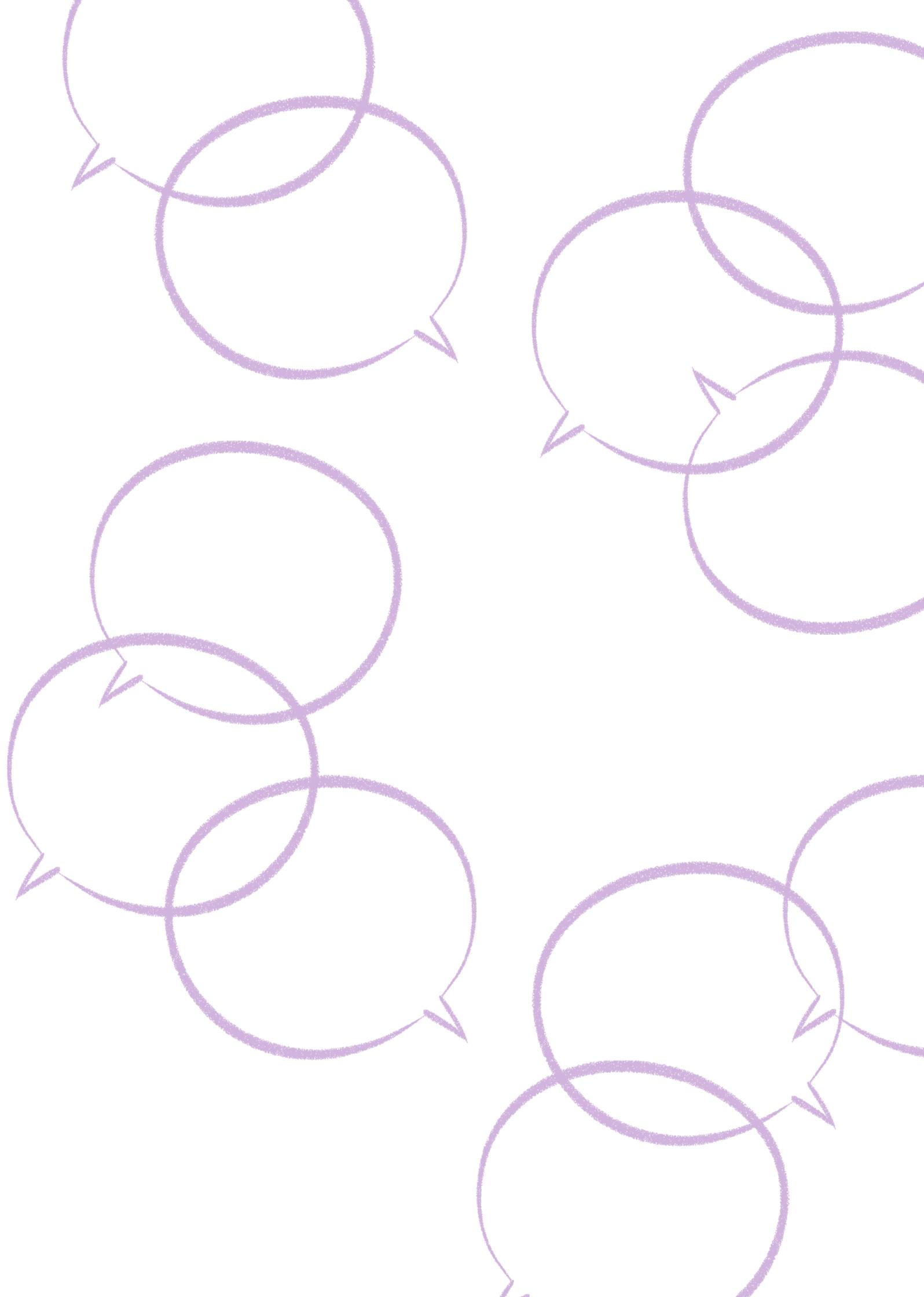
RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2019.

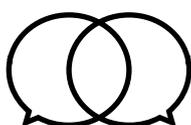
RICUPERO, Bernardo. FASCISMO: ONTEM E HOJE. **Lua Nova**: Revista de Cultura e Política, n. 116, p. 27-36, mai. 2022. DOI: 10.1590/0102-027036/116. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/vsfgkXRhsGsPnrKBWqkBRsF/?lang=pt>. Acesso em: 09 jun. 2024.

SINGER, André. REGIME AUTOCRÁTICO E VIÉS FASCISTA: UM ROTEIRO EXPLORATÓRIO. **Lua Nova**: Revista de Cultura e Política, n. 116, p. 53-82, mai. 2022. DOI: 10.1590/0102-053082/116. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/Zc3fR5TmzYFq8DSrZ4YdjBR/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 09 jun. 2024.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente II: e foi aí que meus problemas começaram. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.a





Espelhos Distantes: uma análise de *Sandman Ramadan* e outras imagens orientalistas

Espejos Distantes: un análisis de *Sandman Ramadan* y otras imágenes orientalistas

Distant Mirrors: an analysis of *Sandman Ramadan* and other orientalist images

Gutemberg de Queirós Lima

gutembergdequeiros@gmail.com

Bacharel em Humanidades e Licenciado em História (UNILAB, 2018). Mestrando Interdisciplinar em História e Letras (MIHL/FECLESC) na linha “Memórias e Historicidade”, bolsista CAPES, pesquisando sobre narrativas e fotografias de guerra, com experiência em trabalhos envolvendo cinema e estudos da imagem.

Ronald Apolinario de Lira

apolinario.ufrjrj@gmail.com

Mestre e Doutor em Ciências Sociais pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ, 2015). Professor adjunto do Departamento de Educação do Campo, Movimentos Sociais e Diversidade da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), com experiência na área de História Local e Regional da Baixada Fluminense e História Social da Religião.

Resumo

O presente trabalho pretende analisar a edição 50 da história em quadrinhos *Sandman*, de título *Ramadan*, escrita por Neil Gaiman e desenhada por Craig Russel, identificando como as representações da cidade de Bagdá são apresentadas, em suas formas textuais e imagéticas, tomando como parâmetro o filme *O Ladrão de Bagdá* (1940). No decorrer de nossa análise, discutiremos a dimensão histórica da narrativa ficcional, bem como do contexto de produção da obra. Nesse sentido, nos ancoramos no debate do conceito de orientalismo (Said, 2007), bem como da historiografia relacionada aos povos árabes (Goody, 2015; Hourani, 2006), elaborando em sequência uma análise dialética (Viana, 2016) da obra de Gaiman e Russel. O trabalho nos permitiu identificar a manutenção de diferentes discursos orientalistas, em específico através das imagens, mas em uma perspectiva de crítica ao próprio orientalismo.

Palavras-chave

História em Quadrinhos; Oriente Médio; Cinema.

Resumen

El presente trabajo pretende analizar la edición número 50 del cómic *Sandman*, titulado *Ramandan*, escrito por Neil Gaiman y dibujado por Craig Russel, identificando cómo se presentan las representaciones de la ciudad de Bagdad, en sus formas textuales e imagenéticas, tomando como comparación con la película *El ladrón de Bagdad* (1940). Durante nuestro análisis, discutiremos la dimensión histórica de la narrativa de ficción, así como el contexto en el que se produjo la obra. En este sentido, nos apoyamos en el debate sobre el concepto de orientalismo (Said, 2007), así como en la historiografía relacionada con los pueblos árabes (Goody, 2015; Hourani, 2006), desarrollando posteriormente un análisis dialéctico (Viana, 2016) de la narrativa de Gaiman y Russell. El trabajo permitió identificar la continuidad de diferentes discursos orientalistas, especialmente a través de imágenes, pero desde una perspectiva crítica sobre el orientalismo mismo.

Palabras clave

Cómic; Oriente Medio; Cine

Abstract

This work intends to analyze the 50th edition of the comic book *Sandman*, titled *Ramandan*, written by Neil Gaiman and drawn by Craig Russel, identifying how the representations of the city of Baghdad are presented textually and visually, taking as a parameter the film *The Thief of Baghdad* (1940). During our analysis, we will discuss the historical dimension of the fictional narrative, as well as the context in which the work was produced. We focus on the debate on the concept of orientalism (Said, 2007), as well as the historiography related to Arab peoples (Goody, 2015; Hourani, 2006), subsequently developing a dialectical analysis (Viana, 2016) of Gaiman and Russel's narrative. The work allowed us to identify the maintenance of different orientalist discourses, specifically through images, but from a critical perspective on orientalism itself.

Keywords

Comic; Middle East; Cinema.

INTRODUÇÃO

Neil Gaiman é considerado um dos mais conhecidos escritores de língua inglesa da atualidade, reconhecido por suas obras de destaque *Stardust: mistério da estrela* (1999), *Deuses Americanos* (2001) e *Coraline* (2002), além de sua notável participação nos roteiros de quadrinhos, como em *O que aconteceu ao Cavaleiro das Trevas* (1986), *Os Livros da Magia* (1990) e o bem sucedido *Sandman* (1989-).

Este último, por sua vez, é tido pela crítica como uma das mais importantes histórias em quadrinhos, tendo sido publicada pela Vertigo (subeditora da Dc Comics) durante 1989 e 1996 e conquistando mais de vinte prêmios Eisner. O *Sandman* de Neil Gaiman, ao lado das principais obras de Frank Miller e Alan Moore, deu ao mundo dos quadrinhos ocidentais uma maior credibilidade e seriedade literária, deslocando a tradicional percepção dos quadrinhos como produtos do público infantil.

O que se destaca em *Sandman* é o seu amplo universo de fantasia onde divindades, seres mitológicos e humanos dividem intrigantes histórias, em meio a inúmeras referências de outras obras literárias, antigos mitos e religiões. Em meio a esse diversificado cenário, acompanhamos o trágico personagem que dá título à obra, *Sandman*, o Rei dos Sonhos.

A série de *Sandman* se constitui como parte de um grande processo de releitura de personagens da chamada Era de Ouro dos quadrinhos estadunidenses (1938-1956). O *Sandman* original, publicado pela primeira vez em 1939, foi criado por Gardner Fox (criador do *Flash* original e escritor constante da *Sociedade da Justiça* e da *Liga da Justiça* original) e pelo desenhista Bert Christman. O personagem foi completamente reformulado com Gaiman, em uma série que originalmente durou 75 edições.

Contudo, o intuito desse trabalho é compreender como as representações do lugar histórico de Bagdá são retratadas na enigmática edição 50 de *Sandman*, intitulada *Ramadan*, (edição que compõe um arco narrativo paralelo, chamado *Espelhos Distantes*, com outros três contos que envolvem figuras históricas relevantes) publicada pela primeira vez em 1993. Diante disso, seguimos em paralelo com um debate sobre noções orientalistas, conceitualmente trabalhado por Edward Said (2007), e tomamos as pontuações históricas de Jack Goody, Bernard Lewis e Albert Hourani no que toca Bagdá enquanto lugar histórico e cultural. Esse trabalho surge das discussões do grupo de estudo GIBIQ (Grupo de Investigação em Quadrinhos – UNILAB), entre 2017 e 2018, permeado pelo debate das disciplinas Mundo Islâmico e Historiografia da Ásia, da graduação em História, também pela UNILAB.

O que empreendemos aqui é uma análise da iconografia de um recorte específico da série de Neil Gaiman à luz da historiografia e do debate de historicização das fontes visuais (Burke, 2017), bem como uma avaliação da inter-relação entre as imagens do quadrinho e outras imagens, destacando-se o caso cinematográfico de *O Ladrão de Bagdá* (1940).

Para além dessa discussão, optamos por uma análise de perspectiva

dialética, que por sua vez foca na “reconstituição do processo de produção do universo ficcional e, portanto, coloca em evidência a primazia da história e sociedade no processo analítico mais global e sua importância para analisar universos ficcionais específicos e suas mudanças” (Viana, 2016, p. 46). Nesse sentido, identificamos uma sobrevivência não apenas de formas visuais, mas também de discursos orientalistas, em uma narrativa cuja exotização ocorre tanto no âmbito textual como no segmento imagético, e que correlaciona duas temporalidades, um passado mitológico e um presente catastrófico.

DO CALIFADO DO CONHECIMENTO AO ORIENTALISMO VISUAL

*Em nome de Allah, o compassivo, o todo-piedoso, eu relato minha história.
Pois não há outro Deus além de Allah, e Maomé é seu profeta*

A edição 50 de Sandman inicia-se com a passagem acima, um anúncio dos relatos a serem apresentados, uma mescla da *Bismillah*, frase de abertura das Suras do Alcorão, com a *Shahada*, a declaração de testemunho de fé dos muçulmanos. Ao redor da frase, um grande arabesco colorido confere o tom cultural da história a ser contada.

Dentro do primeiro quadro nos deparamos com uma imagem da silhueta de Bagdá, e somos situados temporalmente. O texto diagramado sobre um pergaminho aberto, na sarjeta abaixo do quadro, reforça o tom histórico do lugar da narrativa. Gaiman apresenta Bagdá como uma terra mística e fantástica, e seu rei, o Califa Haroun Al Rashid, como um apaixonado pela beleza de sua cidade, mas que traz consigo uma grande perturbação em relação a ela.

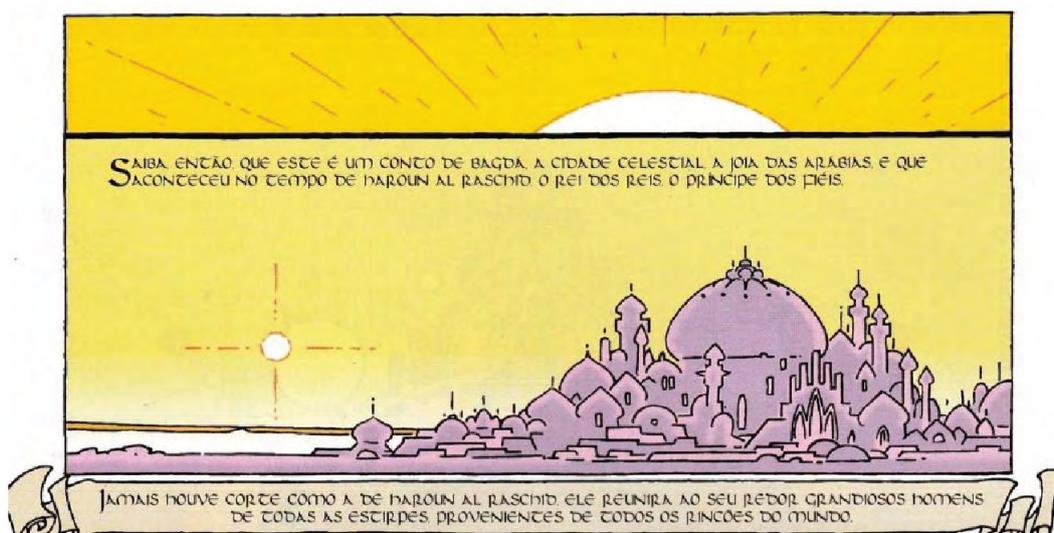


Figura 1. Fonte: Gaiman (2022).

Rashid foi governante do império islâmico no período do califado abássida, tendo ele reinado entre os anos 786 e 809. Esse califado, porém, se estendeu do século VIII ao XII, sendo o momento auge do império islâmico, que exerceu domínio na Península Ibérica à costa mediterrânea da África,

e da península árabe até o atual Paquistão. Os Abássidas se consolidaram no poder após o domínio dos Omíadas, tendo os primeiros reivindicado o poder por se considerarem sagradamente dignos por seus parentescos com o profeta Maomé, através da linhagem de Abbas, tio do profeta.

Além da imponente dominação geográfica, o califado abássida é reconhecido como a época da vanguarda científica, onde obras ocidentais eram traduzidas para o árabe, conservadas em bibliotecas, e onde novas contribuições eram aperfeiçoadas. É no período de Rashid, como afirma Bernard Lewis, que há a implementação de uma importante ferramenta para manutenção de conhecimento, o papel:

De acordo com a tradição, o papel foi fabricado pela primeira vez na China, no ano 105 a. C. Em 751 d.C, os Árabes saíram vitoriosos sobre alguns contingentes de tropas chinesas a oriente dos Jaxartes. Entre os seus prisioneiros, contavam-se alguns fabricantes de papel chineses, que introduziram a sua arte no mundo islâmico. No reinado de Harun ar-Rashid, o papel foi introduzido no Iraque (Lewis, 1990, p. 100).

Porém, mais do que apenas contatos com os povos do extremo oriente, o califado abássida foi um período de intensa troca de influências com outros grupos. Conforme afirmam Porto e Dias, no período em questão “os muçulmanos mostraram-se bastante receptivos, do ponto de vista cultural. As suas elites se esforçavam para promover a absorção da herança cultural do mundo antigo.” (Porto; Dias, 2009, p. 49).

Dessa forma, fica evidente que a dinâmica que se consolidava nesse contexto era de um cenário de interculturalidade nas relações que o califado mantinha. Mas cabe destacar que o conhecimento científico não era apenas absorvido, mas também havia uma notável produção:

A herança que os cientistas dessa época transmitiram ao mundo moderno foi imensamente enriquecida pelos seus próprios trabalhos e contribuições. A ciência grega, no geral, tendia a ser muito teórica. A do Oriente Médio foi muito mais prática e, em campos como a medicina, química, astronomia e agronomia, a herança clássica foi esclarecida e suplementada pelos experimentos e observações que fizeram. Um bom exemplo desse processo pode ser visto na matemática. (Lewis, 2004, p. 237).

Lewis reconhece aqui o caráter não apenas reprodutor mas criativo do árabes no campo científico. Porto e Dias (2009, p. 50) descrevem Bagdá como um cenário de vanguarda política e intelectual no século XIII, onde os “califas dessa dinastia conseguiram reunir, nessa metrópole muçulmana, grandes sábios do mundo, como o filósofo Al-Kindi e o matemático Al-Khwarizmi, estabelecendo uma iniciativa decisiva para o avanço do conhecimento do Islã”. Gaiman, ainda nas primeiras páginas de Ramadan, reproduz esses elementos em sua prosa romantizada.

Gaiman insere sua história em meio ao califado abássida, também conhecido como o Califado de Bagdá. A capital imperial islâmica havia sido transferida da Síria para o Iraque após a subida ao poder do califa Abu'l Abbas, seguido de Almançor, concentrando o poder e controle nas regiões antes

pertencentes ao sassânidas (Pérsia), e deixando o domínio da costa africana reduzido.

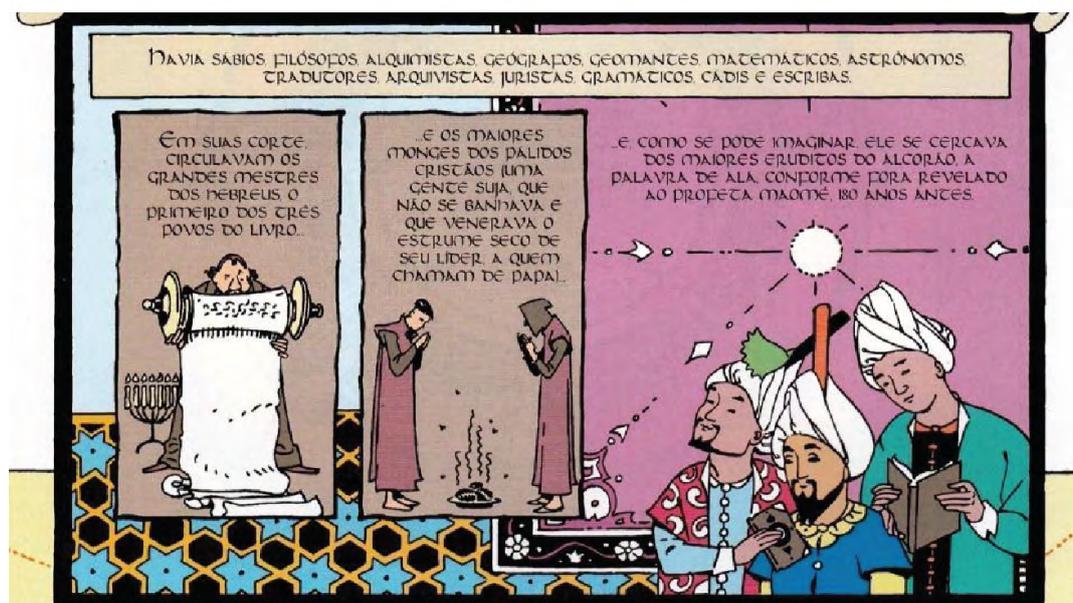


Figura 2. Fonte: Gaiman (2022).

A fundação de Bagdá, como aponta Hourani (2006, p. 58) se deveu a centralização de poder em outras autoridades abaixo do califa. A cidade detinha de um localização geográfica favorável por conta dos rios, uma vez que “Tigre e Eufrates corriam próximos um do outro, e onde um sistema de canais criara ricas terras cultiváveis, que podiam produzir alimentos para uma grande cidade e receitas para o governo” (Hourani, 2006, p. 59).

Para termos uma dimensão da magnitude desse cenário, lembremos que Marc Bloch, buscando evidenciar uma hegemonia oriental perante o Ocidente durante o século XII, aponta que “durante largo tempo, nem Gália nem a Itália tiveram algo a oferecer, entre suas pobres cidades, que se aproximasse do esplendor das cidades de Bagdá ou de Córdoba” (Bloch, 2015, p. 20). Ainda assim haviam também percepções de menosprezo dessa ampla esfera de poder. Expondo a concepção de cidades para oriente e ocidente, Jack Goody (2015, p. 221) aponta como as comunidades orientais eram inferiorizadas quando citadas por pensadores europeus, como Bagdá ou Cairo sendo tidas como cidades “parasitárias”, incapazes de usufruir do comércio ao seu redor.

Todavia, Albert Hourani (2006, p. 59) destaca que Bagdá “foi planejada para expressar o esplendor e a distância do governante”. É nesse contexto de proliferação de poder, que teve como consequência posterior a perda de poder real do califa, que surge a figura do conselheiro vizir, que atuaria diretamente na execução administrativa, afastando ainda mais o califa do exercício de comando.

É considerando esse cenário complexo que Gaiman apresenta sua Bagdá como um lugar erudito e ao mesmo tempo fantástico, a fim de manter a coerência da fantasia com seus personagens e a história geral de Sandman. Historicamente o contexto árabe do califado abássida estava de fato em um grande fluxo de conhecimentos e culturas, mas de que forma a narrativa de Gaiman sai dos fatos históricos para reproduzir imagens romantizadas?

Podemos considerar que Gaiman tinha consciência do material que produzia, uma vez que *Sandman*, como um todo, trata-se de uma ficção fantástica. Contudo, o que se percebe é que o autor faz uso do senso comum e do imaginário cultural em favor da narrativa, para criar um ambiente fantástico para seu universo.

Mais do que definir os estudos acerca do oriente, o orientalismo (que como discute Said é um termo polissêmico) é uma tradição de pensamento eurocêntrico que vulgariza, inferioriza o oriente, legitimando a dominação e a suposta superioridade ocidental. Porém não se trata de um corpo textual baseado puramente em mentiras e invenções:

mas um corpo elaborado de teoria e prática em que, por muitas gerações, tem-se feito um considerável investimento material. O investimento continuado criou o Orientalismo como um sistema de conhecimento sobre o Oriente, uma rede aceita para filtrar o Oriente na consciência ocidental, assim como o mesmo investimento multiplicou – na verdade, tornou verdadeiramente produtivas – as afirmações que transitam do Orientalismo para a cultura geral (Said, 2007, p. 18).

Podemos entender o orientalismo em Said como uma vasta e complexa ideologia enraizada do imaginário fantasioso ocidental, que por sua vez implica em noções vulgares e depreciativas a cerca de tudo que diz respeito ao oriente. Dessa forma é possível compreender essa rede ideológica como uma postura pseudo-intelectual de grande relevância para a cultura do imperialismo europeu.

Como esse imaginário coletivo se converte em representações visuais em *Sandman* é a questão que aqui nos orienta. Como ressaltamos a pouco, o que percebemos na obra de Gaiman é o uso proposital do imaginário fantástico e místico do oriente, especificamente o Oriente Médio. Algumas histórias são conhecidas no ocidente e que perpetuaram no imaginário uma percepção acerca de um Oriente Médio misterioso e alegórico, visões sustentadas pelo orientalismo através da literatura. Tais histórias estão inseridas na coleção organizada por Antoine Galland, *As Mil e Uma Noites*, onde está a *História de Simbad*, *História de Aladim e da Lâmpada Mágica* (esses dois primeiros ganhando adaptações para o cinema de animação) e a *História de Ali Babá e dos Quarenta Ladrões*.

No cinema, *O Ladrão de Bagdá* (1940), produção britânica com história baseada em *As Mil e Uma Noites*, influenciou com seu visual outros filmes que retratam temáticas semelhantes, como a própria adaptação da Disney, *Aladdin* (1992).

A obra é recheada de elementos fantásticos que hoje seriam considerados clichês ao que se refere impérios árabes. Tapetes voadores, gênios mágicos, cavalos voadores e Bagdá como uma cidade majestosa e mística. O filme conta a história de Amhad, um príncipe que teve seu trono usurpado por seu vizir, Jaffar. Amhad foge da prisão com um ladrão chamado Abu, e ao conhecer a filha do Sultão de Basra, ambos são amaldiçoados por Jaffar. A seguir, foram selecionadas algumas cenas do filme que retratam elementos dessa “fantasia de Oriente Médio”:



Figura 3. Fonte: London Films/United Artists (1940).¹

1. 1 - Visão panorâmica da cidade de Bagdá (superior esquerdo); 2 - O Sultão de Basra em um cavalo voador (superior direito); 3 - Jaffar, o vizir usurpador, executando um feitiço (inferior esquerdo); 4 - Abu liberta o gênio da lâmpada (inferior direito).

O *Ladrão de Bagdá*, tendo sido dirigido por Ludwig Berger, Michael Powell e Tim Whelan, foi vencedor com o Oscar de melhor fotografia, melhor edição de arte e melhores efeitos especiais. Sua estética muito provavelmente intensificou no imaginário moderno a concepção fantasiosa do antigo médio oriente, influenciando produções da década de 1940 retratadas na Bagdá Antiga, como *As Mil e Uma Noites* (*Arabian Nights*, 1942), *Kismet* (1944) e *Aladim e a Princesa de Bagdá* (*A Thousand and One Nights*, 1945).

Podemos associar essa representação imagética do cinema em *O Ladrão de Bagdá*, que se alastrou em outras representações, como uma manifestação nítida de cunho orientalista. As imagens do longa-metragem sobreviveram através de diferentes imagens, incorporando formas gestuais e discursos xenofóbicos.

Mais do que mistificar o oriente (aqui em específico o Oriente Médio), torna exótica toda uma comunidade histórica, intensificando uma perspectiva de segregação com o ocidente. Imbuir uma visão extravagante, pitoresca e ilusória ao oriente, significa alocar este grupo a um espaço diferente, a um outro mundo. Essa postura é evidenciada por Said, quando este aponta o orientalismo como um estudo geográfico de caráter marginalizante, e que ignora a concepção que o oriental tem sobre si.

Em outras palavras, essa prática universal de designar mentalmente um lugar familiar, que é “o nosso”, e um espaço não familiar além do “nosso”, que é “o deles”, é um modo de fazer distinções geográficas que pode ser inteiramente arbitrário. Uso a palavra “arbitrário” neste ponto, porque a geografia imaginativa da variedade “nossa terra-terra bárbara” não requer que os bárbaros reconheçam a distinção (Said, 2007, p. 91).

O que Said nos mostra é que a distinção geográfica Leste e Oeste é uma convenção baseada em uma problemática da alteridade. O Eu europeu e o Outro não-europeu, separados por uma linha imaginária. Ressaltamos como é significativo que a mentalidade imaginativa, por mais que baseada em aparatos culturais, religiosos, geográficos e até científicos, possa cumprir tamanha tarefa: segregar ocidente e oriente. Ao conceituarmos o termo “imaginário”, repetidas vezes citado, podemos entendê-lo da seguinte forma:

Grande banco de dados universal. Como um receptáculo de ideias coletivas, estipuladas através do convívio entre a espécie humana aliada ao contexto histórico e local. A partir disso, o imaginário “cria” imagens comuns a um mesmo grupo, comunidade ou sociedade, estabelecendo uma sintonia fina entre essas pessoas (Santos, 2011, p. 34).

Destarte, é perceptível como o orientalismo se apresenta como uma constituição intelectual que faz uso desse ideal coletivo. Assim, uma investigação através do âmbito da representação visual revela-se não só coerente, mas necessária, uma vez que possibilita a percepção do orientalismo em diversas camadas representativas.

É válido ressaltar ainda que essa conduta orientalista está presente no cinema desde seu início. São diversas as representações de vilões orientais, desde *Flash Gordon* (1936) ao *O Último Samurai* (2003). Aqui os casos se concentram no extremo oriente, mas é de suma importância destacar que:

A visão do Oriente nos filmes ocidentais encenou uma tendência já existente na literatura, criando mundos a partir de estereótipos que servissem à conservação e afirmação dos valores ocidentais como sustento da civilização, e considerando o Extremo Oriente dentro da face relacionada com o exotismo e a obscuridade. Em contraposição, esse mesmo exotismo e essa obscuridade foram cenários privilegiados para o apelo das narrativas. (Canizo, 2008, p. 191).

O cinema é, em essência, um dispositivo de difusão de valores, e detendo até um poderio hegemônico na produção cinematográfica, a filmografia ocidental destilou estereótipos acerca do oriente, afim de legitimar uma superioridade do Ocidente. Com isto, abre-se as portas para um estudo ainda mais profundo sobre orientalismo e cinema, visto que este último “ainda propaga ideias orientalistas que não estão muito distantes das fantasias de escritores europeus do século XIX como Gustave Flaubert” (Matos, 2016, p. 40).

São os elementos visuais de *O Ladrão de Bagdá*, oriundos de uma mentalidade orientalista, que se transfiguram na história de Sandman. Porém, precisamos destacar que essa transfiguração possui outra finalidade. Ainda que bebam dessas referências narrativas e imagéticas, o orientalismo visual em Sandman Ramadan possui um objetivo diverso daquele empregado pelo cinema do século XX. Como demonstraremos em sequência, o quadrinho não a parte para caricaturização dos povos árabes, mas utiliza o imaginário de Bagdá com outro propósito.

AS REPRESENTAÇÕES MÍ(S)TICAS EM SANDMAN

A edição 50 de Sandman foi originalmente publicada em junho de 1993. O Oriente Médio nesse período estava profundamente conturbado pela Guerra do Golfo, que é deflagrada ainda em 1990, bem como as subseqüentes revoltas no Iraque contra o governo em 1991. Cabe destacar que foi ainda nesse mesmo período que se estendeu a Primeira Intifada (1987-1993), eventos que se somaram ao longo conflito árabe-israelense.

Esses eventos historicamente se caracterizaram pelo ineditismo da intensa cobertura jornalística instantânea, que passaram a transmitir ao vivo o desenrolar de alguns conflitos, destacando-se a atuação constante da CNN durante a Guerra do Golfo. O que se apresenta durante esses anos iniciais da década de 1990 é a profusão de imagens do médio-oriente como uma espaço de miséria e ruínas de uma guerra. É diante desse imaginário/iconosfera que Neil Gaiman produz a sua história. Considerar essa dimensão da realidade contemporânea a produção da obra é essencial, pois como aponta Nildo Viana “é fundamental compreender a constituição social das histórias em quadrinhos para realizar a análise da mensagem, ou seja, do universo ficcional. A historicidade das histórias em quadrinhos é um elemento constitutivo delas, o que remete para a análise de suas determinações” (Viana, 2016, p. 48).

Durante o século XX Bagdá foi um lugar inacessível para o ocidente, tanto pela colonização britânica durante a primeira metade do século, bem como pelo contexto agitado após a sua independência, em 1932. E no cinema, mesmo nos dias atuais, não faltaram representações sobre esse lugar (*O Ladrão de Bagdá*, 1929 e 1949; *As Mil e uma Noites*, 1942; *Jarhead*, 2005; *Guerra ao Terror*, 2008; *Zona Verde*, 2010), criando um verdadeiro processo de personificação da cidade. Os filmes mais recentes, por sua vez, evidenciam a geografia de uma terra arrasada pelas heranças do colonialismo e da guerra moderna.

Em Sandman Ramadan somos introduzidos a uma série de elementos humanos e culturais que compõe o cenário principal: grandes pensadores, matemáticos, líderes religiosos, mulheres e jovens do serviço sexual, inovações sobrenaturais e mecânicas. A morada do califa é descrita então como o palácio da sabedoria, dos prazeres e das maravilhas. Nesse ponto, o quadrinho segue uma prosa descritiva, e demora até fazer uso de um balão para o diálogo entre personagens. Isso deixa margem para a interpretação de que o protagonista de toda a narrativa não é o califa Rashid ou mesmo Sandman, mas sim a própria cidade de Bagdá intensamente detalhada em texto e em imagens, e exposta durante o silêncio do narrador.

Dentre os elementos ideográficos podemos destacar o uso intenso de caixas narrativas. Alguns breves balões com termos árabes aparecem pontualmente (Gaiman, 2022, p. 328 e p.346), bem como pergaminhos estilizados como suporte de textos, que perpassam e conectam diferentes quadros, reforçando uma perspectiva de movimento do personagem retratado e concedendo um tom histórico a narrativa (Figura 4). Além disso, se destaca o balão preto das falas de Sandman (comum em toda a série) que simbolicamente

o separa dos personagens humanos.

Na história de Ramadan, Haroun Al-Rashid traz consigo uma grande aflição: seu forte amor pela cidade de Bagdá que o leva ao desejo de mantê-la bela para sempre. Para isso, sai em uma breve mas sublime jornada pelas entranhas secretas de seu palácio. O trajeto mitológico para as profundezas de seu alcácer é dominado por portas místicas, longas escadas cercadas por imagens esotéricas, um labirinto, um salão repleto de grandes pedras preciosas e um saguão de labaredas flamejantes. Um tenebroso caminho até onde se resguarda um artefato enigmático, uma esfera de vidro que aprisiona inúmeros demônios. Rashid ameaça destruir tal relíquia como chantagem para invocar a atenção de Sandman, a fim de que o Rei do Sonhar mantenha a Bagdá magnífica por toda a eternidade.

O que identificamos nessa narrativa, além do uso dos arquétipos visuais orientalistas na arte de Craig Russell, é a narrativa do desejo de monumentalização histórica através de uma prosa da fantasia. Essa história em particular converge com a obra de Sandman como um todo, sendo dotada de um extenso referencial da literatura de fantasia. Porém, Ramadan se torna particular por fazer uso desse imaginário orientalista para a construção visual do quadrinhos.



Figura 4. Fonte: Gaiman (2022) in Vitral (2017).

Mas essas imagens orientalistas não surgiram na linguagem cinematográfica, e não constam apenas na literatura. Estas são também expressas na tradição da pintura europeia, cujo o exotismo do oriente era construído por temáticas da sexualidade e “luxúria oriental” (Burke, 2017, p. 192).



Figura 5. Fonte: Gaiman (2022).

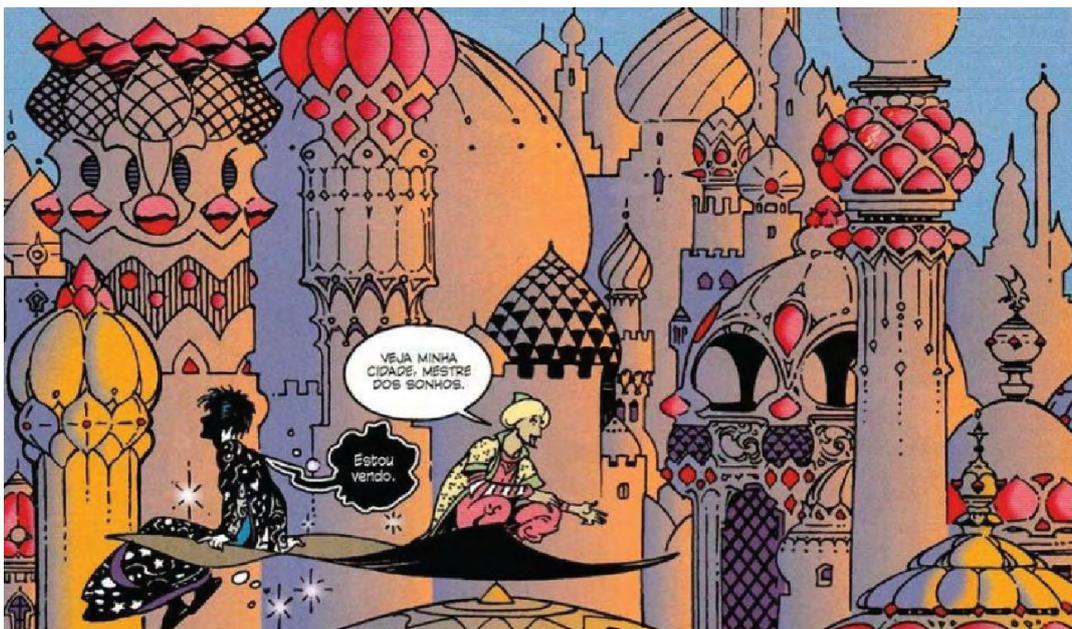


Figura 6. Fonte: Gaiman (2022).



Figura 7. Fragmento de Sandman Volume 3 e A grande odalisca, de Jean-Auguste Dominique Ingres, 1814. Fonte: Gaiman (2022); Google Imagens.

A sobrevivência de imagens seculares que traçavam o orientalismo através de formas e gestos ligados ao erotismo e a sexualidade (podemos destacar ainda a pintura *Piscina em um harém*, 1876, de Jean-Léon Gérôme), são marcas do acervo de imagens de Sandman Ramadan. Ainda sobre as pinturas, e discutindo o orientalismo através das imagens, Peter Burke aponta que “essas imagens visuais ilustram ou correm paralelas aos estereótipos literários ocidentais do Oriente, tais como as *Cartas Persas* (1721), de Montesquieu. Na verdade, sabemos que alguns artistas se voltavam para a literatura a fim de buscar um toque de “cor local.” (Burke, 2017, p. 192).

Craig Russell e Neil Gaiman seguem um roteiro superficialmente semelhante aos orientalistas do século XIX, recorrendo a um referencial visual perpetuado pelas literaturas orientalistas, entre referências da literatura fantástica e até da tradição de pinturas novecentistas. Indo além, os autores reproduzem uma estética que se consolidou hegemônica no século XX através do cinema: a estética do exotismo oriental. Porém o propósito dessa perpetuação é justamente o de reforçar a diferença abismal com a realidade que é mostrada ao fim da história.

Uma outra dimensão narrativa que se funde ao aspecto visual diz respeito ao próprio discurso do Califa Rashid, que podemos interpretar como uma forma endógena de orientalismo (tal como o narrador que surge ao final), a narrativa árabe de monumentalizar sua própria comunidade através dos recursos narrativos do orientalismo. A perspectiva de Rashid quanto a sua própria cidade é uma visão distorcida da realidade. Após ele ceder a cidade à Sandman, o que lhe sobra é uma cidade sem os floreios românticos que foram descrito em toda a história. O que resta é na verdade uma cidade realista, que escapa aos desígnios do orientalismo, como se pode ver na completa mudança de paletas de cores e nas ruínas das construções do cenário.

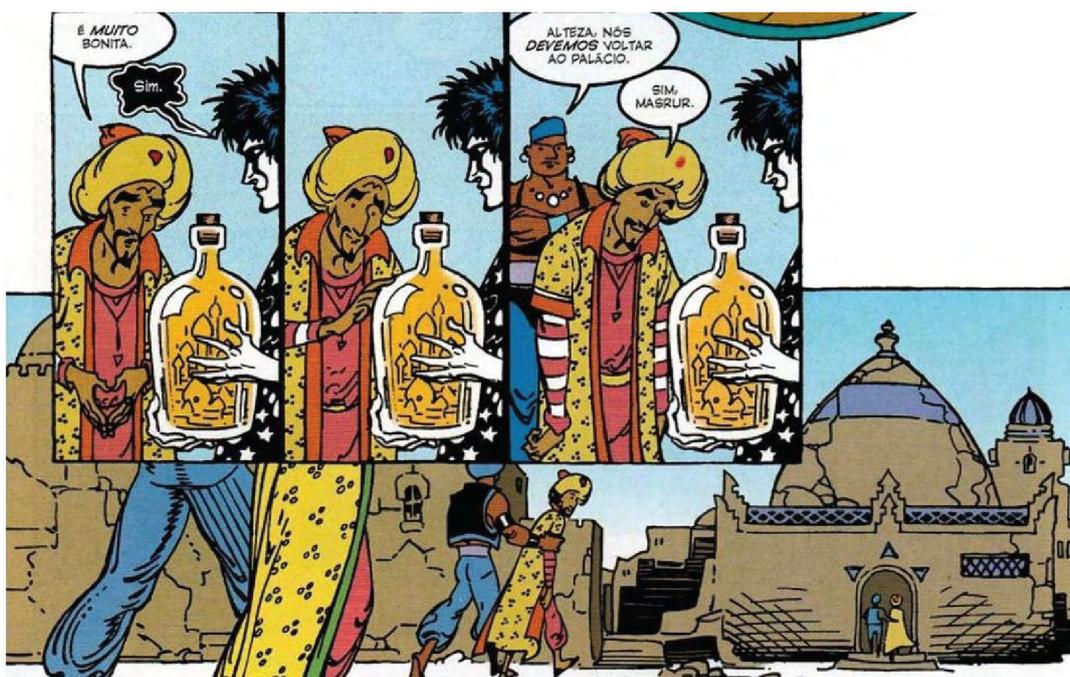


Figura 8. Fonte: Gaiman (2022).

No mesmo momento em que Rashid anuncia para os seus súditos que passou o domínio da cidade para Sandman, o tapete voador que pairava sob os céus de Bagdá despenca no chão, e é sobre ele que Rashid desperta de seu torpor. Essa passagem reflete os movimentos históricos da colonização (que foram comuns nessa região do crescente fértil). No instante em que um estrangeiro se apossa daquele lugar, sua condição de riqueza é instantaneamente convertida em miséria.

A história elaborada por Gaiman acaba por ser construída em uma base metalinguística, de utilizar o orientalismo como arcabouço literário e recurso narrativo/visual, mas de utilizá-lo de uma maneira intencionalmente caricata, e retrata como a própria percepção ocidental do oriente é excessivamente fabulosa.

De forma um tanto paradoxal, o califa representa esse olhar ocidental que anseia profundamente pela preservação completa dessa perspectiva. Por outro lado, o personagem de Sandman, agora responsável pela Bagdá magnífica, parece representar o próprio oriente salvaguardando seu lado místico (que jamais correspondeu por completo a uma verdade histórica) para os olhares curiosos dos estrangeiros, tal como Rashid olha vislumbrado e saudoso para a cidade encapsulada (Figura 8). O orientalismo foi engarrafado para ser admirado, e a realidade que permanece ao final da história é justamente a Bagdá dos anos 1990 em ruínas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A narrativa de Ramadan termina como sendo uma lenda antiga contada por um velho para uma criança, os dois estão na Bagdá contemporânea, destruída pela Guerra do Golfo (1990-91). O que indica que a história se consolida como uma pseudo-diegeese, com um narrador que surge e se ausenta no decorrer da narrativa, e se apresenta ao fim como mais um personagem da própria história.

A Bagdá de outrora, a milenar cidade dos abássidas, foi magicamente contida por Sandman. Gaiman e Russel apresentam uma história que se converte como ponto de transição entre dois extremos: o oriente místico e o oriente arruinado. A escrita habilidosa alinhada com as ilustrações poderosas constroem uma forma de orientalismo do avesso, pois entrega justamente aquilo que o imaginário abastecido pelas imagens cinematográficas do século XX (e outras tantas formas visuais) tanto querem consumir. Os autores nos mostram de fato uma história engarrafada, e com isso consolidam mais uma camada da diegeese, pois o leitor se depara em um dilema da ocorrência do que foi narrado, visto que um dos interlocutores (Rashid) desperta de um sonho, e o outro (o velho) a narra como uma lenda a fim de conseguir dinheiro e cigarros.

Em síntese, o pano histórico do império islâmico é adotado de forma fictícia na narrativa de Sandman, e apesar de reproduzir um orientalismo em sua condição visual-representativa (que se difundiu através do cinema, da pintura e

da literatura), o fazem em forma de crítica ao próprio orientalismo. O trabalho evidenciou que o orientalismo enquanto discurso ideológico se propaga cada vez mais de forma multimidiática, se constituindo como um complexo de conteúdos não apenas de ordem textual, mas também de manifestações visuais.

No entanto, novos questionamentos são emergentes. A análise fílmica e de quadrinhos diversos se beneficiariam sob a orientação de indagações semelhantes às que esboçamos. Como o orientalismo se consolidou historicamente na dimensão do discurso textual e verbal, e investigar o campo das imagens nos parece uma extensão profícua, tanto para a teoria das imagens como para a historiografia do oriente.

BIBLIOGRAFIA

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: o uso de imagens como evidência histórica**. São Paulo: Editora Unesp, 2017.

CANIZO, M. S. **O extremo oriente imaginado: orientalismos no cinema ocidental**. In: GREINER, C.; FERNANDES R. (Org.). *Toquiogaqui: um Japão imaginado*. São Paulo: SESC, 2008, p. 188-208.

GAIMAN, Neil. **Sandman Edição Definitiva 3**. Tradução: Jotapê Martins, Érico Assis, Daniel de Rosa. Barueri: Panini Books, 2012.

GOODY, Jack. **O roubo da história: como os europeus se apropriaram das ideias e invenções do Oriente**. São Paulo: Contexto, 2015.

HOURANI, Albert. **Uma história dos povos árabes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

INGRES, Jean-Auguste Dominique. **A Grande Odalisca**. 1814. Pintura, óleo sobre tela, 88.9 cm × 162.56 cm.

LEWIS, Bernard. **O Oriente Médio: do advento do cristianismo aos dias de hoje**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

LEWIS, Bernard. **Os Árabes na História**. Tradução: Maria do Rosário Quintela. Lisboa: Estampa, 1990.

MATOS, Sylvia Carolina Cruxen de. O Orientalismo na Origem da Fotografia e do Cinema. **Tiraz**, [S.L.], v. 8, p. 32, 14 nov. 2016. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2594-5955.tiraz.2016.135385>.

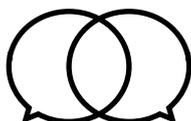
O LADRÃO de Bagdá. Direção de Michael Powell; Ludwig Berger; Tim Whelan. Produção de Alexander Korda. Intérpretes: Sabu; Conrad Veidt; John Justin; June Duprez. Roteiro: Lajos Bíró; Miles Malleon. 1940. (106 min.), DVD, son., color.

PORTO, César Henrique de Q.; DIAS, Karine R. **A contribuição do Islã para ascensão da Europa Ocidental**. UNIMONTES Científica, v. 11, p. 46-51, 2009.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SANTOS, James Machado dos. **O Imaginário nas Imagens de Sandman**. 2011. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

VIANA, Nildo. Histórias em Quadrinhos e métodos de análise (Dossiê História em Quadrinhos: Criação, Estudos da Linguagem e usos na Educação). **Revista Temporis [Ação]** (Periódico acadêmico de História, Letras e Educação da Universidade Estadual de Goiás). Cidade de Goiás; Anápolis. V. 16, n. 02, p. 41-60 de 469, número especial, 2016.



Enquadrando a abertura: autorreflexividade como caminho para múltiplas interpretações nos quadrinhos

Encuadrando la apertura: la autorreflexividad como un camino hacia múltiples interpretaciones en las historietas

Framing the opening: self-reflection as pathway to multiple interpretations in comics

Lya Brasil Calvet

lyabcalvet@gmail.com

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com pesquisa sobre quadrinhos, semiótica e obra aberta. Possui especialização em Arte-Educação pelo SENAC (2023) e graduação em Design (UFC, 2019), com experiência como professora substituta no mesmo curso, na área de Projeto (2022-2023). Integra o grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e colabora na organização das atividades do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos, vinculado ao grupo. Atua, ainda, junto ao Varal - Laboratório de Iniciativas em Design Social. Integrou a equipe de pesquisa Metadisciplina (2017-2019), que resultou na criação de uma abordagem didática, relatada no livro "Metadisciplina: design, didática e semiótica na educação". Atualmente, além de realizar trabalhos em design, ilustração e quadrinhos, é professora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Unichristus e do curso de Produção Multimídia da Universidade Federal do Cariri (UFCA). Publica semanalmente a tirinha "Em processo" no jornal O Povo.

Resumo

As poéticas dos quadrinhos habitam uma paisagem sequencial-simultânea. Quadrinistas demonstram consciência sobre essa estrutura flexível e realizam experimentos autorreflexivos, nos quais o olhar se volta para o próprio código que carrega as mensagens. Nesses procedimentos metalinguísticos, se observa uma capacidade para ampliar as possibilidades de interpretação. Tal abertura de sentidos encontra um diálogo com a obra aberta, proposta por Umberto Eco, que analisa as maneiras com que as mensagens artísticas contemporâneas transcendem um significado unívoco e encorajam fruidores a percorrer diversos caminhos decodificantes. Diante da confluência entre quadrinhos, metalinguagem e abertura, definimos a pergunta que guia esta pesquisa: como os quadrinhos, por meio do enquadramento, podem ampliar seu próprio campo de interpretações? Para buscar algumas respostas, discutimos definições dos quadrinhos e da obra aberta e observamos obras que alcançam a abertura pela autorreflexão, considerando seus diferentes suportes midiáticos. Concluída a investigação, as considerações finais serão feitas no formato de uma página de quadrinhos, sob a justificativa de aplicação da teoria à prática. Com base nos estudos, criaremos uma página de quadrinhos autorreflexiva e aberta, experimentando as categorias e estratégias achadas durante a pesquisa. Os resultados objetivam lançar luz a caminhos à produção em quadrinhos, expondo alguns procedimentos estéticos que essas obras podem seguir.

Palavras-chave

quadrinhos; autorreflexividade; obra aberta; quadrinhos como pesquisa.

Resumen

La poética de las historietas habita en un paisaje secuencial-simultáneo. Los artistas demuestran ser conscientes de esta estructura flexible y llevan a cabo experimentos autorreflexivos, en los que el foco se convierte en el código que transmite los mensajes. En esos procedimientos metalingüísticos observamos una capacidad de amplificar las posibilidades de interpretación. La apertura al significado encuentra un diálogo en la obra abierta, propuesta por Umberto Eco, que analiza cómo los mensajes artísticos contemporáneos trascienden un significado único y alientan a los usuarios a recorrer diversos caminos decodificadores. Frente a la confluencia entre cómic, metalenguaje y apertura, definimos la pregunta que guía esta investigación: ¿cómo la historieta, a través de los cuadros, puede potenciar su propio campo de interpretación? Para buscar respuestas, discutimos definiciones sobre las historietas y la obra abierta, y observamos obras que alcanzan la apertura a través de la autorreflexión, considerando sus variadas formas de soporte. A partir de esos estudios, crearemos una página de historieta autorreflexiva y abierta, experimentando con las categorías y estrategias encontradas durante la investigación. Los resultados tienen como objetivo proponer direcciones para la producción de historietas, exponiendo algunos procedimientos estéticos que las obras pueden seguir.

Palabras clave

historietas; autorreflexión; obra abierta; historietas como investigación.

Abstract

The poetics of comics inhabit a sequential-simultaneous landscape. Comics artists demonstrate awareness of this flexible structure and conduct self-reflective experiments, in which the focus becomes the code that carries the messages. In those metalinguistic procedures, we observe a capacity to amplify possibilities of interpretation. The opening for meaning finds a dialogue in the open work, proposed by Umberto Eco, which analyses how contemporary artistic messages transcend an unique meaning and encourage users to go through diverse decodifying paths. Facing the confluence between comics, metalanguage, and opening, we define the question that guides this research: how comics, through panelling, can enhance its own field of interpretation? To search for answers, we discuss definitions around comics and open work, and observe works that reach opening through self-reflection, considering their varied medium forms. Based on those studies, we will propose a self-reflective and open comics page, experimenting with the categories and strategies found during the research. The results aim to propose directions to comics production, exposing some aesthetic procedures that the works can follow.

Keywords

comics; self-reflection; open work; comics as research.

O OLHAR DO CÓDIGO PARA SI MESMO

A reflexão sobre uma poética própria dos quadrinhos passa por seu caráter lacunar. Ao definir o que seriam as especificidades dessa linguagem, Moacyr Cirne evidencia o corte semiótico: “Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas” (Cirne, 2000, p. 23). A elipse, ou a necessidade de suprimir certos elementos ou momentos, é uma característica de qualquer narrativa, de qualquer linguagem, mas, nos quadrinhos, é evidenciada graficamente: “O desencadeamento de imagens (“congeladas” no tempo e no espaço) será sempre relacional, cuja tessitura significativa apontará para a eficácia das relações críticas entre os diversos planos/enquadramentos de cada série ou estória” (Cirne, 2000, p. 29).

O corte semiótico produzido pela calha, o espaço entre quadros, coloca em evidência a materialidade e a artificialidade da narrativa, que dispõe espaços-tempos distintos em uma única paisagem de imagens justapostas. Em outras palavras, quando lemos quadrinhos, estamos conscientes de uma paisagem sequencial-simultânea, em que cada elemento é um com o todo (Sousanis, 2015). No aspecto sequencial, buscamos o fio narrativo e a progressão dos eventos; já no aspecto simultâneo, contemplamos a organização espacial da página e as relações formais entre quadros e demais imagens.

Esta forma de leitura é um efeito da narrativa predominantemente visual dos quadrinhos: percebemos as páginas enquanto imagens. O pesquisador Antônio Luiz Cagnin coloca esta percepção em evidência ao discutir o layout da página. Ao passo que os elementos da página tendem a se organizar por determinados parâmetros, como a ordem cultural de leitura (no ocidente, da esquerda para a direita e de cima para baixo) e a sequência de balões (que introduz uma progressão de falas ou pensamentos), o autor pontua que há histórias “organizadas em círculo com uma figura central, outras em gomos; outras amorfas ou anárquicas, sem nenhuma indicação para o início da leitura ou do tema principal” (Cagnin, 1975, p. 41). Partindo desse princípio, Cagnin apresenta o quadro e a página como unidades icônicas, que além de atuarem como suportes das representações, também podem se tornar imagetivamente análogos a elas.

O reconhecimento desses recursos evoca a definição de metalinguagem, que se dá quando um discurso se refere a seu próprio código. Como descreve Maria Clara Carneiro, a metalinguagem comporta, dentre outros, o fenômeno de autorreflexividade, “quando um dado objeto (uma história em quadrinhos) chama a atenção de seu observador/leitor para a materialidade desse objeto, para o fato dele ser um objeto que está sendo observado, e ciente dessa observação” (Carneiro, 2015, p. 171). O uso criativo e experimental da autorreflexividade nos quadrinhos parece ser um ato quase tão antigo quanto a linguagem em questão. Essas manifestações perduram em obras contemporâneas e agregam um repertório crescente. Aliado aos recursos pictóricos e verbais, o enquadramento dá vazão para diversos experimentos.

Além de extrapolar os elementos de linguagem e deleitar a pessoa leitora, a autorreflexividade também demonstra a capacidade de ampliar as possibilidades de interpretação por meio de configurações alusivas e sugestivas. Essa multiplicidade interpretativa dá margem para um diálogo com a *obra aberta*, modelo teórico proposto por Umberto Eco em 1962, que analisa as maneiras com que as mensagens artísticas contemporâneas se afastam de um sentido único e propõem diversos modos de decodificação. Em relação à produção de abertura, definimos a pergunta que guia esta pesquisa: como os quadrinhos, por meio do enquadramento, podem ampliar seu próprio campo de interpretações?

Para buscar algumas respostas, contemplamos algumas definições centrais da obra aberta (Eco, 2016) e suas interseções com os quadrinhos, destacando os parâmetros de análise propostos por Ahmed (2016). Em seguida, conduzimos um levantamento de alguns encontros entre autorreflexividade e abertura na linguagem dos quadrinhos, considerando seus diferentes suportes midiáticos. Para discutir os quadrinhos, nos guiamos principalmente pelas contribuições de Cirne (2000), Groensteen (2015) e Carneiro (2015). Concluída a investigação, as considerações finais serão feitas no formato de uma página de quadrinhos, sob a justificativa de aplicação da teoria à prática. Com base nos estudos, teremos uma proposta de quadrinização autorreflexiva e aberta, experimentando as categorias e estratégias observadas nos objetos da pesquisa. Objetiva-se, com esse experimento, propor inspirações à produção em quadrinhos com vista às múltiplas interpretações, expondo alguns procedimentos que essas obras podem seguir.

ABERTURA NA PAISAGEM SEQUENCIAL-SIMULTÂNEA

A abertura é uma condição preliminar para a efetividade da função poética. Portanto, é uma “constante em qualquer obra em qualquer tempo” (Eco, 2016, p. 27). Ao contemplar a forma artística, o agente fruidor não somente decodifica a mensagem, mas também recebe estímulos que ativam experiências, ideias e emoções particulares, responsáveis por perdurar sua relação com a obra e com o mundo. Tais estímulos são mediados por uma operação metalinguística: “uma tendência para a auto-referência, isto é, a linguagem apontando para o seu próprio processo construtivo” (Plaza, 2003, p. 39-40). Na poesia, aspectos fônicos e rítmicos são conhecidos por assumir esse papel autorreflexivo. O estímulo estético pode ser compreendido, resumidamente, como a maneira com que os significantes evocam os significados a partir de sua forma: “o significado reflete-se continuamente sobre o significante e se enriquece com novos ecos” (Eco, 2016, p. 116).

Ainda que a abertura seja inerente à linguagem artística, algumas obras se inclinam a um conjunto mais limitado de interpretações potenciais – é o caso, por exemplo, de uma obra cuja intenção é promover um sentimento único, como alegria, melancolia, horror etc. Ao refletir sobre as rotas de interpretação alternativas ao sentido unidirecional na mensagem estética,

Eco observa ocorrências que não se apresentam como “obras concluídas, que pedem para ser revividas e compreendidas numa direção estrutural dada, mas como obras ‘abertas’, que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que as fruir esteticamente” (Eco, 2016, p. 39). Esse comportamento é observável em diversas manifestações artísticas contemporâneas e sugere uma direção possível para processos criativos. A obra aberta contém uma organização que deliberadamente aumenta a abertura já característica dos signos estéticos e potencializa sua multiplicidade de interpretações:

O problema das poéticas contemporâneas é o de enfatizar esses mecanismos e fazer com que o gozo estético consista não tanto no reconhecimento final da forma quanto no reconhecimento daquele processo continuamente aberto que permite individualizar sempre novos perfis e novas possibilidades de uma forma. Trata-se do que chamamos de abertura de segundo grau. (Eco, 2016, p. 169)

A *abertura de segundo grau* diz respeito não somente à contemplação do sentido da forma, mas da rede de significações que a organização dessa forma pode desencadear. Como caminho para pensar a ação da obra aberta, Eco sugere o aumento de informação, diretamente associado ao conceito de *entropia*. A entropia, nesse contexto, é o campo que contém todas as possibilidades de organização de uma mensagem. Mensagens abertas contêm mais informação, produzem mais ambiguidade e, portanto, tendem à entropia, ao aumento de significados possíveis. Nesse tipo de comunicação equiprobabilística, o autor da mensagem estética deve considerar “as atitudes e as estruturas mentais com que o receptor seleciona a mensagem, introduzindo nela, a título de liberdade de escolha, uma probabilidade que de fato se encontra na mensagem, mas junto a muitas outras” (2016, p. 163).

Em um diálogo mais direto entre obra aberta e quadrinhos, a pesquisadora Maaheen Ahmed examina as maneiras com que a linguagem dos quadrinhos pode incorporar as definições de Eco. Em seu livro *Openness of Comics* (2016), Ahmed defende que o ato de cognitivamente interligar os quadros já caracteriza um tipo peculiar de abertura devido às calhas, definidas por Thierry Groensteen como *lacunas de sentido* (Groensteen, 2015). Conforme os autores, quem lê quadrinhos está consciente da narrativa fragmentada e da busca ativa pela conexão entre as partes, cuja produção de sentido nem sempre se dá de maneira linear – por vezes, são propostas leituras circulares, multilineares, palindrômicas etc.

A partir da análise de obras em quadrinhos de gêneros diversos (a saber: *Memórias e Biografias ficcionalizadas; Aventura e Super-heróis; Noir, Humor Sombrio e Crime; Fantasia e Ficção Científica*¹), a autora extrai quatro formas de perceber e produzir abertura nos quadrinhos (Ahmed, 2016):

a) *Descontinuidade*: presente tanto na distribuição espacial dos quadros quanto na interação entre signos imagéticos e verbais. Na compreensão dessa categoria, retomamos a importância dada por Cirne (2000) ao corte promovido pela calha, que possibilita leituras simultâneas e dinâmicas. Abrange a experimentação visual com estilos, relações quadro-a-quadro e layouts de

1. Fictionalized Memories and Biographies; Adventure and Superheroes; Noir, Black Comedy, and Crime; Fantasy and Science Fiction. (Ahmed, 2016)

página;

b) *Referências midiáticas*: incorporação ou imitação formal de diferentes técnicas, como colagem, pintura, *sketching*, fotografia e literatura. Esse reforço à natureza híbrida e multimodal dos quadrinhos envolve variações estilísticas, coesão entre forma e conteúdo a partir da técnica (como em uma narrativa sobre fotografia em que se usa a linguagem fotográfica) e quebra de expectativa de um gênero;

c) *“Contravenções de convenção” na caracterização*: estereótipos de personagem são desconstruídos, notadamente na figura do herói, que desfaz expectativas e apresenta outras facetas cinzentas: indivíduo comum (*everyman*), quase-herói, anti-herói. O conceito de identidade passa a ser fluido;

d) *Subversão, autoficção, metaficção*: associada à tendência pós-moderna de desconstrução (Ahmed, 2016), essa categoria explora a autorreflexão em algumas frentes: no gênero autobiográfico, com a presença de autores na história e seu reconhecimento de que mesmo uma história real é também ficcional; no diálogo com outras obras; no uso das próprias técnicas para falar sobre elas, como quando um quadrinista chama atenção para suas ferramentas de trabalho; na sobreposição de camadas narrativas, que pode contar com recursos como *mise en abyme*, quebra da quarta parede e metalepse².

Diante desses parâmetros, podemos resumir as características comuns ao discurso poético que são amplificadas ou potencializadas em obras abertas. A abertura se dá por dois grandes eixos, já citados por aqui: *ambiguidade* e *autorreflexividade* (Jakobson, 1964 apud Eco, 2015). A *ambiguidade*, introdução deliberada de incertezas, aumenta as possibilidades de organização do sentido da mensagem ao aumentar a quantidade de informação disponível. A infusão de ambiguidade pode se dar em duas maneiras, conforme observa Ahmed (2016) na leitura de Eco: *sugestividade* e *não-convencionalidade*. A sugestividade tem poder mnemônico; a partir de referências pouco precisas a seus significados, faz o fruidor vasculhar a memória em busca de experiências que possam ser resgatadas para a decodificação da mensagem. Já a não-convencionalidade é um “produto da entropia” (Ahmed, 2016, p. 72) e potencializa o uso peculiar dos códigos pela obra de arte. Ao introduzir ordens languageiras que fogem às normas associadas ao discurso cotidiano, ou mesmo a um discurso já difundido e popularizado no meio artístico, a obra rompe com regras prévias de interpretação e expande o escopo de sentidos possíveis. Já a *autorreflexividade*, conforme trechos anteriores, garante a reverberação dos significados nos significantes e nos interessa especialmente. Nos quadrinhos, verificamos que a autorreflexividade pode se dar pela manipulação de elementos como traço, cor, estilo, quadro, relação entre quadros, layout da página e das páginas, balão e palavra para produzir um aumento de informação, associando propósitos narrativos e estéticos.

2. Um estudo aprofundado dessas categorias pode ser encontrado em Lucas (2017).

ENQUADRANDO A ABERTURA

O enquadramento, responsável pelo espaço-tempo dos quadrinhos, oferece alguns pontos de partida para pensar os efeitos na mente leitora: o tempo pode ser comprimido ou esticado pela aparência e pela quantidade de quadros (Eisner, 2010) e, no movimento quadro-a-quadro, sugere uma história fragmentada a ser reconstruída por meio da “cooperação ativa e esperada do leitor” (Groensteen, 2015, p. 19). Assim, a partir da informação fornecida pelos quadros (cuja moldura pode sofrer amplas variações), pelos intervalos entre eles e por sua própria experiência, a mente da pessoa leitora estabelece conexões e desvenda a narrativa. Embora normalmente associada à progressão de eventos, a calha guarda valores estéticos e contemplativos, não necessariamente relacionados à passagem do tempo ou mesmo à resolução da história. Em aliança com os aspectos próprios à imagem e à palavra, a paisagem sequencial-simultânea sugere seus modos próprios de fruição.

A ideia de tempo comprimido, por sinal, pode ser vista como um vício dessa linguagem, posto que o dispositivo não indica necessariamente uma passagem única de tempo, e são inúmeros os casos de histórias em que essa relação espaço-tempo em sequência e de movimento desafiada: a imagem nos é mostrada, sem necessariamente apresentar uma narrativa, mas efeitos dependendo de elementos representativos em cada página. (Carneiro, 2015, p. 198)

Com frequência, a sequencialidade-simultaneidade é reconhecida e instrumentalizada criativamente por quadrinistas, que se utilizam da justaposição de imagens para propor jogos de linguagem, a exemplo da figura 1: um conjunto de quadros pode tanto ser uma progressão temporal quanto uma captura de aspectos de um mesmo instante, chamando nossa atenção para cada um deles.



Figura 1. O sequencial-simultâneo em Desaplanar. Fonte: Sousanis (2015).

Quanto aos suportes dos quadrinhos, destacamos a diferença entre quadrinhos clássicos, e quadrinhos digitais (Presser, 2020). Os *quadrinhos clássicos* são definidos em contraposição aos *quadrinhos digitais* na medida em que apresentam natureza analógica – dispõem de elementos físicos ou manuais. São exemplos as publicações impressas, como aquelas veiculadas em jornais, revistas ou livros. No campo experimental dos quadrinhos em meios físicos, se observam fugas às formas convencionais. O autor Chris Ware contribui de forma expressiva a esse movimento por meio de obras como *Building Stories* (fig. 2).



Figura 2. *Building Stories* e seus diferentes suportes narrativos. Fonte: Ware (2012) in *Fumettologica* (2021).

Ware é conhecido por tensionar os limites do que se entende por linguagem dos quadrinhos. Além das inovações em superfícies planas, como quando trabalha com dimensões pouco comuns e elementos de infografia, propõe também inovações tridimensionais, no campo da manualidade. Seu *Building Stories* é:

(...) composto não por um livro, mas por um conjunto de quatorze impressos que variam de formato entre si (sem numeração de páginas ou títulos, há álbuns, livros de capa dura, um tabuleiro, tiras de papel, impressões que se assemelham em formato e tamanho a cadernos de jornal, etc.). Por meio da distribuição não ordenada dos impressos que compõem a caixa, o leitor tem a possibilidade de dispor da ordem que quiser para ler as histórias, construindo novas formas de apreciá-las. (Monteiro, 2017, p. 11)

Diante da autonomia executiva (Eco, 2016) e da constante renovação de sentidos que se pode exercer a partir do manuseio das peças e da montagem das histórias, com “diferentes combinações a cada leitura” (Monteiro, 2017, p. 102), compreendemos os quadrinhos de Ware como uma obra aberta segundo a definição de Eco. A partir dessa obra, passamos a observar a categoria de *quadrinhos-objeto*, quadrinhos que se aproximam à definição de livro-objeto. Este não somente envolve a múltipla combinação de códigos e materiais, mas também dispara “processos de conhecimento que envolvem a responsabilidade do sujeito-leitor” (D’Angelo, 2013, p. 33-34). Por suas particularidades físicas, de grande complexidade, esses artefatos tendem a escapar à lógica de reprodução massiva.

No campo digital, Edgar Franco cunha o termo “HQtrônicas” e discute sobre os níveis de interatividade nos quadrinhos digitais: aponta a multilinearidade narrativa, facilitada pela hipermídia³, como uma forma de instigar a participação do leitor, que se torna “cocriador de uma obra coletiva” (Franco, 2014, p. 5). Como exemplo, o autor cita o projeto *Impulse Freak*, HQ online na qual o leitor pode produzir e adicionar um trecho de sua autoria à história, que se ramifica em vários caminhos clicáveis. Apesar das possibilidades oferecidas pela cibercultura à linguagem dos quadrinhos, pesquisadores

3. São aspectos da hipermídia: interatividade, animações, diagramação dinâmica, trilhas ou efeitos sonoros, tela infinita e narrativa multilinear (Franco, 2004 apud Presser, 2020).

apontam o estágio de experimentação nos quadrinhos digitais: “a interatividade ainda é pouco explorada, ficando no geral em níveis muito básicos de interação, não sendo essa um recurso essencial à narrativa” (Krening; Silva; Silva, 2015, p. 43). Também se aponta a persistência do formato convencional em grande parte das *webcomics*, “sendo produzidas e distribuídas em mídia digital ainda sob os mesmos cânones de linguagem estabelecidos pelos quadrinhos tradicionais” (Machado, 2016, p. 48). A problemática também abrange a curva de aprendizado dos recursos técnicos, observada por Machado (2016): a produção de uma HQ hipermídia exige certo nível de domínio da linguagem computacional, o que traz desafios à elaboração e à popularização dessa forma de expressão.

Seja em tela ou em papel, a flexibilidade no enquadramento e na diagramação ou layout da página dá vazão para diversos experimentos. A calha, em sua função de elipse, exige da pessoa leitora a percepção do todo por meio das partes, que se dá por fatores como aparência e conteúdo dos quadros, relação quadro-a-quadro e disposição espacial da página, bem como o repertório cultural de quem lê, que pode ou não ter familiaridade com a linguagem dos quadrinhos. Do ponto de vista narrativo, a justaposição dos quadros é aproveitada para encorajar leituras pouco convencionais e não-lineares; já de uma perspectiva estética, a disposição espacial pode ter motivos ornamentais, decorativos, que, por sua vez, também informam sobre o conteúdo. Na figura 3, um enquadramento em *Sandman: Prelúdio* assume uma característica formal de um dos personagens: o Coríntio, que possui um par de bocas no lugar de seus olhos. Pode-se apreender que a escolha desse layout, ao mesmo tempo que nos indica a presença do personagem em cena, nos transporta para o lugar dele,

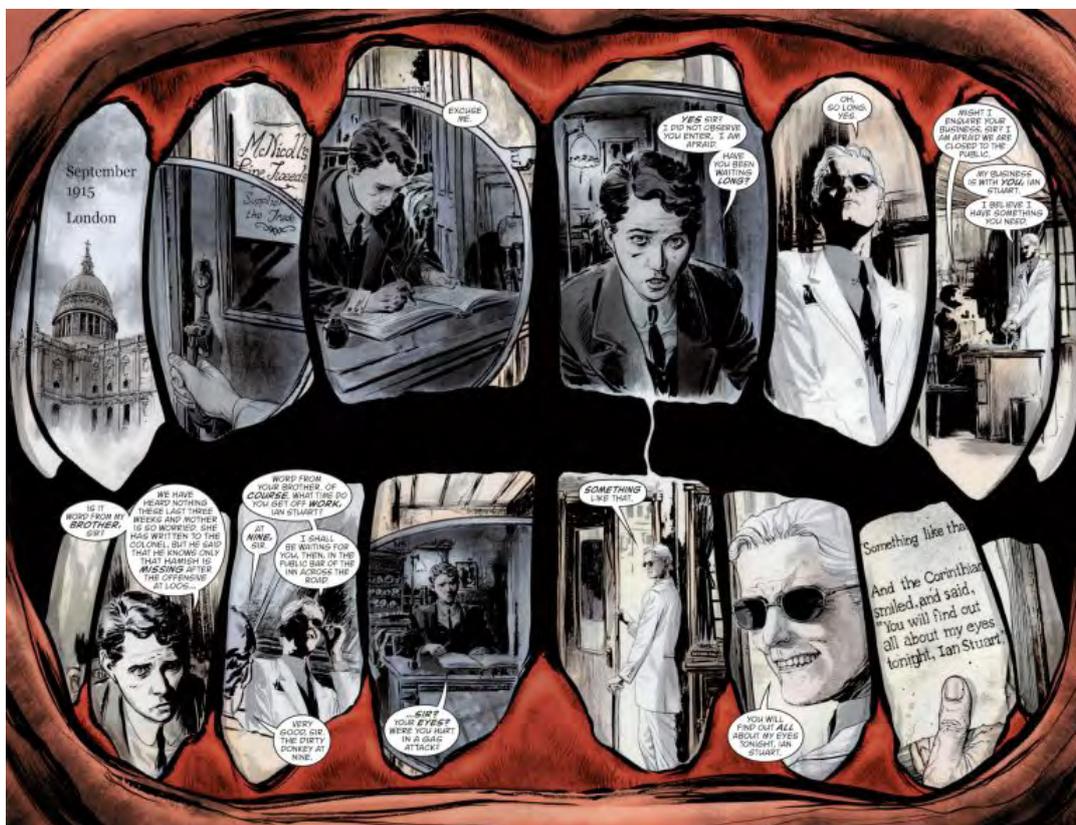


Figura 3. Enquadramento em *Sandman: Prelúdio*. Fonte: Gaiman; Williams; Stewart; Klein et al (2015).

como se observássemos os acontecimentos de seu ponto de vista.

Os quadros também podem ser incorporados diegeticamente, isto é, como parte do universo da história, passíveis de interação física com personagens e cenários. Uma narrativa de Winsor McCay, quadrinista pioneiro em técnicas poéticas de enquadramento, mostra um palhaço cortando o fio que delimita o requadro. Ao perceber o confinamento no qual se encontrava, escapa pela calha – o “branco” da página (fig. 4).



Figura 4. How he escaped from his border. Fonte: McCay (1904) in Gurney Journey.

Dentre as vertentes teóricas e práticas que organizam reflexões em torno da forma dos quadrinhos e das possíveis maneiras de tensioná-la, podemos citar o OuBaPo, grupo fundado na França em 1992. O grupo nasce visando a experimentação estilística da linguagem dos quadrinhos a partir de restrições (*contraintes*), promovendo um fazer autoconsciente do meio (Carneiro, 2015). Devido ao caráter muitas vezes multilinear das obras oubapianas, que permitem muitos usos e sentidos, podemos dizer que esse movimento eventualmente se utiliza da autorreflexividade como recurso para a abertura em quadrinhos. O OuBaPo possui como herança as práticas deixadas pelo OuLiPo, movimento literário inspirado pelo livro *Exercices de Style*, de Raymond Queneau:

Em 1960, criou-se, sob sua inspiração, o Ouvroir de Littérature Potentielle, ou

Oulipo. Não sem humor, o nome se refere aos ateliês (*ouvroires*) de corte e costura das freirinhas. Quanto à literatura potencial, trata-se de pesquisar matrizes formais que possam em seguida encontrar aplicação em obras literárias. I-Ching, Tarô, jogos retóricos do período alexandrino, formas poéticas dos trovadores provençais... e, sobretudo, recursos lógico-matemáticos. (Rezende in Queneau, 1995, p. 13)

De forma similar se comporta o OuBaPo (*Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle*), que adapta as técnicas restritivas do OuLiPo ao meio dos quadrinhos e inaugura outras que são próprias à sua linguagem. Conforme destaca Carneiro a partir de Groensteen, as restrições identificadas pelo OuBaPo tratam de procedimentos específicos para a produção de histórias em quadrinhos e se encaixam em dois grandes grupos: “a) restrições geradoras (prescritivas e precedendo a criação de uma história) e b) restrições transformadoras (incidindo sobre uma história previamente criada)” (Carneiro, 2015, p. 166). Com base nos trabalhos de Carneiro (2015) e Werneck (2012), citamos alguns desses procedimentos, cuja lista pode se adaptar ou se expandir:

Restrições geradoras

Ambigrama: quadrinhos dotados de multilinearidade narrativa, que podem ser lidos em pelo menos duas direções diferentes. Compreende-se que dessa restrição derivam tipos ainda mais específicos: *Palíndromo*, *Reversibilidade*, *Pluri-legibilidade* e *Dobradura*, descritos a seguir.

Palíndromo: história que, além do sentido da esquerda para a direita, também pode ser lida de trás para frente.

Reversibilidade: história que, além do sentido de cima para baixo, contém uma nova leitura quando virada de cabeça para baixo.

Pluri-leiturabilidade: página com múltiplas possibilidades de leitura. No exemplo da figura 5, as setas vermelhas ao lado de cada quadro indicam as direções pelas quais a história pode seguir.

Dobradura: técnica física na qual as novas leituras nascem de dobras no papel.

Iteração: um elemento gráfico se repete ao longo de toda a história, podendo permanecer idêntico ou sofrer variações sutis.

Restrição gráfica ou plástica: elementos formais são suprimidos ou limitados, a exemplo de personagens, cores ou mesmo caracteres típicos dos quadrinhos, como o requadro ou o balão.

Restrições transformadoras

Expansão: outras pessoas autoras, além da original, complementam e expandem a história, adicionando, por exemplo, novos quadros. Na figura 6, o dominó

quatre-vingt-quinze



Figura 5. Pluri-leiturabilidade em Quatre-vingt-quinze. Fonte: Lécroart in Étienne Lécroart.

foi iniciado com uma tirinha de três quadros e gradualmente continuado por diversos artistas.

Hibridização: uma nova história se utiliza de quadros de histórias prévias, seja de uma única pessoa autora ou de várias autorias, como em uma colagem.

Redução: suprime quadros ou outros elementos de uma história existente, como em um exercício de síntese narrativa.

Reinterpretação: toma-se emprestado o estilo ou personagens de outrem para criar uma história própria.

Substituição – o conteúdo prévio de uma história é substituído parcialmente por outro.

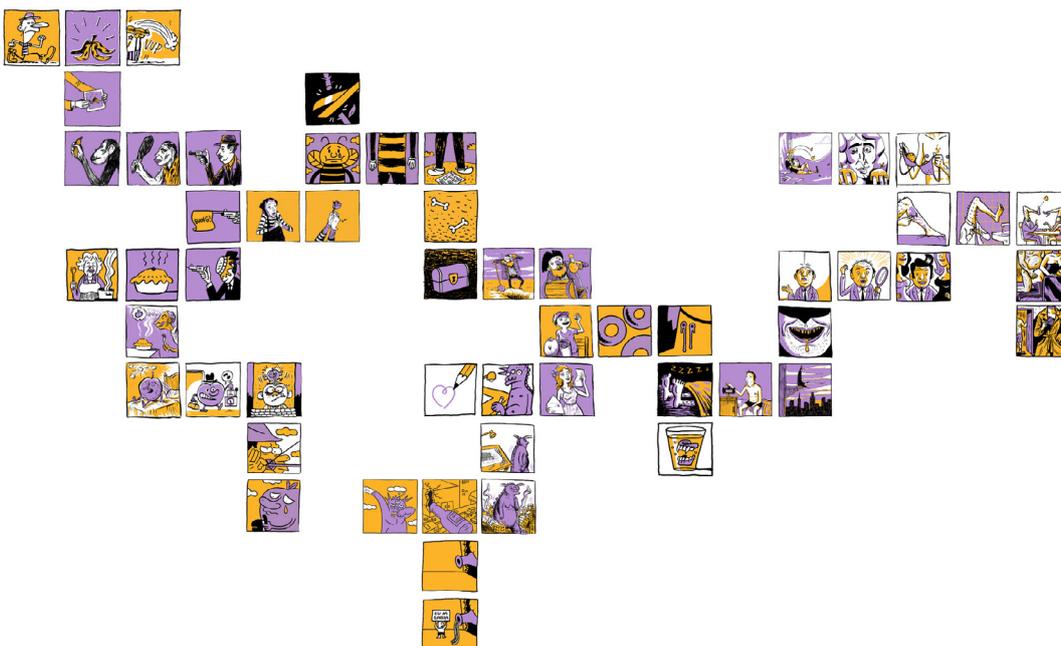


Figura 6. Expansão em Dominó. Fonte: Arruda, Elcerdo, Gomez, Lafa, Martinez, Mayer, Sieber e Stêzv (2010) in Revista Beleléu.

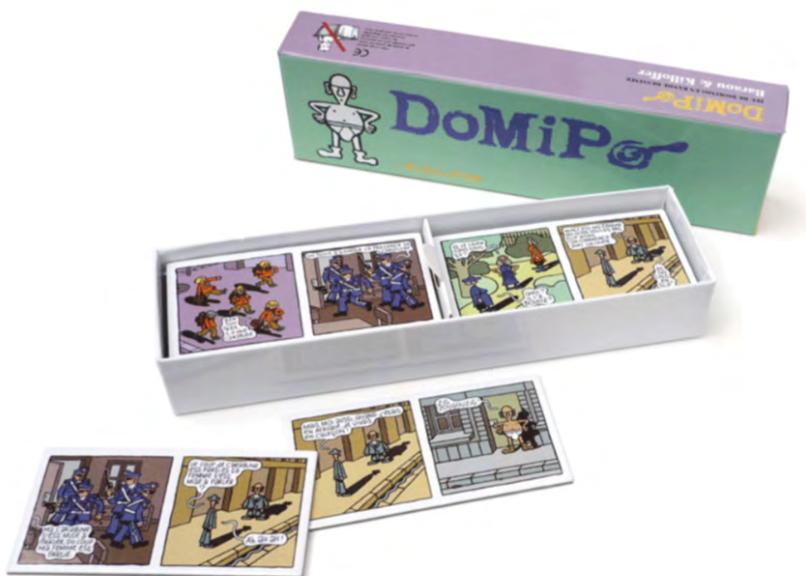


Figura 7. DoMiPo. Fonte: Baraou e Killoffer in *L'Association* (2009).

Por meio dessas e de outras restrições, o OuBaPo desafia certos cânones sob os quais os quadrinhos são produzidos ao longo de sua história. Como pontua Crucifix (2020), a indústria de quadrinhos tem forte estandardização e tende a se conformar às normas de publicação dos álbuns em formato encadernado. Na direção contrária, as obras oubapianas, além de propor estruturas formais-narrativas inovadoras, por vezes também vão além dos suportes impressos tradicionais, se aproximando da ideia de obra manualmente aberta. Alguns casos são derivados da técnica do dominó, que apresenta dois eventos distintos provenientes de um mesmo quadro, resultando em diversas linhas espaço-temporais que correm em simultâneo. A partir desse princípio, quadrinistas oubapianos constroem um dominó físico, com o qual leitores podem jogar e formar uma história diferente a cada jogo (fig. 7).

Diante do amplo campo de possibilidades de análise e criação, nos encaminhamos para a confecção de uma página de quadrinhos (fig. 8) que aponte caminhos para a continuidade da investigação da abertura por meio da autorreflexividade. Nosso movimento é, em si, autorreflexivo: enquanto pensamos sobre essa característica nos quadrinhos a partir do contexto e dos objetos estudados, também desenvolvemos e construímos conhecimento sobre a questão através dos mesmos princípios.

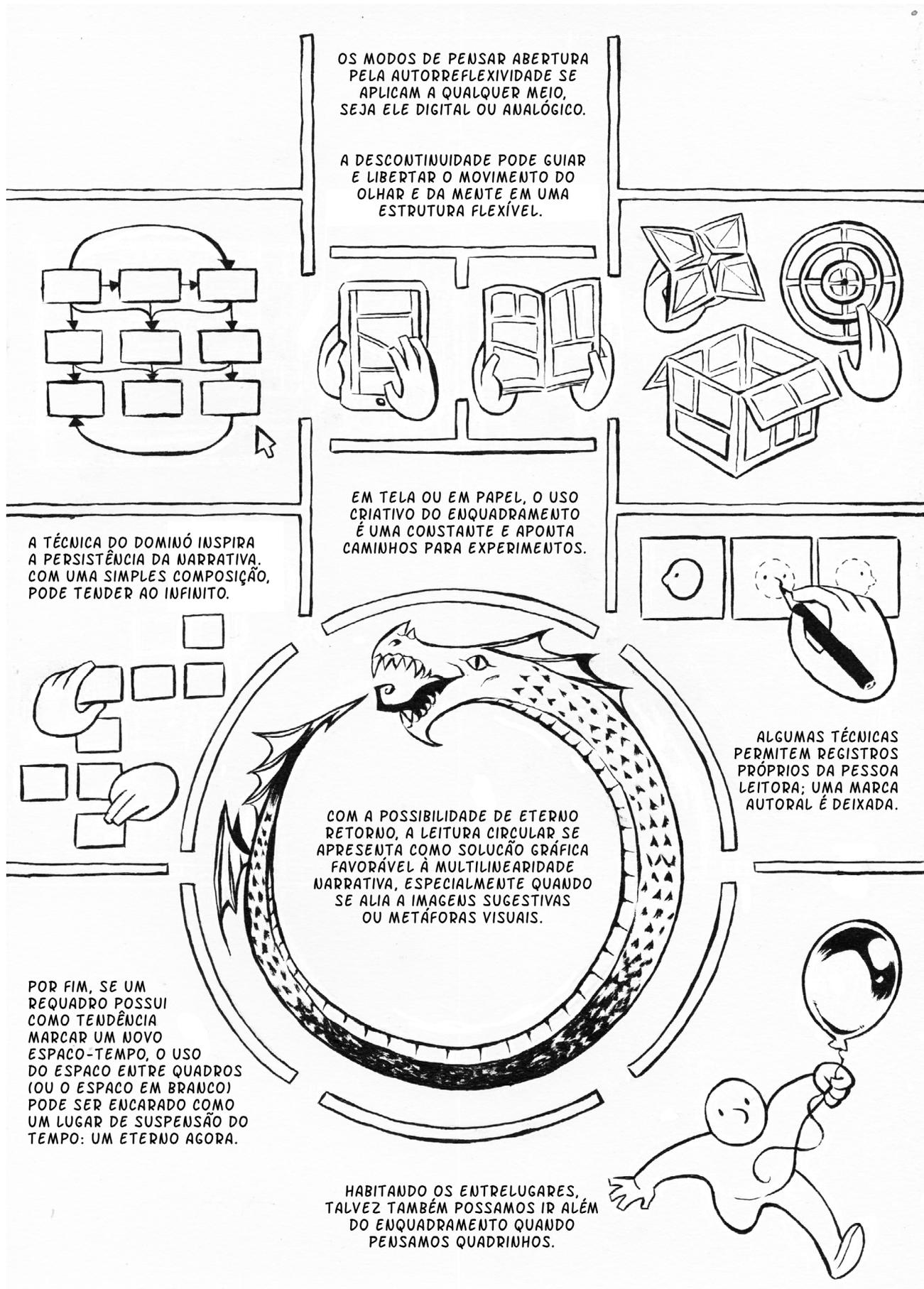


Figura 8. Considerações finais. Fonte: produzido pela autora (2023).

BIBLIOGRAFIA

AHMED, Maaheen. **Openness of Comics**: generating meaning within flexible structures. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.

ARRUDA et al. **Dominó**. Revista Beleléu, 19. jul. 2010. Disponível em: <https://revistabeleleu.wordpress.com/>.

BARAOU, Anne e KILLOFFER, Patrice. **DoMiPo**. Paris: L'Association, 2009. Disponível em: <https://www.lassociation.fr/en/catalogue/domipo/>.

CRUCIFIX, Benoît. A chamber of echo: on the post-comics of Ilan Manouach in CONARD, Sébastien et al. **Post-Comics**. Beyond Comics, Illustration and The Graphic Novel. Ghent: Het Balanseer & KASK School of Arts, 2020.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo, Ática, 1975.

CARNEIRO, Maria Clara da S. R. **A metalinguagem em quadrinhos**: estudo de *Contre la band dessinée* de Jochen Gerner. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade de Letras, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura, Rio de Janeiro, 2015.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Ed Vozes, 2000.

D'ANGELO, Biagio. Entre materialidade e imaginário: atualidade do livro-objeto. *Juiz de Fora: Ipotesi*, v. 17, p. 33-44, 2013.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2016.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FRANCO, Edgar. **Os quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2014.

GAIMAN, Neil; WILLIAMS, J. H.; STEWART, Dave; KLEIN, Todd et al. **Sandman**: Prelúdio. Nova Iorque: Vertigo, 2015; São Paulo: Panini, 2018.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

KRENING, Thiago S. K.; SILVA, Tânia L. K.; SILVA, Régio P. S. Histórias em quadrinhos digitais: linguagem e convergência digital. **9ª arte**. São Paulo, v. 4, n. 2, 2015.

LÉCROART, Étienne in Étienne Lécroart. **Oubapo** – Plurilecturabilité. Disponível em: <http://e.lecroart.free.fr/oubapo/plurilecture.php>.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. As contribuições e o legado de Umberto Eco ao campo dos quadrinhos. In SILVA *et al.* (orgs.). **Umberto Eco e Narrativas**. Votorantim: Provocare, 2017.

MACHADO, Liandro Roger M. **À tela infinita... e além**: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais. Dissertação (mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016.

MCCAY, Winsor. How he escaped from his border. 1904 in GURNEY, James. **Escaping our Borders**. Gurney Journey, 1 jan. 2015. Disponível em: <https://gurneyjourney.blogspot.com/2015/01/escaping-our-borders.html>.

MONTEIRO, Clarissa Ferreira. **Building stories e a poética experimental**: um olhar semiótico sobre o quadrinho de Chris Ware. 2018. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Linguística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/D.8.2018.tde-19072018-174315. Acesso em: 2022-08-15.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

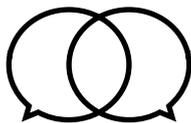
PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. **Mobile Comics**: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2020.

REZENDE, Luiz in QUENEAU, Raymond. **Exercícios de estilo**. Rio de Janeiro: Imago, 1995. p. 143-158.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2015.

WERNECK, Daniel. OuBaPo: quadrinistas arquitetando labirintos de onde pretendem tentar escapar. In **Outra Travessia**, v. 0, n. 13, 2012, p. 137-156.

WARE, Chris. **Building Stories**. Londres: Jonathan Cape, 2012 in COCONINO Press pubblicherà "Building Stories" di Chris Ware. **Fumettologica**, 1 abr. 2021. Disponível em: <https://fumettologica.it/2021/04/building-stories-coconino-chris-ware/>.



Cosmo, ou sétimo sentido: uma breve leitura teopoética do mangá *Cavaleiros do Zodíaco*

Cosmo, o séptimo sentido: una breve
lectura teopoética del manga
Los Caballeros del Zodiaco

Cosmo, or seventh sense: a brief theopoetic reading of the
manga *Knights of the Zodiac*

João Paulo Vicente Prilla

jpvprilla@hotmail.com

Doutorando em Literatura e Crítica Literária pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Licenciado em Letras - Português, Inglês e respectivas Literaturas pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (2010) e em Espanhol pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (2022). Mestre em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (2020), com a dissertação “Arquiteturas do submundo: o mundo dos mortos do mangá *Cavaleiros do Zodíaco* à sombra do inferno dantesco”. Sua pesquisa de doutorado investiga os aspectos místicos, espirituais e religiosos no mangá *Cavaleiros do Zodíaco*, objeto de estudo que o acompanha desde a graduação.

Resumo

Este trabalho é um recorte de uma pesquisa de Doutorado que tem o mangá *Cavaleiros do Zodíaco* (1985-1990), de Masami Kurumada, como seu objeto de estudo. Originalmente intitulada *Saint Seiya*, a referida história em quadrinhos japonesa tem a mitologia grega como elemento estruturante de sua narrativa. A mitologia grega presente na obra, por seu turno, é atravessada pela conjugação de outras temáticas – religião, astronomia e astrologia. A partir dessa conjugação, Kurumada formulou um conceito fundamental para a história: o cosmo, também chamado de sétimo sentido. Trata-se de um conceito complexo e original, o qual confere uma atmosfera mística e espiritual ao mangá. Dito isso, o objetivo deste artigo é expor brevemente sobre a natureza do cosmo, efetuando uma leitura teopoética da obra. Para tanto, o quadro teórico que embasa o estudo está ancorado essencialmente na teopoética (Manzatto, 1994; Kuschel, 1999; Ferraz, 2006; Tillich, 2009; Bingemer; Villas Boas, 2020), que propõe os estudos comparados, num primeiro momento, entre religião e literatura, não demorando a incorporar outras manifestações artísticas – dentre elas a história em quadrinhos – em seus interesses de pesquisa.

Palavras-chave

Cavaleiros do Zodíaco; Saint Seiya; Cosmo; Sétimo sentido; Teopoética.

Resumen

Este trabajo es un extracto de una investigación de doctorado que tiene como objeto de estudio el manga *Los Caballeros del Zodíaco* (1985-1990), de Masami Kurumada. Titulado originalmente *Saint Seiya*, el citado cómic japonés tiene la mitología griega como elemento estructurante de su narrativa. La mitología griega presente en la obra, a su vez, está atravesada por la combinación de otros temas: religión, astronomía y astrología. A partir de esta conjugación, Kurumada formuló un concepto fundamental para la historia: el cosmo, también llamado séptimo sentido. Es un concepto complejo y original, que le da al manga una atmósfera mística y espiritual. Dicho esto, el objetivo de este artículo es explicar brevemente la naturaleza del cosmo, aportando una lectura teopoética de la obra. Para ello, el marco teórico que sustenta el estudio está esencialmente anclado en la teopoética (Manzatto, 1994; Kuschel, 1999; Ferraz, 2006; Tillich, 2009; Bingemer; Villas Boas, 2020), que propone estudios comparativos, inicialmente, entre religión y la literatura, no tardando en incorporar otras manifestaciones artísticas –incluido el cómic– a sus intereses de investigación.

Palabras clave

Los Caballeros del Zodíaco; Saint Seiya; Cosmo; Séptimo sentido; Teopoética.

Abstract

This work is an excerpt from a PhD research that has the manga *Knights of the Zodiac* (1985-1990), by Masami Kurumada, as its object of study. Originally titled *Saint Seiya*, the aforementioned Japanese comic has Greek mythology as a structuring element of its narrative. The Greek mythology present in the work is crossed by the combination of other themes – religion, astronomy and astrology. From this conjugation, Kurumada formulated a fundamental concept for the story: the cosmo, also called the seventh sense. It is a complex and original concept, which gives the manga a mystical and spiritual atmosphere. That said, the objective of this article is to briefly explain the nature of the cosmo, providing a theopoetic reading of the work. To this end, the theoretical framework that underlies the study is essentially anchored in theopoetics (Manzatto, 1994; Kuschel, 1999; Ferraz, 2006; Tillich, 2009; Bingemer; Villas Boas, 2020), which proposes comparative studies, initially, between religion and literature, not taking long to incorporate other artistic manifestations – including comic books – into its research interests.

Keywords

Knights of the Zodiac; Saint Seiya; Cosmo; Seventh sense; Theopoetics.

CAVALEIROS DO ZODÍACO: CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Cavaleiros do Zodíaco, originalmente intitulada *Saint Seiya*¹, é uma série de mangá escrita e desenhada por Masami Kurumada, lançada no Japão em 1985 pela revista *Weekly Shonen Jump*, da Editora Shueisha. O primeiro capítulo foi publicado na edição 01/86, no dia 3 de dezembro de 1985. A revista *Weekly Shonen Jump* possuía aproximadamente 400 páginas e continha várias histórias, e os capítulos de *Cavaleiros do Zodíaco* foram publicados até o ano de 1990.

A série de mangás conquistou uma legião de fãs no Japão e notoriedade no mercado editorial japonês, fato que chamou a atenção da editora que o publicava e o alçou para outro patamar, inserindo-o na galeria de mangás de sucesso. Isso porque a indústria do mangá, uma das mais promissoras para a difusão cultural e para a economia do Japão, possui dois princípios fundamentais quando um mangá conquista êxito no mercado editorial e popularidade entre seus leitores: lançar uma compilação completa da série, denominada *tankobon*, exclusivamente com a história em questão; e produzi-la em anime, ou seja,

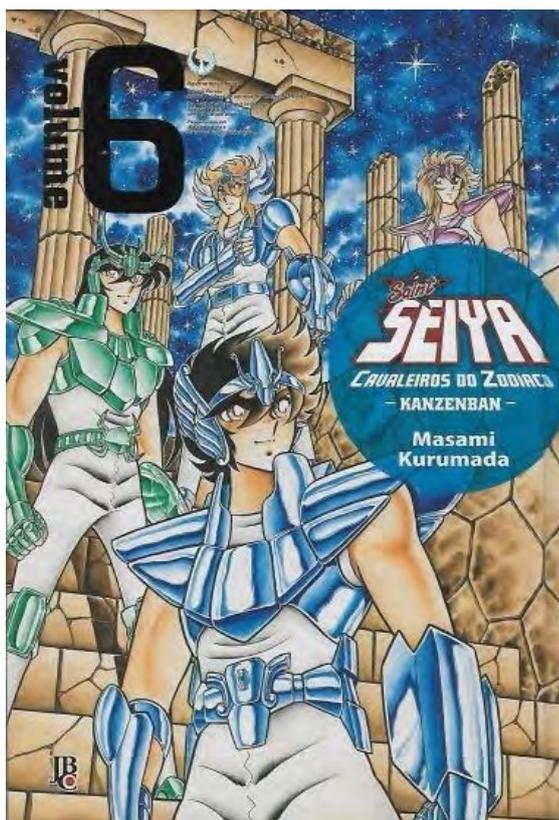


Figura 1. Capa do sexto volume do kanzenban do mangá *Cavaleiros do Zodíaco*, lançado no Brasil pela Editora JBC no ano de 2017. Fonte: <<https://editorajbc.com.br/mangas/colecao/cdz-saint-seiya-kanzenban/vol/cdz-saint-seiya-kanzenban-22/>>. Acesso em: 14 ago. 2023.

dentro do universo de *Cavaleiros*.

Como mencionado anteriormente, o sucesso de *Saint Seiya* no Japão foi tão grande que, em virtude disso, o mangá passou a ser adaptado em desenho

1. O título original é *Saint Seiya*, na escrita japonesa 聖闘士星矢 (pronuncia-se Seinto Seiya). Traduzindo para a língua portuguesa, Santo Seiya. O título faz referência ao personagem que se sobressai dentre os cinco protagonistas do mangá – Seiya, cavaleiro que veste a armadura de bronze da constelação de Pégaso.

em desenho animado. E esse foi o caminho percorrido por *Saint Seiya*, de modo que a série resultou em 28 volumes *tankobon*, cada um com aproximadamente 200 páginas; e uma anime com 145 episódios. A publicação do *tankobon* e a adaptação do mangá para o anime são provas de que *Saint Seiya* logo alcançou o status de um fenômeno de comunicação de massa (Vergueiro, 1985; Luyten, 2011) no Japão, fato que viria a se repetir em outros países.

O mangá *Cavaleiros do Zodíaco* está dividido em sagas, respeitando a evolução de sua narrativa. Baseando-se nesse critério, sua história é constituída por três sagas, intituladas Santuário, Poseidon e Hades. Estas constituem aquilo que se denominou *mangá clássico* da série, no contexto de todas as outras HQs publicadas

animado para a televisão. Assim, no mesmo ano em que a HQ foi lançada, a Toei Animation, um dos principais estúdios japoneses de animação, começou a produzir o seu anime². A série de TV clássica contou com 114 episódios distribuídos em três sagas: Santuário (episódio 1 ao 73); Asgard (episódio 74 ao 99); e Poseidon (episódio 100 ao 114). Contudo, a produção do anime enfrentou alguns entraves decorrentes do fato de que o mangá ainda não estava finalizado. Em outras palavras, a produção do anime passou a ser paralela à do mangá, e os estúdios da Toei Animation necessitavam de um volume da HQ finalizado para a sua respectiva adaptação em desenho animado.

Para superar esse obstáculo, a Toei Animation se viu obrigada a aumentar a história, incorporando novos personagens e situações ao enredo do mangá. Outro artifício utilizado foi a prolongação de algumas lutas e a inclusão de uma nova saga inexistente no mangá, concebida exclusivamente para o anime – a Saga de Asgard. Entretanto, a Saga de Hades não foi produzida naquela época. Esta saga foi lançada em anime somente a partir do ano de 2002, e sua produção se estendeu até 2008.

O universo de *Cavaleiros do Zodíaco* resultou em outros produtos, a saber:

- **Mangás:** *Episódio G* (2002-2013); *Lost Canvas* (2006-2011), que também foi adaptado para anime; *Next Dimension* (2006-presente);
- **Animes:** *Saint Seiya Ômega* (2012-2014); *Alma de Ouro (Soul of Gold)* (2015);
- **Filmes:** *O Santo Guerreiro* (1987); *A Grande Batalha dos Deuses* (1988); *A Lenda dos Defensores de Atena* (1988); *Os Guerreiros do Armagedon* (1989); *Tenkai Hen – Josô – Overture (Prólogo do Céu - Abertura)* (2004); *Os Cavaleiros do Zodíaco: A Lenda do Santuário* (2014), totalmente produzido em computação gráfica; e, mais recentemente, o *live-action* intitulado *Saint Seiya: Cavaleiros do Zodíaco* (2023);
- **Série em computação gráfica:** *Knights of the Zodiac: Saint Seiya* (2020), um *remake* da série clássica, todo projetado em computação gráfica e produzido nos Estados Unidos.

Também poderíamos arrolar os produtos que foram licenciados a partir de *Cavaleiros do Zodíaco*, mas isso possivelmente renderia outro trabalho, uma vez que a lista seria muito extensa, contendo uma variedade significativa de produtos. O que estamos querendo dizer é que, mais do que uma franquia de sucesso no mundo todo, a marca *Cavaleiros do Zodíaco* continua sendo atual e operando como aquilo que Umberto Eco definiu como *obra aberta* (Eco, 2005), isto é, uma obra que remete para a noção de abertura, de infinitude, de novas possibilidades. Assim, *Cavaleiros* vem conquistando novas gerações de fãs e reconquistando os de décadas passadas com o lançamento de novas histórias, as quais proporcionam a expansão contínua de seu universo.

2. Anime ou animê refere-se a desenho animado japonês, seja desenhado a mão ou concebido por meio de computação gráfica. Na cultura ocidental, isto é, fora do Japão e em inglês, o termo anime diz respeito à animação japonesa, especificamente à animação produzida no Japão. A palavra é a pronúncia abreviada de animação na língua japonesa. Todavia, no Japão, esse termo se refere a qualquer animação, independentemente da sua nacionalidade. A origem da palavra é controversa, podendo vir da palavra inglesa animation (animação) ou da palavra francesa animé (animado), versão defendida por pesquisadores do mangá como Frederik Schodt (1983) e Alfons Moliné (2004).

TEOPOÉTICA: UM CAMPO DE INVESTIGAÇÃO INTERDISCIPLINAR

A teopoética é um campo de investigação que buscou explorar, num primeiro momento, a intersecção entre a teologia – o estudo de Deus e das questões religiosas – e a literatura. Tendo como referência os estudos de Ferraz (2006), a pesquisadora esclarece que a origem da teopoética é anterior ao cristianismo, afirmando, inclusive, que Santo Agostinho não a aceitava, e atuou “[...] contra a reinvenção e reinterpretação poética de textos sagrados da Bíblia efetivada pelos poetas de uma forma mítica ou fabulosa” (Ferraz, 2006, p. 236).

O propositor do termo é Karl Josef Kuschel, que reconheceu a existência de um diálogo entre religião e literatura, fato que acaba por desenvolver, ao mesmo tempo, uma relação conflituosa e fértil dos textos literários com as tradições religiosas (Kuschel, 1999, p. 09). Em outras palavras, ela surgiu se propondo a investigar como a linguagem literária poderia ser utilizada para expressar conceitos religiosos, experiências espirituais e reflexões teológicas de uma maneira mais profunda e significativa, considerando as especificidades de cada uma.

No entanto, não demorou muito para essa abordagem transcender as fronteiras tradicionais entre a teologia e a literatura, sempre buscando uma síntese criativa capaz de iluminar novos aspectos da experiência humana em relação ao divino. Assim, a teopoética passou a incluir outras manifestações artísticas em seus interesses de investigação, firmando-se como um campo interdisciplinar profícuo, sobre o que Manzatto escreve o seguinte:

Para chegar ao antropológico, à compreensão do que é o homem e do que ele significa, a teologia pode ser ajudada por vários tipos de mediação [...]. Ela pode fazer apelo à filosofia e às ciências em geral, com destaque para as chamadas ciências humanas. Mas ela pode também fazer apelo às artes. Estas, por sua natureza e por seu antropocentrismo radical, são também lugar de revelação do humano (Manzatto, 1994, p. 5).

A literatura não é o único domínio artístico que estabelece relações com as religiões e com as diversas temáticas contempladas pela teologia. Assim, não são poucos os artistas da pintura, da música, da arquitetura, do cinema e da história em quadrinhos que se inspiram em temáticas religiosas, espirituais ou teológicas para suas criações artísticas, apropriando-se de seus respectivos conceitos e simbologias. Semelhantemente à literatura, essas manifestações artísticas passaram a compor o quadro de objetos de estudo da teopoética, atravessados por uma variedade de abordagens e métodos cuja intenção principal é explorar e expressar a relação entre o humano e o divino de maneira mais profunda e rica. Nessa perspectiva, Bingemer e Villas Boas (2020) afirmam que

O discurso da “teopoética” em geral [...] é um lugar de entrelaçamento cultural, onde se conectam teologia, literatura, estética, espiritualidade e todas as formas da arte. A linguagem humana, na medida em que toma consciência do que lhe foi dado, fala do que ouviu, do que recebeu e do que acolheu como dom primordial e mistério indecifrável e inefável, que é fonte de tudo o que pode ser caos, mas que

pode igualmente constituir vida para muitos (Bingemer; Villas Boas, 2020, p. 10).

A teopoética pode ser definida como os estudos comparados entre teologia e literatura, os quais não se limitam somente à personagem Deus (Ferraz, 2006). Para mais, acrescentamos, aqui, que o discurso crítico-literário e a reflexão teológica e literária desse ramo de estudos podem ser extensivos a todos personagens, temáticas e elementos narrativos pertencentes a uma determinada tradição religiosa, não sendo exclusividade do cristianismo. Isto é, os estudos da teopoética também podem partir de um contexto islâmico, judaico, budista, entre outras doutrinas religiosas. E mais: a teopoética pode ir além da fronteira do fenômeno religioso e integrar o seu rol de interesses com questões advindas de outras esferas da atividade humana e outros campos do saber, o que reverbera o seu caráter interdisciplinar e o seu caráter de “entrelaçamento cultural”, como expõem Bingemer e Villas Boas (2020).

Esse viés cultural tem como fonte o teólogo Paul Tillich. O referido estudioso foi responsável por atribuir à teologia uma dimensão mais ampla e, conseqüentemente, passou a ser chamado *teólogo da cultura*. Tillich defendia que as formas profanas de manifestação cultural – como a literatura e, mais recentemente, a história em quadrinhos – tornam-se vias de acesso para o sagrado. Isso foi o suficiente para a concepção de um novo ideário teológico, o qual o autor nomeou *Teologia da Cultura* (Tillich, 2009), sendo o questionamento da fé estreita e literal de muitos teólogos e escritores cristãos a sua principal característica.

Dadas as particularidades da nossa investigação, bem como a natureza do nosso objeto de estudo – um mangá, uma história em quadrinhos japonesa –, comungamos desse novo ideário teológico proposto por Tillich e também da noção de “entrelaçamento cultural” proposta por Bingemer e Villas Boas (2020), uma vez que passam a considerar a cultura como essencial no escopo da teopoética. Uma teopoética que, independentemente da forma artística em análise, tenha como propósito trazer à luz o mistério da existência humana.

UM BREVE PANORAMA DA HISTÓRIA DE *CAVALEIROS DO ZODÍACO*

À primeira vista, o argumento de *Cavaleiros do Zodíaco* pode ser considerado muito simples, com uma premissa maniqueísta do bem contra o mal, repleto de personagens que trajam armaduras e lutam para defender uma divindade da mitologia grega. Muitas conclusões acerca do enredo da série podem resultar baseando-se somente no seu título e na caracterização muito difundida de seus personagens, isto é: i) que sua narrativa é permeada de personagens que são CAVALEIROS e vestem armaduras; ii) que as armaduras desses cavaleiros, por sua vez, representam constelações, dentre as quais aquelas que pertencem à região do firmamento celeste denominada ZODÍACO.

Para aqueles que conhecem o seu significado, o termo “zodíaco” também sugere que a astronomia e/ou astrologia serão elementos recorrentes no mangá e, muito provavelmente, proporcionarão um teor místico à história,

sobretudo se considerarmos o viés astrológico. Essa interpretação da narrativa de *Cavaleiros do Zodíaco* não está errada, todavia não dá conta de toda sua grandiosidade. Em outras palavras, uma interpretação simplista, insuficiente e reducionista da série, cuja complexidade e magnitude de seu enredo e dos muitos personagens e mitos que a compõem acabam sendo ignorados. Ademais, uma história em quadrinhos que possui a sua narrativa estruturada e mesclada a partir da mitologia grega, da astronomia/astrologia e da religião budista, acaba por revelar, só na síntese dessas temáticas, o quão complexa e rica é. E foi na conjugação dessas temáticas que Masami Kurumada arquitetou o universo de *Cavaleiros do Zodíaco*, universo criativo que, como dissertamos na primeira seção deste artigo, continua em franca expansão.

A história desses cavaleiros começa na época em que os deuses habitavam a Terra e disputavam por seu domínio, travando batalhas incomensuráveis. Na *Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco*, Kurumada explica que, no contexto do mangá, esses deuses são indivíduos que representam uma “vontade maior” ou a “vontade divina”, os quais guiavam as outras pessoas enquanto ampliavam seu próprio poder (Kurumada, 2004, p 38).

Com o passar do tempo, os Céus e a Terra passaram a ser comandados por Zeus; o Mar, por Poseidon; e o Mundo dos Mortos, por Hades. Até que Zeus decide entregar a responsabilidade pela Terra à sua filha Atena. Tão logo o fez, Zeus desapareceu nos Céus. O fato de Atena ter passado a governar a Terra desencadeou sentimentos de inveja e ciúme nas outras divindades. Assim, Poseidon e Hades, cada qual à sua maneira, começaram a tramar planos no intuito de vencer Atena e conquistar os domínios terrestres.

Os ataques mais veementes partiram de Poseidon, cujas investidas contra Atena e a Terra causaram as mortes de muitos guerreiros destemidos. Não demorou muito a aparecerem jovens garotos lutando nos campos de batalha. Esses garotos treinavam seus corpos além do limite humano, superando-o, até que seus punhos fossem capazes de cortar o ar e partir a terra. Para se proteger do inimigo, eles vestiam armaduras sagradas. As pessoas começaram a admirar os feitos desses garotos que trajavam armaduras sagradas e passaram a chamá-los de *cavaleiros*.

A batalha dos deuses seguiu durante séculos. No entanto, foi encoberta pelo tempo ao ponto de que a existência dos cavaleiros passou a ser questionada pela humanidade ou, até mesmo, contada apenas como uma lenda. Contudo, a existência dos cavaleiros é factual: eles continuam a existir até os dias de hoje. Nas palavras do autor do mangá:

O seu Cosmo elevado produz um destrutivo soco que rompe a barreira do som, chegando a esmigalhar blocos de concreto. São seres milagrosos que conhecem as mais diversas técnicas de luta, as quais fogem à imaginação humana. Todos os seus atos são supervisionados pelo Santuário da Grécia, que não se submete a nenhuma nação, povo ou organização. O objetivo e a missão desses cavaleiros é um só desde a época dos deuses: proteger a deusa Atena e garantir a paz na Terra (Kurumada, 2004, p. 38).

Os garotos escolhidos e candidatos a cavaleiros são treinados em

sigilo, nas mais diferentes partes do mundo, sob a tutela de um mestre indicado pelo Santuário da Grécia. Quando comprovada a sua qualificação, recebem uma das armaduras e recebem o título de cavaleiro. A cada cavaleiro é designada uma armadura que representa uma das 88 constelações, conforme o destino ditado pelas estrelas de sua constelação. Dito de outra maneira, não lhe basta adquirir a força de um cavaleiro: é necessário que a mereça.

Há algumas condições para se tornar um cavaleiro, tais como personalidade, senso de justiça, habilidade e destino. Somente aqueles que possuem a combinação ideal dessas e de outras condições – perseverança, disciplina, coragem, determinação – têm o direito de se tornar cavaleiros, sendo que a probabilidade de nascimento de um cavaleiro é quase tão remota quanto cálculos astronômicos.

A história desses cavaleiros chega até o final do século XX, com o surgimento de um homem que se propôs a criar “artificialmente” um grande exército desses cavaleiros. Seu nome é Mitsumasa Kido, dono da Fundação Graad, uma influente organização japonesa, cujos poderes eram suficientes para atuar no mundo inteiro. O senhor Kido sempre foi um apreciador das artes marciais e era famoso por patrocinar muitos torneios mundiais dessas modalidades. Até que um dia, durante uma viagem pela Grécia e por obra do



Figura 2. Os cinco cavaleiros de bronze, protagonistas da história. Acima, da esquerda para à direita: Shiryu, cavaleiro da constelação de Dragão; Ikki, cavaleiro da constelação de Fênix. Abaixo, da esquerda para a direita: Hyoga, cavaleiro da constelação de Cisne; Seiya, cavaleiro da constelação de Pégaso; e Shun, cavaleiro da constelação de Andrômeda. Fonte: <<https://www.pinterest.ch/pin/380061656054846358/>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

destino, o velho Kido ficou sabendo da existência dos cavaleiros e das armaduras sagradas, planejando torná-los conhecidos através de um torneio de luta.

Para realizar o seu propósito, ele enviou cem pequenos garotos do orfanato mantido pela Fundação Graad para diferentes pontos geográficos do globo, na intenção de serem treinados arduamente para que, assim, pudessem se tornar cavaleiros. Dos cem garotos enviados para o treinamento, dez conseguiram o feito de se tornar cavaleiros, regressando ao Japão com suas armaduras sagradas de bronze, dentre os quais estão os cinco protagonistas do mangá: Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki.

No Japão, foram obrigados a participar de um torneio chamado de Guerra Galáctica, promovido pela senhorita Saori Kido, neta de Mitsumasa, que herdou a vontade do avô após sua morte. O que ninguém poderia imaginar é que esse torneio viria a ser o estopim para uma nova era de batalhas sagradas. Como dito anteriormente, tornar-se um cavaleiro implica assumir um destino importante para si. O fato de surgirem dez cavaleiros pela Fundação Graad teve, evidentemente, um grande objetivo, oculto até então. A missão só poderia ser proteger a deusa Atena, que voltava à Terra depois de mais de 200 anos, reencarnada em Saori Kido.

O (res)surgimento de Atena no planeta Terra era o presságio de que outras divindades também haveriam de despertar e, assim como a deusa contava com a ajuda de seus 88 cavaleiros – distribuídos em armaduras sagradas de ouro, prata ou bronze – essas divindades também teriam à sua disposição os seus respectivos exércitos de guerreiros. Em outras palavras, era o prenúncio de várias batalhas envolvendo deuses e homens e, até mesmo, de uma possível guerra santa.

COSMO, OU SÉTIMO SENTIDO: A ESSÊNCIA DO UNIVERSO PRESENTE NO INTERIOR DOS SERES VIVOS

A trama de *Cavaleiros do Zodíaco* é toda envolta em uma atmosfera de misticismo e espiritualidade. Tal ocorrência não se justifica apenas pela presença da mitologia grega ou da reencarnação de deusas e deuses em seres humanos. Essa atmosfera decorre, sobretudo, em virtude de três aspectos presentes na série: astrologia, astronomia e religião, especificamente o budismo. A partir da conjugação dos três, Masami Kurumada cunhou um conceito fundamental que perpassa por toda a história de *Cavaleiros*: o *cosmo*.

No contexto da obra, o cosmo é, basicamente, a força vital que existe em todos os seres vivos, e não somente em cavaleiros ou divindades. Da queima do cosmo vem a *cosmo-energia* ou o *poder cósmico*, que forma a aura (a parte visível da cosmo-energia), normalmente usada por guerreiros (cavaleiros, espectros etc.) em combate. Trata-se da principal fonte de energia que um cavaleiro utiliza durante um combate, mas o seu conceito envolve um significado para além da noção de poder de destruição. Cosmo é um conceito filosófico baseado tanto em filosofias orientais quanto ocidentais diz respeito à origem da vida e da matéria do universo. Relaciona-se, portanto, às leis da física e da astronomia.

Da queima do cosmo obtém-se a cosmo-energia, um poder que está relacionado com os átomos de qualquer material e seus respectivos movimentos. Utilizando este poder, é possível destruir átomos, controlar sua velocidade e mesmo transmutar materiais. De acordo com a história de *Cavaleiros do Zodíaco*, o cosmo pode ser despertado por qualquer ser humano, mas dificilmente um adulto o despertará, pois este geralmente estará preso ao mundano senso comum, o que prejudica a compreensão de milagres. O cosmo é o sétimo sentido que supera os outros seis – visão, audição, tato, olfato, paladar e intuição,

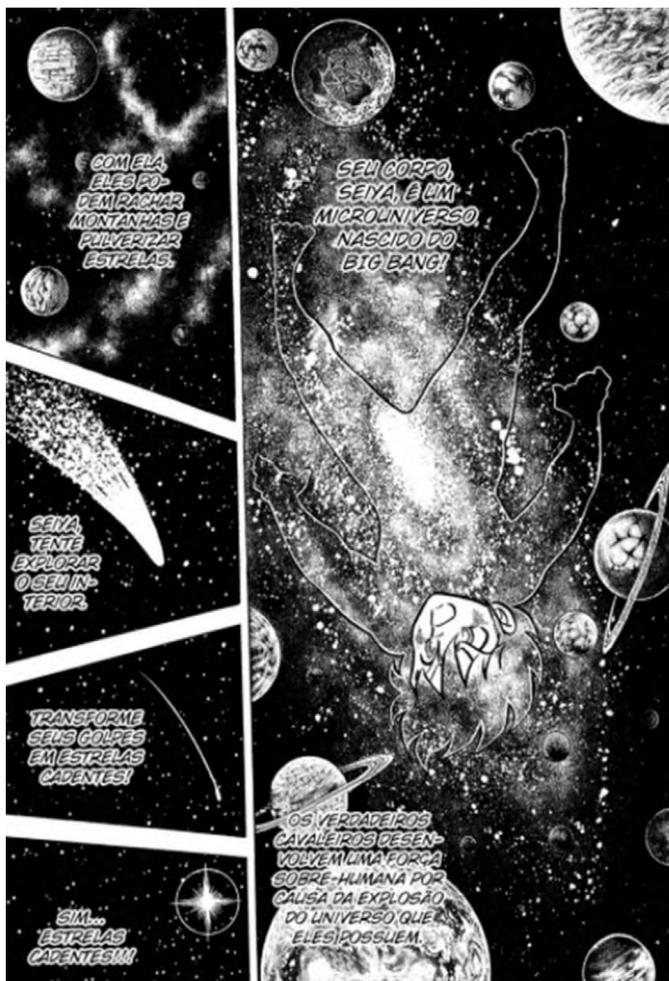


Figura 3. O personagem Seiya tentando despertar o seu cosmo, ao mesmo tempo que recorda os ensinamentos recebidos sobre esse poder. Fonte: Kurumada, 2013.

considerada, no mangá, como o sexto sentido humano.

A origem do poder cósmico é um pequeno universo que existe no interior dos seres vivos, apesar de apenas parte deles poder sentir este universo. Quando o cosmo do indivíduo é elevado, este universo se expande, criando um fenômeno conhecido como aura. A aura é a manifestação visual da queima do cosmo (como se fosse o combustível de uma estrela), que é o estágio intermediário de sua elevação. Durante a sua queima, o universo interior do indivíduo arde, e a aura se expande conforme a temperatura aumenta. Se o cosmo for elevado o suficiente, ele explodirá.

A sua explosão gera um pequeno Big Bang no interior do indivíduo, expandindo sua aura ao volume máximo e permitindo que ele acesse a essência do cosmo, o sétimo sentido.

Um ser humano pode ganhar habilidades diversas quando desperta o seu cosmo, como telepatia, intuição ou telecinesia. A elevação dessa energia permite que o indivíduo atinja velocidades subsônicas; quando ele o queima, pode atingir velocidades ultrassônicas. O cosmo dá poder para a pessoa explodir tudo em volta ou soltar rajadas de poder. No entanto, só as constelações possibilitam a utilização e o desenvolvimento de técnicas especiais, que são mais metafísicas do que físicas, ou simplesmente físicas, porém com mais poder de velocidade, acerto e força.

Os cavaleiros de Atena treinam desde pequenos para acordar seu cosmo adormecido e aprender a queimá-lo. Não importa a força do guerreiro, sem o uso dessa energia é impossível ter chance contra o mais fraco dos cavaleiros, pois mesmo os cavaleiros de bronze podem, embora superficialmente, queimar seu cosmo.

Na hierarquia dos cavaleiros de Atena, os cavaleiros de ouro possuem o cosmo mais elevado; já os de prata o manifestam de modo intermediário; os de bronze, por sua vez, despertaram essa energia recentemente e estão

aprendendo a manipulá-la. Apesar da diferença significativa do poder concedido por armaduras de diferentes níveis, os cavaleiros se igualam quando queimam seu cosmo, sendo que quem chega mais perto de explodir o seu vence a batalha. Se dois guerreiros forem capazes de explodir seus cosmos durante uma luta, suas forças se equivalerão, iniciando uma *guerra de mil dias*. As emoções do indivíduo afetam muito a elevação de seu cosmo e guerreiros de outras divindades, como Poseidon e Hades, também utilizam os princípios da queima dessa energia interior.

No contexto da história, o cosmo está intimamente associado às constelações. Estas, por sua vez, em se tratando de cosmo, acabam fazendo mais referência à astrologia do que à astronomia. Isso porque, conforme o mangá, um cavaleiro ou amazona seguirá o destino ditado pelas estrelas de sua constelação protetora. No entanto, essas constelações protetoras não são apenas as dos signos do zodíaco, comumente utilizadas pela astrologia. Assim, por exemplo, os protagonistas da série – Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki – não estão somente sob a proteção das estrelas de seus signos zodiacais, mas também, e principalmente, das constelações que estão representadas em suas armaduras – Pégaso, Dragão, Andrômeda, Cisne e Fênix, respectivamente. Com isso, a atmosfera mística e espiritual não é exclusividade das constelações zodiacais, uma vez que todas são contempladas por tais características.

Importante destacar que muitos cavaleiros vivenciam experiências semelhantes às dos mitos representados em suas armaduras. Citamos, dentre os muitos exemplos presentes na história, o caso do personagem Shun, cavaleiro da constelação de Andrômeda³. Seu treinamento ocorreu na Ilha de Andrômeda, e sua prova final remete ao mito representado em sua armadura: para conquistar o direito de vesti-la, foi acorrentado a um rochedo à beira mar,



Figura 4. Os cinco protagonistas de Cavaleiros do Zodíaco e suas constelações protetoras. Fonte: Kurumada, 2013.

3. Na mitologia grega, Andrômeda foi uma princesa da Etiópia, região fenícia nos mitos gregos. Era filha do rei Cefeu e da rainha Cassiopeia. Uma das muitas versões desse mito conta que Cassiopeia se autoproclamou mais linda do que as Nereidas, ninfas do Mar Mediterrâneo. Este fato provocou a fúria de Poseidon, que resolveu inundar o planeta e enviar o monstro marinho Ceto (uma espécie de baleia) para devorar toda a humanidade. Desesperado, Cefeu procurou o oráculo para saber o que fazer. Foi orientado a oferecer sua filha Andrômeda como sacrifício para Ceto, como forma de salvar o mundo. Para tanto, Andrômeda foi acorrentada em uma rocha à beira-mar. O herói Perseu, ao passar pela região, viu

e deveria se libertar antes que a maré subisse. O sucesso de sua prova, que lhe conferiu o status de cavaleiro e lhe deu o direito de trajar a armadura sagrada de bronze da constelação de Andrômeda, só foi possível porque o garoto despertou a essência de seu sétimo sentido, ou seja, o seu cosmo.

a princesa acorrentada e se apaixonou por ela. Foi até o rei e a rainha pedir a mão da princesa em casamento. Estes concordaram, desde que o herói salvasse a filha do monstro marinho. Perseu, então, com a cabeça da Medusa em suas mãos, foi até Ceto e a venceu, transformando o monstro em um coral e libertando Andrômeda das correntes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sob a ótica das ciências da natureza e das leis da física, o cosmo poderia ser compreendido como um fundamento científico. Ao relacioná-lo com pensamentos advindos de filosofias orientais e ocidentais, Kurumada ultrapassa a noção científica de cosmo, cunhando um novo conceito, complexo, original e místico, que viria a se tornar um dos principais elementos da narrativa de seu mangá.

O objetivo do trabalho foi efetuar uma breve leitura teopoética da referida HQ japonesa a partir do cosmo, o qual teve como base o referencial teórico da teopoética. Mesmo com exemplos visuais limitados, foi possível constatar que a atmosfera mística e espiritual presente ao longo dos quadrinhos de *Cavaleiros*, que tem a mitologia grega como principal mote, decorre desse conceito, cujo resultado advém da soma entre astrologia, astronomia e religião budista.

No que se refere à teopoética, percebe-se que esse campo de estudo é adequado para o aprofundamento não só desta, mas também de outras investigações que tenham o mangá ou o conceito cunhado por Kurumada como objeto de análise. Trabalho que pretendemos empreender minuciosamente em outros estudos e publicações, visto que muito mais pode ser dito sobre o cosmo, associando-o à astrologia, à astronomia e à religião budista, seja de maneira individual, seja de maneira conjunta.

BIBLIOGRAFIA

BINGEMER, Maria Clara; VILLAS BOAS, Alex (org.). **Teopoética: mística e poesia**. Rio de Janeiro: Paulinas, 2020.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FERRAZ, Salma. A esfinge pejada de mistérios: travessias e travessuras de Judas. In: **Estudos de Religião**, São Bernardo do Campo, v. 1, p. 235-256, 2006.

KUSCHEL, Karl-Josef. **Os escritores e as escrituras: retratos teológicos-literários**. São Paulo: Loyola, 1999.

KURUMADA, Masami. **Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco**. São Paulo: Conrad, 2004.

KURUMADA, Masami. **Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco**. Vol. 1-28. São Paulo: JBC, 2013.

LUYTEN, Sonia M. B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2011.

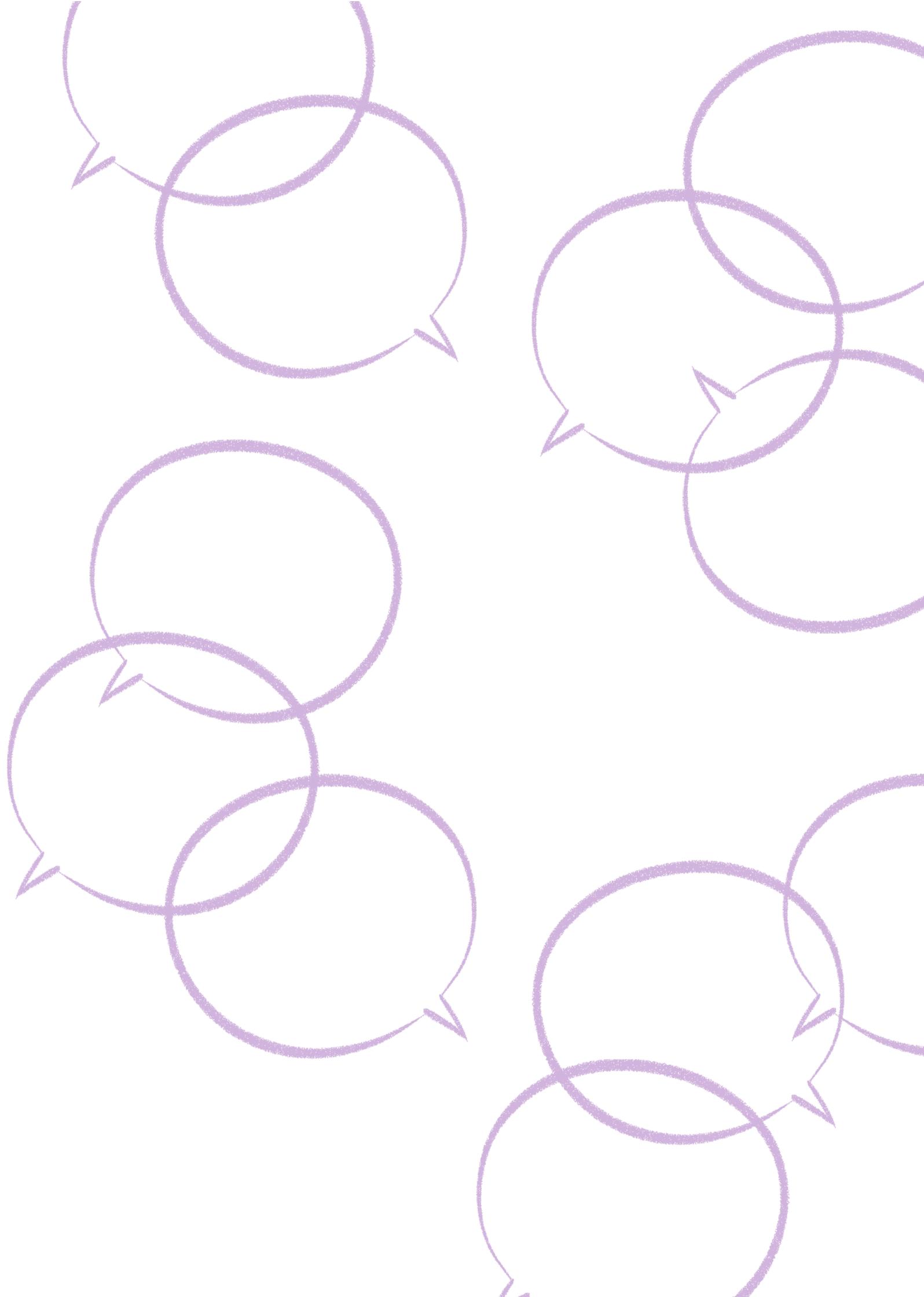
MANZATTO, Antonio. **Teologia e literatura**. São Paulo: Loyola, 1994.

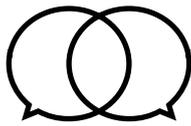
MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

SHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The world of Japanese comics**. Tokyo, New York: Kodansha Inter., 1983.

TILLICH, Paul. **Teologia da Cultura**. São Paulo: Fonte Editorial, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos: seu papel na indústria de comunicação de massa**. São Paulo, 1985. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.





No mar... você luta como piratas! Alegorias sociais como linguagem em *One Piece*

En el mar... ¡luchas como piratas! Alegorías sociales como lenguaje en *One Piece*

At sea... you fight like pirates! Social allegories as language in *One Piece*

Thiago Henrique Gonçalves Alves

thiagohgalves@alu.ufc.br

Doutorando e mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM UFC). Durante o mestrado, investigou a relação entre tempo, espaço e vida cotidiana nos quadrinhos e no cinema, valendo-se das obras de Abbas Kiarostami e Jiro Taniguchi. Faz parte do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ) e do Parallaxe: Grupo de Estudos, Pesquisas e Intervenções em Psicologia Social Crítica, possui interesse por pesquisa em cinema, histórias em quadrinhos, literatura e videogames. Possui mestrado em Comunicação (2024), bacharelado em Cinema e Audiovisual (2017) e licenciatura em Literaturas Portuguesa e de Língua Portuguesa (2011), todos pela Universidade Federal do Ceará.

Resumo

O presente artigo tem como objeto o mangá One Piece de autoria de Eiichiro Oda. Trabalhamos com o conceito de alegoria dentro da linguagem gráfica dos quadrinhos. Partimos da pergunta: como as alegorias podem ser consideradas um reflexo da nossa realidade? E como One Piece trata de temas sensíveis como a fome? Nossa escolha metodológica vai desde apresentar os conceitos até sua aplicação em páginas selecionadas. Ao final, nossa análise aponta para um caminho no qual o mangá de Eiichiro Oda traça um papel fundamental dentro da cultura de massa e da linguagem alegórica.

Palavras-chave

alegoria; One Piece; cultura de massa; problemas sociais

Resumen

Este artículo se centra en el manga One Piece de Eiichiro Oda. Tratamos el concepto de alegoría dentro del lenguaje gráfico de los cómics. Partimos de la pregunta: ¿cómo pueden las alegorías considerarse un reflejo de nuestra realidad? ¿Y cómo trata One Piece temas sensibles como el hambre? Nuestra metodología abarca desde presentar los conceptos hasta su aplicación en páginas seleccionadas. Al final, nuestro análisis señala un camino en el cual el manga de Eiichiro Oda juega un papel fundamental dentro de la cultura de masas y el lenguaje alegórico.

Palabras clave

alegoría; One Piece; cultura de masas; problemas sociales

Abstract

This paper focuses on the manga One Piece by Eiichiro Oda. We worked with the concept of allegory in the graphic language of comics. We start with this question: how can allegories be considered a reflection of our reality? And how does One Piece deals with sensitive issues such as hunger? Our methodological choice ranges from presenting the concepts to their application on selected pages. In the end, our analysis points to a path in which Eiichiro Oda's manga plays a fundamental role within mass culture and allegorical language.

Keywords

allegory; One Piece; mass culture; social problems

INTRODUÇÃO

Em março de 2022, *One Piece* e Eiichiro Oda ultrapassaram a marca de 500 milhões de vendas ao redor do mundo. O fato foi confirmado pela editora japonesa em agosto do mesmo ano. A marca de vendas supera em menos de 25 anos a publicação de heróis como Batman que estão em publicação há mais de 8 décadas. *One Piece* é uma série de mangá publicada pela editora Shueisha na revista *Weekly Shounen Jump* desde 1997. Sua história gira em torno de Monkey D. Luffy, que quer ser o Rei dos Piratas, e sua tripulação, o bando do chapéu de palha. Luffy ganha propriedades de borracha após comer a *Gomu Gomu no Mi* (a fruta da borracha). *One Piece* é um mangá sobre piratas e aventuras ao redor do mundo.

Agigantesca obra japonesa agora entra num *hall* de maiores publicações vendidas de todos os tempos, sendo o único não europeu a figurar entre os mais vendidos. Algo que só é possível com uma obra de proporções de cultura de massa. Umberto Eco já falava sobre isso: “A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos *mass media*, e em praticar, na indústria das *comic strips*, as ‘estórias em quadrinhos’” (2011, p. 243).

Os dados anteriores e a colocação de Eco apontam para alguns questionamentos. O que faz *One Piece* ser esse fenômeno? Além, claro, de estar em uma grande editora e fazer parte de uma indústria que possibilita isso. Quais elementos, sejam enredo ou gráficos, são capazes de prender o leitor a uma obra que vem sendo publicada desde 1997? Com certeza a resposta para essa pergunta é indeterminada. Talvez tão imprecisa quanto a quantidade de ilhas e de seres marinhos na obra. Portanto não será possível responder essas perguntas iniciais em um texto ensaístico como esse. Contudo, este texto tem por objetivo chamar atenção para um dos principais aspectos da obra e que, sem dúvida, serve para atrair vários leitores, a alegoria social em *One Piece*, ou como esse recurso é utilizado junto com a linguagem dos quadrinhos.

O mundo fictício criado por Eiichiro Oda tem como espelho o nosso mundo real. Isso é perceptível desde a criação de alguns personagens inspirados em figuras existentes (como o pirata Barba Negra) até localizações e ilhas (Wano, por exemplo, é uma clara menção ao Japão e aos samurais japoneses). Por esse comprometimento com o mundo real, mesmo estando em um mundo de fantasia, Oda traz para sua obra problemas de ordem social e política existentes no mundo.

Nesse ensaio vamos trabalhar com o conceito de alegoria atrelado ao aspecto social e aplicá-lo em momentos da obra que repercutem de alguma forma na narrativa que está sendo contada. A cargo de exemplo, temos o soco do protagonista Monkey D Luffy em um tenryuubito¹ e a transfusão de sangue entre Luffy e o tritão² Jinbe. Contudo, as páginas finais da luta entre Luffy e Kaido das Feras³ foi o objeto escolhido para análise. Ao mencionar os momentos anteriores mostramos que a escolha pelo tema não é arbitrária. As cenas estão localizadas em momentos distintos da obra e mostram que a preocupação ou discurso social e político sempre esteve enraizado em *One Piece*.

1. Os tenryuubitos também são conhecidos como Dragões Celestiais. Eles são descendentes dos reinos que criaram o Governo Mundial. No mundo de *One Piece*, eles são a nobreza e atentar fisicamente ou moralmente contra eles resulta na morte da pessoa.

2. Em *One Piece* o conceito de raça é diferente do mundo real. Oda criou essa raça dos homens-peixe ou tritões para ser um espelho das pessoas que sofrem racismo em nosso mundo.

SOBRE O CONCEITO DE ALEGORIA

Ao pensarmos sobre alegoria, talvez o primeiro vislumbre que nos venha à mente seja o mito da alegoria da caverna de Platão. No escrito antigo, o filósofo, por meio do diálogo entre seus personagens Sócrates e Glauco, conta a história de seres humanos que desde seu nascimento estão expostos a projeções, estas que eles julgam ser a realidade. Essa fuga de situação e a exposição do que seria a realidade, a qual as sombras projetadas são pequenas representações do que seria o real, é a base desse mito.

Portanto, não seria estranho estabelecer uma relação de intertexto com o alegórico. Segundo o dicionário de literatura de Ceia (2009), a alegoria teria um caráter de inferência moral ou a representação simbólica de algo para atingir outro fim. Dentro da própria historiografia literária temos várias histórias que se caracterizam como alegóricas. Podemos usar como exemplo o romance *Ensaio sobre a cegueira* (1995) do escritor português José Saramago. No livro, as pessoas são acometidas de uma cegueira branca, sem maiores sintomas e sem perspectiva de cura. A partir daí, trancados em um manicômio abandonado, os cegos têm que aprender a sobreviver e muitas vezes lutar para manter seu caráter humano. A esposa do médico, a única pessoa que enxerga em um mundo de cegos, serve de guia ao leitor e testemunha da queda da humanidade.

Deixando de lado os evidentes paralelos entre a caverna de Platão e o manicômio, além da esposa do médico ser quem consegue enxergar para além das projeções, o romance de Saramago é uma grande alegoria ao mundo atual capitalista. Por meio de uma literatura de construção simbólica, o escritor português questiona e coloca em xeque certos comportamentos da sociedade contemporânea, principalmente quando se leva em conta a degradação do ser humano causado principalmente pela imposição imperialista de um sistema econômico e político.

O conceito de alegoria não é algo fixo. Ele se modifica de acordo com o pensamento filosófico e social. Assim podemos assumir que a alegoria é algo que transita entre o simbólico e as possibilidades de representações no mundo real.

O aspecto material funciona como disfarce, dissimulação, ou revestimento, do aspecto moral, ideal ou ficcional. De onde exibir duplo sentido 'um literal e um sentido espiritual ao mesmo tempo' (Fontanier, 1968, p. 114), equivalente o primeiro, ao conteúdo manifesto, e o outro, ao conteúdo latente, segundo os conceitos que Freud elaborou para interpretar o significado dos sonhos. O acordo entre o plano concreto e abstrato processa-se minúcia a minúcia, e não em sua totalidade. (Moisés, 2004, p. 14)

A alegoria transita entre esse duplo significado de um sentido real, mas carregando um símbolo ao mesmo tempo. Novamente em *Ensaio sobre a cegueira*, o fato do cegar é um aspecto de sentido real, porém concomitantemente carrega um teor simbólico, moral e crítico da sociedade contemporânea.

Como trazer então o conceito de alegoria para dentro do mangá? Ceia (2009) já deu indícios que a alegoria está relacionada com o intertexto.

3. Um dos imperadores do mar, Kaido, subjuga seus inimigos e os transforma em escravos. Ele tomou e governa a ilha de Wano com regime totalitário e de exploração de sua população.



Figura 1. Página extraída de Nova York: a vida na cidade grande. Fonte: Eisner (2009, p. 79).

Julia Kristeva afirma que “O termo intertextualidade designa esta transposição de um (ou de vários) sistema(s) de signos em um outro” (Kristeva, 1974, p. 60), portanto o texto é um mosaico de possíveis inferências e interpretações de outros textos.

Nesse sentido, as histórias em quadrinhos carregam em si um forte potencial alegórico, pois ao trabalhar a dicotomia gráfico-textual é possível estabelecer diálogos latentes entre outras obras artísticas, literárias, políticas e sociais. Um exemplo desse potencial alegórico é a página a seguir, de autoria de Will Eisner.

A alegoria na relação imagem e texto do exemplo anterior está relacionada ao estilo de vida e cotidiano de uma cidade grande. As onomatopeias representando os barulhos e todo um estilo de vida que as metrópoles e sociedade contemporânea vivem. O recorte de Eisner está pautado na noção de realidade, é um retrato alegórico de um estilo de vida de Nova Iorque, uma das maiores cidades do planeta. Contudo, a potencialidade da alegoria ganha uma seara mais farta no campo da fantasia e é nele que vamos nos deter ao analisar nosso objeto. Dentro do campo da conceitualização ainda, em um dicionário de termos para estudos em histórias em quadrinhos, temos: “An allegory is a device by which a text contains a second, partially obscured, meaning or message in which characters, settings, and events act as analogues to external, often real-world situations, places, and figures” (Sadri, 2021, p.13).⁴

Dentro dos estudos de quadrinhos, a alegoria assume uma particularidade parecida com sua definição literária. Uma espécie de tradutor simbólico de um texto para outro. Ou uma transposição de signos, algo perto do conceito de intertextualidade ou como diz Eco (2011, p. 87) “Muitas vezes a decisão sobre o formato da fábula depende também da competência intertextual do leitor”.

Uma questão que vale a pena trazer para um debate é como se dá essa alegoria visual. Quem narra? Ou melhor, quem mostra isso ao público? Lucas (2011) já aponta para uma diferenciação entre o narrador literário e o mostrador-sonorizador nos quadrinhos “um agente da enunciação responsável

4. Uma alegoria é um recurso pelo qual um texto contém um segundo significado ou mensagem parcialmente oculto, no qual personagens, cenários e eventos atuam como análogos a situações, lugares e figuras externas, muitas vezes do mundo real (Sadri, 2021, p.13)

pela visualização dos quadros, das imagens e dos sons (tornados gráficos)” (2011, p. 1). Esse conceito de mostrador-sonorizador encontra diálogo com Mikkonen

A benefit of the narratological debate on the value of the category of showing is that it has illuminated the varying effects of imitation in different modes of presentation and narration. However, what can be meant by ‘showing’ in other narrative media and arts, such as comics, especially if they include performative and visual forms of presentation, is clearly different. While in written narratives (without illustrations), showing is metaphorical or involves types of direct discourse, showing in comics plays a central role both literally - a world is created by showing it - and metaphorically, i. e. the drawings stand for a world, characters, and their actions. (Mikkonen, 2017, p.179).⁵

Assim podemos assumir que o papel do agente da enunciação em *One Piece* (não estávamos falando necessariamente do autor Eiichiro Oda) traz por meio das suas representações de mundo, das suas personagens e das suas ações alegorias ou imagens metafóricas que podem ser compreendidas no mundo real.



Figura 2. Momento em que Luffy recebe sangue de Jinbei. Fonte: Oda (2017, p.45-44).

No painel anterior temos o protagonista Luffy recebendo transfusão de sangue do personagem Jinbei. Ele é da raça dos homens-peixe que vivem no fundo do mar. Eles sofrem preconceitos raciais das pessoas que moram na superfície. Nesse momento da história, Luffy está muito ferido e precisando de sangue e o único que tem o mesmo tipo sanguíneo é Jinbei. Apesar de não tratar de maneira tão aberta das questões raciais em nosso mundo real, o agente mostrador desta página deixa claro que o racismo deve ser combatido, seja em *One Piece*, ou em nossa realidade. Afinal, todos temos o mesmo sangue e todos somos iguais. Isto é mostrado para nós (leitores) com esse painel, e uma alegoria sobre uma transfusão de sangue e combate ao racismo e preconceito.

5. Um benefício do debate narratológico sobre o valor da categoria de ‘mostrar’ é que ele iluminou os diferentes efeitos da imitação em modos distintos de apresentação e narração. No entanto, o que pode ser entendido por ‘mostrar’ em outras mídias narrativas e artes, como os quadrinhos, especialmente se incluírem formas performativas e visuais de apresentação, é claramente diferente. Enquanto em narrativas escritas (sem ilustrações), ‘mostrar’ é metafórico ou envolve tipos de discurso direto, em quadrinhos, ‘mostrar’ desempenha um papel central tanto no sentido literal - um mundo é criado ao mostrá-lo - quanto no sentido metafórico, ou seja, os desenhos representam um mundo, personagens e suas ações. (Mikkonen, 2017, p. 179)”

Esse conceito vai além das imagens. Umberto Eco chama a atenção para esse processo comum à cultura de massa e afirma que pode ocorrer em duas qualidades: “de um lado, a pesquisa dos objetivos que a imagem encarna do que está depois da imagem; de outro, um processo de desmistificação, que consiste em identificar o que está por trás da imagem” (2011, p. 243). Portanto, a imagem posta pelo mostrador tem consigo, além da própria imagem em si, uma carga semântica ao seu lado, que em nosso ensaio acreditamos que se manifesta através das relações alegóricas.

NO MAR... VOCÊ LUTA COMO PIRATAS!

One Piece é um mangá que mexe com o imaginário aventureiro das histórias de piratas. Talvez o maior exemplo seja o livro *A ilha do tesouro* (1883) de Stevenson. No imaginário ocidental, lembramos quase de imediato dos filmes da franquia *Piratas do Caribe*. Nas histórias fantásticas, podemos buscar na memória várias histórias que têm o mar como esse convite a aventura, como *Moby Dick*, ou *A baleia* (1851), de Herman Melville, ou até mesmo aquele que é considerado um dos precursores da ficção científica, Júlio Verne, com seu *Vinte Mil Léguas Submarinas* (1870).

E o que *One Piece* (1997) tem em comum com essas obras? A resposta é tudo. Eiichiro Oda já revelou em entrevistas a forte influência dessas histórias em sua vida. Para quem conhece os livros é fácil o reconhecimento dentro da obra do mangaká. A relação intertextual não para por aí. Oda homenageia também personagens e pessoas célebres da ficção e do mundo real. Um exemplo é o personagem Ivankov, que é inspirado no Dr. Frank N. Furter, interpretado por Tim Curry no famoso *The Rocky Horror Picture Show* (1975). O constante uso de referências à cultura pop e ao universo da literatura de fantasia dá ao mangá de *One Piece* uma constante sensação de voltar a um lugar confortável.

Isto posto, fica clara a relação intertextual com diversas obras. Contudo, o objeto de nosso ensaio é a alegoria social nas páginas de *One Piece*. Eiichiro Oda deixa claro nas páginas de seu mangá o quão atual ele é. Fugindo de uma definição reducionista e preconceituosa de ser uma história de “um pirata que estica”, a obra trata de temas que estão enraizados na sociedade, não apenas japonesa, mas mundial. Temas como bullying, tirania, corrupção, apagamento histórico, racismo, dramas sociais são o que move *One Piece* para além da fórmula popular da demografia *shounen*.⁶

Se a alegoria é uma representação simbólica para algo que está presente no mundo real, então vale a pena contextualizar o arco de Wano em *One Piece*. Este é o arco mais recente concluído dentro do mangá. Ele conta a história do país de Wano que há 20 anos é governado pelo regime tirânico de um dos Imperadores do Mar, o Pirata das Feras, Kaido. O tempo de domínio do pirata nas terras desse país fez com que a população amargasse o desespero da falta de comida e de água potável. Kaido tomou tudo para si e sua tripulação, deixando o povo à mercê de água contaminada e de comida podre.

6. No Japão a produção de mangás é dividida em demografias. O mangá *shounen* é direcionado para um público juvenil masculino e conta geralmente com histórias de aventura e superação, podendo enveredar pelo caminho da fantasia ou de dramas reais. Exemplos de mangás *shounen* famosos são *Dragon Ball* (1986), de Akira Toriyama, e *Slam Dunk* (1990), de Takehiko Inoue.



Figura 3. Diálogo entre Ivankov e Luffy durante a fuga da prisão de Impel Down. Fonte: Oda (2015, p.135).

Wano também era terra das fábricas das frutas *smiles*, uma tentativa equivocada de reproduzir as frutas do diabo⁷, que deixam nas pessoas que comem uma sequela irreversível. Depois de comer, as pessoas não conseguem parar de sorrir, mesmo diante de situações extremamente desumanas.

Uma personagem que estava passando fome acaba comendo uma fruta dessa por necessidade. Quando ela vê o pai ser executado por um membro da tripulação de Kaido ela não consegue deixar de sorrir, mesmo quando seus olhos rompem em lágrimas. O arco de Wano é uma grande história de libertação de um povo que vive um regime de

7. Dentro do mundo de *One Piece* existem as chamadas frutas do diabo. Frutas extremamente raras que concedem a quem as come a propriedade daquela fruta. Por exemplo, o protagonista Luffy comeu a fruta da borracha, então ele tem todas as propriedades da borracha. As frutas *smiles* são uma tentativa de reproduzir artificialmente as frutas do diabo. Kaido inclusive recruta e escraviza vários cientistas para desenvolver esse experimento.



Figura 4. Número musical de apresentação do personagem Dr. Frank N. Furter. Fonte: Twentieth Century Fox (1975).

tiranía por um pirata em que um outro pirata promete a libertação dessa mesma população.

Na figura 5 temos a promessa de Luffy e um rápido quadro de flashback onde o irmão dele prometeu a mesma coisa anos antes. Segundo pesquisa publicada no site da Organização das Nações Unidas (NEWS) em 2023, no mundo hoje há cerca de 735 milhões de pessoas passando fome, e quase 2 bilhões em insegurança alimentar. Esses números são reforçados, além da falta de acesso à comida, pela forma de governo de certos países, conflitos armados e uma prática comum ao capitalismo que é o descarte de alimentos que não conseguem ser vendidos.



Figura 5. Luffy prometendo para O-Tama que vai fazer Wano um lugar próspero. Fonte: Oda (2019, p.153).

Esse comportamento social é reforçado pelo conceito de totalitarismo e imperialismo. Segundo Hannah Arendt (2004), a ideia do imperialismo surge no final do século XIX como herança do colonialismo e tem como força motriz a ascensão da classe burguesa. Já o totalitarismo tem relação com uma figura

de poder que controla e tem apoio das massas, seja por medidas populistas ou por imposições e força bruta. Esses dois conceitos se encontram dentro do arco de Wano de *One Piece*, principalmente na relação entre o bando dos piratas de Kaido e a população da ilha que ele domina.

Assim, quando *One Piece* mostra para os leitores que aquele determinado arco da história tratará de pessoas passando fome e de insegurança alimentar de tantas outras, se estabelece esse diálogo com o mundo real. Não é um diálogo direto, mas sim alegórico. Pois por mais similaridades que se tenha entre a obra e nossa realidade, ainda assim se trata de um mangá de fantasia. Um dos pontos que está presente na obra em quadrinhos japonesa e que tem um paralelo direto com o mundo real é o autoritarismo presente no universo de *One Piece*.

No caso de *One Piece*, este elitismo é apresentado no célebre arco do arquipélago de Sabaody, narrado nos volumes 50 a 53 da obra, onde é introduzida a grande elite sagrada de *One Piece*, para quem todos os esforços do Governo Mundial estão voltados, denominados de dragões celestiais ou tenryuubitos. Estes são os descendentes dos fundadores do Governo e são considerados intocáveis, a ponto de sua segurança pessoal ser feita pelos almirantes da Marinha, o cargo mais alto entre os militares. Este grupo vive separado da população do mundo em uma rica terra chamada de Mary Geoise, financiada pelos impostos pagos pelas demais nações associadas ao Governo Mundial. Abaixo destes, estão as elites de nobres que compõem os governos das nações que atuam de forma conivente com as ações do Governo, e a estes também é oferecido apoio financeiro especial e segurança (Silva, 2020, p. 4).

Como se percebe, o regime autoritário está presente na obra sob forma de organização governamental, mas não se limita a ela. Existem na obra alguns pilares de sustentação do mundo: o Governo Mundial, a Marinha, os Revolucionários e os Piratas. Estes últimos aparecem na maior parte do desenvolvimento da obra. Embora Luffy e sua tripulação não sejam assumidamente combatentes de injustiças, eles transparecem isso por meio de suas ações. Estas são responsáveis por tensionamentos e até mesmo por declarações de guerra contra aqueles que oprimem determinado povo ou cultura.

Um exemplo de um tirano é Kaido. Representante da complexidade de personagens e desenvolvimento de história. Ele, principal antagonista do arco de Wano, priva a população de comer e beber água de qualidade. Que contradiz totalmente sua experiência de vida. Em capítulos inteiros em *flashback* nos quais mostra a infância e a juventude de Kaido é mostrado a nós que desde criança ele fora rejeitado e passara fome. Durante sua adolescência, por conta do seu vigor físico, ele se deixava capturar pela Marinha para ter o que comer, para logo em seguida fugir.

De um personagem com um passado tão triste, era de se esperar que quando atingisse um certo nível de poder e de influência, ele fosse capaz de ajudar no combate às injustiças do mundo. Mas, ao contrário, ele usa de sua força para subjugar os mais fracos e perpetuar as diferenças. Esse comportamento de Kaido é constantemente percebido no mundo real, seja com líderes políticos ou setores da economia. Perpetuar as desigualdades é uma das estratégias de

manutenção de poder.

As duas páginas duplas representadas pelas figuras 6 e 7 representam o final da luta entre Luffy e Kaido. Segundo Sadri (2021), a alegoria apresenta um texto que contém um significado oculto ou que atua como situações análogas ao mundo real. O desfecho da luta entre os dois pode ser considerada uma alegoria.

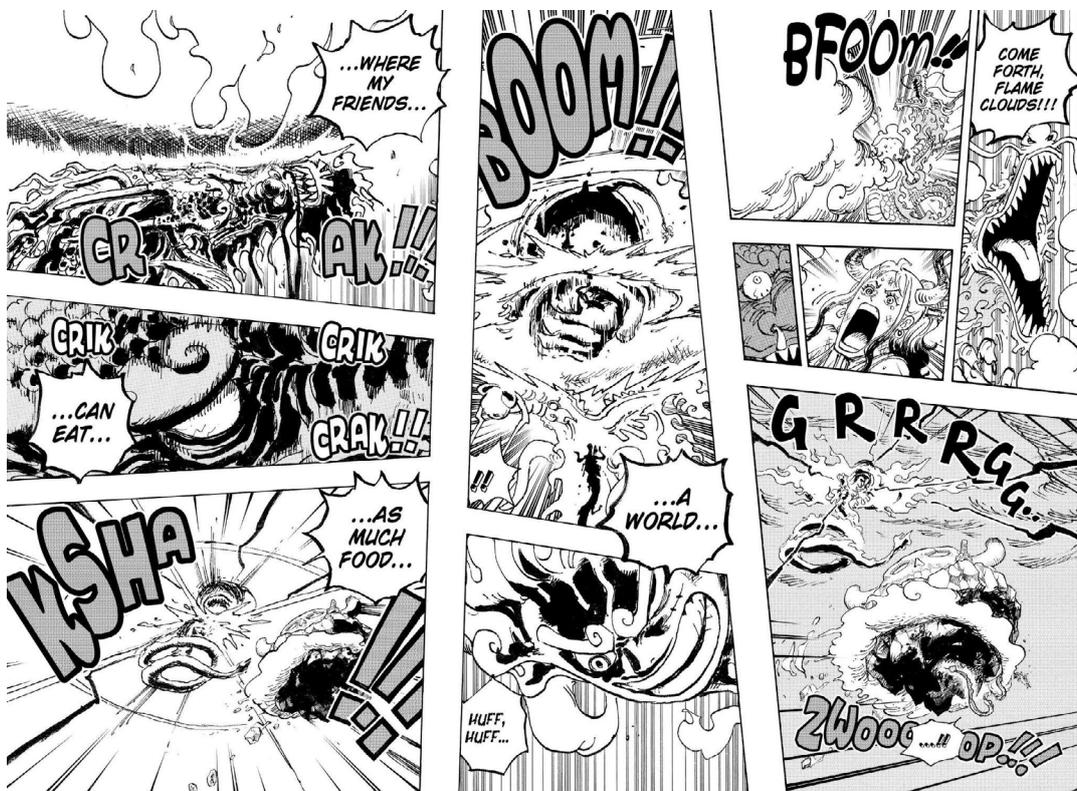


Figura 6. Luffy derrotando Kaido e revelando o desejo de um mundo onde as pessoas possam comer. Fonte: Oda (2023, p.59-58).



Figura 7. Luffy derrotando Kaido e cumprindo sua promessa. Fonte: Oda (2023, p.60-61).

Além do caráter intertextual de transformar signos e códigos de uma realidade para a fantasia, a batalha apresenta um desfecho que favorece o protagonista, mas que representa muito mais que apenas uma vitória.

A figura 5 apresentava uma promessa e nas figuras 6 e 7 ela se concretiza. Um tirano que foi derrotado por um soco tão poderoso e que teve como principal algoz alguém que luta pela amizade e pelo simples fato de que as pessoas possam comer. Em um mundo como nosso, onde milhões de pessoas passam fome e bilhões vivem em insegurança alimentar, trazer esse tema e uma resolução alegórica para uma obra de massa como *One Piece* é certamente algo que vale a pena destacar.

O problema da cultura de massa é exatamente o seguinte: ela é hoje manobrada por 'grupos econômicos' que miram fins lucrativos [...] em fornecer ao cliente o que julgam mais vendável, sem que se verifique uma intervenção maciça dos homens de cultura na produção (Eco, 2015, p. 51).

One Piece é um produto de uma cultura de massa. Não está somente atrelado ao pensamento dominante do sistema capitalista, mas é utilizado por ele para uma apropriação em torno de questões estéticas e artísticas. Trazendo esse pensamento para um cenário pós-moderno e um mundo globalizado, podemos aproximar esses conceitos trabalhados por Umberto Eco com o conceito de hibridismo cultural proposto por Canclini. O argentino defende que as histórias em quadrinhos são um gênero impuro. Não em um sentido pejorativo, mas em um sentido agregador.

As histórias em quadrinhos se tornam um componente central da cultura contemporânea [...] poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas (Canclini, 2022, p. 339)

Tanto o pensamento de Eco quanto o de Canclini reforçam ainda mais a importância desse momento dentro da obra e de seu contexto no mundo. É muito satisfatório ler em um mangá, que tem por princípio o entretenimento, uma mensagem que é construída com intuito de mostrar as desigualdades que o mundo de *One Piece* tem, mas que certamente apresenta um aspecto de nossa realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retornarmos aos parágrafos iniciais podemos perceber que ao longo do texto se comprovou o uso da alegoria em *One Piece*. Percebemos ao longo dos conceitos trabalhados que alegoria é a representação simbólica de algo pautado ou existente na realidade fora do mundo ficcional. Para sua existência é fundamental o uso da teoria do intertexto, que permite justamente fazermos essas ligações.

O conceito de cultura de massa também foi importante para contextualizar como uma obra que atinge milhões de pessoas no mundo pode agregar e trazer discussões pertinentes para sociedade, saindo da bolha japonesa e atingindo muito do debate feito no mundo e de questões que são levantadas pelos estudos sociológicos e pesquisa científica há séculos.

A escolha de mostrar a fome e a insegurança alimentar dentro da obra de *One Piece* é uma alegoria pertinente em nosso mundo. O agente do enunciado categoriza e condensa em um mundo de fantasia diversas questões de ordem política e social. Afinal, quantos países com governos que flertam com autoritarismo deixam de lado a sua própria população? Não é preciso ir muito longe para perceber que esta é uma realidade de um com uma malsucedida experiência com capitalismo.

É justamente por meio do quadro industrial que esse sistema econômico propicia na indústria de quadrinhos japoneses que surge essa alegoria crítica em *One Piece*. Por ser uma obra gigantesca, coube um recorte. Contudo, se olharmos com mais detalhes, podemos perceber as nuances que esta obra traz consigo e as possibilidades de análise do mundo real a partir dela. Assim, acreditamos que a pesquisa e o estudo sobre obras massivas como *One Piece* são importantíssimas para o campo da comunicação e áreas correlatas como sociologia, história, antropologia etc. O mangá de Eiichiro Oda é mais que uma história de um pirata que estica, é uma alegoria de um mundo capitalista que sustenta uma esperança por meio da justiça social e da distribuição de riquezas.

BIBLIOGRAFIA

ARENDDT, Hannah. **As Origens do Totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. São Paulo, Edusp, 2022.

CEIA, Carlos. Alegoria. In: CEIA, Carlos (org.). **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**. S.I: S.I, 2009. p. 1. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/alegoria>. Acesso em: 04 ago. 2023.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISNER, Will. **Nova York: a vida na cidade grande**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009. 440 p.

KRISTEVA, Julia. La révolution du langage poétique, 1974. In: SAMOYAUULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. São Paulo: Hucitec, 2008. p. 17.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. NARRATOLOGIA E HQS: o problema do “narrador”. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS

EM QUADRINHOS, 1., 2011, São Paulo. Anais [...] . São Paulo: Usp, 2011. p. 1-14. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_linguagem/ricardo_lucas.pdf. Acesso em: 04 ago. 2023.

MIKKONEN, Kai. **The Narratology of Comic Art**. Nova York: Routledge, 2017.

MOISES, Massaud. **Dicionário de Termos Literários**. 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2004.

NEWS, Onu. **Conflitos e desastres naturais aumentaram insegurança alimentar e fome no mundo**. 2023. ONU News Perspectiva Global Reportagens Humanas. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2023/07/1817387>. Acesso em: 04 ago. 2023.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2015. 55 v.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2017. 66 v.

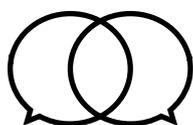
ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini, 2019. 91 v.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. San Francisco: VIZ Midia, 2023. 104 v.

SADRI, Houman. Allegory. In: LACOUR, Erin; GRENNAN, Simon; SPANJERS, Rik (ed.). **Key Terms in Comics Studies**. S.I: Palgrave Studies In Comics And Graphic Novels, 2021. p. 13.

SILVA, Lara Danielle Barbosa Oliveira. Representações de governos autoritários no mangá One Piece e seu uso em sala de aula. In: X ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA, 10., 2020, Vitória da Conquista. **Anais [...]**. Vitória da Conquista: Uesb, 2020. p. 1-11. Disponível em: https://www.encontro2020.bahia.anpuh.org/resources/anais/19/anpuh-ba-eeh2020/1609240143_ARQUIVO_2e2e41d881785af2ff78df0675688014.pdf. Acesso em: 04 ago. 2023.

THE Rocky Horror Picture Show. Direção de Jim Sharman. S.I: Twentieth Century Fox, 1975. (100 min.), son., color. Legendado.



Sobre um velho gibi: narrativa e linguagem quadrinística a partir de fragmentos de *Guerras Secretas*

On an old comic book: narrative and comic language based on fragments of *Secret Wars*

Sobre un cómic antiguo: lenguaje narrativo y cómico a partir de fragmentos de *Secret Wars*

Antonio Davi Delfino Ferreira

daviferreira@ufc.br

Doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, desenvolve pesquisas sobre universos narrativos no cinema, nos quadrinhos e na cultura pop. Técnico de comunicação visual na UFC e membro do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos e do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos.

Resumo

As histórias em quadrinhos constituem uma linguagem e um meio de comunicação particular no qual elementos visuais e espaços vazios se articulam em uma gramática culturalmente difundida. A partir de um relato pessoal, no qual reencontro um velho exemplar rasgado da história *Guerras Secretas* da Marvel Comics, publicada no Brasil nos anos 1980 pela Editora Abril, recupero reflexões sobre a criação de sentidos acerca da narrativa serializada dos super-heróis e da própria linguagem dos quadrinhos em si. Trazendo ao diálogo discussões clássicas de Eco (1989; 1993) e Groensteen (2015) sobre narrativa e sistema dos quadrinhos, respectivamente, me proponho a entender as histórias em quadrinhos de múltiplas formas, mas sobretudo como a elementar arte de desenhar quadros sobre fluxos constantes de imaginação.

Palavras-chave

Quadrinhos; Narrativa; Guerras Secretas; Super-Heróis.

Resumen

Los cómics constituyen un lenguaje y un medio de comunicación particular en el que elementos visuales y espacios vacíos se articulan en una gramática culturalmente extendida. A partir de una historia personal en la que redescubro una vieja copia rota del cuento de Marvel Comics Secret Wars, publicada en Brasil en la década de 1980 por la Editora Abril, recupero reflexiones sobre la creación de significados en torno a la narrativa serializada de los superhéroes y el propio lenguaje del cómic. Poniendo en diálogo discusiones clásicas de Eco (1989; 1993) y Groensteen (2015) sobre la narrativa y el sistema del cómic, respectivamente, propongo entender el cómic de múltiples maneras, pero sobre todo como el arte elemental de dibujar en constante movimiento. flujos de imaginación.

Palabras clave

Historietas; Narrativa; Secret Wars; Superhéroes.

Abstract

Comics constitute a particular language and medium of communication in which visual elements and empty spaces are articulated in a culturally widespread grammar. From a personal story in which I rediscover an old torn copy of the Marvel Comics story Secret Wars, published in Brazil in the 1980s by Editora Abril, I recover reflections on the creation of meanings regarding the serialized narrative of superheroes and the language of comics itself. Bringing into dialogue classic discussions by Umberto Eco (1989; 1993) and Thierry Groensteen (2015) about narrative and comics system, respectively, I propose to understand comics in multiple ways, but above all as the elementary art of framing on constant flows of imagination.

Keywords

Comics; Narrative; Secret Wars; Superheroes.

SOBRE UM VELHO GIBI

A primeira história em quadrinhos de que tenho lembrança é o volume 62 da revista *A Teia do Aranha*, publicada no Brasil pela Editora Abril em 1994, quando eu tinha um ano de idade. Entre os quadrinhos nacionais de histórias infantis e institucionais que colecionava com minhas irmãs em uma caixa de madeira, essa edição em especial me despertou uma predileção tal que escolhi que aquela revista seria “minha”, e não do grupo de irmãos. Ela era diferente das demais desde a capa, com aplicações de brilho sobre o título e uma alta profusão de personagens multicoloridos amontoados, avançando para frente como se fossem saltar do papel impresso para fora do quadrinho.

Essa HQ trazia como história a primeira parte de *Guerras Secretas*, tida como a primeira megassaga dos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics. Publicada originalmente em 1984 com roteiro de Jim Shooter e desenhos de Mike Zeck e Bob Layton, a trama da HQ trata da reunião de dezenas de super-heróis e vilões famosos da editora, levados involuntariamente para um planeta desconhecido chamado Mundo Bélico pela misteriosa entidade Beyonder. Lá, eles são divididos em dois grupos que devem guerrear entre si, cabendo ao grupo vencedor a premiação de ter todos os seus desejos realizados. A partir dessa premissa, descortinam-se 12 capítulos de alianças e conflitos entre vários super-heróis, como Capitão América, Homem-Aranha, Mulher-Hulk, Gavião Arqueiro, Vespa, Wolverine, Tempestade, Coisa, Homem de Ferro, entre outros.

Na biografia *Marvel Comics: a história secreta*, Howe (2013, p. 280) conta que a ideia por trás da trama de proporções megalomaniacas, reunindo pela primeira vez tantos personagens da editora em um mesmo quadrinho, surgiu de uma motivação abertamente comercial. À época, a empresa de brinquedos Mattel havia produzido uma extensa coleção de bonecos dos personagens Marvel, os quais precisariam de um apelo de vendas considerável para escoar até mesmo os coadjuvantes mais obscuros. A solução encontrada foi criar a série nos quadrinhos, celebrando a reunião de personagens e exaltando a amplitude do elenco de super-heróis da editora.

Eu não sabia absolutamente nada disso quando peguei aquela HQ em mãos pela primeira vez. Com o passar dos anos, conforme ia descobrindo os super-heróis em versões audiovisuais nos desenhos animados da televisão, frequentemente retornava à edição de estimação de *A Teia do Aranha* e lá estavam eles. Também conforme ia crescendo e aprendendo a rabiscar, era nas páginas dessa mesma HQ que eu praticava desenhos, quaisquer tipos de rabisco que eu supunha serem palavras, até propriamente aprender a escrever e registrar entre os quadrinhos as palavras que ia aprendendo na escola, desde as primeiras tentativas de assinatura do meu próprio nome até uma palavra em específico que me inquietou e me trouxe à escrita deste ensaio.

Trata-se de uma página em que Thor encontra sua arqui-inimiga Encantor aprisionada após uma das batalhas e a liberta. Depois de anos rabiscando e eventualmente rasgando páginas da revista em ímpetos da infância

- à essa altura a capa com letras brilhantes já não existia mais -, essa era a última página da história. Então, sem saber o que aconteceria depois daquele encontro entre os rivais, resolvi a incompletude da narrativa escrevendo no canto da página a palavra “continua...”.



Figura 1. Fonte: Guerras Secretas, em A Teia do Aranha #62 (1994).

Não recorro exatamente qual idade eu tinha quando escrevi essa palavra, já que revisitei o quadrinho em diferentes períodos da infância, de modo que, quando recupero suas páginas restantes, hoje ele me parece um fragmento de história em que coexistem múltiplos índices semióticos dessas épocas, materializados por cores diferentes de canetinhas e lápis, com maior e menor domínio de caligrafia e mais ou menos marcas de desgaste do tempo.

Reencontrar o que restou dessa *A Teia do Aranha* suscitou então uma série de reflexões sobre essa cristalização do

tempo particular que as histórias em quadrinhos conseguem operar ou, quem sabe, emular, se olharmos para o mundo e para o tempo como uma tempestade de quadros que aprisionamos ou que deixamos ir, mas que estão sempre em movimentos de continuidade.

CONTINUA...

Certamente o que faz uma criança solucionar a incompletude de um fragmento de quadrinho com prontidão tal ao escrever a palavra “continua...” seja a familiarização com narrativas seriadas em diversos suportes, sobretudo a televisão, responsável por popularizar formatos serializados como as novelas e os desenhos animados.

Em uma de suas adaptações televisivas, durante a quinta temporada de *Homem-Aranha: a série animada*, o próprio título *Guerras Secretas* apresenta essa estrutura capitular, dividindo a história em vários episódios. Essa estruturação

apresenta certa ruptura no curso do desenho animado, cuja maioria dos capítulos segue um desenvolvimento episódico, cada um contando uma aventura do Homem-Aranha contra um inimigo, com desfecho no próprio capítulo, de modo a proporcionar uma experiência fácil de compreensão independente de se ter acompanhado ou não os demais episódios. Contudo, alguns dos episódios da série são mais diretamente conectados, com títulos que se repetem com o acréscimo de uma numeração de partes. É caso dos episódios “A roupa alienígena – Parte 1” e “Parte 2”, na primeira temporada, e dos propriamente ditos “Guerras Secretas – Parte 1 – A Chegada”, “Parte 2 – A punição do Caveira Vermelha” e “Parte 3 – Doutor Destino”, na quinta temporada.

A comparação, do ponto de vista do consumo, entre a experiência de ler uma HQ de super-heróis e assistir a um desenho animado evidencia a particular articulação de continuidade que sustenta histórias como as do gênero de super-heróis. O velho quadrinho, isolado e interrompido por intempéries do tempo e da ação humana sobre a materialidade de suas páginas, parece incompleto e descontinuado; ao passo que o episódio da animação, ainda que chegue ao final sem uma conclusão, reserva como quase certa a continuação da história na próxima exibição regular da atração na programação televisiva. Em ambos os meios e em muitos outros mais, as histórias de super-heróis conjugam, o tempo todo, o verbo *continuar*.

Publicados desde a transição entre os anos 1930 e 1940 por editoras como as líderes de mercado DC e Marvel Comics, os títulos dessas HQs estabeleceram uma perseguição tal à continuidade em suas histórias que essa característica praticamente se incorporou às convenções reconhecíveis do gênero. Coogan (2006) aponta que essa relação tem uma de suas origens atrelada às demandas comerciais da nascente indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos, quando muitos títulos eram lançados e descontinuados de acordo com seu desempenho de vendas. Dessa forma, dependentes do resultado comercial das aventuras de cada personagem, histórias publicadas inicialmente em formato episódico dentro de coletâneas poderiam se converter em séries mais longas ou mesmo ganhar títulos próprios, como aconteceu notadamente com Superman, nascido nas páginas da *Action Comics #1* (1938); com o Homem-Aranha, cuja estreia aconteceu em *Amazing Fantasy #15* (1962); e muitos outros.

As histórias de super-heróis desenvolvem, assim, continuidades narrativas semelhantes às de séries audiovisuais (Klock, 2002, p. 25). Na verdade, é difícil dizer qual linguagem influenciou a outra, tendo em vista que tanto as séries fílmicas dos primeiros anos do cinema como indústria quanto os quadrinhos de super-humanos publicados em *pulp fictions* se popularizaram quase que simultaneamente; além disso, a reformulação que a televisão conferiu às narrativas seriadas entre os anos 1950 e 1960 se deu ao mesmo tempo em que os quadrinhos de super-heróis amadureciam a noção de que todas as suas histórias estariam integradas a um universo coeso e contínuo.

É a partir de então que a continuidade se transforma em um troféu perseguido pelos quadrinhos de super-heróis, testando os limites da consistência contínua em suas histórias (Burke, 2015, p. 137). A saga *Guerras Secretas* é emblemática por elevar essa coesão ao nível de integrar

quase todos os títulos da editora em publicação em uma mesma série, o que é possibilitado graças a um controle e planejamento editorial cuidadoso que se tornou recorrente nos quadrinhos de super-heróis e futuramente também em suas versões cinematográficas. Por outro lado, cumpre lembrar que essa complexidade teve consequências bastante particulares, sobretudo no que diz respeito à tradução brasileira da HQ, cuja primeira publicação, em 1986, alterou muitos quadros pelo fato de que a cronologia dos quadrinhos Marvel no Brasil estava consideravelmente atrasada em relação aos Estados Unidos, de modo que personagens como Vampira e Capitã Marvel são sumariamente apagadas; Tempestade e Wolverine têm seus uniformes alterados; e a identidade do Homem de Ferro é transferida de James Rhodes para (novamente) Tony Stark. Somente em 1994 a editora Abril relança a história, dessa vez sem cortes, dentro da revista *A Teia do Aranha* à qual tive acesso na infância.

É com leitores de longa data convertidos em colecionadores de histórias ininterruptas, que as editoras viabilizam o desenvolvimento dessas narrativas cada vez mais integradas em arcos extensos e complexos que abarcavam diferentes títulos, compondo sagas. Eco (1989) define a saga como o tipo de narrativa serializada na qual a passagem de tempo permite que se acompanhe personagens em seu processo de transformação, crescimento, mudança e eventualmente morte. Hatfield (2011) recupera essa definição para apontar que o que acontece nas sagas dos quadrinhos de super-heróis não necessariamente é esse desenvolvimento histórico, uma vez que ao serem convertidos em marcas valiosas de entretenimento, os super-heróis se preservam quase que imutáveis com o passar das décadas, evitando avanços muito significativos no seu *status quo*, ainda que paradoxalmente reclamem para si a continuidade ininterrupta de décadas de publicação. Dessa forma, aponta Eco (1993, p. 244) no seminal texto “O Mito do Superman”, os super-heróis se apresentam como a mitificação dos produtos de comunicação de massa, operando entre a temporalidade dinâmica dos personagens românticos e a estabilidade cíclica dos personagens míticos. Suas histórias, portanto, estariam mais próximas do que Eco chama de série propriamente dita, na qual

o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas (Eco, 1989, p. 123).

Em *Guerras Secretas*, há certas consequências permanentes para o Universo Marvel dos quadrinhos, como a adição do uniforme alienígena do Homem-Aranha, mas nenhuma morte permanente ou transformação que modifique irreversivelmente a situação-padrão das próximas edições a serem publicadas depois do final da série – notadamente, o Quarteto Fantástico tem sua formação alterada quando o herói Coisa decide não voltar à Terra ao final da guerra, mudança essa que parece a mais radical, porém, seria revertida tempos depois nos quadrinhos da equipe.

Dentro da história, antes disso, há maior integração entre as partes que compõem a série principal, sendo ela toda um arco contínuo em formato

de saga nos termos dos quadrinhos de super-heróis, valendo-se de recursos de continuidade mais expressivos de uma estrutura serializada. Por exemplo, a reunião de super-heróis e vilões no planeta em que são postos para guerrear entre si é precedida por histórias individuais publicadas nas revistas regulares de cada personagem, ao final das quais os protagonistas desaparecem misteriosamente, restando à pessoa leitora buscar as edições da megassaga para encontrar a explicação sobre a captura que os leva ao Mundo Bélico. Tal recurso narrativo, observa Bjørkan (2013, p. 32), estimula o consumo das próximas partes da história a partir de estratégias como os *cliffhangers*, comuns na televisão e no cinema ao encerrar episódios com pontas soltas a serem completadas nos capítulos seguintes.

É com estratégias como essa que *Homem-Aranha: a série animada* interliga os episódios de sua versão de *Guerras Secretas*. Ao final da Parte 1, o Homem-Aranha traça estratégias para liderar seu grupo de super-heróis na batalha que está por vir quando a cartela “*to be continued...*”, comum às narrativas serializadas, é exibida na tela. Já na história em quadrinhos de 1984, o primeiro capítulo é encerrado no clímax do primeiro ataque do grupo de vilões aos heróis, trazendo no último quadro um recordatório que indica a continuação da série no próximo capítulo. Na edição nacional de 1994, contudo, essa divisão aparece de maneira levemente diferente, uma vez que são reunidos os três primeiros capítulos de *Guerras Secretas* no volume especial de *A Teia do Aranha*. O gancho final é transferido, então, para o final do terceiro capítulo, quando o grupo liderado pelo Doutor Destino inicia seu contra-ataque.



Figura 2. Fonte: *Homem-Aranha: a série animada* (1998).

Na qualidade de leitor, eu só soube disso anos mais tarde, quando, já adolescente, li a série completa em uma versão digital. Na infância, quando aprendi a ler, as cinco páginas finais que mostram esse contra-ataque já haviam sido perdidas e, para mim, o gancho final da história era a cena de Thor e Encantor, à qual eu mesmo atribuí o texto extradiegético de “continua...”, ainda que essas reticências fossem permanecer indefinidamente em aberto por anos. Àquela altura, o gesto foi natural: o mundo dos super-heróis seriados que via na

TV já havia me ensinado os poderes da interrupção e da continuação.

ECONOMIA NARRATIVA

A escrita da palavra “continua...” naquela página rabiscada de *A Teia do Aranha* intuitivamente representa também uma voz dentro da história, como o fazem geralmente os textos verbais escritos nos balões e recordatórios das histórias em quadrinhos. Foi com entonação de narrador onipotente e onisciente que escrevi à caneta no rodapé da última página que tinha em mãos, reservando a mim mesmo o poder de determinar que o tempo estaria congelado no encontro entre Thor e Encantor até que um novo volume eventualmente prosseguisse com a narrativa. De certa forma, emulei ali a economia narrativa que opera nas histórias serializadas, fatiadas em capítulos e episódios, na medida em que prolongam a experiência contínua de acompanhar seu desenrolar.

Mas não eram apenas as vezes de narrador que eu fazia com esse exercício de economia narrativa. *Guerras Secretas* possui sua própria entidade narradora, uma voz inaudível aos personagens, mas que conversa com a pessoa leitora por meio dos textos presentes nos recordatórios, seja para ambientar determinada cena, seja para explicar certas ações dos personagens ou fornecer informações presentes em outros quadrinhos que ajudam a entender acontecimentos aos quais os personagens se referem em alguns momentos. A voz da narração já estava lá, impressa pela Editora Abril, escrita pela equipe de quadrinistas, registrada em papel e previsível.

Já a minha voz, também grave e incontestável aos personagens, era diferente da voz do narrador e da voz do próprio Beyonder, que aparece no quadrinho apenas por meio de balões, sem um rosto, para se dirigir aos personagens capturados no Mundo Bélico. Se, dentro da história, a entidade era capaz de deslocar os heróis para seu planeta, impor-lhes regras impossíveis de desviar e brincar com seus destinos, fora dela a voz que fala “continua...” era ainda mais implacável – pois era capaz de silenciar e interromper tudo, até mesmo o poderoso Beyonder e a voz narradora da Marvel Comics, com um fechar de páginas: o menino recém-alfabetizado era mais poderoso que a entidade cósmica e que a grande corporação da indústria do entretenimento.

De fato, existe nos quadrinhos algo diferente da figura do narrador, como defende Groensteen (2015). O teórico franco-belga descreve a ação de uma figura artróloga como operadora de relações entre os elementos que compõem uma HQ. Ao considerar como elemento ontológico dos quadrinhos “a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias” (p. 27) à qual o autor denomina “solidariedade icônica”, Groensteen define a arthrologia como a articulação, o conjunto de relações por meio das quais se estabelece essa solidariedade icônica. O autor aponta ainda dois tipos distintos de arthrologia: a arthrologia restrita, referente ao nível narrativo, linear, da leitura dos quadrinhos na ordem estabelecida pelas autorias; e a arthrologia geral, em nível superficial (Lucas, 2016, p. 67), no sentido da articulação total que trança todos os

elementos da história em quadrinhos, ainda que espacialmente distantes, em um efeito estético geral.

É no nível da artrologia geral que Groensteen localiza a divisão do espaço da HQ em unidades ou compartimentos, como capítulos, cenas, tiras ou quadros. A criação de uma história em série, ou de uma megassaga como *Guerras Secretas* – que conecta não apenas seus próprios capítulos como também uma grande quantidade de outros títulos integrados ao *crossover*¹ de super-heróis e vilões do Universo Marvel, compondo um gigantesco e contínuo multirrequadro – é entendida por Groensteen (2015, p. 42) como o nível mais abrangente de solidariedade entre os requadros de uma HQ.

Dessa forma, os quadrinhos de super-heróis integrados às continuidades ostensivas são operações de artrologia geral em níveis consideravelmente mais amplos, com espaços continuamente dilatados para abrigar mais e mais histórias sem um fim à vista. É por esses caminhos que a interrupção de *Guerras Secretas* pela arbitrariedade material da falta das páginas finais da revista foi tão simplesmente superada pelo eu leitor de primeira viagem. Dividir a história em partes menores é o princípio da serialização narrativa e da artrologia formal dos quadrinhos, que conversam de maneira bastante particular no gênero de super-heróis, cujas histórias são notadamente marcadas pela incompletude de universos em constante expansão.

Tal incompletude se transforma em um terreno fértil para todo tipo de continuação. Deparar-me com o fim do quadrinho materialmente na página em que Thor encontra Encantor força-me a usurpar a artrologia geral do Universo Marvel com aquilo que tenho em mãos: uma página de seis quadros contando uma cena interrompida. Nela, age plenamente a solidariedade icônica de elementos visuais, verbais e vazios ocupando a página com o hiper-requadro – traço exterior que reúne os requadros de uma mesma página em uma forma global, o perímetro ocupado por informações dentro da página (Groensteen, 2015, p. 41).

No hiper-requadro, Thor encontra Encantor e o que resta são as margens em branco da página, que o apoiam e, para mim, funcionam como uma sarjeta (ou calha) em potencial: o espaço vazio entre os requadros que conferem sentido na artrologia ao indicar que um vem após o outro na construção da narrativa. Haveria de ter algo depois daquilo, me parecia óbvio pelo movimento de criação de sentidos estabelecido nas páginas anteriores e em toda uma gramática de narrativas serializadas já assimilada. Aquele fino espaço vazio depois do último requadro era uma janela que se abria para uma guerra que tantas vezes eu criei na minha imaginação de maneiras diferentes antes de ter acesso à história completa como os quadrinistas a conceberam. Um dever alimentado pela imaginação de quem àquela altura já era também um pouco autor e artrólogo na articulação entre páginas e quadros de histórias de super-herói, ao ponto de se sentir à vontade para registrar nele, com tinta de caneta, o imponderável do verbal. Em histórias que nunca terminam, qualquer ponto de interrupção soa aceitável e qualquer espaço vazio pode ser preenchido com um “continua...”.

1. Cruzamentos entre personagens ou temas de diferentes histórias em uma mesma instância narrativa. O pesquisador Jess Nevins (2011) desenvolve um aprofundamento do tema, categorizando diferentes tipos de crossovers.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

É curioso pensar que a continuidade narrativa remete a algo que se estende, que se alonga, que se escoia, ao passo que o sistema quadrinístico trata daquilo que se cerca, se circunscreve, se estabelece em *espaçotopia*. Como os super-heróis seguiam suas aventuras até serem capturadas por Beyonder para o Mundo Bélico de *Guerras Secretas*, as histórias são materializadas em espaços delimitados onde podemos acessá-las com o privilégio de verdadeiras entidades externas com poderes extradiegéticos elementares.

Com efeito, enquanto não havia lido a saga completa de *Guerras Secretas*, coexistia na instância da imaginação um sem-número de continuações possíveis, abrigadas pela palavra “continua...” escrita no papel, num exercício semelhante ao descrito por Calvino (1990) e certamente repetido por inúmeras outras crianças. Quando a li, acessei a versão oficial, escolhida pelos quadrinistas e impressa em papel pela Marvel Comics em 1986, quase 10 anos de aquele fragmento de história me atingir e instigar. Essa versão oficial também já existiu no campo da imaginação dos artistas, certamente ao lado de muitas outras; mas foi ela a capturada em requadros, materializada em revistinha multicolorida, e que ganhou permanência na presença do registro.

Essa história foi *enquadrada*, foi *posta em quadrinhos*. Quaisquer outras poderiam ser. E ainda podem. Vejo então o termo em português brasileiro carregando a complexidade da linguagem e o trabalho de articulação que lhe é inerente: “histórias em quadrinhos” são práticas artísticas de desenhar requadros sobre fragmentos de histórias que habitam nosso mundo de signos, capturá-los e organizá-los sobre um espaço de modo tal que ganhem formas convencionadas em práticas artísticas de fruição e socioculturais de leitura e interpretação.

Eu não sabia decodificar a história quando peguei *A Teia do Aranha #62* em mãos pela primeira vez, mas de alguma forma sabia que havia uma história quadrinizada ali. Sabia que seria importante capturá-la para acessar ao menos uma parte da tempestade de sentidos que transbordavam entre suas páginas de maneiras tão diferentes a cada revisitação feita a elas, que me parece incompleto dizer que a história está cristalizada. Porque esses sentidos são as narrativas, são elementos de linguagem, são memórias afetivas, documentos históricos, produtos de consumo, obras de arte e muito mais. Tudo em formas vivas que permanecem, mas mudam; que se transformam, mas continuam.

BIBLIOGRAFIA

BJØRKAN, Kristian. **Bright and colorful masks: assessing the literary potential of the superhero genre.** University of Oslo, 2013.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio.** São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

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

ECO, Umberto. O Mito do Superman. In: **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. **Hand of fire**: the comics art of Jack Kirby. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

HOMEM-Aranha: a série animada [Seriado]. Direção: Bob Richardson. Estados Unidos: Marvel Entertainment, 1994-1998. Color. Dublado.

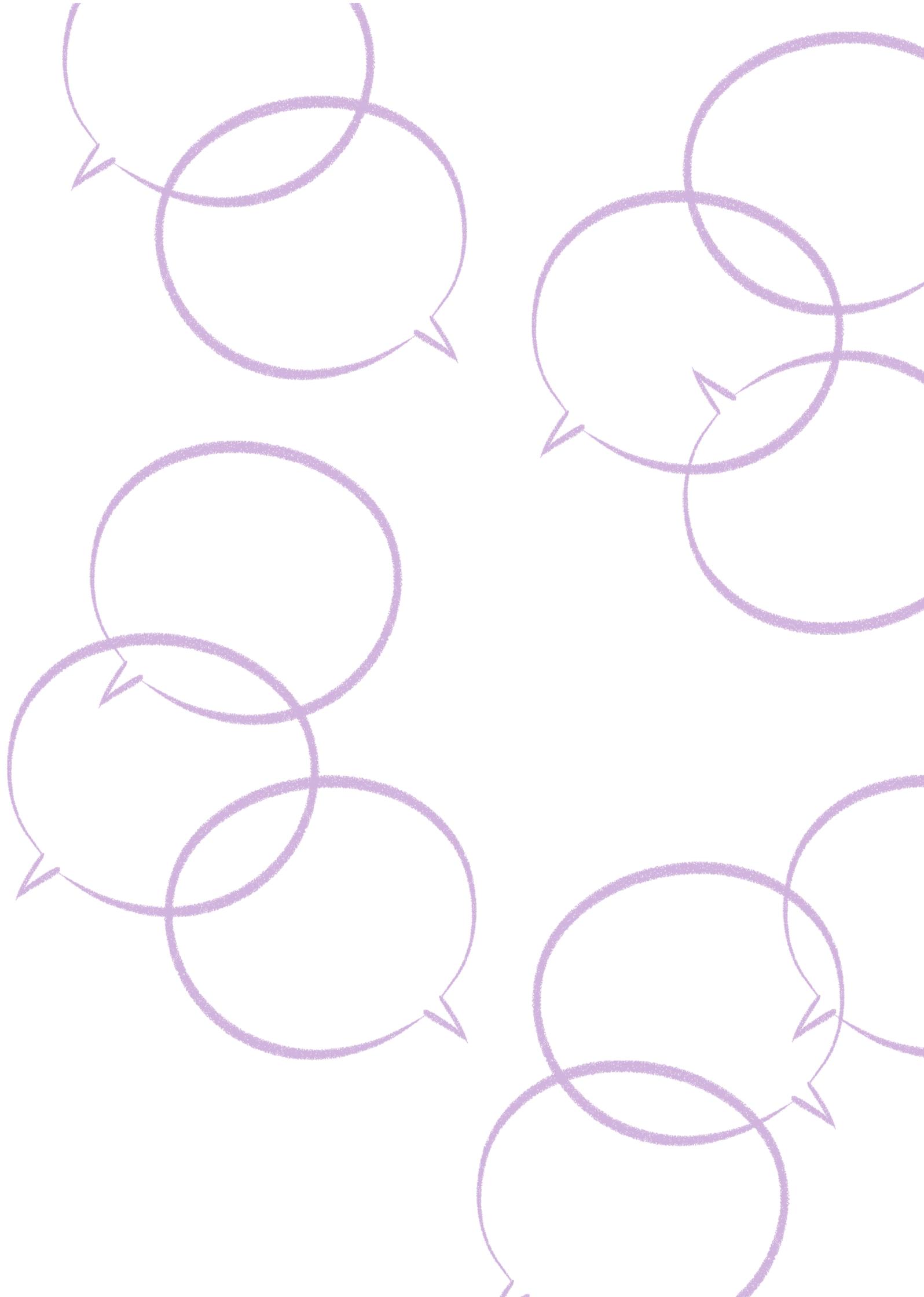
HOWE, Sean. **Marvel comics**: a história secreta. São Paulo: Editora Leya, 2013.

KLOCK, Geoff. **How to read superhero comics and why**. New York, Londres: Continuum, 2002.

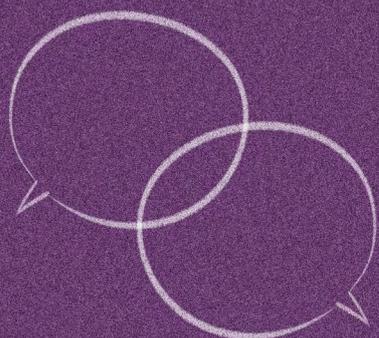
LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica. In: Quadrinhos e Viagem. **C-Legenda** n.34, 2016. Disponível em <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/issue/view/1946>. Acesso em: 16.set.2023.

NEVINS, Jess. **A brief history of the crossover**. 2011. Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/5833704/a-brief-history-of-the-crossover>. Acesso em: 01 set.2023.

SHOOTER, Jim; ZECK, Mike; LAYTON, Bob. Guerras Secretas In: **A teia do Aranha** n. 62. São Paulo: Abril, 1994.

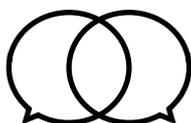






Eixo 2

Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais



O Autoritarismo é um poder simbólico: uma análise do mangá *Monster*

El autoritarismo es un poder simbólico: un análisis del manga *Monster*

Authoritarianism is a symbolic power: an analysis of the manga *Monster*

Luana B. de Aguiar

luanaaguiar1022@gmail.com

Graduanda em Direito pela UFPB. Coordenadora Financeira do Centro Acadêmico Manoel Mattos (2023-2024). Extensionista do Núcleo de extensão popular: Flor de Mandacaru (UFPB, 2023).

Chrystian Jeff

crisferreirakg@gmail.com

Graduando em Direito pela UFPB e em Filosofia pela UNINTER. Coordenador Geral do Centro Acadêmico Manoel Mattos (2023-2024). Aluno do grupo de pesquisa Filosofia do Direito e Pensamento Político. Extensionista Bolsista do projeto "Acesso: cursinho popular" (UFPB no seu município 2023).

Resumo

Esse artigo tem como finalidade apresentar uma análise do mangá "Monster" de Naoki Urasawa, buscando demonstrar como são tratados na obra temas profundos e densos como o simbolismo, o autoritarismo e as relações de poder. Nesse sentido, destaca-se a figura enigmática do antagonista, Johan Liebert, que pode ser entendido como uma representação simbólica do que é o autoritarismo, evidenciando como ações repletas de poder simbólico influenciam e moldam a sociedade fictícia em que se insere, o que é um espelho para a sociedade real. Para isso, utilizou-se uma abordagem interdisciplinar, através da revisão de literatura de pensadores como Félix Guattari, Carl Schmitt e Michel Foucault para, assim, contextualizar teoricamente a narrativa. Além disso, esse texto analisa a natureza do "monstro sem nome" como um símbolo mutável que atravessa gerações, refletindo sobre paralelos com eventos históricos e situações contemporâneas reais. Por fim, destaca-se a relação intrínseca entre poder e linguagem, enfatizando a importância do controle do discurso na manutenção de estruturas de autoridade e como a obra demonstra que pode se resistir a tais poderes.

Palavras-chave

Monster; Poder simbólico; Manga; Filosofia; Direito.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo presentar un análisis del manga "Monster" de Naoki Urasawa, buscando demostrar cómo se abordan en la obra temas profundos y densos como el simbolismo, el autoritarismo y las relaciones de poder. En este sentido, se destaca la figura enigmática del antagonista, Johan Liebert, que puede entenderse como una representación simbólica del autoritarismo, evidenciando cómo las acciones cargadas de poder simbólico influyen y moldean la sociedad ficticia en la que se inserta, lo que sirve de espejo para la sociedad real. Para ello, se utilizó un enfoque interdisciplinario, a través de la revisión de literatura de pensadores como Félix Guattari, Carl Schmitt y Michel Foucault para contextualizar teóricamente la narrativa. Además, este texto analiza la naturaleza del "monstruo sin nombre" como un símbolo mutable que atraviesa generaciones, reflexionando sobre paralelos con eventos históricos y situaciones contemporáneas reales. Finalmente, se enfatiza la relación intrínseca entre poder y lenguaje, destacando la importancia de controlar el discurso en el mantenimiento de estructuras de autoridad y cómo la obra demuestra resistencia a tales poderes.

Palabras clave

Monster; Poder simbólico; Manga; Filosofía; Derecho.

Abstract

This paper aims to present an analysis of Naoki Urasawa's manga "Monster," seeking to demonstrate how profound and dense themes such as symbolism, authoritarianism, and power are addressed in the work. In this sense, the enigmatic figure of the antagonist, Johan Liebert, is highlighted, which can be understood as a symbolic representation of authoritarianism, highlighting how actions full of symbolic power influence and shape the fictitious society in which it is inserted, which serves as a mirror to real society. For this purpose, an interdisciplinary approach was used, through literature review of thinkers such as Félix Guattari, Carl Schmitt, and Michel Foucault to theoretically contextualize the narrative. Additionally, this text analyzes the nature of the "nameless monster" as a mutable symbol that spans generations, reflecting on parallels with historical events and real contemporary situations. Finally, it emphasizes the intrinsic relationship between power and language, emphasizing the importance of controlling discourse in maintaining structures of authority and how the work demonstrates resistance to such powers.

Keywords

Monster; Symbolic power; Manga; Philosophy; Law.

INTRODUÇÃO

O conhecimento está disseminado por toda parte e de diferentes formas, não apenas dentro das universidades, mas também fora. O mundo é o verdadeiro cenário das mudanças que trazem consigo impactos na forma em que pensamos e agimos. É nesse cenário que surgem não apenas novas ideias, mas novos ideais. O estudo em questão mostra de forma mais detalhada o surgimento de um desses pensamentos.

De forma mais direcionada, reflete-se o simbolismo como um poder de discurso que interfere na realidade fática do mundo, afinal, como se demonstrará, poder é linguagem. Por meio das exposições a seguir, procura-se relacionar alguns pontos da obra de Naoki Urasawa¹ *Monster* em relação à uma sociedade pressuposta por um simbolismo fascista.

O referencial teórico inicial é o estudo sobre as características subsequentes do antagonista de *Monster*, bem como sua relação com a sociedade autoritária que se descreve por anos em nossa história, tendo como ato intencional consolidar-se na presença de questões sociais e culturais.

Então, buscou-se fazer na metodologia uma revisão bibliográfica de alguns autores que interpretaram o pensamento simbólico e autoritário como Félix Guattari, Carl Schmitt, Friedrich Nietzsche, Michel Foucault, dentre outros, para se demonstrar como o mangá *Monster* é um exemplo distópico de uma realidade teórica-prática que pode novamente se desenvolver.

Assim, podemos observar a influência no cotidiano das pessoas de discursos que elevam a contradição do “nós contra eles”, para justificar o conflito, seja ideológico ou físico, contra indivíduos que não se enquadram no mesmo “grupo”.

Johan é um exemplo de um personagem que soube fazer isso com maestria e através do discurso conseguiu trazer para si uma multidão disposta a até mesmo sacrificar sua vida em prol do ideal que ele trazia consigo. Entretanto, tal ideia foi morta pelo Dr. Tenma, assim, demonstra-se que para destruir uma forma repressiva de poder deve-se atacar sua base linguística, pois, novamente, poder é linguagem como se demonstrará.

A HISTÓRIA DE *MONSTER*

Em *Monster*, obra de Naoki Urasawa, relata-se algumas histórias usadas para a lavagem cerebral das crianças órfãs na Alemanha na segunda metade do século XX, sendo o antagonista Johan Liebert - a brilhante, manipuladora e fria mente de todo o enredo - um desses órfãos.

Dentre essas histórias apresentadas na obra, a história do “Monstro sem Nome” reflete, similarmente, no capítulo 71 do mangá, sobre quem seria Johan. Ela diz: “É assim o garoto comeu o monstro que foi para o oeste. Mas mesmo finalmente tendo encontrado um nome, não havia ninguém para chamar por ele. Porém Johan era realmente, um nome maravilhoso” (Urasawa, 2013).

1. Naoki Urasawa (Fuchū, Tóquio, 2 de Janeiro de 1960) é considerado um dos grandes mestres do thriller e mistério, como também um dos artistas que mudou a história do mangá. Criador de séries como *Monster*, *20th Century Boys*, *Pluto* e *Billy Bat*, ele já recebeu o *Shogakukan Manga Award* três vezes, o *Prêmio Cultural Osamu Tezuka* duas vezes e o *Prêmio Kodansha Manga* uma vez.

Johan é colocado como o produto de um experimento de personalidade realizado em um orfanato que por um bom tempo ele e sua irmã estiveram. A trajetória do mangá também acompanha o médico, Dr. Tenma.

Para se falar sobre *Monster*, é preciso, a priori, conhecer a história inicial do mangá, onde Tenma, um dos maiores neurocirurgiões da Alemanha, precisa escolher entre salvar um garoto baleado ou realizar uma cirurgia que apenas ele era capaz no prefeito da cidade. No hospital em que trabalhava havia uma regra que deve-se atender quem chegasse primeiro e o garoto havia chegado, mas do outro lado o paciente era o prefeito da cidade, alguém de muito poder, então o diretor do hospital pediu para que Tenma deixasse o garoto e atendesse ao prefeito. Entretanto, a ética do médico vai além das regras do hospital, sendo então sua escolha de salvar o garoto que paradoxalmente condena ele por toda a vida, pois aquele garoto era Johan, “o monstro sem nome”. A partir de então, a vida do Dr. Tenma decai por escolher fazer o que seria mais ético, ademais Tenma coloca-se como culpado pelos assassinatos em massa decorridos do Liebert, o jovem que ele havia salvo.

O orfanato “Kinderheim 511”, citado pelo mangá, gera profundas análises sobre a criação do antagonista. Em mais de 100 capítulos, os crimes cometidos por esse orfanato levam uma busca incessante do Tenma quanto a sua fundação e do próprio Johan, sendo revelado gradualmente em toda a história. E com a ajuda da própria irmã do assassino, o médico encontra pela trajetória algumas respostas que antes não tinham solução.

É nessa perspectiva, que ao iniciar a leitura de *Monster*, observa-se o seguinte trecho do livro bíblico, Apocalipse:

Vi, então, levantar-se do mar uma Fera que tinha dez chifres e sete cabeças; sobre os chifres, dez diademas; e nas suas cabeças, nomes blasfematórios. A Fera que eu vi era semelhante a uma pantera: os pés como os de urso e as faces como as de leão. Deu-lhe o Dragão o seu poder, o seu trono e a sua autoridade. Uma das suas cabeças estava como que ferida de morte, mas essa ferida de morte fora curada. E todos, pasmados de admiração, seguiram a Fera e prostaram-se diante do Dragão, porque dera o seu prestígio à Fera, e prostaram-se igualmente diante da Fera, dizendo: “Quem é semelhante Fera e quem poderá lutar com ela? (Ap. 13, 1-4)

Essa referência, em especial à Johan, decorre de todos os acontecimentos causados por ele. Sendo então, uma perfeita descrição das suas manipulações em torno de todos ao seu redor.

O CONTO DO MONSTRO SEM NOME

A história do monstro sem nome, essa que reflete no personagem Johan do mangá *Monster*, inicia-se com a busca por um nome. O monstro, já chateado por não possuir nome, percebendo a imensidão do mundo, divide-se em dois, um indo para o leste e o outro para o oeste em busca de um nome. Mas, a tentativa de achar um nome, ser preenchido por esse vazio, nunca foi saciada.

Devorando todos os que passavam em sua frente, o monstro do leste pegava o nome da pessoa em troca do desejo dela. Em uma ocasião, um príncipe estava doente e desejava saúde, o monstro do leste conquistou o nome e o reino, mas isso não foi suficiente. Então, ele voltou a devorar todos pelo caminho, até que reencontra o monstro do oeste. Ao tentar se gabar por ter um nome, o monstro do oeste interrompe mostrando que não era necessário ter nome para ser feliz. Mas, já era tarde, o monstro do leste devora o do oeste. Por fim, já não existia mais ninguém para chamar o monstro do leste por um nome.

O SURGIMENTO DO AUTORITARISMO

Essa história supracitada, a lenda do “monstro sem nome”, retrata de maneira genial a personalidade e trajetória do antagonista da história, mas Johan possui um detalhe que o torna ainda mais especial: ele poderia existir no mundo real como um líder autoritário fascista.

Para se entender o surgimento de um ideal autoritário, faz-se necessário entender primeiramente os símbolos linguísticos que o envolvem, afinal, as ideologias se constroem, são difundidas e eclodem por meio do poder simbólico. Nesse sentido, o entendimento da origem etimológica das palavras é de suma importância.

Assim, a palavra “fascismo” possui origem no termo “feixe”, que nos remete aos antigos “*Fasces*” romanos. Os *Fasces* eram um conjunto de varas de madeira amarradas por uma faixa de couro, com um machado na ponta, símbolo de poder carregado por quem tinha a profissão de “*lictor*” (Lollo, 2017). Essa profissão era uma espécie de “guarda-costas” dos magistrados romanos. Os *lictors* acompanhavam os consules e ostentavam os seus *fasces* como símbolo de poder:

Quando os cônsules saíam às ruas, iam acompanhados por doze *lictors* que carregavam o *fasces* (um feixe de varas significando união). Quando estavam fora da cidade de Roma, os *lictors* carregavam, além dos *fasces*, as denominadas *secures* (machadinhas), que significavam o poder de vida e morte sobre as demais pessoas (Rolim, 2008, p.54).

O *fasces* carregava então consigo muito mais que o poder de arma física, mas um poder simbólico. Estar com ele em mãos significava ter a força estatal contigo. Ademais, essa força era coletiva e representava não estar sozinho, afinal, eram várias varas unidas para formar apenas uma única arma mais poderosa, afinal, um graveto se quebra fácil, vários juntos não. Tal simbolismo pode representar o fato que o mesmo acontece com os soldados, pois um soldado sozinho pode ser facilmente vencido, mas os vários que estavam ali acompanhando os cônsules não. Assim, os *lictors* eram doze pessoas distintas, mas, em sentido simbólico, eram apenas uma.

Então, entendemos o porquê desse símbolo e nome serem utilizados pelos fascistas italianos. Igualmente eles eram vários, mas representavam

um mesmo ideal totalitário comum. Quando em 1922 os “camisas negras” marcharam sobre Roma, o que na verdade estava em marcha era uma única ideia comum compartilhada.

A situação análoga acontece em *Monster*. Como já visto, o “monstro sem nome” é uma lenda, mas uma lenda encarnada, não apenas no Johan, mas em todos aqueles que a propagam. No momento em que a história é narrada ele, Johan, é o monstro, mas antes dele foi sua irmã; antes dela o Franz Bonaparta; e assim por diante, todos aqueles que levaram adiante a ideia do monstro foram seus antecessores.

A missão de Johan era então ampliar a ideia do monstro sem nome e não gerar apenas um novo monstro para continuar o legado passado de geração em geração. Johan não queria um monstro, mas vários novos “monstros”. Antes a lenda era passada de um em um, agora ele queria que ela fosse para vários, entretanto, fazia isso não para haver vários monstros, mas para, na realidade, haver apenas um único monstro dividido em vários indivíduos, tal qual o fasce romano. Não é atoa que a época que a história é retratada - década de 70 - coincide com a ascensão de diversos grupos neonazistas. As ideias antigas do monstro repassaram-se entre as gerações, igualmente, no mundo real, as ideias totalitárias também são repassadas:

Os “velhos” militantes do Partido Nacional Socialista participaram da formação de novos grupos e da perpetuação de sua ideologia nazista. Sendo assim, não se deve afirmar, que no seio dos grupos neonazistas, existem novas estratégias de se propor iniciativas políticas e ideológicas, salientando uma mudança significativa de determinações em relação às eternas diretrizes do nazismo. Entende-se tais estratégias como iniciativas usadas por esses grupos para não desaparecerem em uma sociedade democrática. (Jesus, 2003, p. 68)

Nessa seara, os grupos neo-nazistas possuíam agora uma nova visão eugenista, não mais pautada apenas em questões simplesmente genéticas, mas também culturais. Esse novo racismo entendia que deveria haver uma “pureza cultural”:

Todas as raças e culturas possuem o direito ao desenvolvimento pleno e irrestrito, porém, devem se manter separadas e independentes, ou mais precisamente, este desenvolvimento deve se dar dentro dos limites bem definidos, no interior da cultura própria a cada uma delas. (Jesus, 2003, p.68)

Tenma não sofre apenas por querer ser justo, mas também por ser um oriental vivendo na Alemanha e lá dentro ser um destaque em uma área que necessita de muito conhecimento, a medicina. Desde o começo da história é visto que ele sofre perseguição, não apenas por questões ideológicas, mas também raciais. Igualmente, os grupos neonazistas também perpetuaram essa perseguição,

Nesta conduta, violenta, está clara a presença da intolerância em relação ao outro e da dicotomia superioridade/inferioridade racial”.

[...]

Diante de tais circunstâncias não se pode dizer que as iniciativas do neonazismo

diferem demasiadamente das do nazismo original e que a questão da superioridade racial não existe no seio destes grupos. Eles conservam a segregação cultural, mas também, ao contrário do que alguns historiadores e sociólogos apontam, cultivam a crença na “superioridade racial” e aos símbolos e agentes do nazismo alemão. (Jesus, 2003, p.68)

A missão de Johan era essa de perpetuar um poder simbólico e, em certo sentido, ela deu certo. Muitos outros monstros nasceram, mas ele queria que isso atingisse “outro nível”, daí o plano de seu “suicídio perfeito”. Ao se suicidar junto à cidade colocando fogo em seu próprio corpo para iniciar um grande incêndio o “monstro” faria um movimento autofágico, pois iria se consumir de si mesmo para poder crescer em uma nova proporção. Tal qual Getúlio Vargas “deixaria a vida para entrar na história”, mas, agora que não teria mais um corpo, se tornaria uma pura idéia encarnada em vários indivíduos, pois o poder é simbólico e quão mais difundido no ideal popular um símbolo mais poderoso ele se torna. O monstro não teria apenas um nome, mas vários, seria “legião”.

O MONSTRO COMO SÍMBOLO

Para Guattari:

A coincidência entre a luta política e a análise do desejo implica, desde então, que o movimento permaneça na escuta constante de qualquer pessoa que se exprime “fora de assunto”, “fora de sujeito”. Em família reprime-se uma criança que se exprime “fora do assunto”, “fora do sujeito”, e isto continua na escola, no quartel, na fábrica, no sindicato, na célula do partido. É preciso se estar sempre “no assunto”, “no sujeito” e “na linha”, mas o desejo, por sua própria natureza, têm sempre a tendência de “sair do assunto”, “sair do sujeito” e derivar. (Guattari, 2016, p. 183)

Assim, o fascismo possui a capacidade de se espalhar e se sustentar por meio da microfísica. Os vários fasces espalhados pela sociedade regulam a permanência do discurso e utilizam do desejo para isso. Cria-se uma ânsia coletiva por seguir determinada ideia e aqueles que não estão de acordo com a mesma são reprimidos. Aos moldes de Carl Schmitt (Schmitt, 1996) cria-se a oposição entre o “amigo e inimigo” e quem não permanece junto a “nós” deve ser excluído.

Então, as pessoas em regra não são más em si mesmas, mas são frutos de um coletivo que regula e normaliza o discurso autoritário. O monstro consome a si mesmo a partir de dentro. Nesse sentido, para Foucault:

O grande jogo da história será de quem se apoderar das regras, de quem tomar o lugar daqueles que as utilizam, de quem se disfarçar para pervertê-las, utilizá-las ao inverso e voltá-las contra aqueles que as tinham imposto; de quem se introduzindo no aparelho complexo, o fizer funcionar de tal modo que os dominadores encontrar-se-ão dominados por suas próprias regras (Foucault, 2008, p. 25-26).

Johan pretendia então fazer o monstro sem nome ser a regra, pois quem controla o discurso controla a sociedade. Desde o nascimento os indivíduos se inserem em um ordenamento com um discurso próprio e específico e interpretam-se a si mesmos a partir desse discurso. Esse discurso é imperativo, como visto em Guattari, pois quem destona dele é severamente punido, o que é irônico, pois as pessoas ofertam suas liberdades em prol dessas ideias achando que, caso assim não fizerem, perderão a capacidade de serem livres, então se acham livres quando por conta própria defendem pensamentos que tiram de si sua própria liberdade em uma espécie de verdadeira servidão voluntária.

Da mesma forma, o monstro sem nome agora passou a ter vários nomes, o antagonista da obra conseguiu reunir diversas pessoas dispostas a doarem até sua própria vida pelo discurso, mas ele precisava, por fim, sacrificar aquele que salvou sua vida: Dr. Tenma.

Tenma é uma alma pura. Um gênio que desde o primeiro capítulo se preocupa com o bem do outro diante de seu próprio bem. Muito se diz, inclusive, que sua figura foi feita com inspiração no próprio Cristo. Assim, se a ideia do monstro corrompesse até mesmo o médico que se assemelha ao messias, ela poderia corromper a qualquer um.

Para Nietzsche, “quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti” (Nietzsche, 2002, p. 89). Com isso, o filósofo alemão queria dizer que a percepção do vazio também nos torna seres vazios. Os moralistas criam normas e quem não se encaixa nelas torna-se seu inimigo pois não está encaixado no mesmo discurso que eles estão.

A moral, segundo o autor alemão, esvazia o humano pois tira dele seu verdadeiro potencial de ação através de normas meramente discursivas, então, ao perseguir o monstro, o moralista também se torna um, pois se acredita que aquele que não age segundo o que o discurso dita ser certo está no erro, mas igualmente ele está no erro ao limitar sua potência de agir. Assim, olhar o vazio nos torna tão vazios quanto ele, ou até mais.

O Dr. Tenma perseguiu então “o monstro sem nome”, mas com isso foi se tornando um monstro também. Antes sua missão como médico era puramente salvar vidas, agora estava pronto para tirá-las. Fez treinamento militar e se armou, tudo para eliminar Johan e a resposta do “monstro” era sempre a mesma: me mate!

Johan sabia que quando Dr. Tenma o matasse ele seria um sacrifício. De fato, deixaria a vida para entrar na história e o monstro sem nome poderia, por fim, tomar outras dimensões.

O Dr. Tenma, ao findar da história, finalmente matou, mas matou o monstro sem nome, não Johan. O monstro era uma ideia, um discurso imperativo passado de geração em geração com fundamentações fascistas, mas, ao Johan sair vivo e perdoado a ideia do monstro morreu. Ela não poderia mais passar de geração em geração, o ciclo do ódio pelo outro foi ali encerrado.

É fato que o poder é discurso. Quem controla as ideias controla a sociedade, mas o discurso não se sustenta sozinho, ele precisa quorum humano.

Então ao se encerrar um discurso ele morre até ser reanimado por outrem e foi assim que o ideal fascista se encerrou dentro do universo fictício de *Monster*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Torna-se então palpável que a história de *Monster* pode ser vista como uma distopia, afinal, a própria humanidade já gerou realidades piores do que a que se vê na história. O “monstro sem nome” pode-se desenvolver de dentro das mais diversas realidades e as comunidades devem-se atentar para não gerarem novos monstros.

Sempre que uma coletividade eleva símbolos que trazem à tona o discurso popular da dualidade de “nós contra eles” o fascismo pode se fazer presente, pois este começa a partir do momento que algumas pessoas se reúnem em torno de uma ideia e desejam excluir quem não se enquadra a ela. O fascismo então se desenvolve a partir da degradação do imaginário popular que faz o indivíduo ficar tão convicto sobre uma ideia a ponto de querer destruir tudo e todos que seja contrário a essa.

O poder é sempre simbólico, pois o que reúne as pessoas são símbolos compartilhados, sejam esses a religião, o idioma, a tradição, a moral, ou outros. Uma constituição, por exemplo, só possui validade pois age de maneira imperativa e se necessária violenta diante das pessoas que estão sob a sua jurisdição, mas para que isso ocorra é necessário que uma coletividade entenda os seus símbolos. Se aqueles que exercem o poder de polícia não possuem o mesmo idioma dos que legislam não há como haver essa realidade, da mesma forma, para que não haja revolta popular a moral deve estar de acordo com as leis. Assim, o poder se dá sempre por meio de diversos símbolos compartilhados e se não houver algo que interligue esses símbolos aos indivíduos ele se esvazia.

Vale notar que todo poder é então, por fim, linguístico, pois não são uma realidade natural, mas interpretativa. Cria-se leis que no fundo são apenas conjunto de símbolos e signos, palavras que se tornam frases e uma coletividade as acolhe e interpreta-se a si mesma por meio desses. Então, ao destruir símbolos pode-se destruir também poderes.

Nesse sentido, Johan tinha poder diante de diversos indivíduos, mas os tinha porque ele era um símbolo, o monstro sem nome. Então a verdadeira missão de Dr. Tenma nunca foi matar Johan, mas sim matar a ideia simbólica do Monstro sem nome, pois essa era única forma de dar fim a essa sociedade profascista que estava se desenvolvendo. Sendo o poder simbólico conclui-se que o mangá *Monster* nos ensina que a melhor forma de destruir pensamentos autoritários é atacar sua raiz antes que ela cresça a ponto de se tornar evidentemente um monstro.

BIBLIOGRAFIA

BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. Nova tradução na linguagem de hoje. São Paulo: Paulinas Editora, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 26. ed. Org. e trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2008.

GUATARRI, Felix. Micropolítica do fascismo. **Cadernos da Subjetividade n. 19** (2016: Da afasia aos gritos. DOI: <https://doi.org/10.2354/cs.v0i19.38156> . Acesso em 14 set. 2023.

JESUS, Carlos Gustavo Nóbrega de. Neonazismo: Nova roupagem para um velho problema. **Akrópolis - Revista de Ciências Humanas da UNIPAR**, v. 11, n. 2, 2003. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/333>. Acesso em: 28 ago. 2023.

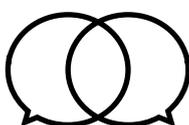
LOLLO, Paolo. Psicanálise contra o fascismo: Do mito da Torre de Babel à diferença entre Real, Simbólico e Imaginário. **Estud. psicanal.**, Belo Horizonte , n. 48, p. 15-24, dez. 2017. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372017000200002&lng=pt&nr_m=iso. Acesso em 27 ago. 2023.

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do Bem e do Mal** (tradução de Paulo César de Souza). São Paulo: Companhia das Letras , 2ª ed. 2002

ROLIM, Luiz Antonio. **Instituições de direito romano**. 3. ed. rev. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 2008.

SCHMITT, Carl. Teologia Política. Trad. Inês Lohbauer. In: **A crise da democracia parlamentar**. São Paulo: Scritta, 1996

URASAWA, Naoki. **Monster vol. 9: a nameless monster**. Barueri: Panini, 2013.



Aos olhos da morte, todos somos iguais: representação da morte na Idade Média em *Por Deus ou pelo acaso*

A los ojos de la muerte, todos somos iguales: la representación de la muerte en la Edad Media *Por Dios o por casualidad*

In the eyes of death, we are all equal: the representation of death in the Middle Ages in *By God or by chance*

Anderson Pereira Batista

pereira.anderson11@gmail.com

Especialista em História das Religiões pelo Instituto ProMinas/Faculdade Única. Graduado em História pela Universidade Estadual do Ceará. Professor de História. Medievalista/Escandinavístico. Sem vínculo institucional.

Andreza Pereira Batista

andrezapereira028@gmail.com

Mestranda em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Ceará. Especialista em Biblioteconomia e Gestão de Bibliotecas Escolares pelo Instituto ProMinas/Faculdade Única. Graduada *Summa Cum Laude* em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Ceará. Vinculada à Universidade Federal do Ceará.

Resumo

A vida está intrinsecamente relacionada a perspectiva do que nos aguarda após o seu fim, a morte. A sua representação sempre despertou o interesse de artistas, que por meio de suas obras apresentam criaturas grotescas, que influenciam as futuras gerações de criadores de histórias, entre eles as histórias em quadrinhos, capazes de expandir a nossa imaginação com suas imagens e representações da morte. O presente artigo tem como objetivo analisar a representação da morte no contexto histórico da Idade Média, na história em quadrinhos *Por Deus ou Pelo Acaso*, com foco no segundo conto *O Pântano*. Utiliza como metodologia o conceito de representação a partir de Roger Chartier, no qual é analisado como a morte, que se apresenta como elemento de destaque, impacta no desenrolar da trama dos personagens, com desdobramentos na trajetória do protagonista, Aiden. Conclui que a Idade Média é um período histórico que desperta curiosidades e influencia diferentes tipos de produções culturais a exemplo da história em quadrinhos.

Palavras-chave

Representação; Morte; Idade Média; História em Quadrinhos.

Resumen

La vida está intrínsecamente ligada a la perspectiva de lo que nos espera tras su final, la muerte. Su representación siempre ha despertado el interés de los artistas, que a través de sus obras presentan criaturas grotescas que influyen en las futuras generaciones de creadores de historias, incluidos los cómics, capaces de ampliar nuestra imaginación con sus imágenes y representaciones de la muerte. Este artículo pretende analizar la representación de la muerte en el contexto histórico de la Edad Media, en el cómic *By God or By Chance*, centrándose en la segunda historia *The Swamp*. Utiliza como metodología el concepto de representación de Roger Chartier, analizando cómo la muerte, presentada como elemento destacado, incide en el desarrollo de la trama de los personajes, con consecuencias para el protagonista, Aiden. Concluye que la Edad Media es un periodo histórico que despierta curiosidad e influye en distintos tipos de producciones culturales, como el cómic.

Palabras clave

Representación; Muerte; Edad Media; Cómics.

Abstract

Life is intrinsically related to the prospect of what awaits us after its end, death. Its representation has always aroused the interest of artists, who through their works present grotesque creatures, which influence future generations of story creators, including comics, capable of expanding our imagination with their images and representations of death. This article aims to analyze the representation of death in the historical context of the Middle Ages, in the comic book *By God or By Chance*, focusing on the second story *The Swamp*. It uses Roger Chartier's concept of representation as its methodology, analyzing how death, which is presented as a prominent element, impacts on the unfolding of the characters' plot, with consequences for the protagonist, Aiden. It concludes that the Middle Ages is a historical period that arouses curiosity and influences different types of cultural production, such as comics.

Keywords

Representation; Death; Middle Ages; Comics.

INTRODUÇÃO

O ciclo da vida e a conseqüente jornada da morte sempre foram perspectivas presentes nas formações humanas. A vida em algum momento deixará de existir e todos nós passaremos por tal trajetória, constituída de incertezas. Ainda que a morte seja uma certeza, cada concepção religiosa apresenta suas próprias formas e estruturas do que aguarda o ser humano depois dela.

O significado da morte apresenta características próprias. Segundo Rodrigo Caputo (2008, p. 73), “A morte é caracterizada pelo mistério, pela incerteza e, conseqüentemente pelo medo daquilo que não se conhece”. Este mistério foi palco de construções diversas para o imaginário humano, sobretudo no período da Idade Média, em que a elaboração deste imaginário, principalmente no século XII, sofre modificações das estruturas da representação da morte e preocupação com a memória dos mortos.

O imaginário constituído a partir das considerações da efemeridade da vida convergem para a compreensão de como as representações sociais se constituem a partir das significâncias que as diferentes sociedades concedem a tal tema. Assim, podemos considerar que os arquétipos do binômio vida e morte são adaptados ao longo da história para externalizar a ideação simbólica que a humanidade utiliza para promover sentindo a própria existência humana.

Ainda nessa perspectiva, Daniel de Castro (2020, p. 63) considera que:

[...] a visão sobre a morte foi se modificando, assumindo, a partir do século XII, características que se preocupam com a memória dos mortos e a *post-mortem*. Imagens e textos com representações alegóricas da morte, como cadáveres em decomposição, apoiaram a popularização do imaginário macabro.

Este imaginário, que levaria a disseminação de um pensamento sobre a Idade Média, permeia as manifestações concretas das múltiplas facetas humanas. Onde as tentativas de perpetuar as percepções do que consideramos além da existência consciente, e se valendo de aspectos sobrenaturais para ilustrar sua visão a respeito da morte. Como efeito, a literatura fantástica, em especial as histórias em quadrinhos, se correlacionado ao cotidiano na medida em que traz elementos extraordinários de determinado tempo na história para simbolizar as concepções acerca da supramencionada temática.

Este artigo também busca evocar alguns aspectos acerca da temática da morte, presente em diversas obras que retratam o fantástico. Sugerindo a análise da percepção dos fãs de quadrinhos que trazem o fantástico como temática central haja vista compreender como o imaginário e a representação aqui ilustrados se comportam em meio social.

Isto posto, analisamos a história em quadrinhos *Por Deus ou Pelo Acaso*, de Becky Cloonan, com ênfase no segundo conto *O Pântano*, onde investigamos a representação simbólica da morte no supracitado conto, nas quais suas facetas podem ser compreendidas e analisadas por meio da forma que se apresentam no decorrer da trama, tendo assim impactos nas escolhas

e ações das personagens, com destaque para a morte e suas consequências narrativas, dentro de um imaginário que mescla elementos fantásticos e macabros no contexto do período histórico similar a Idade Média.

FANTASMAS DO PASSADO A FANTASIA FANTÁSTICA

Lançada em maio de 2020 pela editora Pipoca & Nanquim, *Por Deus ou Pelo Acaso*, é uma história em quadrinhos, de autoria de Becky Cloonan. Dividida em três contos: *Lobos*, *O Pântano* e *Deméter*, cada um deles aborda em pontos diferentes como os personagens centrais lidam com a morte. Dentre eles escolhemos investigar o segundo conto, *O Pântano*, em que a autora nos transporta para uma Idade Média marcada por elementos fantásticos e que, no decorrer da trama, coloca o leitor em contato com o sobrenatural e o imaginário simbólico da morte.

Na contemporaneidade há um interesse pela Idade Média refletido em suas diferentes mídias. Nas palavras de Jacques Le Goff (2005, p. 20), tal período “só me conquistou por seu poder mágico de me transportar para um ambiente novo, de me arrancar das inquietações e das mediocridades do presente e, ao mesmo tempo, de tornar o presente para mim mais ardente e mais claro”. Deste modo, segundo o autor (Le Goff, 1994, p. 48).

O maravilhoso estava profundamente integrado na busca de identidade individual e coletiva, do cavaleiro idealizado. As provas do cavaleiro passam por toda uma série de maravilhas – maravilhas que ajudam (como certos objetos mágicos) ou maravilhas a combater (como os monstros); e este fato levou Erich Köhler a escrever que a própria aventura coletiva que é a valentia, a busca de identidade, do cavaleiro no mundo cortês é, ela própria uma maravilha.

A saga de um cavaleiro no medievo, toda sua busca pela descoberta de si e do outro, bem como a concretização dos elementos que moldam a pessoa que virá a ser, são pontos centrais da trama que nos é apresentada por Cloonan, ao emprestar características do jovem cavaleiro a Aiden, seu personagem principal. No entanto, cabe primeiro ressaltar o entendimento do que é fantasia fantástica, tipo de narrativa encontrada ao longo de toda a obra de Cloonan e que perpassa a análise das histórias em quadrinhos que apresentam elementos fantasiosos em suas narrativas. André Silva (2016, p. 10-11) compreende a fantasia fantástica como:

[...] uma narrativa sobre o que é verdade tão somente linguagem artística, por meio do qual conhecemos o Reino Encantado, o mundo mágico ou o lugar no qual existem seres sobrenaturais, todos sob a instauração de uma realidade cognoscível e verdadeira, cujos casos últimos sejam o Fantástico e na qual os seres sobrenaturais interagem entre si e/ou com os seres humanos.

Os elementos fantásticos se afirmam nas narrativas fantasiosas a partir de diferentes simbologias e representações, como ocorrem quando voltamos o olhar antropológico sobre a linha tênue que separa vida e morte. Já os sobrenaturais no quadrinho de Cloonan se misturam com a realidade onde as

personagens vivem, sendo de grande importância nos acontecimentos da trama conforme avançamos na história.

No início da narração, somos apresentados a Aiden, um escudeiro a serviço de Sir Owain, que se encontra em um alojamento militar escrevendo uma misteriosa carta. Sir Owain traja uma armadura com cota de malha, seu rosto apresenta um olhar preocupado e aflito, aparentemente está em conflito, temendo algo. Ao chamar seu escudeiro, o jovem Aiden, Sir Owain lhe entrega a carta, adverte ao garoto a não ficar com a cabeça nas nuvens, e lhe delega uma importante tarefa, Aiden precisa entregar uma mensagem no Castelo Ironwood, que se localizava a um dia de caminhada a oeste do pântano próximo ao local em que se encontravam. O garoto se mostra desinteressado com o que lhe foi ordenado, sua expressão é de receio, algo naquele castelo o assusta, ele tenta argumentar que o pântano é assombrado e que se for em tal missão perdera o conflito que esta prestes a acontecer. pois eles se encontram em um acampamento militar que logo entrará em combate. Como é comum em personagens jovens, Aiden está ansioso para demonstrar suas habilidades em batalha e provar que não é mais um garoto. Sir Owain o lembra que haverá outras batalhas e que a tarefa que o incumbiu é algo nobre e Aiden promete que retornara antes que a luta termine. Elementos assim são recorrentes na fantasia fantástica medieval em prol do despertar do fascínio pelo novo mundo que se apresenta, o que nos leva a conexão com o personagem, que vai apresentando o seu universo e perspectivas ao leitor. Os personagens apresentam vestimentas que estão presentes no imaginário popular a respeito do medieval, como capas, blusas longas, armaduras. A ambientação apresenta um campo militar, onde a presença de barracas, fogueiras em um espaço aberto com algumas árvores ao redor, levando a uma floresta onde o protagonista passa grande parte da história, outro componente recorrente nas histórias que tem plano de fundo a Idade Média, é neste meio que a narrativa vai ganhando mais corpo fantástico.

Sobre o fascínio pela fantasia fantástica medieval, Ana Tércia Rosa Alves (2020, p. 153) aponta “[...] a fantasia é um roteiro imaginário que representa as realizações de desejos e possui um papel importante na nossa estrutura psíquica, já que através dela obtemos prazer e alívio que nos ajudam a suportar as angústias e sofrimentos da realidade”. Dessarte, podemos apontar que a fantasia medieval atrai diversos públicos por meio de livros, filmes, séries, jogos e quadrinhos, sujeitos estes que passam a entrar em contato com esse gênero e adquirem uma conexão com este universo.

IMAGINÁRIO MEDIEVAL

Conforme apresentado anteriormente, o imaginário está vinculado à ideia que os sujeitos têm acerca de determinado tema, por vezes distantes da realidade histórica. O que acaba por contribuir para a construção de estereótipos a cerca da Idade Média. A exemplo das características vinculadas ao medieval, podemos considerar:

O imaginário faz parte de um campo de representação em que o pensamento se manifesta pelas imagens que vem a mente como forma da realidade, ou seja, a imagem visual é transformada, ao evocá-la esta reaparece mentalmente mesmo que o referente não esteja mais no campo visual. (Vigário, 2009, p. 6)

Sandra Jatahy Pesavento (1995) aponta que por muito tempo o estudo acerca do imaginário era tipo como um conhecimento descartável, haja vista o cientificismo do século XIX, tinha o saber científico como a única fonte de conhecimento. Com a ampliação de pesquisas a respeito da temática, o estudo do imaginário passou a receber destaques, o que levou ao desenvolvimento de investigações e estudos de subáreas específicas como o medievo.

O imaginário é, pois, representação, evocação, simulação, sentido e significado, jogo de espelhos onde o “verdadeiro” e o aparente se mesclam, estranha composição onde a metade visível evoca qualquer coisa de ausente e difícil de perceber. Persegui-lo como objeto de estudo é desvendar um segredo, é buscar um significado oculto, encontrar a chave para desfazer a representação do ser e parecer. (Pesavento, 1995, p. 24)

Já para (Serbena, 2003, p. 5) “O imaginário possui uma função social e aspectos políticos, pois na luta política, e de legitimação de um regime político existe o trabalho de elaboração de um imaginário por meio do qual se mobiliza afetivamente as pessoas”. Ele se manifesta no campo dos arquétipos e na representação social.

Dentro desta perspectiva, o imaginário medieval elucida mecanismos que permite um olhar próprio do período, a figura de heróis e ambientações que geram um simbolismo visual no qual concebemos uma imagem própria, que muitas vezes está fora da realidade, mas que ainda assim se mantêm viva na nossa memória quando falamos sobre Idade Média. Conforme Johnni Langer (2010) o mito do herói medieval, expõe com maior intensidade o fascínio pelo imaginário medieval.

Outro elemento de forte expressão no imaginário medieval são os castelos, que causam interesse e são meios de representação e construção de uma percepção a respeito do medievo.

Todavia, nenhuma estrutura arquitetônica encarna tanto o medievo quanto o castelo, surgido no século X, como fortaleza habitada, constituindo a unidade do conjunto espacial de habitação estabelecido pelo feudalismo. Verdadeiro poder simbólico dos senhores feudais em um espaço geográfico, o castelo impõe-se como imagem inconsciente da força e do poder. [...] No mundo contemporâneo, a imagem do castelo medieval permanece vivas graças à sensibilidade das crianças, sendo objeto de exercícios e desenhos em sala de aula, além de centenas de animações, programas e espetáculos de televisão (Langer, 2010, p. 211).

Por tanto o castelo medieval no quadrinho em análise, apresenta o ponto de destaque da trama e o momento final da história de Aiden. O ambiente é sombrio, escuro e não temos uma boa imagem do exterior. Em seu espaço interno, suas paredes são monocromáticas, frias e a todo momento temos a

impressão de um vazio e solidão.

A partir desta representação construímos uma imagem, no qual as obras em quadrinhos expandem as imaginações e os autores podem brincar com as diferentes formas e contextos, porém sem se distanciar de lugares naturais que inspiram a realidade.

Para Jacques Le Goff, é impossível pensar o maravilhoso medieval sem considerar o cristianismo como doutrina e ideologia daquele período. Coloca que o termo que entendemos como maravilhoso hoje, corresponde ao termo medieval *mirabilia* via um universo de objetos que comportam algo que podia ser admirado com os olhos, ligado a uma série de imagens e metáforas que fazem parte do todo um imaginário, por trás do qual atuavam uma multiplicidade de forças. (Le Goff, 1940 apud Mello; Reis, 2017, p. 449).

A partir dessa colocação podemos constatar, que na obra em análise, o maravilhoso medieval apresenta-se com elementos fantásticos macabros, onde há presença de um cavaleiro e uma mulher cadáveres, uma floresta sombria, castelos fantasmas e contato com os mortos.

O MEDIEVAL E O MACABRO

Como mencionado anteriormente, o imaginário medieval possui uma representação de viés macabro, presente em várias produções imagéticas, como ocorre na história em quadrinhos que propomos analisar. Tal imaginário macabro “[...] representa uma certa concepção da existência humana, e se manifesta via de regra, na iconografia e na literatura do período” (Schmitt, 2016, p. 165). Logo, a compreensão da morte envolta de elementos sobrenaturais se enquadra como uma representação do imaginário macabro, especialmente quando remetida à Idade Média.

As estruturas das produções do imaginário macabro em torno da representação da morte, apresenta elementos que enriquecem e expõem situações em que os personagens precisam lidar com os seus medos. Assim, dentro da história de Cloonan, após receber sua missão, Aiden parte e precisa atravessar o chamado *Pântano dos Sussurros*, supostamente assombrado, o lugar nos causa uma certa estranheza inicial, a autora não nos apresenta detalhes deste local, vamos descobrindo juntamente com a personagem. O ambiente é escuro, sua atmosfera remete a perigo eminente, Aiden sente que ha olhares lhe observando. A floresta vai ficando mais densa e é neste momento, ao virar da página, que temos o primeiro contato com o sobrenatural e o macabro da narrativa, o cavaleiro cadáver.

Elementos do imaginário macabro são percebidos quando apresentam as representações dos mortos, quando nos deparamos com cadáveres repulsivos, os corpos em estado de decomposição, os autores fazem a questão de focar nos detalhes nos fazendo assim a refletir sobre o que nos aguardam após a morte. “[...] Insiste-se na exposição da podridão, em especial do abdômen – estufado ou aberto, abarrotado de vermes exaltados ou vazios,

com as peles penduradas” (Schmitt, 2016, p. 168).

A representação da morte também se confronta com a materialidade da prática de leitura, haja vista que a compreensão do leitor vai muito além da pura intenção semântica do texto, mas se produz pelo cruzamento das experiências históricas vivenciadas. Conforme Roger Chartier (1991, p. 178), “é preciso considerar que as formas produzem sentido, e que um texto estável na sua literalidade investe-se de uma significação e de um estatuto inédito quando mudam os dispositivos do objeto tipográfico que o propõem à leitura”, em que a história sócio-cultural se constitui como condição *sine qua non* da apropriação do sentido individualizado de uma narrativa.

Ao entrar no Pântano, Aiden passa a refletir sobre os fantasmas do seu passado, não compreendemos bem esse pensamento da personagem, surgem em meio a insatisfação de estar naquele local e perdendo a batalha que tanto gostaria de participar. Essa perspectiva do personagem relaciona-se a rememoração do passado por meio da morte, em que, de acordo com Douglas Marcelino (2017) ao mesmo tempo que comporta uma acolhida, também estabelece memória e experiência da história.

Outro elemento bastante presente nas narrativas de fantasia medieval trata-se da ocorrência de uma grande e decisiva batalha entre os personagens, geralmente para representar ápice da história. No entanto, isto não acontece na história que analisamos, haja vista que a batalha ocorre no campo do subentendido, o que subverte as expectativas dos leitores, mas apresenta um resultado surpreendente, apresentando ao final do conto, que nos leva a não fazer reclamações sobre o que a autora apresentou enquanto desfecho para a narrativa.

Outrossim, um dos grandes momentos da história é sem dúvidas o encontro de Aiden com os cadáveres, um cavaleiro e uma mulher. Os supracitados cadáveres aparecem em estados de decomposição e, no caso do cavaleiro, traz consigo a presença de vermes, sem parte do nariz, moscas estão ao seu redor e seu rosto é completamente branco assim como os olhos. Criando uma imagem aterrorizante e provoca medo em Aiden, já a personagem feminina esta completamente sem pele e com as orbitas oculares vazias, o que descobrimos no final da narrativa onde se encontra dentro do castelo. É no momento de encontro com o cavaleiro morto que a linguagem dos quadrinhos se apresenta de forma contundente, conforme explicita Paulo Ramos (2009, p. 30), “Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história [...]”.

Ao nos depararmos com esse encontro entre as personagens, a leitura do quadrinho em um primeiro momento pode parecer confusa, não compreendemos os avisos do cavaleiro cadáver a Aiden, as falas transmitem uma ideia que será compreendida no final da leitura, instigando o leitor a continuá-la. O caráter inexorável da morte é presente em toda a cena, em que a simbologia macabra, os cadáveres e o ambiente com aspectos aterrorizante, impulsiona a apreensão do ser enquanto efêmero, porém, dentro da literatura fantástica, remete também a compreensão de que a vida não se finda na morte,

mas vinculada a crenças sobrenaturais do que nos espera além do mundo físico.

Ainda em Paulo Ramos (2009, p. 18) vemos que “As histórias em quadrinhos representam aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções que formam o que estamos chamando de linguagem dos quadrinhos”. Esta linguagem se faz presente não apenas em sua parte escrita, mas também em sua linguagem não verbal, em que os desenhos se fazem parte fundamental da narrativa, os quadros se apresentam de acordo com as formas que sua construção contribuem para uma apropriação maior da mensagem que Cloonan nos quer transmitir.

A ação da narrativa, não só a dos quadrinhos, é conduzida por intermédio dos personagens. Eles funcionam como bússolas na trama: são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história. Nos quadrinhos, parte dos elementos da ação é transmitida pelo rosto e pelo movimento dos seres desenhados (Ramos, 2009, p. 107).

Os elementos fantásticos que compõem a obra se valem de todos os aspectos lineares e não-lineares da narrativa em torno do sobrenatural e macabro dentro da representação da morte materializada por um cadáver putrefato que dialoga com os seres vivos, subvertendo as fronteiras que envolve a existência humana. A linguagem utilizada nos quadrinhos compõem distintas perspectivas antropológicas e históricas que podem remeter ao que já foi denominado, como “poética da ausência” (Marcelino, 2017) devido a suposta estrutura de um sistema de signos idealizados pela humanidade para lidar com a morte e todo o imaginário que a rodeia.

O problema, no entanto, está no caráter histórico que condiciona a compreensão humana para a morte como contrária à vida, fundamentalmente racional e dicotômica, em que a produção de sentidos das histórias fantásticas permitem ao leitor se defrontar com a complexidade da própria materialidade da condição passageira da humanidade. A autora, na voz de Aiden, nos convida a refletir sobre o “vir a ser” de um mundo no qual o enfoque da morte enquanto fim se entrelaça com as fronteiras do imaginário conferido ao lugar daqueles que não compõem mais o “mundo dos vivos”.

Após seu encontro com o cavaleiro cadáver, Aiden chega finalmente ao seu destino, como apresentado anteriormente, a leitura do quadrinho se faz em primeira instância por meio da visualização da página de forma inteira, após este primeiro contato o leitor vai direcionando para cada quadro, onde a narrativa escrita é apenas um dos elementos de compreensão, as expressões faciais, os cenários as onomatopeias são o complemento da interpretação. Ao entrar no castelo, nosso personagem principal se vê em um espaço deserto, até que chega a um determinado cômodo em que encontra uma pintura. À primeira vista, não compreendemos a intenção da autora em dar um grande destaque ao quadro e Aiden sente que já conhece essas pessoas, principalmente a mulher.

Ao virar de páginas, a tensão é ampliada, não conseguimos retirar o olhar para saber o que nos aguarda, e finalmente somos apresentados a segunda figura sobrenatural dentro do imaginário macabro, a mulher mencionada anteriormente. É nesse encontro final que descobrimos toda a história. A

mulher encontrada morta na cama, com uma adaga em seu peito, nos revela o verdadeiro motivo de *Sir Owain* ter enviado seu escudeiro nessa missão.

Ao ser incentivado pela figura desconhecida, que fala com ele, Aiden começa a ler a carta e somos transportados nas páginas seguintes para o passado, a partir do qual aprendemos o nome da mulher cadáver, *Lady Ellyn*, que era esposa do cavaleiro cadáver. E, que enquanto vivo, o cavaleiro passava muito tempo afastado do castelo. Com isso *Sir Owain*, revela que teve uma origem humilde, e que se tornou cavaleiro pois buscava possuir felicidade, o que acaba por encontrar quando encontra *Lady Ellyn*. Iniciando um romance entre os dois, do qual nasceu Aiden. Que foi entregue aos cuidados de *Sir Owain* ainda recém-nascido, por uma serviçal que tinha a tarefa de afogar a criança, por ordem do seu senhor.

Finalmente compreendendo os motivos de Aiden ter levado a carta, para não ser morto na batalha em que seu pai estava prestes a travar. A carta termina com um pedido, para que ele retorne ao campo de combate, encontre o corpo de *Sir Owain* e o enterre, o jovem tem um vislumbre do seu pai morto, chamando pelo seu nome.

Com isso percebemos que *Sir Owain*, estava ciente da morte certa e que seu objetivo ao mandar seu escudeiro para longe, era protegê-lo. Assim, a representação está intrinsecamente vinculada à “relação entre uma imagem presente e um objeto ausente” (Chartier, 1991, p. 84), manifestada pela composição de signos e símbolos a partir das condições de produção da materialidade histórica do que é a morte. Conforme Juliana Schmitt (2023, p. 25) “[...] diante da iminência da morte, o indivíduo é incentivado a lidar com o fato e não a se esquivar dele. E, uma vez iniciado seu movimento nesse sentido, ao grupo de pessoas ao seu redor também são atribuídas responsabilidades, como tranquilizá-lo e ajudá-lo em seu testamento oral”.

A responsabilidade atribuída a Aiden é de cuidar do corpo de *Sir Owain*, que demonstra uma preocupação com o destino de seus restos mortais. Deste modo, podemos supor que esta preocupação está relacionada a sua concepção religiosa essencialmente cristã. Isto porque, quando ele manda seu escudeiro na missão, se utiliza de uma típica frase de tal crença, desejando-lhe que Deus o acompanhe em sua jornada.

Ele teme pelo que pode acontecer se não tiver os rituais fúnebres adequados, pois, segundo Ariès (2012, p. 46), durante o período da Idade Média “pouco importava a destinação exata dos ossos, contando que permanecessem perto dos santos ou na igreja, perto do altar da Virgem ou do Santo Sacramento. O corpo era confiado à Igreja”, ou seja, o autor compreende que a aceitação da morte pelos homens compõem o momento no qual o homem se sujeita às leis de sua própria espécie, não a evita nem exalta-a, apenas se conforma e deseja que os ritos sagrados sejam efetuados.

Ao enviar Aiden, na missão e revelar seu passado, *Sir Owain* apresenta uma inquietação com o que acredita ser um pecado cometido na juventude:

[...] a repercussão do pecado no post-mortem configura-se como um instrumento de lembrar o morto e seus feitos ainda em vida, surgindo na comunidade a

necessidade de continuar participando da existência do falecido, através de orações para encurtar os castigos no purgatório, conhecido como sufrágio. Portanto, segundo Ariès, há uma mudança de mentalidade a respeito da morte e da salvação. No primeiro milênio do cristianismo, os fiéis que tivessem confiado a si para a igreja se tornariam santos, que, na vulgata, quer dizer fiel ou crente. Não se preocupavam com a chance de perder a salvação, por isso a morte era apenas uma passagem da vida material à espiritual. A partir do século XII, pelo contrário, ninguém mais estava seguro de sua salvação, influenciando em número maior de práticas devocionais para a salvação das almas (Castro, 2020, p. 67).

Com essas revelações passamos a compreender os motivos do medo que Aiden possuía do Pântano, pois era onde os fantasmas de seu passado estavam. Ao entrar nessa aventura e encarar este momento o jovem tem pela frente uma nova jornada. Neste momento da narrativa não sabemos de que forma o personagem vai construir novo caminho. A autora decide finalizar seu conto com a grande descoberta a respeito dos laços familiares de Aiden, levando assim a trama a apresentar uma ligação com a família. Percebemos que mesmo se tratando de um universo fantástico medieval, a presença de uma trama familiar e a possível redenção da personagem do *Sir Owain*, ao pedir que seu corpo fosse enterrado para assim a sua alma descansar, nos aproxima das personagens e desenvolve uma certa simpatia, passamos a nos importar com eles e até torcer para que tudo ocorra bem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O período histórico da Idade Média desperta interesse em diversos grupos sociais, devidos às diferentes mídias que fazem deste uma ferramenta, um plano de fundo para suas produções fílmicas, literárias sobretudo histórias em quadrinhos. Nos últimos anos, produções em diferentes mídias têm se interessado em se utilizarem das vastas temáticas do medieval, principalmente no que diz respeito ao seu imaginário.

O ambiente em que a Idade Média está inserida apresenta elementos que são aproveitados pelos autores da cultura pop, com destaque para elementos fantásticos que como dito anteriormente despertam o interesse de imergir nesse universo. Despertando o fascínio por esse imaginário e no caso do que analisamos, as formas de representações da morte no medieval.

É por meio desse encontro com o sobrenatural medieval que autores como Becky Cloonan utilizam essas narrativas e constroem seus próprios universos, com a utilização do imaginário deste período. No caso de *Por Deus ou Pelo Acaso*, isso também acontece pelo imaginário macabro com elementos sobrenaturais que se apresentam no cotidiano dos personagens. A iminência da morte representada como parte da existência da espécie humana é dotada de caráter fantástico, trazendo aos mortos a oportunidade da comunicação com os que ainda não se foram. A certeza da morte é descaracterizada nas narrativas fantásticas, em que no universo imaginado pelos autores, ela se torna uma passagem não definitiva e moldada de acordo com as condições daquele

mundo, podendo os vivos aprenderem com aqueles que se encontram além do plano material.

Ao empregar o formato de história em quadrinhos, estamos absorvendo as ilustrações com uma carga maior, percebendo os detalhes e destaques da forma como os personagens se apresentam. As narrativas fantásticas se utilizam da linguagem desta mídia para criar um universo permeado por passagens que se incorporam a elementos próprios que somente os quadrinhos poderiam possibilitar. Ademais, todos os pormenores que cercam uma narrativa em quadrinhos criada para se acomodar na mensagem que o autor da obra quer transmitir nos transporta para a presença daquilo que em nossa realidade não existe, especialmente ao considerarmos o macabro, o sobrenatural e a fantasia, em que as regras físicas são meramente ilustrativas do poder do autor perante seu próprio universo.

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Ana Tércia Rosa. O fascínio pela fantasia medieval na contemporaneidade. In: JORNADA DE ESTUDOS ANTIGOS E MEDIEVAIS, 19., 2020, Maringá. **Anais** [...]. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2021. p. 152-160. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/14p2aoTKUIH>. Acesso em: 4 ago. 2023.

ARIÈS, Philippe. **História da Morte no Ocidente: da Idade Média aos nossos dias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

CAPUTO, Rodrigo Feliciano. O homem e suas representações sobre a morte e o morrer: um percurso histórico. **Revista Multidisciplinar da UNIESP**, n. 6, p. 73-80, 2008. Disponível em: https://uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20180403124306.pdf. Acesso em: 4 ago. 2023.

CASTRO, Daniel de. A iconografia da morte no final da Idade Média: um estudo sobre a Dança Macabra. **Revista Brasileira de História da Arte**, Porto Alegre, v. 5, n. 6, p. 62-84, 2020.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, [s. l.], v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0103-40141991000100010>. Acesso em: 5 ago. 2023.

CLOONAN, Becky. **Por Deus ou pelo acaso**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2020.

LANGER, Johnni. PODER DO IMAGINÁRIO MEDIEVAL. **Rev. Cient.**, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

LE GOFF, Jacques. **Em busca da Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

LE GOFF, Jacques. **O imaginário medieval**. Lisboa: Editorial Estampa, 1994.

MARCELINO, Douglas Attila. **Historiografia, morte e imaginário: estudos sobre racionalidades e sensibilidade políticas.** São Paulo: Alameda, 2017.

PESAVENTO, Sandra Jathay. **Em busca de uma outra História: imaginando o imaginário.** Revista Brasileira de História, p. 9-27, n. 29, 1995.

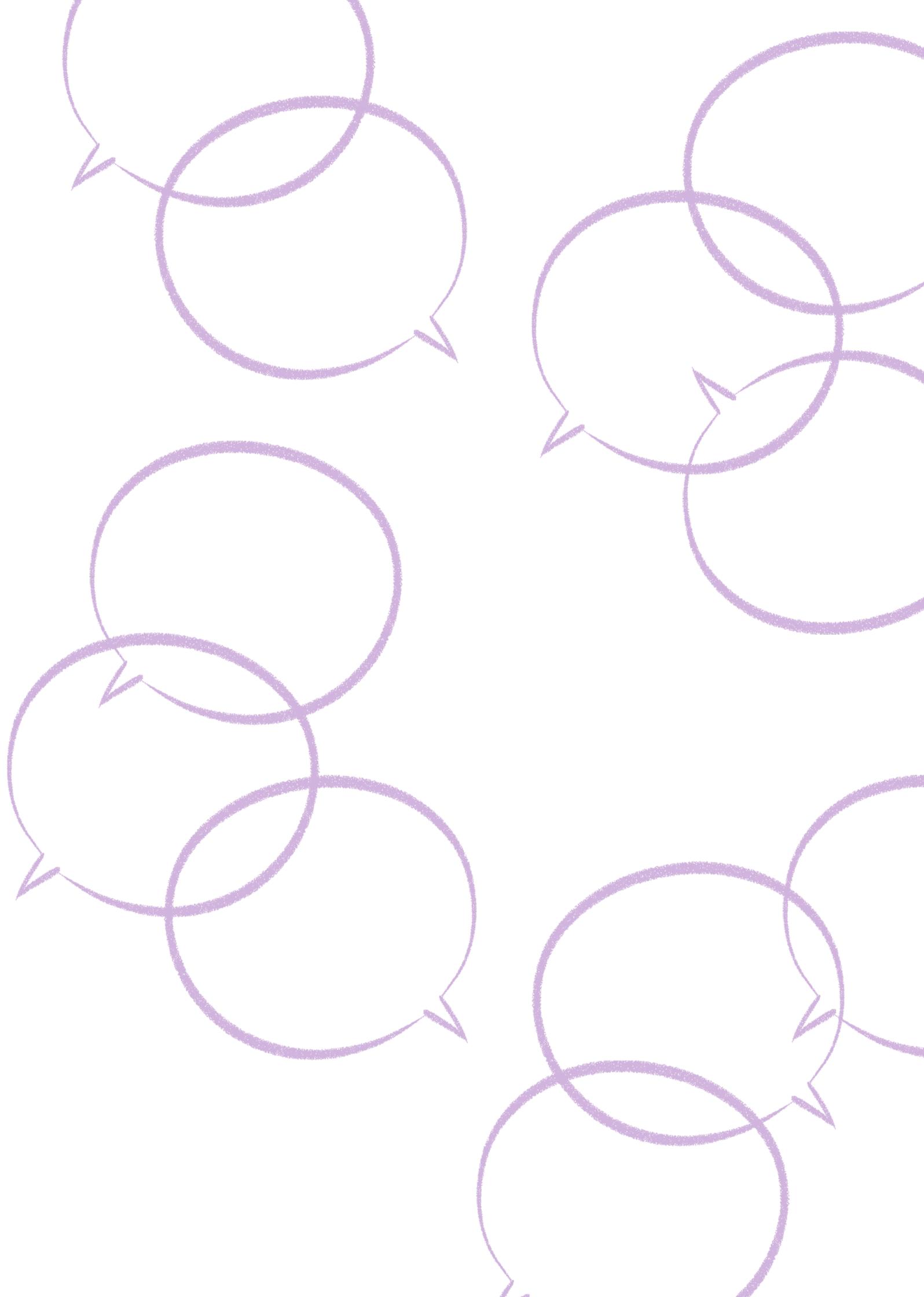
RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2009.

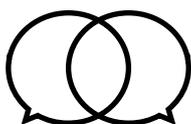
SCHMITT, Juliana. As margens da cristandade: o imaginário macabro medieval. **Cadernos de Estudos Culturais**, [s. l.], v. 8, n. 16, p. 165-176, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/cadec/article/view/4239>. Acesso em: 5 ago. 2023.

SCHMITT, Juliana. **Três lições da história da morte.** Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2023. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/19791>. Acesso em: 5 ago. 2023.

SERBENA, Carlos Augusto. Imaginário, ideologia e representação social. **Cadernos de pesquisa interdisciplinar em Ciências Humanas**, v. 4, n. 52, p. 2-13, 2003. Revista Pandora Brasil, [s. l.], 74, 2016. Disponível em: http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/edicao74.htm. Acesso em: 4 ago. 2023.

VIGARIO, Jacqueline Sirqueira. História e imaginário. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA DA PÓS-GRADUAÇÃO UFG/UCG 2. 2009. [s.n.]. p. 5-10. **Anais [...]**.





A representatividade negra na DC Comics e na Marvel Comics

La representatividad negra en DC Comics y Marvel Comics

Black representation in DC Comics and Marvel Comics

Hector Lucas Sousa Mendonça

hectorsousa100@gmail.com

Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal de Sergipe e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social pela mesma universidade. Hector tem seus estudos focados em representação de pessoas negras. Como trabalho de conclusão de curso da graduação produziu um podcast ficcional afrofuturista, e seguiu o caminho do podcast fora e dentro da academia, sendo produtor do podcast do projeto traDUS, da Universidade Federal do Semi-Árido. Hoje participa do grupo de estudos GENI - Gênero e Interseccionalidades na Comunicação, orientado pela pesquisadora doutora Renata Barreto Malta. Fora dos âmbitos acadêmicos, Hector passeia nas produções de conteúdo e artísticas com o cinema, podcast e histórias em quadrinhos.

Resumo

Este artigo traz um histórico da representatividade negra nas histórias em quadrinhos da DC Comics e Marvel Comics, com o intuito de explorar a evolução dessa representação nas páginas de suas revistas desde a aparição dos seus primeiros personagens negros, até a apresentação de tais personagens na mídia audiovisual, que é vastamente explorada por ambas as empresas na atualidade. O artigo dialoga com os Estudos Culturais, com autores como Hall (2016) e Kellner (2001), além de trazer como principal referência história Weschenfelder (2013). O trabalho não tem objetivo analítico, mas sim um caráter reflexivo sobre esse histórico das editoras que estão no topo mercadológico quando se pensa em produções de super-heróis.

Palavras-chave

Representatividade; DC Comics; Marvel Comics; Protagonismo negro; Quadrinhos.

Resumen

Este artículo ofrece una historia de la representación negra en DC Comics y Marvel Comics, con el objetivo de explorar la evolución de esta representación en las páginas de sus cómics desde la aparición de sus primeros personajes negros hasta la presentación de tales personajes en medios audiovisuales, los cuales son ampliamente explorados por ambas empresas en la actualidad. El artículo se relaciona con los Estudios Culturales, citando autores como Hall (2016) y Kellner (2001), y se referencia principalmente en Weschenfelder (2013). El trabajo no tiene un enfoque analítico, sino más bien reflexivo sobre la historia de estos editores que dominan el mercado de producción de superhéroes.

Palabras clave

Representatividad; DC Comics; Marvel Comics; Protagonismo negro; Cómicos.

Abstract

This article provides a history of black representation in DC Comics and Marvel Comics, aiming to explore the evolution of this representation in the pages of their comics from the appearance of their first black characters to the presentation of such characters in audiovisual media, which is extensively explored by both companies today. The article engages with Cultural Studies, citing authors such as Hall (2016) and Kellner (2001), and it primarily references Weschenfelder (2013). The work is not analytically focused but rather reflective of the history of these publishers who dominate the superhero production market.

Keywords

Representation; DC Comics; Marvel Comics; Black protagonism; Comics.

A REPRESENTATIVIDADE NEGRA NA DC COMICS E NA MARVEL COMICS

O uso de imagens pintadas em sequência para contar uma história tem registros desde a era pré-histórica com as pinturas rupestres e perpassam toda a história da Humanidade, como os hieróglifos egípcios. As primeiras histórias em quadrinhos tinham como seu principal gênero o humor, gerando o nome *comics* (“cômico”, em inglês) e, mesmo com a popularização de outros gêneros, o nome em inglês foi mantido. Atualmente, um dos gêneros mais populares dos quadrinhos são os de super-heróis, encabeçados pelas gigantes empresas DC Comics e Marvel Comics. O ponto inicial dos quadrinhos de super-heróis foi o lançamento da primeira edição da *Action Comics*, em 1938, que trouxe pela primeira vez uma história de um dos principais super-heróis da DC Comics, o Superman. Um ano depois, em 1939, foi lançado outro personagem de sucesso da editora na revista *Detective Comics*, o Batman (Origem Secreta, 2010). Pelo lado da Marvel, ainda como Timely, seu primeiro herói surgiu em 1941, o Capitão América veio como uma propaganda militarista dos EUA contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial. A partir desse marco, diversos super-heróis e heroínas foram criados nos quadrinhos e ganharam uma legião de leitores e fãs por ambas as empresas.

Quando se pensa em super-heróis negros, muitos personagens vêm à mente, como Pantera Negra, Tempestade, Super-Choque, Lanterna Verde, Falcão e Raio Negro, mas ainda assim isso não se compara à vastidão de heróis brancos no nosso imaginário. Como traz Weschenfelder (2013), personagens negros sempre existiram nos quadrinhos, porém eram tratados de forma estereotipada e pejorativa: não tinham função central nas histórias e serviam, na maioria das vezes, como personagens de alívio cômico. Um dos exemplos desse personagem negro estereotipado vem da própria Marvel: Whitewash Jones, um personagem negro apresentado na revista *Young*, de 1941. Whitewash também foi desenhado de forma estereotipada, com grandes orelhas, olhos arregalados e lábios excessivamente largos.

Este personagem fazia parte de uma equipe de super-heróis mirins chamada Young Allies, formada por Bucky Barnes (auxiliar do Capitão América), Centelha (auxiliar do primeiro Tocha Humana) e os garotos Knuckles, Jeff e Tubby. Diferente dos outros, Whitewash não possuía poderes e era considerado o personagem cômico do grupo, sendo sempre salvo pelos colegas poderosos (Weschenfelder, 2013, p. 74).

Na capa da referida revista (figura 1), podemos ver o personagem Whitewash Jones no canto direito inferior da capa, amarrado e sendo atacado, enquanto os heróis derrotam os inimigos. Jones é apresentado como um refém, um ser que não consegue lutar, sendo inferiorizado diante dos amigos poderosos, posição comum que o personagem ocupa ao se observar capas de outras edições da revista. Também percebem-se os traços estereotipados da representação de figuras negras, como os lábios exageradamente grossos e os olhos arregalados. Hall, em poucas palavras, afirma que o uso do estereótipo (a

estereotipagem) “reduz, essencializa, naturaliza e fixa a diferença” (2016, p. 191). Esse artifício é importante para manter uma mensagem de inferiorização dos povos estereotipados para quem produz aquelas obras (no caso apresentado, da população negra em relação à população branca). Um outro ponto que chama a atenção na construção do personagem é o seu próprio nome “Whitewash”, que traduzindo para o português significa cal, um mineral barato e extremamente branco que tem usos variados em diversas indústrias.

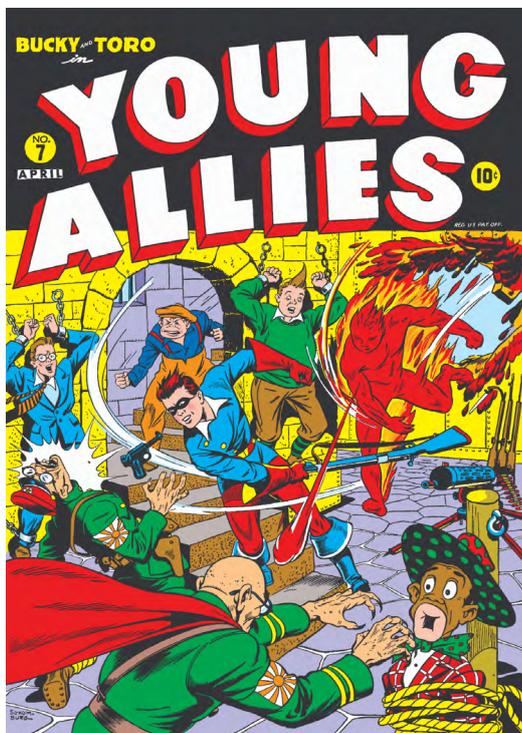


Figura 1. Fonte: Alex Schomburg (1943) in marvel.com.



Figura 2. Fonte: Artista desconhecido (1947) in guiadosquadrinhos.com.

A Marvel e a DC lançaram seus primeiros super-heróis entre os anos 1930 e 1940; nesse período, os Estados Unidos, país sede e principal mercado das empresas de quadrinhos, ainda viviam em um regime segregacionista, no qual negros e brancos não se misturavam, e os negros eram inferiorizados diante à sociedade e à lei. Só houve abertura para a entrada de personagens negros nas histórias destas empresas, com uma representação menos estigmatizante, na década de 1960; porém, em 1947, uma movimentação surgiu a partir da militância negra para se criar histórias com uma representação positiva e um protagonismo negro. O jornalista Orrin C. Evans, membro da NAACP (Associação Nacional para o Progresso de Pessoas de Cor), reuniu diversos artistas negros para criar a *All Negro Comics*, a primeira revista de histórias em quadrinhos étnico-raciais (Weschenfelder, 2013). A revista contava com diversos personagens negros heroicos; porém, ela teve apenas uma edição devido a problemas de pressão externa e custos de edição.

Em 1960, a luta por direitos civis estava efervescente nos EUA: Martin Luther King e Malcolm X surgiam como lideranças negras no país; criavam-se o Partido dos Panteras Negras e também outros movimentos, como o famoso Black Power. Foi nessa década que surgiram os primeiros super-heróis negros da Marvel e da DC: em 1966, a Marvel lança o Pantera Negra, personagem

criado pela dupla Stan Lee e Jack Kirby, que teve sua primeira aparição na revista *Fantastic Four #52*. Apesar de hoje o personagem ser bastante conhecido, ele não fez sucesso mercadológico em suas primeiras aparições e ficou sem aparecer nas páginas da Marvel Comics por quase uma década; ele retornou em 1974 em uma aventura solo dentro da revista *Jungle Action* (Paiva e Falcão, 2019).

Outros heróis negros logo surgiram nas páginas da editora, como Falcão, Luke Cage e Tempestade. O Falcão surgiu como um *sidekick* (ajudante) do Capitão América em 1964; os dois juntos tiveram uma série de quadrinhos chamada *Captain America and The Falcon*. Sam Wilson (identidade secreta do Falcão) surgiu nas ruas do Harlem, bairro de Nova York conhecido por sua concentração de população negra.

Outro herói suburbano que teve sua origem no mesmo bairro foi Luke Cage: membro de uma gangue quando foi preso por um crime que não cometeu, ele voluntariou-se como cobaia em um experimento que iria fortalecer o seu sistema imunológico. Porém, foi vítima da sabotagem de um guarda racista no experimento e, com isso, ele ganhou resistência e força sobre-humanas; a partir daí, ele começou a agir como um herói de aluguel. Luke Cage foi concebido por Archie Goodwin e Roy Thomas, dois autores brancos, e foi criado pegando carona no sucesso da *blaxploitation*, gênero popular de filmes protagonizados por artistas negros e de autoria também negra. A história de origem de Luke Cage remete a uma mancha no sistema de saúde pública e na ciência estadunidense - na época, vários experimentos científicos eram feitos nas populações negra e carcerária (Weschenfelder, 2013).

Oro Munroe, conhecida como Tempestade, teve sua primeira aparição em 1975 em uma revista dos X-Men, grupo de heróis da Marvel que têm um histórico acerca de discussões sobre minorias; criada por Len Wein e Dave Cockrum, a personagem tem descendência africana e foi criada para ser uma integrante dos X-Men. Em certo momento da história da equipe, Tempestade chega a liderar a equipe, sendo assim, a primeira super-heroína negra a liderar um grupo de super-heróis nos quadrinhos. Dentro da mitologia dos X-Men existe uma analogia com líderes negros.

Nas histórias em quadrinhos, o Professor Xavier, líder dos X-Men, falava sempre do seu sonho de ver humanos e mutantes vivendo juntos como irmãos. Um discurso muito parecido com o de Martin Luther King. Já Magneto, líder da Irmandade de Mutantes, pregava que só pela força, os mutantes conseguiriam se impor aos humanos. Seu discurso lembrava o de Malcolm X (Kamel e De La Rocque, 2007, p. 3).

Essa analogia demonstra a representação negra falha nos quadrinhos, porque ambos os personagens são brancos, assim como todo o grupo dos X-Men originais criados em 1963 (figura 3). Hall (2016) diz que a representação é dada a partir do significado que damos às coisas a partir de como elas são apresentadas; ao criar dois personagens brancos para discutir sobre raça e outras questões de grupos minoritários, Stan Lee deturpa essa representação, fazendo com que ela não tenha uma interpretação tão assertiva do leitor. Outra questão é colocar o Magneto em um lugar de vilão, levando assim a imagem de Malcolm X como

um ser vilanesco, um perigo para a humanidade. Malcolm foi considerado por muitos um militante negro radical, que acreditava na supremacia negra, o que distanciou seu discurso de possíveis aliados brancos, diferente de King, que tinha um discurso de apaziguamento entre as raças, assim como os personagens criados por Lee.

Não foi apenas a Marvel Comics que se utilizou dos líderes negros e das tensões sociais e raciais para criar tramas e personagens para suas revistas. Em novembro de 1968, Marv Wolfman e Len Wein, roteiristas da DC, entregaram para os editores o roteiro de “Titans fit the battle of Jericho” (“Os Titãs enfrentam a batalha de Jericó”), história que apresentaria o primeiro super-herói negro da DC Comics (figura 4). A HQ que seria publicada no início do ano seguinte e traria uma trama de tensões raciais, na qual uma jovem equipe de heróis enfrentaria um vilão que manipula grupos de jovens negros através da incitação à violência racial; neste momento, a Turma Titã contaria com a ajuda de Jericho, um novo e misterioso super-herói que pregava a paz entre os negros e dizia por diversas vezes que a “violência não é a solução para a população negra”. Esse roteiro incitava uma vilanização de Malcolm X e dos Panteras Negras, que promoviam discursos mais ostensivos e utilizavam a violência, se necessário, e seguia o caminho de Martin Luther King, que pregava a união pela paz sem o uso da violência (Castro, 2019). No final da história, Jericho se revelaria Ben, um menino negro, que assumiu o manto para convencer seu irmão mais novo de que o pacifismo era a melhor opção para a luta pelos direitos civis dos negros.



Figura 3. Fonte: Jack Kirby (1963) in guiadosquadrinhos.com.



Figura 4. Fonte: Nick Cardy (1969) in guiadosquadrinhos.com.

Porém, “Os Titãs enfrentam a batalha de Jericó” nunca foi para as prateleiras desta forma. Neal Adams, o principal nome dentre os artistas da DC à época, sugeriu alterações na história, alegando que ela se tratava de ódio aos brancos e a acusava de apologia ao racismo reverso. Depois de tensões causadas

na editora, os roteiristas Wolfman e Wein tiveram de ceder, modificando a história de Jericho, que agora se chamaria Joshua (“Josué”, em português), e seria um homem branco, fazendo assim com que o que era para ser o primeiro super-herói negro da DC Comics fosse, na verdade, publicado como mais um super-herói branco (Castro, 2019).

O episódio de Jericó com os Titãs pode ter sido o mais grave, mas não foi o único problema apresentado pela DC Comics ao tratar de pautas raciais. Weschenfelder (2013) destaca dois outros episódios marcantes nas páginas da editora. Em 1970, na revista *Superman’s Girlfriend Lois Lane #106*, Lois, a namorada do Superman, se transforma em uma mulher negra. Lane é uma jornalista e, nesta edição, ela é designada para fazer uma reportagem a fim de descobrir como era a vida das pessoas em uma região de Metrópoles chamada “Little Africa”. Para conseguir “vivenciar” essa experiência, ela se torna uma mulher negra através de uma máquina modeladora de corpos que muda a aparência das pessoas. Nesta história Lois chega a questionar ao Superman se, sendo ela negra, ele ainda se casaria com a repórter. A resposta do herói foi: “você continua vulnerável aos meus inimigos”.

O outro episódio que Weschenfelder discute no seu artigo é marcante na editora, pois foi uma história que trouxe questões sociais e raciais para as suas páginas pela primeira vez de forma contundente. Em 1970, na edição 76 de *Green Lantern / Green Arrow*, a dupla de heróis é confrontada sobre expulsar ou não os moradores de um cortiço. Em certo momento da história, um senhor idoso confronta o Lanterna Verde:

Eu andei lendo sobre ti... cê trabalha pruns anõezinhos azuis... E ajudou uns sujeitos laranjas e outro planeta. Também deu uma forcinha prum povo roxo! Só que cê andou esquecendo duma cor... Por que cê nunca ajudou os negros?! Responde aí, Lanterna Verde! (O’Neil, Adams, 2006 *apud* Weschenfelder, 2013).

Baseado nesses episódios é possível perceber que mesmo que não fosse uma predominância dentro da editora, as pautas sociais já apareciam nos quadrinhos da DC no início da década de 1970. Nesses dois exemplos citados por Weschenfelder vemos duas abordagens distintas para tratar da problemática. Em *Superman’s Girlfriend Lois Lane 106*, E. Nelson Bridwell, roteirista da história, tem a decisão de tratar sobre o racismo através do olhar de uma personagem branca. Por si só, não seria o maior dos problemas, porém Bridwell a transforma em uma mulher negra durante 24 horas, emulando uma espécie de *blackface* para satisfazer a curiosidade depositada na personagem.

O primeiro super-herói negro da DC veio a ser publicado apenas em 1971: Vykin, um jovem herói do planeta Gênesis e que fazia parte do grupo Novos Deuses. O personagem surgiu de uma forma tão rotulada que, nas páginas das suas histórias, ele era chamado de Vykin, o Negro. Sete meses depois, no mesmo universo dos Novos Deuses, foi introduzido mais um personagem negro chamado Black Racer (Corredor Negro), uma personificação física para a Morte. Também em 1971 a DC faz uma alteração em um de seus personagens clássicos: “Lanterna Verde” é um título que pode ser assumido por várias pessoas para

a assumir a função de guardião intergaláctico. Após Guy Gardner, um homem branco que estava com o título de Lanterna Verde, ser gravemente ferido depois de ser atingido por um carro enquanto tentava salvar um civil, os Guardiões, seres que selecionam aqueles que vão assumir o manto de Lanterna Verde, convocaram John Stewart, um homem negro, para a posição. Inicialmente John foi apresentado como um arquiteto, mas depois foi acrescentado em sua origem que ele era um veterano fuzileiro naval dos EUA.

Apenas em 1977 um herói negro original estampa a capa de uma história solo na DC: Jefferson Pierce, usando a alcunha de Raio Negro (figura 5), é um campeão olímpico que resolve voltar para casa. Jefferson retorna para o seu bairro, o Beco do Suicídio, um bairro pobre e violento em Metrópolis, lá ele decide trabalhar como professor para ajudar a sua comunidade. Raio Negro utilizava signos estereotípicos da população negra nas suas primeiras aparições, como uma peruca *black power* e roupas coloridas.

Já a primeira heroína negra da DC veio apenas na década seguinte. Em 1981 surge Vixen (figura 6), cuja identidade secreta é Mari McCabe. A heroína nasceu em uma pequena vila africana, chamada M'Changa, e, após a morte dos seus pais, Mari se muda para os EUA em posse de um totem que pertencia aos seus genitores. Esse totem, segundo a lenda de Tantu, dava a quem o usasse todos os poderes do reino animal. Na capa da revista *Action Comics* em que a Vixen aparece pela primeira vez, a sua apresentação vem seguida da seguinte pergunta: “ela é uma vilã ou uma heroína?”.

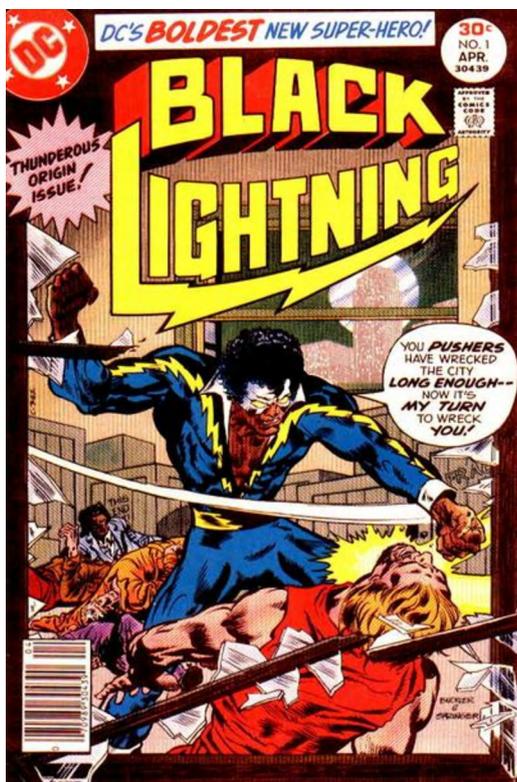


Figura 5. Fonte: Jack Kirby (1963) in guiadosquadrinhos.com.

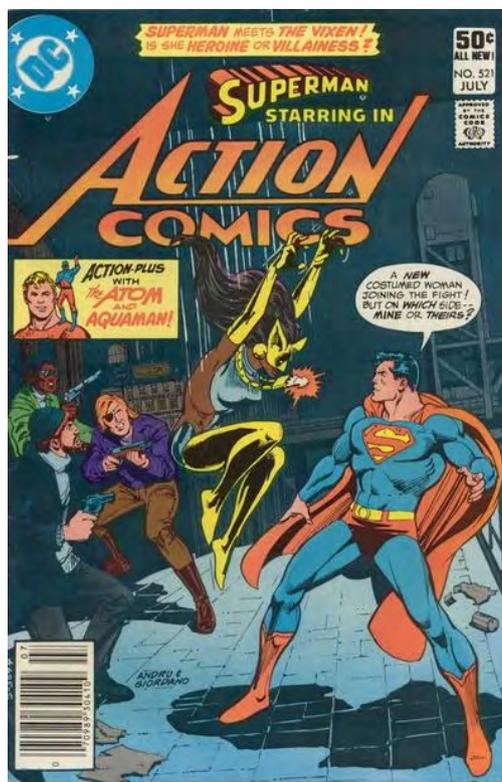


Figura 6. Fonte: Nick Cardy (1969) in guiadosquadrinhos.com.

Percebe-se que, nesse primeiro momento, a maioria dos personagens negros introduzidos nas páginas de ambas as editoras tinham duas linhas de

criação: ou eram oriundos de bairros pobres, lutando contra a pobreza e a violência racial, seja em um bairro “real”, como no caso de Falcão e Luke Cage vindos do Harlem, seja em um bairro fictício, como é o caso de Raio Negro; ou tinham origem a partir de referências africanas místicas, como Pantera Negra, Tempestade e Vixen. Diferente de personagens brancos, que tinham múltiplas origens e motivações, os personagens negros sempre foram ligados ao seu marcador racial, tendo isto como seu maior motivador, e em boa parte ainda intensificado por uma rotulação em seus nomes heroicos: “Pantera Negra”, “Raio Negro”, “Vykin, o Negro”, entre outros que surgiram nas décadas seguintes. Hall aponta a preponderância da estereotipagem, pois os estereótipos

se apossam das poucas características “simples, vívidas, memoráveis, facilmente compreendidas e amplamente reconhecidas” sobre uma pessoa; tudo sobre ela é reduzido a esses traços, que são, depois, exagerados e simplificados. [...] Então, o primeiro ponto é que a estereotipagem reduz, essencializa, naturaliza e fixa a “diferença”. (Hall, 2016, p. 191)

O fim da década de 1960 e as décadas de 1970 e 1980 constituem “a primeira onda” de heróis negros nas editoras, em sua maioria explorados de formas estereotipadas e mal desenvolvidas. Os editores não tinham pleno interesse em fazer esse acréscimo de diversidade em seu panteão de heróis, como foi citado no exemplo de Jericó pela DC, ou pela Marvel, que mudou brevemente o nome heróico de “Pantera Negra” para “Leopardo Negro” após o surgimento do Partido dos Panteras Negras. O responsável pela decisão dessa mudança foi o editor-chefe Roy Thomas, sucessor de Stan Lee na posição na década de 1970; foi também Thomas que descontinuou vários títulos solos de personagens negros e femininas após o seu “fracasso mercadológico” com a justificativa de que

dá para fazer negros comprarem gibis sobre brancos, mas era difícil fazer brancos comprarem gibis nos quais o personagem principal é negro. E era ainda mais difícil fazer meninos comprarem gibis sobre mulheres (Howe, 2013, p. 96).

Essa falta de profundidade em personagens negros e a sua pouca presença nas revistas não está apenas atrelado ao fator mercadológico, mas também ao fator ideológico de uma empresa que se encontrava em um país que teve a lei de segregação derrubada apenas em 1954, e cujo processo de dessegregação continuou até a década de 1970. Os ideais racistas estavam incrustados na sociedade e se espalharam pelas mídias. Como sugere Kellner,

A cultura da mídia, assim como os discursos políticos, ajuda a estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos. Produz representações que tentam induzir a audiência a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a ver em certas ideologias “o modo como as coisas são”. Os textos culturais populares naturalizam essas posições e, assim, ajudam a mobilizar o consentimento às posições políticas hegemônicas. (Kellner, 2001, p. 81)

A década de 1990 trouxe a “segunda onda” de personagens negros nas páginas das revistas da Marvel e da DC. Segundo Lima (2013), essa nova

fase veio com maiores liberdades: étnica, para os personagens; e editorial, para os autores. As duas grandes editoras precisavam se reinventar, já que neste momento a concorrência começava a ameaçar a soberania delas neste segmento. Um exemplo é a Image Comics, fundada em 1992 por ilustradores e roteiristas dissidentes da Marvel Comics, e que teve, como um dos seus primeiros lançamentos, o personagem Spawn, “a reencarnação demoníaca de Al Simmons, soldado americano negro morto por traição e que volta a Terra para vingar-se e proteger sua família” (Lima, 2013, p. 101). Spawn foi um sucesso logo no seu lançamento, trazendo um herói mais sombrio e adulto, que viria a ser uma marca da Image Comics; apenas 5 anos depois, em 1997, o personagem ganhou um filme solo homônimo.

Outra editora proeminente que surgiu nos anos 90 foi a Milestone Media, fundada em 1993. A empresa tinha como política editorial a publicação de histórias de super-heróis negros. Mesmo não tendo o mesmo sucesso mercadológico da Image, a Milestone chamou a atenção, sendo incorporada posteriormente pela DC Comics como um selo. Foi ela a responsável por levar para a DC um dos heróis negros mais populares dos anos 2000, o Super-Choque. Inicialmente, os personagens da Milestone não compartilhavam do mesmo universo dos personagens principais da DC; foi apenas após a saga da “União de Mundos” que os personagens principais da editora e do selo alternativo começaram a compartilhar o mesmo universo nas revistas.

Ainda na DC Comics, entre 1992 e 1993 foi desenvolvida uma saga que levaria à morte do Superman; por si só, a saga já era emblemática por trazer a morte do personagem mais antigo e um dos mais populares da editora e, entre suas diversas consequências, trouxe a aparição de John Henry Irons. John era um engenheiro mecatrônico que, após a morte do Superman e por conta da falta de um protetor para Metrópoles, desenvolve e veste uma armadura avançada, utilizando uma marreta como armamento. A partir daí ele adota a alcunha heróica de Aço. Em 1997, este mesmo personagem ganha um filme: *Steel - o homem de aço*. A produção protagonizada por Shaquille O’Neal, astro da NBA (National Basketball Association), foi um fracasso de bilheteria e de crítica, mas ficou marcada como a primeira produção cinematográfica protagonizada por um super-herói negro da DC.

O primeiro grande sucesso inspirado nos quadrinhos da Marvel nos cinemas foi *MIB - homens de preto*, adaptação de uma HQ da editora Malibu, que foi adquirida pela Marvel em uma tentativa de frear as editoras alternativas que surgiram neste período. O filme trouxe uma grande mudança em seu protagonista, que na época não gerou tanta repercussão pela HQ não ser popular entre o público geral. O Agente J, na obra original, era um homem branco e loiro; porém, a sua versão cinematográfica foi interpretada por Will Smith, ator negro que estava em ascensão nos anos 1990. Com isto, o filme lançado em 1997 não foi apenas o primeiro grande sucesso da Marvel nas telonas, como também foi a primeira adaptação de um título da editora com protagonista negro nos cinemas. Apenas um ano depois, em 1998, chegou aos cinemas *Blade: o caçador de vampiros*, trazendo um título da Marvel cujo protagonista era originalmente

negro no quadrinhos, e que também foi o primeiro super-herói negro da editora nas telas dos cinemas. Blade ganhou duas sequências nos cinemas: *Blade II: o caçador de vampiros*, em 2002, e *Blade: trinity*, em 2004.

Na década de 2000, foram lançados nos cinemas 26 filmes de super-heróis baseados nos quadrinhos da DC Comics e da Marvel Comics: 7 títulos pela DC e 19 pela Marvel. Destes 26 títulos, apenas 3 trouxeram protagonistas negros: as duas sequências já citadas de Blade, e o filme *Mulher-Gato*, também em 2004. O filme da Mulher-Gato é um fracasso de crítica e de recepção do público, com o qual a atriz Halle Berry chegou a ganhar o prêmio de “pior atriz” na premiação Framboesa de Ouro, que homenageia os piores do ano do cinema hollywoodiano. *Mulher-Gato* também foi bastante criticado por ser bastante diferente da obra original: nos quadrinhos da DC, a personagem é uma vilã e flerte romântico do Batman, além de ser uma mulher branca. Nos cinemas, além da mudança racial (apesar de não ter sido a primeira vez que isso ocorreu, já que a atriz e cantora Eartha Kitt deu vida à personagem na série do Batman da década de 1960), a personagem teve seu nome e origem alterados, se distanciando do material-fonte e mantendo apenas o título da obra original.

Anos antes de Halle Berry ganhar o seu Framboesa de Ouro por *Mulher-Gato*, em 2002, ela havia conquistado a marca de ser a primeira mulher negra a ganhar a categoria do Oscar de melhor atriz pelo filme *A Última Ceia*. A atriz também viveu outra heroína nas telas dos cinemas na mesma época. Desta vez, numa adaptação dos quadrinhos da Marvel, Halle Berry interpretou a Tempestade em quatro filmes da franquia *X-Men*, tendo a sua primeira aparição em *X-Men*, de 2000, e a última em *X-Men: dias de um futuro esquecido*, de 2014. Apesar da personagem ser importante nos quadrinhos do grupo mutante, nos cinemas ela não teve o merecido papel de destaque e seguiu sempre como uma coadjuvante nas tramas.

Halle Berry não foi a única que interpretou um personagem quadrinesco com essa alteração racial nos anos 2000. No filme *Demolidor - o homem sem medo*, o ator Michael Clarke Duncan deu vida ao vilão Rei do Crime, que é um personagem branco nas obras originais. Apesar de não ser protagonista do longa, vale a citação nesse caminho de personagens negros nas obras de heróis.

No início da década 2000 a Marvel Comics realizou uma mudança no universo dos seus quadrinhos. Percebendo o sucesso dos filmes do Homem-Aranha e dos X-Men, e querendo adquirir novos leitores, a editora criou um universo alternativo chamado Ultimate Marvel, no qual as histórias se iniciavam a partir daquele ponto cronológico e os leitores não precisariam resgatar décadas de publicações das décadas anteriores para entender os personagens. Neste Universo Ultimate as histórias teriam um tom mais sério e denso do que as publicações tradicionais dos personagens; além disso, alguns personagens tiveram características alteradas, e uma das mais notáveis foi Nick Fury, o líder da corporação SHIELD, que mudou racialmente de um homem branco (figura 7) para um homem negro (figura 8). A nova roupagem de Fury foi inspirada no ator Samuel L. Jackson, que anos depois viria a interpretar o mesmo personagem no

MCU.



Figura 7. Fonte: pinterest.com (2024).



Figura 8. Fonte: aminoapps.com (2024).

Em 2011, foi a vez da DC Comics trazer uma reformulação no universo das suas HQs seguindo o mesmo princípio: facilitar a entrada de novos leitores para os seus quadrinhos. Escrita por Brian Azzarello e desenhada por Cliff Chiang, a DC lançou a série *Novos 52*, que reiniciaria as histórias de 52 dos heróis mais importantes da editora (Marino, 2018). Porém, essa era do seu universo não durou muito tempo e foi encerrada em 2016, criando um novo *reboot* em suas histórias com o lançamento do *DC Rebirth* (*Renascimento*, no Brasil)¹.

Os dois principais personagens nesta passagem dos *Novos 52* para o *DC Rebirth* foram os “*flashes*” Barry Allen e Wally West. Wally foi inserido nos quadrinhos em 1959 com a alcunha de Kid Flash, um ajudante do Flash Barry Allen mas, anos mais tarde, ele mesmo assumiria o manto do Flash. Ambos os personagens eram populares entre os leitores mas, com a chegada dos *Novos 52*, a DC teve a escolha editorial de focar no Barry, e Wally, assim como diversos personagens da editora, não teve aparições nesta fase de 2011. Com a recepção negativa e o clamor dos fãs pela volta de Wally, em *DC Rebirth* a editora volta com o personagem, mas utilizando a trama de multiversos, acrescentando uma alteração: se, em 1959, Wally West era branco e ruivo (figura 9), a sua versão moderna nascia como um jovem negro (figura 10). Esta nova versão foi adaptada na série televisiva *Flash*, que ficou no ar entre 2014 e 2023. Após *Renascimento*, a DC lançou uma nova era nos quadrinhos: a *Fronteira Infinita*, que foi lançada em 2021 e cujas histórias uniam o multiverso da DC, resgatando antigos personagens mortos ou esquecidos da editora, além de trazer novos

1. Há um grande debate entre os leitores se a DC *Rebirth* é ou não um *reboot* das HQs da editora, já que nesta fase nem todas as histórias foram reiniciadas, alguns elementos foram mantidos e outros alterados nas histórias dos personagens. O certo é que o evento foi uma estratégia da DC Comics para reiniciar a contagem dos seus quadrinhos a partir da edição número 1.

personagens, como Naomi, heroína adolescente negra que teve sua primeira aparição em uma revista solo em 2019, ganhando uma série do mesmo nome em 2022.

Figura 9



Figura 9. Fonte: George Pérez (1983) in wikipedia.org.

Figura 10



Figura 10. Fonte: Jim Lee (2016) in wikipedia.org.

Um ano após o início dos Novos 52, a Marvel Comics também trouxe uma reformulação para o seu universo nas HQs. Diferente da DC, que decidiu reiniciar as histórias dos seus heróis do começo, a Marvel optou por apenas zerar as publicações para que os novos leitores pudessem acompanhar desde a edição número 1. Essa nova era da Marvel passou por três fases: em 2012 teve o lançamento da Marvel Now (Nova Marvel, no Brasil); a segunda fase veio em 2013, com a All-New Marvel Now (Novíssima Marvel, no Brasil); e a terceira fase culminou na All-New All-Different Marvel (Totalmente Nova e Diferente Marvel) em 2016 (figura 11).

Nesta fase, o universo convencional (Terra-616) e o Ultimate (os demais, em especial a Terra-1016) se fundem, fazendo com que versões outrora alternativas coexistissem com as versões tradicionais, como, por exemplo, o Homem Aranha Peter Parker e o Homem Aranha Miles Morales. (Quiangala, 2017, p. 261)

Esta nova fase da Marvel trouxe personagens de diversas raças, etnias e gêneros para assumirem o manto de heróis que, em sua maioria, eram homens anteriormente. Uma grande diferença nesta reformulação da Marvel em comparação com a DC é que, enquanto a DC mudou a raça do Wally, transformando-o em negro por exemplo, a Marvel criou novos personagens que utilizariam o nome de personagens já consagrados, a exemplo de Miles Morales, garoto negro e de ascendência latina, que recebe os poderes do Homem-Aranha após ser picado por uma aranha radiativa e que, após a morte do Peter Parker, o Homem-Aranha original, decide ser ele o novo herói, também se nomeando de Homem-Aranha.

Outros personagens negros surgiram, ou assumiram, mantos nesta fase, como Sam Wilson, o já citado Falcão, que aparece como *sidekick* do Capitão América e se tornou o próprio Capitão América nos quadrinhos, sendo essa trama adaptada na série *Falcão e o Soldado Invernal*. Também houve Riri Williams, que assumiu o manto da Coração de Ferro, aprendiz do Homem de Ferro. Riri foi criada em 2016, é uma das personagens mais recentes da Marvel Comics e, como afirma Quiangala (2017), embora a personagem tenha sido introduzida de forma sutil no título de Tony Stark, a declaração de que ela assumiria seu manto gerou rumores e parte dos leitores expressaram seu descontentamento com a personagem com comentários de cunho racista na internet. O próprio Brian Michael Bendis, cocriador da Riri Williams, respondeu sobre esses comentários em entrevista à revista *Time* na época.

Alguns dos comentários online, acho que as pessoas nem percebem o quão racistas eles soam. Não estou dizendo que se você critica é racista, mas se alguém escreve: “Por que precisamos de Riri Williams, já temos Miles?”, isso é uma coisa estranha de se dizer. Eles são indivíduos, assim como o Capitão América e Ciclope são indivíduos. Tudo o que posso fazer é defender a personagem, e talvez eles percebam com o tempo que esse não é o pensamento mais progressista.²

2. <https://time.com/4394478/iron-man-riri-williams-tony-stark/>

Quando os leitores respondem a criação de um novo personagem negro com “Por que precisamos de Riri Williams, já temos Miles?”, perpetua a lógica do negro único, ou seja, para essas pessoas, a presença de um único ser negro já satisfaz a carência de representação da minoria, ignorando a multiplicidade de vivências negras e suas subjetividades. É possível notar essa lógica do negro único em diversas obras, como *Tempestade* nos filmes dos X-Men, o Lanterna Verde na animação da Liga da Justiça, Zack na primeira geração dos super-heróis *Power Rangers*, entre tantos outros, isso quando há a presença de pessoas negras nas equipes.



Figura 11. Fonte: marvel.fandom.com (2024).

Enquanto as editoras traziam mais diversidade para as páginas das suas revistas, nos cinemas os últimos filmes que trouxeram heróis negros para o protagonismo foram lançados em 2004, com *Mulher-Gato* e *Blade: trinity*. Um herói negro só voltou a protagonizar um filme em 2018 com *Pantera Negra*, filme que faz parte da Fase 3 do Universo Cinematográfico da Marvel e que trouxe o marco de ser o primeiro filme do MCU protagonizado por um personagem negro, também o primeiro do universo a conquistar uma estatueta do Oscar, sendo premiado na categoria Melhor Figurino. A responsável pelo figurino do filme foi Ruth E. Carter, que se tornou a primeira mulher negra a conquistar o Oscar duas vezes, quando ganhou a mesma categoria por *Pantera Negra: Wakanda para sempre*. A sequência do filme do herói africano, ao invés de trazer T'Challa, teve sua irmã Shuri como protagonista, já que Chadwick Boseman, intérprete do personagem no MCU, faleceu em 2020, dois anos antes do lançamento do filme.

Além de *Pantera Negra*, outro herói da Marvel apareceu nas telas dos cinemas em 2018, desta vez produzido pela Sony Studios e em animação: *Homem-Aranha no Aranhaverso*, protagonizado pelo personagem Miles Morales e trazendo uma estética urbana, com referências ao hip-hop e a símbolos da cultura negra estadunidense. A animação protagonizada pelo “Homem-Aranha negro” é o filme animado de maior bilheteria na história da produtora, conquistando duas sequências: *Homem-Aranha: através do Aranhaverso*, lançado em 2023, e *Spider-Man: beyond the Spider-Verse*, que está sem data de lançamento após ser adiado indefinitivamente por conta da mais recente greve de roteiristas de Hollywood, e também por denúncias nas condições de trabalho dos animadores³.

Neste período, um personagem negro da DC Comics também ganhou o papel principal nas salas dos cinemas. Adão Negro ganhou um filme homônimo solo em 2022 e, apesar de nos quadrinhos ser visto como um vilão, a sua adaptação para o cinema ganha uma dualidade que passeia entre os papéis de vilão e herói. Adão Negro é o ser mítico de uma nação fictícia do Oriente Médio e, dentre as produções dessa nova onda de protagonismo negro, é o personagem que menos traz aspectos e referências à cultura e ancestralidade negras no seu filme.

Na televisão, as produções com protagonismo negro são mais vastas. Pela DC houve a série animada *Super-Choque* (2000-2004), e as séries em *live-action* do *Raio Negro* (2017-2021), *Watchmen* (2019), *Naomi* (2022) e a segunda e terceira temporadas de *Batwoman* (2019-2022). Pela Marvel já foram lançadas as séries *Luke Cage* (2016-2018), *Manto e Adaga* (2018-2019), *Falcão e o Soldado Invernal* (2021) e *Invasão Secreta* (2023), além da série *Ironheart*, que foi anunciada e tem previsão de ser lançada em 2024, e de um novo filme de *Blade*, previsto para 2025.

3. Homem-Aranha: Além do Aranhaverso é adiado por tempo indeterminado

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível notar que, nessa nova onda de super-heróis negros na Marvel e na DC, há uma representatividade mais digna para os personagens.

Diferentemente das décadas de 1970 e 1980, quando os poucos personagens eram estereotipados, ou da década de 1990 que trouxe mais personagens, mas de constituição narrativa rasa e muitas vezes sem uma carga cultural negra em suas construções, os personagens atuais discutem sobre pautas raciais, seja em questões negativas para a população negra, como o racismo, seja em pontos positivos, como a coletividade de heróis negros e a sua união, que nos remete à noção de aquilombamento mencionada por Souto (2020).

É notório também que, assim como a primeira entrada dos heróis negros nas revistas das editoras veio em um momento de tensão social com reivindicações de grupos militantes negros, os novos personagens também nasceram em um momento similar: o protagonismo negro na All-New All-Different Marvel, por exemplo, vem pouco tempo depois da criação do movimento Black Lives Matter, fundado em 2013 nos Estados Unidos.

Não podemos concluir se essa onda de representatividade negra é uma mudança nas políticas das editoras, que estão se tornando mais inclusivas, ou apenas uma mudança devido ao momento em que vivemos e um anseio da audiência por personagens mais diversos, sem uma investigação profunda nos bastidores das editoras - apesar de que, ao olharmos os créditos das histórias, ainda temos uma superioridade de profissionais brancos, inclusive criadores de boa parte dos personagens citados neste trabalho. O que se pode concluir é que hoje existe uma gama de super-heróis negros com os quais crianças e jovens podem se identificar e se ver naquelas histórias, e que, mesmo de forma superficial, o debate racial adentrou as tramas dos quadrinhos das duas maiores editoras de HQs de super-heróis do mundo.

BIBLIOGRAFIA

CASTRO, Alexandre de Carvalho. **Martin Luther King, Malcolm X, Panteras Negras e histórias em quadrinhos: disputas racistas implicadas no primeiro super-herói negro da DC Comics.** *Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 11, n. 26, jan-abr, 2019, p. 318-352.

CONTER, Rafael. **O super-herói e as presenças do outro.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

DANTAS, Daiany Ferreira. **Sexo, mentiras e HQ: representação e autorrepresentação das mulheres nas histórias em quadrinhos.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação.** Rio de Janeiro: PUC-Rio / Apicuri, 2016.

HOWE, Sean. **Marvel comics: a história secreta.** São Paulo: LeYa, 2013.

KAMEL, Cláudia; DE LA ROCQUE, Lucia; **X-Men e a dimensão do preconceito nas histórias em quadrinhos.** Instituto Oswaldo Cruz, Fiocruz; UERJ, 2007.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LIMA, Savio Queiroz. Garra de Pantera: os negros nos quadrinhos de super-herói dos EUA. **Identidade!**. São Leopoldo, v. 18, n. 1, jan-jun, 2013, p. 90-102.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1987.

MARINO, Daniela Domingues. A origem da Mulher-Maravilha em Novos 52: do pó vieste? **Literartes**, [S. l.], v. 1, n. 8, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-9826.literartes.2018.146379. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/146379>. Acesso em: 31 jul. 2023.

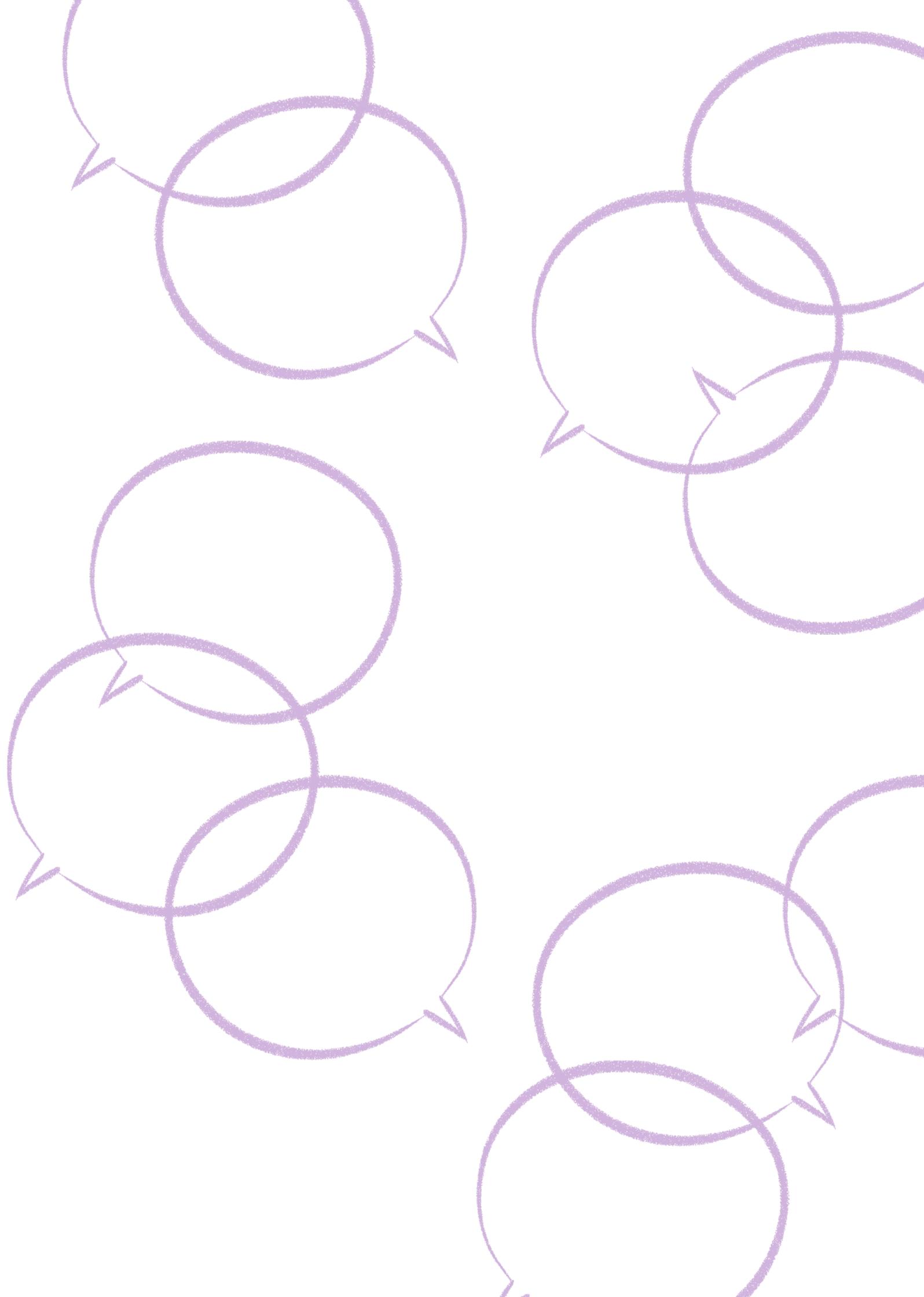
ORIGEM SECRETA: **A história da DC comics**. Direção de Mac Carter. DC Entertainment: Estados Unidos: 2010. 1 [DVD] (90 min.), son., color.

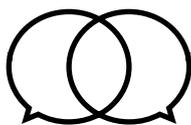
PAIVA, Rodrigo Sérgio Ferreira de; FALCÃO, Leonardo Henrique Lago. **Pantera Negra: representação e cultura pelo viés mercadológico**. **Intercom - 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Belém. 2019.

QUIANGALA, Anne Caroline. **A fantasia deles sobre nós: a representação das heroínas negras nos quadrinhos mainstream da Marvel**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília, 2017.

SOUTO, Stéfane Silva de Souza. Aquilombar-se: insurgências negras na gestão cultural contemporânea. **Revista Metamorfose**, vol. 4, nº 4, jun, 2020, p 132-145.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Os negros nas histórias em quadrinhos de super-heróis. **Identidade!**. São Leopoldo. v.18, n. 1, jan-jun, 2013, p. 67-89.





Imigração e ilegalidade nos Estados Unidos nas histórias da personagem Sonho Americano (2008)

Inmigración y la ilegalidad en los Estados Unidos en las historietas del personaje Sueño Americano (2008)

Immigration and illegality in the United States in the stories of the character American Dream (2008)

Guilherme Freire Marques

guilhermefm77@hotmail.com

Bacharel em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Licenciado em História pela Universidade Veiga de Almeida. Atualmente desenvolve pesquisa de Mestrado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro sobre as Histórias de Quadrinhos do Capitão América e do Capitão América: Sam Wilson e a relação com o debate político estadunidense do século XXI.

Resumo

Neste presente artigo iremos, através das figurações dos imigrantes ilegais e pessoas presentes nos quadrinhos da personagem Sonho Americano, refletir sobre a imigração nos Estados Unidos, com foco no contexto em que a obra foi produzida. Entendendo os quadrinhos como produtos da Cultura de Mídia, que possuem cunho ideológico, significado e efeitos políticos, e também como importante fonte para o trabalho histórico, lançamos mão de Bauman para entender a noção de “refúgio humano” e como essas pessoas são tratadas como supérfluas e descartáveis - a noção dos imigrantes como um perigo generalizado. Apesar da imagem construída de uma nação feita pelos imigrantes, esses grupos sofreram e sofrem com diversos impedimentos, na forma de leis ou de teorias que empregavam a noção de “raça” para cercear a chegada destes aos Estados Unidos. Antes forçados a abraçar os costumes e ideais estadunidenses para serem assimilados na sociedade e escaparem do preconceito, agora, graças à globalização e formação de identidades transnacionais híbridas, ideais como o “sonho americano” são negados a esses grupos por pensamentos que o reivindicam apenas para grupos anglo-saxões protestantes.

Palavras-chave

Histórias em Quadrinhos; Estados Unidos; Sonho Americano; Imigração.

Resumen

En este artículo, a través de las figuraciones de inmigrantes ilegales y personas presentes en los cómics del personaje Sueño Americano, reflexionaremos sobre la inmigración en los Estados Unidos centrándonos en el contexto en el que se produjo la obra. Entendiendo los cómics como productos de la Cultura Mediática, que tienen una naturaleza ideológica, significado y efectos políticos y también como una fuente importante para la labor de los historiadores, usamos Bauman para comprender la noción de “residuos humanos” y cómo estas personas son tratadas como superfluas y desechables - la noción de los inmigrantes como un peligro generalizado. A pesar de la imagen construida de una nación creada por inmigrantes, estos grupos sufrieron y siguen sufriendo diversos impedimentos, en forma de leyes o de teorías que utilizaron la noción de raza para restringir su llegada a Estados Unidos. Una vez obligados a abrazar las costumbres e ideales estadounidenses para asimilarse a la sociedad y escapar de los prejuicios ahora, gracias a la globalización y formación de identidades transnacionales híbridas, ideales como el “sueño americano” les son negados por pensamientos que lo reclaman sólo para grupos protestantes anglosajones.

Palabras clave

Historietas; Estados Unidos; Sueño Americano, Inmigración

Abstract

In this article, we will, through the figurations of illegal immigrants and people present in American Dream comics reflects on immigration in the United States, focusing on the context in which these comic books were produced. Understanding comics as products of Media Culture, which have ideological nature, meaning and political effects and also as an important source for the historical work, we use Bauman to understand the notion of ‘human waste’ and how these people are treated as superfluous and disposable - the notion of immigrants as a widespread danger. Despite the constructed image of a nation created by immigrants, these groups suffered and continue to suffer from various impediments, in the form of laws or of theories that used the notion of race to restrict the arrival to the United States. Once forced to embrace American customs and ideals to be assimilated by society and escape prejudice now, thanks to globalization and formation of transnational hybrid identities, ideals such as the “american dream” are denied to these groups by thoughts that claims it only for WASP groups.

Keywords

Comics; United States; American Dream; Immigration.

INTRODUÇÃO

Apesar da imagem mobilizada de um “país de imigrantes” ou um “país feito por imigrantes”, a chegada dessas pessoas aos Estados Unidos tem sido um desafio para aquela sociedade desde o fim do século XIX e início do século XX. Teorias contra a miscigenação, assimilação forçada a costumes estadunidenses e leis que restringiam a imigração de determinados locais foram algumas das dificuldades encontradas por aqueles que, vindo de outros países, buscavam uma vida melhor nos Estados Unidos.

Dentro do contexto deste artigo, as histórias em quadrinhos são uma importante fonte para o trabalho do historiador, pois têm participação no mundo social e possuem comentários políticos e sociais acerca do tempo em que foram criados: o Capitão América, por exemplo, foi criado para ser um símbolo para aqueles que desejavam que os Estados Unidos entrassem na II Guerra Mundial e apareceu na capa de seu primeiro quadrinho desferindo um soco em Adolf Hitler. Em 2017, uma edição de *Capitão América: Sam Wilson* recebeu críticas de conservadores estadunidenses por conta de sua postura pró-imigração ilegal. Diante dessas duas versões mais conhecidas do Capitão América, resolvemos investigar uma personagem cujas histórias são inéditas no Brasil, e que faz parte de um universo alternativo da Marvel: uma mulher que carrega o nome de “Sonho Americano”, ideal que povoa o imaginário de muitos daqueles que vão para os Estados Unidos acreditando na promessa de uma vida melhor, independentemente de onde nasceram ou da posição social que ocupam, atentando para quais tipo de comentários essa personagem faz sobre imigração e sobre os imigrantes, e qual o contexto em que a obra foi produzida.

QUEM É A SONHO AMERICANO?

A personagem Sonho Americano (American Dream) é oriunda do Universo MC2, um universo alternativo da Marvel Comics, a Terra-982. Neste universo, a Era dos Heróis, que marca o aparecimento dos superseres da Marvel, aconteceu 15 anos antes do universo regular da editora, a Terra-616, e muitos dos heróis já estão aposentados, abrindo espaço para uma nova geração. A sociedade, a política e a tecnologia deste universo permanecem as mesmas do universo regular Marvel.

A personagem foi criada pelo roteirista Tom DeFalco e pelo desenhista Brent Anderson. Seu nome real é Shannon Carter e sua primeira aparição, como Shannon, ocorreu em 1998 nas páginas da revista *A-Next #1*; em *A-Next #4*, ela estreou como a personagem Sonho Americano, que tem um uniforme quase idêntico ao do Capitão América (figura 1).

Filha de um policial de uma cidade pequena e uma professora, ela é a única sobrevivente do acidente que vitimou seus pais e a deixou temporariamente em uma cadeira de rodas. Inspirada pelos diários de sua tia, que era agente da S.H.I.E.L.D.¹, e pelas aventuras com o Capitão América, que possuíam noções

1. Superintendência Humana de



Figura 1. Fonte: DeFalco; Nauck (2008)

de coragem, determinação e resiliência, ela passou a fazer fisioterapia, recuperar os movimentos das pernas, concentrar-se nos estudos e a fazer ginástica olímpica, com o objetivo de ser a nova Capitã América. Graças também à tia, ela passou a ser treinada por Clint Barton, o Gavião Arqueiro, perseguindo seu sonho de seguir os passos do Capitão. Escolhemos essa personagem porque ela é uma versão pouco conhecida no Brasil, principalmente quando comparada a outros personagens que já foram o Capitão América, como

Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão é uma superorganização do universo Marvel nos moldes de CIA, FBI e outros, porém superando-os em poder, importância e influência.

Sam Wilson e John Walker. Além disso, ela mobiliza valores ligados a versões recentes do Capitão América, como liberdade, respeito e glorificação da Constituição estadunidense, e o ideal do sonho americano (doravante, *american dream*). Notamos que, dos títulos de cinco capítulos da minissérie lançada entre maio e julho de 2008, quatro evocam o *american dream*: “Sonho despedaçado” (“Shattered dream”); “A escolha e o desafio” (“The choice and the challenge”); “Seguir aquele sonho” (“To follow that dream”), “Mesmo um sonho pode morrer” (“Even a dream can die”); e “O sonho e o pesadelo” (“The dream and the nightmare”). Para além da relação com a própria história de Shannon Carter/Sonho Americano, os títulos também podem ser vistos como uma alusão à história de vida dos imigrantes. Ainda que não tenha sido a primeira vez que o termo tenha sido utilizado, foi James Truslow Adams quem cunhou a ideia de *american dream* na obra *O Épico da América*, de 1931.

Mas houve também o Sonho Americano, aquele sonho de uma terra onde a vida deve ser melhor, mais rica e completa para qualquer homem, com oportunidade para cada um de acordo com sua habilidade ou conquista. É um sonho difícil para as classes altas europeias interpretarem adequadamente, e muitos de nós crescemos cansados e desconfiados dele. Não é um sonho meramente de carros e altos salários, mas um sonho de uma ordem social onde cada homem e cada mulher pode ser capaz de atingir no mais alto grau o que eles são inatamente capazes, e serem reconhecidos pelos outros pelo o que eles são, independentemente de circunstâncias fortuitas como nascimento ou posição² (Adams, 1931, p. 404. Tradução nossa).

Adams entende que este ideal veio do interior da massa de homens comuns, se espalhou rapidamente e, apesar de classes mais abastadas tentarem fazer oposição, a ideia acabou arrebatando mentes e corações, atingindo

2. No original: “But there has been also the American dream, that dream of a land in which life should be better and richer and fuller for every man, with opportunity for each according to

também a Europa, onde ingleses, irlandeses, alemães e escoceses vislumbram esse sonho. Até mesmo entre as camadas mais pobres há a percepção de que elas mesmas seriam mais livres, independentes e seguras do que na Europa. O autor pontua também que, desde a Independência estadunidense, em cada geração, homens comuns se levantam para defender o sonho de forças que querem esmagá-lo ou dissipá-lo.

Assim, os quadrinhos são importantes para o estudo histórico porque:

Tendo em conta que quadrinhos, como qualquer outra prática cultural, são produzidos em um determinado tempo e espaço, é possível atribuir a eles uma participação no mundo social, até mesmo de natureza política e ideológica, tendo que o quadrinho é histórico, pois é configurado em um determinado tempo por sujeitos históricos e participa em maior ou menor grau do tempo em que foi criado. Além disso, é trans-histórico, pois sua existência pode suscitar rupturas com o contexto no qual emergiu, ao mesmo tempo em que sua existência estabelece continuidades com temporalidades que se sucedem (Rodrigues, 2021, p. 15).

Os produtos da Cultura de Mídia são importantes como fonte para o estudo histórico por apresentarem assuntos e preocupações atuais, pois

Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam a sua identidade. O rádio, a televisão, o cinema, e outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente. (...) É, portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado e produzido por empresas gigantescas, que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura de mídia almeja grande audiência; por isso deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea (Kellner, 2001, p. 9).

Existem ainda aqueles, dentro do senso comum, que se utilizam da internet para reclamar sobre a inserção de política nos quadrinhos e pedir para que as duas esferas não dialoguem, ainda que essa união seja natural. Para Kellner, porém,

Os produtos da cultura de mídia, portanto, não são entretenimento inocente, mas tem cunho perfeitamente ideológico e vinculam-se à retórica, a lutas, a programas e ações políticas. Em vista de seu significado político e de seus efeitos políticos, é importante aprender a interpretar a cultura de mídia politicamente a fim de decodificar suas mensagens e efeitos ideológicos (Kellner, 2001, p. 123).

Assim, nosso trabalho se distancia desta noção do senso comum, além de se inserir neste esforço de decodificação de mensagens e dos efeitos ideológicos dos produtos da cultura de mídia.

his ability or achievement. It is a difficult dream for the European upper classes to interpret adequately, and too many of us ourselves have grown weary and mistrustful of it. It is not a dream of motor cars and high wages merely, but a dream of a social order in which each man and each woman shall be able to attain to the fullest stature of which they are innately capable, and be recognized by others for what they are, regardless of the fortuitous circumstances of birth or position”.

SONHO AMERICANO: OS QUADRINHOS E IMIGRAÇÃO

A minissérie solo *American Dream #1-5*, ainda inédita do Brasil, começou com a descoberta de uma possível arma de destruição em massa após a personagem principal invadir um local que abrigava armas ilegais. Uma mulher chamada Sophina pediu a ajuda de Shannon Carter para contactar os Vingadores por conta do desaparecimento de seu noivo Marco, já que a polícia não podia ser envolvida no caso devido à imigração ilegal dele. Sophina questionou se “La Americana”, a Sonho Americano, ajudava pessoas como ela ou se só enfrentava mascarados que faziam o mal. Shannon decide ajudá-la.

Ao visitar a divisão de bombas do Departamento de Polícia de Nova York, para onde a arma de destruição em massa havia sido enviada, a personagem se deparou com uma criatura de cristal que saiu do interior da cápsula e acabou nocauteada. Após ter tratado seus ferimentos, recebeu mais informações de Marco: ele vivia num apartamento lotado, trabalhou em vários empregos com baixa remuneração e tinha ido atrás de uma organização do governo que oferecia um caminho mais curto para obter a cidadania. Ao encontrar o local, Sonho viu um grupo armado colocando as pessoas dentro de um caminhão. Ela acabou sendo vista e, após um confronto contra homens armados e a fuga das pessoas (temendo que fosse uma operação da imigração), ela lutou com outras duas criaturas de cristal.

Mais adiante na história, foi revelado que Silikong era quem estava por trás das criaturas. Ele era um cientista prodígio que trabalhava com polimerização sintética e, após um acidente com seu experimento, sua pele ganhou aspecto de silicone protuberante, adquirindo também resistência à dor e força sobre-humana. Silikong aperfeiçoou sua fórmula e passou a testá-la em pessoas em situação de rua e imigrantes. Seu objetivo era criar um exército totalmente obediente e, para tal, acabou se aliando ao Homem de Ferro e à Rainha Vermelha³. Estes possuíam contatos no submundo onde poderiam comercializar esse exército de supersoldados. Sonho Americano conseguiu escapar após sua captura e libertou os imigrantes, encontrando Marco. Com a ajuda dos Vingadores, Sonho conseguiu derrotar os três vilões. Maria Hill, agente da Força de Segurança Nacional, obteve a custódia de Silikong, e seu exército revelou que havia pessoas tentando reverter quimicamente o processo que transformou os imigrantes e as pessoas em situação de rua nesses monstros “de cristal”. Ela também providenciou a cidadania para Marco e seus amigos, em troca de seu silêncio sobre o ocorrido. O quadrinho termina com Shannon Carter dizendo que ia a um comício pró-imigração e depois compraria roupas para o casamento de Marco e Sophina.

Três pontos chamam atenção nessa minissérie: a fala do vilão Silikong; a imagem visual desses monstros; e a posição de Shannon Carter no início e no fim da minissérie. Esses pontos vão funcionar como guia para pensar a condição das pessoas em situações de rua, imigrantes ilegais nessa sociedade, bem como compreender o contexto em que a obra foi produzida e o debate sobre imigração e ilegalidade que havia no período, além de refletir sobre o *american dream*.

Sobre os momentos destacados das HQs, em um ponto da trama

3. Diferentemente do universo regular da editora, estes personagens são vilões. A Rainha Vermelha é Hope Pym, filha de Hank Pym e Janet Van Dyne. Vendo uma nova formação dos Vingadores, ela cria uma verdadeira obsessão com o grupo, pois acredita que eles não honram o legado de seu pai e que ela poderia ser a líder de um grupo melhor.

(figura 2), Silikong demonstrou como sua fórmula funcionava para Rainha Vermelha e Homem de Ferro aplicando-a num homem e revelou: “eu concentrei minhas atividades nos sem teto e nos ilegais. Ninguém realmente liga para eles”⁴ (DeFalco; Nauck, 2008, p. 7. Tradução nossa). Em seu livro *Vidas Desperdiçadas*, Bauman se debruça sobre a globalização, o consumismo, o processo de produção e descarte do lixo, a ideia de superpopulação, identificando também a produção de um “refugio humano”, pessoas tratadas como descartáveis, supérfluas ou marginalizadas e, entre elas encontramos os migrantes econômicos e as pessoas em busca de asilo. O autor mostra também como os coletores de lixo, agentes de imigração e controladores de qualidade têm um papel de reforço e reavivamento de fronteiras, divisas como saúde e doença, normal e patológico, aceito e rejeitado, ordem e caos. O “refugio humano” acabou se encontrando, dentro de uma sociedade consumista, com a produção de lixo desenfreada e a necessidade constante de coleta deste, passando a ocupar esses postos de trabalho.

4. No original: I've confined myself to the homeless and illegal populations. No one really cares about them.



Figura 2. Fonte: DeFalco; Nauck (2008, p. 7)

Outro aspecto enfatizado também foi como a imagem do imigrante, sobretudo após o 11 de setembro, foi mobilizada como um perigo para a segurança:

Há uma espécie de “afinidade eletiva” entre os imigrantes (aquele refugio humano proveniente de lugares distantes descarregado em “nosso quintal”) e os menos toleráveis de nossos próprios temores domésticos. Quando todos os lugares e posições parecem balançar e não são mais considerados confiáveis, a presença de imigrantes joga sal na ferida. Os imigrantes, em particular os recém-chegados, exalam o odor opressivo do depósito de lixo que, em seus muitos disfarces, assombra as noites das potenciais vítimas de vulnerabilidade crescente (Bauman, 2005, p. 73).

Dessa forma, criou-se a imagem do imigrante como um perigo generalizado, em relação tanto à segurança, associando-o à criminalidade e

ao terrorismo, quanto à retirada de empregos das camadas empobrecidas da sociedade. O ódio direcionado a essas pessoas, somado à sua invisibilidade na sociedade, corrobora a fala do vilão Silikong quando afirma que ninguém liga para elas. Nesse sentido, a transformação dos imigrantes ilegais e pessoas em situações de rua em monstros na HQ funciona como uma metáfora, pois é assim que eles são vistos por uma parcela da sociedade (figura 3). O aspecto desses monstros, que parecem feitos de gelo (em inglês, “ice”) nos remete ao ICE (*US Immigration and Customs Enforcement*), uma agência de aplicação e execução de leis ligada ao departamento de Segurança Nacional estadunidense, responsável por policiar crimes na fronteira, lidando com a imigração ilegal. Assim, não nos parece um exagero pensar que os monstros de gelo podem ser indivíduos capturados ou procurados pela ICE. Como veremos adiante, até as soluções políticas, que Bauman entende como soluções locais para problemas globais, se resumem à retenção de votos conquistados por meio de estratégias que evitam a presença, a assimilação ou uma nova onda de imigrações ilegais.

Dando continuidade às partes destacadas da HQ, após conversar com Sophina e ver a situação de alguns imigrantes, Shannon disse:



Figura 3. Fonte: DeFalco; Nauck (2008, p. 21)

Imigração ilegal é um assunto quente politicamente. Eu costumava pensar que sabia qual era minha posição. É difícil ver como uma questão simples agora que eu conheci tantas pessoas afetadas por isso. Como não tenho soluções mágicas, eu devo me concentrar em Marco⁵. (DEFALCO; NAUCK, 2008, p. 13. Tradução nossa)

Ao final da minissérie, falando com o personagem Thunderstrike, *Sonho Americano* revela que

5. No original: "Illegal immigration is such a political hot button. I used to think I knew where I stood. It's hard to view it as a black and white issue now that I've met so many people affected by it. Since I don't have any solutions, I should just concentrate on Marco".

iria a um comício pró-imigração, mostrando que sua posição quanto à questão havia mudado. Quando a história foi publicada, em 2008, os Estados Unidos estavam no segundo mandato de governo de George W. Bush. A questão da imigração, tema recorrente na política estadunidense voltava ao centro do debate: em 2007, havia sido rejeitado no Senado estadunidense o *Comprehensive Immigration Reform Act*, um projeto bipartidário, apoiado pelo presidente, que visava aumentar o controle sobre o trabalho ilegal, mas oferecia como alternativa um *Guest Worker Program*, conjunto de trabalhos temporários legais para os imigrantes, com o compromisso de que estes voltariam aos seus países de origem após 3 anos, com possibilidade de renovação. Segundo Finguerut e

De Souza (2010), o projeto não passou devido ao desgaste da imagem de Bush e à rivalidade partidária. O projeto tinha rejeição entre democratas e republicanos por diversos motivos, entre eles a separação de famílias, o custo elevado para obter o visto, a dificuldade de obter residência permanente e os baixos salários; por contar com mão de obra de baixa qualificação, o entendimento de que a lei era uma anistia e isto estimularia a chegada de mais imigrantes ilegais. Em novembro de 1986 o governo Reagan aprovou o *Immigration Reform and Control Act*, que visava controlar o número de imigrantes ilegais presentes nos Estados Unidos, estabelecendo multas e sanções penais para quem contratasse imigrantes sem documentação legal ou indivíduos que não estavam autorizados a trabalhar nos EUA. Em contrapartida, a lei oferecia a possibilidade de legalização dessas pessoas, desde que fossem cumpridos alguns requisitos, como ter imigrado para o país antes de 1982 e ter uma residência estabelecida no país. Também eram elegíveis trabalhadores do campo que conseguissem comprovar que estavam há pelo menos 90 dias empregados. A aprovação da lei angariou votos para os Republicanos:

A lei de 1986 somada à aprovação da *proposição 187* de 1994, que ameaçava retirar os serviços públicos dos imigrantes ilegais, fez com que 85% dos imigrantes de origem mexicana e da América Central tirassem o seu registro civil democrático, o que resultou em uma transformação nas votações no estado da Califórnia, onde, o Partido Republicano, por ser associado como o proponente da reforma que legalizou os imigrantes, conseguiu ampliar seus votos dentro da comunidade latina local. (Finguerut, de Souza, 2010, p. 11)

Entretanto, muitos Republicanos entendem que a anistia desses imigrantes serviu como estímulo para a chegada de outros em condição ilegal, alterando o perfil migratório, que passou a constituir famílias e não mais apenas trabalhadores masculinos, além de se espalhar para outras cidades afora os tradicionais destinos. Segundo Cunha (2010), entre o final de 1980 e o início dos anos 1990, em torno de 3 milhões de imigrantes foram legalizados; no entanto, o número total de imigrantes ilegais no país chegou, em 2003, a uma estimativa de algo entre 8 e 10 milhões de pessoas. A possibilidade de perder votos com um projeto bipartidário e o entendimento de que a proposta de 2007 era uma outra forma de anistia, ainda que isto fosse negado várias vezes, contribuíram para o insucesso do projeto.

Como já salientamos, os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, ocorridos em solo estadunidense, estimularam os Estados Unidos a olharem para os imigrantes como possível ameaça:

A atual guerra ao terrorismo tem incluído entre seus alvos os chamados *illegal aliens*, terminologia que tem se difundido, reforçando, nos discursos mais inflamados, a associação entre estrangeiro e invasor, perigoso não apenas pela diferença cultural que representa, mas pelas conexões indesejáveis com um mundo exterior hostil. Alien é um estrangeiro, alguém que não é cidadão dos EUA. Um *illegal alien* é um *alien* cuja presença no território americano é ilegal por ter cruzado a fronteira de forma ilegal ou por ter cometido um crime, o que o torna também um criminal *alien* (estrangeiro criminoso) (Azevedo, 2007, p. 75-76).

O governo de George W. Bush passou então a aprovar leis que visavam não só um maior aparato tecnológico de controle, mas também o endurecimento quanto à entrada de pessoas de fora de suas fronteiras.

Em 2002, apenas oito meses após os atentados, Bush assinou o *Enhanced Border Security and Visa Act*. Um dos principais aspectos da lei diz respeito à incorporação de novas tecnologias nos sistemas de bancos de dados relativos à imigração. O ato trouxe ainda novos regulamentos relativos à concessão de vistos e inclusive uma seção relativa a estudantes estrangeiros, buscando estabelecer meios eletrônicos para monitorar sua condição de legalidade. Dois anos depois, foi aprovado o *Intelligence Reform and Terrorism Prevention Act* que, dentre outros pontos, afirmava que estrangeiros com qualquer filiação com alguma organização terrorista ou treinamento militar para atos terroristas seriam deportados (Cunha, 2010, p. 29).

Além da preocupação com o controle e identificação dos imigrantes, outro motivo de apreensão era quanto aos que já estavam no país: o *DREAM act* introduzido por Dick Durbin e Orrin Hatch em 2001 tinha como objetivo legalizar a condição de jovens e crianças que entraram nos Estados Unidos antes de completarem 16 anos e que concluíram o Ensino Médio ou serviram nas Forças Armadas por pelo menos 2 anos. O processo concedia uma permanência condicional e posteriormente poderia chegar a uma definitiva. Para isso, além desses requisitos, o candidato deveria comprovar bom comportamento, com análise de sua ficha criminal e residência nos Estados Unidos por pelo menos 5 anos. Segundo Cunha (2010), no ano de 2006 houve reforço militar na fronteira Sul: em maio, autorizada por Bush, a Guarda Nacional enviava 6.000 tropas para auxiliar a US Border Patrol. Em outubro, com a prerrogativa de barrar não só a imigração, mas também o tráfico de drogas, foi aprovado o *Secure Fence Act*, que autorizava a compra de tecnologia para controle, fiscalização e também a instalação de 1.125 km de cerca na fronteira do México com os Estados do Texas, Arizona e Novo México.

Em 2004 surgiu o Minutemen Project, organização que visava auxiliar no monitoramento da fronteira no Arizona, criticada tanto por Bush quanto pelo presidente do México, Vicente Fox. O receio era de que essa organização, além de dificultar a ação das forças competentes para o policiamento da fronteira, fomentasse a organização e a atuação de grupos armados para deter pessoas que cruzassem a fronteira, mesmo sem jurisdição para fazê-lo.

Feita essa breve contextualização do período em que as HQs foram lançadas, podemos tentar compreender a mudança de posição de Shannon acerca da imigração: num primeiro momento, a personagem poderia entender que eles estavam à margem da lei, graças a essa imagem pública, construída, do imigrante como uma ameaça à segurança nacional. Ela ajuda porque “era a coisa certa a se fazer” e não havia outra alternativa para Sophina a não ser os Vingadores. A partir do momento em que Sonho entrou em contato com Sophina, ela viu a realidade que essas pessoas viviam e conheceu a história de Marco, e suas crenças sobre o tema sofreram um abalo. Ao se deparar com um esquema que atraía as pessoas e depois as utilizava como cobaias para criação de um exército, encontrá-los aprisionados em celas, ela passa a enxergar a

vulnerabilidade dos indivíduos entregues à própria sorte. Marco e Sophina queriam se casar, e ele havia passado por diversos empregos. Todos esses fatores podem ter contribuído para, no número 5 da minissérie, Shannon comparecer a um comício pró-imigração. Podemos fazer uma reflexão ainda sobre como o *american dream* é negado a essas pessoas num primeiro momento, tornando-os alvo de grupos que se aproveitam dos indivíduos para objetivos mesquinhos ou criminosos. Abraçando e tendo tal ideal como norte, esses imigrantes, antes ilegais, teriam a concretização do *american dream* ao alcançarem a legalidade nos Estados Unidos. Samuel Huntington, prestigiado nos campos acadêmico e político, fundador da Revista *Foreign Affairs* e ex-diretor de planejamento de segurança do Conselho de Segurança Nacional durante o governo Jimmy Carter,



Figura 4. Fonte: DeFalco; Nauck (2008, p. 23)

sendo também conhecido por sua teoria do Choque de Civilizações, possui outra interpretação, excludente, para o Sonho Americano:

Huntington chegou a afirmar que só existiria um sonho americano criado por uma sociedade anglo-protestante e que os mexicanos americanos só poderiam partilhar desse sonho se sonhassem em inglês (Huntington, 2004) Uma tal representação da

identidade norte-americana, avessa ao multiculturalismo, responsabilizado pela deterioração dos padrões sociais, políticos e econômicos dos EUA, não parece manter qualquer relação com a realidade do processo em curso, mas é esposada por um segmento conservador da sociedade, hoje, como foi em outros momentos da história dos EUA (Azevedo, 2007, p. 88).

De acordo com o pensamento de Huntington, o Sonho Americano não seria acessível para Sophina e Marco porque eles são imigrantes. Como diz o trecho destacado, o segmento conservador estadunidense, branco, protestante e anglo-saxão nega a identidade estadunidense aos imigrantes e ainda os culpabiliza pelo declínio social, político e econômico dos Estados Unidos, algo que não é novo: no período de 1865 a 1930, que coincide com a chegada de um grande contingente de imigrantes aos EUA. Obras como *The Passing of the Great Race*, de 1916, escrita por Madison Grant, pregou que a civilização ocidental foi criada pelos nórdicos, afirmando que nomes proeminentes em diversas áreas tinham sangue nórdico, e que a miscigenação e as guerras estariam colocando a existência destes em perigo. Em 1920, Lothrop Stoddard lançou o livro *The Rising Tide of Color Against White World Supremacy*, no qual defendia a restrição da imigração de pessoas não brancas para nações com população majoritariamente branca, colocando-se contra a miscigenação e denunciando um suposto perigo de que, com o aumento da população de "pessoas de cor", a industrialização da

China e do Japão, somada ao nacionalismo em países colonizados, constituiriam uma ameaça ao mundo dos brancos, que outrora haviam dominado esses povos, e que agora poderiam desaparecer. Em 1917, 1921 e 1924 surgiram novas leis para restringir a imigração, o que sinaliza um triunfo das ideias desses autores. Sobre a lei Johnson-Reed:

A lei de 1924 foi aprovada apesar das objeções dos grupos imigrantes de que ela os insultava com as implicações de sua inferioridade racial, e também a despeito da oposição de importantes firmas industriais e organizações comerciais que argumentavam com a escassez já existente de mão-de-obra de baixo custo. (...) A lei praticamente excluía os orientais ao mesmo tempo que fixava generosas quotas para os "nórdicos" da Europa do Noroeste. (Coben, 1976, p. 278)

De acordo com Purdy (2015, p. 179) a invenção de tradições estadunidenses como o Dia da Bandeira, ficar de pé durante o hino e o juramento de fidelidade à nação nascem também neste período de maior agitação quanto à imigração, possuindo um caráter elogioso aos brancos e anglo-saxões. Muitos imigrantes eram aconselhados a adotar e se adaptar ao estilo de vida estadunidense e desejavam a assimilação a esta sociedade sem que fossem vítimas de preconceito. As possibilidades de sucesso e uma maior liberdade, principalmente para as mulheres, eram atrativas. Esse processo ficou conhecido como Americanização. Essa necessidade de adaptação e adoção ao estilo de vida parece se repetir muitos anos depois, já que manifestantes que desejam ser incluídos na sociedade estadunidense cada vez mais utilizam símbolos tradicionais como a bandeira e o hino em suas manifestações:

Mas é importante notar que a utilização de bandeiras norte-americanas nas manifestações de abril de 2006, em maior número que as de países da América Latina, tanto quanto a versão para o espanhol do hino nacional norte-americano, revelam uma nova e desafiadora compreensão da cidadania. Em muitos cartazes e camisetas se podiam ler frases como "Sou ilegal e daí:", "Não existe ser humano ilegal", "Hoje marchamos amanhã votamos". "Quem faz a América somos nós", o que ironicamente pode nos remeter ao mito de origem puritano citado anteriormente, de uma América aberta, apropriado e reelaborado no atual contexto da globalização que produz, como efeito imprevisto, identidades transnacionais, híbridas, que desestabilizam o sentido de nação e identidade nacional hegemônicas. (Azevedo, 2007, p. 15)

Assim, se antes era necessário que esses imigrantes abraçassem valores estadunidenses e deixassem os seus de lado para fugirem do preconceito, com o advento da globalização e das identidades transnacionais híbridas, os imigrantes, principalmente mexicano-americanos já reivindicam esses valores para si, como no caso de Marco e Sophina perseguindo o Sonho Americano nos quadrinhos, porém mantém sua primeira língua ou língua materna como forma principal de comunicação, levando elementos conservadores a reivindicarem uma exclusividade de seus ideais para os anglo-saxões protestantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos da *Sonho Americano* chamam a atenção para a invisibilidade dos imigrantes ilegais e das pessoas em situação de rua na sociedade estadunidense, além de mostrar uma visão positiva e pró-imigração sobre esses grupos, humanizando-os. Apesar do final feliz estar sujeito a debates, uma vez que mesmo conquistando a cidadania os imigrantes ainda estão sujeitos ao preconceito, ocupando trabalhos com longas jornadas e baixa remuneração, isso faz sentido dentro do enredo do quadrinho, já que Marco acaba capturado por estar procurando um caminho mais curto em busca da cidadania. O medo de ser denunciado, capturado ou deportado faz parte da realidade dessas pessoas, fazendo com que estas procurem um caminho mais rápido para obter a cidadania, aumentando sua vulnerabilidade quanto a esquemas ilegais e também de captura e deportação. Após o 11 de setembro, essa situação se agravou com o pânico moral resultante dos atentados, endurecimento nas medidas de controle das fronteiras, até mesmo com grupos a margem da lei fazendo patrulhamento da fronteira, como o *Minutemen Project*.

Vimos também que, apesar da imagem construída de um país construído pelos imigrantes e de um *american dream* para todos, estes grupos foram e são culpabilizados, marginalizados em diversos momentos da história estadunidense, geralmente estimulados por elementos conservadores, que procuram manter seus ideais inacessíveis a determinados grupos de migrantes.

BIBLIOGRAFIA

AZEVEDO, Cecília. Imigração e identidade nacional nos EUA: notas sobre um debate. *Dimensões*. Vitória, n.19, 2007, p. 73-94.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CUNHA, Felipe B. **Imigração ilegal nos Estados Unidos: uma análise conjuntural a partir de uma perspectiva histórica**. Monografia. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010.

DACA and the DREAM Act. Howard University School of Law. Disponível em: <https://library.law.howard.edu/civilrightshistory/immigration/daca>. Acesso em: 10/10/2022.

DEFALCO, Tom; NAUCK, Todd. **American dream #1**. Marvel Comics, 2008.

DEFALCO, Tom; NAUCK, Todd. **American dream #2**. Marvel Comics, 2008.

DEFALCO, Tom; NAUCK, Todd. **American dream #3**. Marvel Comics, 2008.

DEFALCO, Tom; NAUCK, Todd. **American dream #4**. Marvel Comics, 2008.

DEFALCO, Tom; NAUCK, Todd. **American dream #5**. Marvel Comics, 2008.

FINGUERUT, Ariel; DE SOUZA, Marco Aurélio D. Raça e imigração na nova configuração da política doméstica dos EUA durante os primeiros anos do governo Barack Obama. **Revista Espaço de Diálogo e Desconexão**. Araraquara, v.2, n.2 jan-jul, 2010.

FRAZIER, Ian. When W.E.B. du Bois made a laughing stock of a white supremacist. **New Yorker**. 26/9/2019. Disponível em: <https://www.newyorker.com/magazine/2019/08/26/when-w-e-b-du-bois-made-a-laughingstock-of-a-white-supremacist>. Acesso em: 13/2/2023.

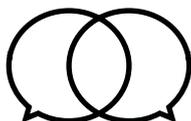
KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

LIBRARY OF CONGRESS. **1986: immigration reform and control act of 1986**. Disponível em: <https://guides.loc.gov/latinx-civil-rights/irca#:~:text=This%20act%20introduced%20civil%20and,undocumented%20migrants%2C%20who%20entered%20the>. Acesso em: 17/10/2022.

PURDY, Sean. **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2015.

RODRIGUES, Márcio dos S. Apontamentos para a pesquisa histórica em quadrinhos. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos S (orgs.). **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

TRUSLOW ADAMS, James. **The epic of America**. Boston: Little, Brown, and company, 1931. Disponível em: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.262385>. Acesso em: 18/10/2022.



O negro nos quadrinhos do Brasil e diálogos com a arte afro-brasileira

El negro en las historietas de Brasil y diálogos con el arte afrobrasileña

The black presence in Brazilian comics and dialogues with Afro-Brazilian art

Leonardo Rodrigues dos Santos

rodriguesleo@usp.br

Leonardo Rodrigues dos Santos é mestrando em Estética e História da Arte no Programa de Pós Graduação Interunidades em Estética e História da Arte (PGEHA), Universidade de São Paulo. Especialista em Mídia, Informação e Cultura pelo Centro de Estudos Latino Americanos sobre Cultura e Comunicação - CELACC, Universidade de São Paulo. Graduado em Design Gráfico pela Universidade Anhembi Morumbi como bolsista integral pelo Programa Universidade para Todos - ProUni. Atua profissionalmente como editor de vídeo e jornalista, além de desenvolver conteúdos sobre histórias em quadrinhos e cultura pop. Suas pesquisas focam no protagonismo negro nas histórias em quadrinhos, sobretudo em relação a presença de artistas negros nesse campo, bem como relações com a arte afro-brasileira.

Resumo

O presente artigo busca investigar diálogos entre a arte afro-brasileira e a produção de algumas histórias em quadrinhos de artistas negros no Brasil. A ausência do negro nas artes do país reflete acúmulos de desigualdade histórica. Entretanto, há um número ascendente de quadrinistas negros produzindo obras diversas, sendo algumas sobre temáticas em torno da memória e resistência, dois pontos centrais da arte afro-brasileira. O protagonismo desempenhado por quadrinistas negros vem ganhando notoriedade no país, embora ainda esteja longe de uma real equidade. Este trabalho se constitui por meio de pesquisa bibliográfica e documental, aliadas a análises de histórias em quadrinhos. O referencial teórico engloba estudos sobre histórias em quadrinhos no Brasil, como Cirne (2001) e Chinen (2019), história da arte brasileira, como Conduru (2012) e Barbosa (2020), e estudos étnicos nos contextos brasileiros, como Nascimento (2019) e Souza (1983).

Palavras-chave

Quadrinistas negros; História em quadrinhos; Arte afro-brasileira; Artistas negros; Arte brasileira.

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo investigar los diálogos entre el arte afrobrasileño y la producción de algunas historietas de artistas negros en Brasil. La ausencia de la representación negra en las artes del país refleja desigualdades históricas. Sin embargo, hay un número creciente de artistas de cómics negros que producen obras diversas, algunas de las cuales se centran en temas relacionados con la memoria y la resistencia, dos puntos centrales del arte afrobrasileño. La prominencia de los artistas de historietas negros ha ido ganando reconocimiento en el país, aunque aún está lejos de lograr una verdadera equidad. Este artículo se basa en investigaciones bibliográficas y documentales, combinadas con análisis de historietas. El marco teórico abarca estudios sobre historietas en Brasil, como Cirne (2001) y Chinen (2019), historia del arte brasileña, como en Conduru (2012) y Barbosa (2020), y estudios étnicos en contextos brasileños, como Nascimento (2019) y Souza (1983).

Palabras clave

Dibujantes negros; Historietas; Arte afrobrasileña; Artistas Negros; Arte brasileña.

Abstract

This essay aims to investigate the dialogues between Afro-Brazilian art and the production of some comics by Black artists in Brazil. The absence of Black representation in the Brazilian's arts reflects historical inequalities. However, there is a growing number of Black comic artists producing diverse works, some of which focus on themes surrounding memory and resistance, two central points of Afro-Brazilian art. The prominence of Black comic artists has been gaining recognition in Brazil, although it is still far from achieving real equity. This work is based on bibliographic and documentary research, combined with analyses of comics. The theoretical framework encompasses studies on comics in Brazil, as Cirne (2001) and Chinen (2019), Brazilian art history, as Conduru (2012) and Barbosa (2020), and ethnic studies in Brazilian contexts, as Nascimento (2019) and Souza (1983).

Keywords

Black comics artists; Comics; Afro-brazilian art; Black artists; Brazilian Art.

INTRODUÇÃO

Os quadrinhos, bem como outros campos artísticos, representam um importante meio de construção e divulgação de ideias, refletindo diferentes aspectos da sociedade. A partir da definição apresentada por Moacy Cirne (2001, p. 23), entendemos aqui as histórias em quadrinhos como “uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas”. Sua importância enquanto arte e comunicação é notória não só em discussões em torno das temáticas ou estilo das obras, mas também quando se pensa sobre quem faz quadrinhos no Brasil. Ou, melhor ainda, em quem se pensa quando falamos de autores de quadrinhos no Brasil.

Para se pensar a presença negra no fazer dos quadrinhos, é necessário olhar em retrospecto não só para a história dos quadrinhos brasileiros, mas da arte brasileira e da própria história do país. É necessário discutir essa presença negra não somente como temáticas, mas também e principalmente em relação à população negra: quem são as pessoas negras que fazem quadrinhos no Brasil? O que elas têm produzido? É possível tecer diálogos entre esses quadrinhos com produções de arte afro-brasileira? Essas são algumas das perguntas que este trabalho busca discutir, considerando a importância artística, social e histórica destes debates para os campos dos quadrinhos, das artes e das autorias negras.

O presente artigo segue a seguinte estrutura: primeiro, uma apresentação sobre o cenário independente de quadrinhos brasileiros; segue-se com um descritivo sobre a presença negra nas artes do Brasil, destacando as discussões em torno da arte afro-brasileira e da figura do artista negro no país; em seguida, uma apresentação sobre quadrinistas negros brasileiros, com nomes e sobrenomes, destacando a atuação de alguns; na sequência, o debate em torno da possibilidade de diálogos entre algumas produções em quadrinhos de artistas negros com tópicos da arte afro-brasileira, examinando os trabalhos de cinco artistas - Marcelo D'Saete, Marília Marz, Rafael Calça, Jefferson Costa e Junião.

Como metodologia, além da escolha de analisar produções de um grupo de quadrinistas, o artigo se constrói com base em bibliografias sobre a materialidade das histórias em quadrinhos e de sua história no Brasil, da arte brasileira e da arte afro-brasileira, sobre discussões raciais no contexto do Brasil, levantamento documental de falas públicas de artistas negros e análise de histórias em quadrinhos.

O NEGRO NAS ARTES NO BRASIL

A presença do negro nas artes do Brasil é tão complexa quanto o espectro social de sua história no país. Como tema, o sujeito negro foi comumente retratado de forma estereotipada por artistas brancos em pinturas, como um ser dependente e objetificado em situações de posse e violência. Ser negro

passa a ser resumido unicamente em dor e sofrimento, e tal foi perpetuada no imaginário popular com o auxílio da historiografia, como na reprodução em massa de tais imagens em livros didáticos (ALVES; RODRIGUES, 2013). No que tange às mulheres negras, havia também a desumanização por uma hipersexualização de seus corpos, na maioria das vezes resumidos, também, a uma série de ideais brancos de uma sexualidade animalésca e servil. A complexidade presente nessas dinâmicas de representação de pessoas negras, pelo olhar colonizador, estende-se também ao espaço e reconhecimento que esses sujeitos ocupam enquanto artistas no Brasil ao longo da história.

Arte afro-brasileira

Para pensar sobre arte afro-brasileira, é importante ter em mente o contexto de ruptura e violência histórica pelo qual os sujeitos negros passaram, ao serem tirados de seus países e culturas de origem no processo de escravização (Munanga, 2019). Tais processos de violação da humanidade dessas populações marcam o início de suas histórias no Brasil. Porém, como apresenta Conduru (2012), tratar a arte afro-brasileira como consequência de uma fusão entre o que seria a arte brasileira e a arte africana pode implicar na pressuposição de uma “africanidade” e de uma “brasilidade” intrínsecas a todas as obras produzidas nestes contextos, além de uma compressão e redução de diversas culturas e nações africanas a uma ideia única de África.

Deste modo, afro-brasilidade pode ser entendida como expressão que designa um campo de questões sociais, uma problemática delineada pelas especificidades da cultura brasileira decorrentes da diáspora de homens e mulheres da África para o Brasil e da escravidão deles e de seus descendentes, do século XVI ao XIX (Conduru, 2012, p. 10).

O processo de sincretismo religioso, na correspondência entre orixás e santos católicos, constitui um importante movimento na formação de uma linguagem visual afro-brasileira, “uma linguagem, sem dúvida religiosa, praticada por causa da repressão ideológica e política” (Munanga, 2019, p. 81). Este processo ocorreu de forma dupla: tanto pela absorção de iconografias negras pela Igreja Católica no Brasil (Conduru, 2012) quanto por um processo de resistência da população negra escravizada, na tentativa de continuar com suas práticas religiosas.

Do ponto de vista da resistência da população negra, a prática tece relações com a noção de quilombismo, que “pode ser entendido como toda estratégia de sobrevivência física e mental, legalizada ou não, desenvolvida em benefício da comunidade de origem africana, dos quilombos, passando pelas religiões de matriz africana até o movimento hip-hop” (Flores; Amorin, 2011, p. 63-64). Tendo seus hábitos e ritos tolhidos e perseguidos, essas populações precisaram desenvolver táticas para seguir com as suas práticas religiosas, dentro da nova realidade de dominação em que se encontravam.

Como apresenta Renata Aparecida Felinto dos Santos (2016), alguns autores destacam a religiosidade como um caráter essencial na definição da arte afro-brasileira, por ser esse um dos principais elos entre a produção de artistas negros no Brasil com suas origens africanas. O processo de recriação de objetos religiosos pelos negros escravizados caracteriza, para Munanga (2019), as primeiras manifestações de uma arte afro-brasileira, na qual não podiam trazer consigo aparatos materiais de suas vidas cotidianas e religiosas; assim, os negros que chegaram ao Brasil tiveram de recriar os elementos físicos que constituíam a sua cultura e utilizar somente a memória e o imaginário como referências.

Nesse sentido, a expressão arte afro-brasileira indica não um estilo ou movimento artístico produzido apenas por afrodescendentes brasileiros, ou deles representativo, mas um campo plural, composto por objetos e práticas bastante diversificados, vinculados de maneiras diversas à cultura afro-brasileira, a partir do qual tensões artísticas e sociais podem ser problematizadas esteticamente (Conduru, 2012, p. 18)

A arte afro-brasileira engloba diferentes expressões que estabelecem diálogos com a cultura e a vivência do negro no Brasil, e não precisam ser produções exclusivas de artistas negros, uma vez que, para Barbosa (2020, p. 51), “a experiência sensível nos territórios que sofreram empreendimento coloniais remonta à África como origem, mas não como fim. A África marca a ideia da possível continuidade do ser, de se humanizar para além do plano físico”. Muitos artistas, não-negros, possuem obras que podem ser consideradas afro-brasileiras, a exemplo de Tarsila do Amaral e Carybé.

O Artista Negro no Brasil

A inserção do negro nas artes do Brasil também reflete acúmulos de desigualdades. Segundo Alves e Rodrigues (2013), durante o século XIX, algumas atividades manuais possuíam menos prestígio e contavam com uma grande presença de artistas negros à frente da produção de uma dita arte popular. Esta arte seria “comumente realizada pelas camadas menos abastadas, feita por artistas que geralmente não têm instrução e ocorre à margem daquilo que a sociedade reconhece como arte: a arte das elites” (Dossin, 2008, p. 124). Essas manifestações tidas como populares seguiram com forte presença de artistas negros ainda no século XX.

Houve artistas negros na produção de arte barroca no século XVIII, como Mestre Ataíde e Antônio Francisco Lisboa, mais conhecido como Aleijadinho. Observa-se, na arte barroca destes artistas, a caracterização de anjos e santos com traços negros, ao contrário das imagens de pessoas brancas difundidas pela Igreja Católica. Para Conduru (2012), essa era uma das poucas manifestações de autorrepresentações socialmente permitidas aos negros, quando escravizados, sendo até mesmo incentivadas pelos colonizadores, uma vez que operavam como medida de conversão e dominação religiosa sobre os

negros.

Tendo o fazer artístico como profissão, era essencial para os autores que suas produções fossem de gosto do público consumidor. Com isto, muitos artistas negros, formados na Academia Imperial e na Escola de Belas Artes, demonstravam um maior interesse em emular uma estética próxima às chamadas Belas Artes e não à temática afro-brasileira em suas produções (Conduru, 2012). Já com a eclosão do movimento Modernista brasileiro, entretanto, foi somente na primeira metade do século XX que os artistas negros passaram a receber maior atenção e respeito para um circuito de arte mais amplo (Barbosa, 2020). O desejo de construir uma arte que fosse autenticamente brasileira, opondo-se ao academicismo vigente até então, estabeleceu uma reaproximação com expressões consideradas como “primitivas” e “populares”. Muitos enxergaram na produção e vivência negra do Brasil uma rica fonte de inspiração, o que para Ajzenberg e Munanga (2009) era uma tendência já apresentada por Modernistas europeus, como Picasso e Matisse, e suas “descobertas” da arte africana no mesmo período.

Artistas como Tarsila do Amaral, Portinari, Di Cavalcanti, Heitor dos Prazeres, Mestre Didi e Rubem Valentim foram alguns dos que retrataram a cultura e a população negra em seus trabalhos. Mas as abordagens, assim como o reconhecimento que estes artistas recebem ao longo da história da arte brasileira, são bem distintos, a exemplo de Di Cavalcanti e Heitor dos Prazeres. No caso de Heitor dos Prazeres, artista negro que foi músico, cantor e pintor, ele retratou diversos elementos da cultura negra brasileira, no século XX em suas pinturas: os sambas, as favelas, as festas populares, as religiões de matriz africana, entre outros. Mas, diferentemente de nomes como Tarsila do Amaral e Portinari, artistas brancos, sua obra é taxada de “ingênua” ou mesmo “infantil”.

É instigante pensar que nesse momento a temática negra é utilizada pelos artistas modernos contemporâneos a Prazeres. Porém não recebem o título de primitivo, *naif* ou ingênuos. A questão racial pode se articular como uma forma de diferenciação para inclusão de pretos e mestiços nas artes visuais (Alves; Rodrigues, 2013, p. 177).

Também presente nas pinturas de Heitor dos Prazeres, as temáticas religiosas continuaram a protagonizar a produção de muitos artistas negros no Brasil, ao longo do século XX, sobretudo em obras com maior diálogo com temáticas afro-brasileiras. Entretanto, como aponta Santos (2016), a partir da década de 1990 nota-se que muitos artistas negros começam a produzir não somente apoiados na religiosidade, e passam a trazer temas em torno da autoinvestigação, da memória, das histórias pessoais e de familiares, “pautando-se nas questões que envolvem a história social, psicológica e afetiva desta população” (Santos, 2016, p. 153). A produção contemporânea de artistas negros vem se mostrando cada vez mais diversa, se apropriando de novas temáticas e discussões.

QUADRINISTAS NEGROS NO BRASIL

Considerando os muitos atravessamentos que constroem a história da presença de pessoas negras nas artes brasileiras, ao olharmos para o campo da produção de quadrinhos no Brasil, muitos destes pontos se mostram latentes. E um desses tópicos é o da representação e representatividade negra, ou seja, a discrepância entre temáticas e personagens negros nos quadrinhos para a atuação real de pessoas negras neste fazer artístico. Esse ponto foi comentado pelo quadrinista Marcelo D'Saete, um dos principais nomes do quadrinho brasileiro contemporâneo. Em entrevista¹, ele reitera que “além dessas histórias negras se tornarem temas relevantes, é importante ter autores negros criando histórias. Garantir essa perspectiva é muito relevante artística e socialmente. Não podemos ter apenas um mesmo grupo falando de nossas histórias”.

1. D'SALETE, Marcelo. Por que falar da escravidão do Brasil em quadrinhos? Entrevista concedida a Carolina Ito. **Outras Palavras**. 23 JUL. 2015. Disponível em <www.outraspalavras.net/poeticas/por-que-falar-da-escravidao-do-brasil-em-quadrinhos/>. Acesso em: 16 jul. 2023.

Um dos primeiros nomes de artistas negras nos quadrinhos do Brasil que se tem registro é o de Maria Aparecida Godoy, roteirista nascida em Guaratinguetá, São Paulo. Também conhecida como Cida Godoy, ela teve notoriedade por seus roteiros e argumentos de quadrinhos de terror, como para as revistas *Calafrio* e *Mestres do Terror* (ambas publicadas entre 1981 e 1993). Segundo Arruda (2020), a artista se baseava em muitas histórias e contos de sua infância, trazendo também elementos do folclore brasileiro para suas narrativas, além de inspirações do cinema. Cida recebeu, em 1997, o prêmio de Mestre do Quadrinhos Nacional com o prêmio Ângelo Agostini.

Outro importante nome é Maurício Pestana, “cartunista reconhecido por seu engajamento com os movimentos negros, cuja obra é pautada pelo combate ao preconceito e a (sic) igualdade de direitos” (Chinen, 2019, 235). Além de cartunista e ilustrador, Pestana é jornalista, publicitário e escritor; atuou como secretário de Promoção da Igualdade Racial da Cidade de São Paulo (2013-2016) e, desde 2007, é Diretor Executivo da revista *Raça*, lançada em 1996 e com foco no protagonismo negro brasileiro. Pestana ganhou notoriedade ainda nos anos 1980: ele utilizava suas criações para criticar costumes, opressões e demais processos de violência contra a população negra e pobre brasileira, como na produção de cartilhas e outros materiais educativos com o objetivo de levar mais informação a essas populações (Schmitz; Pacheco; Lemos, 2014). Em 2003, publicou a revista *Violência Histórica* pela editora Ópera Gráfica, e esse trabalho lhe trouxe maior visibilidade por um público mais amplo (Goidanich; Kleinert, 2014). Muitos de seus quadrinhos abordam eventos da história negra brasileira, como em *A Revolta da Chibata* (2010) e *Revolução Constitucionalista de 1932 em Quadrinhos* (2009).

Conforme comentado anteriormente, o quadrinista Marcelo D'Saete é uma das principais referências do quadrinho contemporâneo. Com *Angola Janga* (2017), o artista ganhou quatro Troféus HQMix, o Prêmio Grampo de Ouro 2018, o Prêmio Jabuti de 2018 na categoria de “Histórias em Quadrinhos” e o prêmio Rudolph Dirks Award 2019, na categoria de “melhor roteiro América do Sul”. Também em 2018, D'Saete ganhou o Prêmio Eisner

na categoria “Melhor Edição Americana de Material Estrangeiro” com o seu quadrinho *Cumbe*, publicado originalmente em 2014. O Prêmio Eisner é um dos principais reconhecimentos dos quadrinhos no mundo, e D’Saete foi o primeiro, e até então único, quadrinista negro brasileiro a vencer a premiação.

A quadrinista Marília Marz produziu, como trabalho de conclusão da faculdade de arquitetura, o quadrinho *Indivísivel*, que retrata como a arquitetura da cidade pode operar um processo de apagamento histórico de uma população em detrimento de outra, bem como a literal sobreposição de culturas distintas em um mesmo local - no caso, no bairro da Liberdade, no centro de São Paulo. Em 2018, *Indivísivel* foi um dos cinco vencedores na Des.Gráfica, concurso de publicações independentes sediado no Museu da Imagem e do Som de São Paulo. Em 2021, a obra foi contemplada pelo PNLD - Plano Nacional do Livro Didático, ganhando assim uma nova edição pela Conrad Editora em 2022.

Em parceria com a Mauricio de Sousa Produções, Rafael Calça, roteirista, ilustrador e professor, e Jefferson Costa, quadrinista e ilustrador, recriaram, em 2018, a história de um dos personagens mais antigos de Mauricio de Sousa, o garoto Jeremias, personagem negro que, em mais de 50 anos de existência, nunca havia protagonizado uma única capa regular de gibi. Em *Jeremias: Pele*, os autores mostram o protagonista enfrentando o monstro do racismo, ainda criança, e sua jornada emocional como pessoa negra. A dupla ganhou um Troféu HQMix pela história, além de um Troféu Jabuti na categoria de Histórias em Quadrinhos. Lançaram também mais dois álbuns com o personagem: *Jeremias: Alma* (2020) e *Jeremias: Estrela* (2023).

Também há artistas produzindo charges e tirinhas, como o paulista Junião, cujo trabalho é publicado tanto de forma digital quanto em jornais impressos. Nascido em Campinas, Junião é cartunista e jornalista, tendo desenvolvido charges e ilustrações para veículos de diversos países. Com grande produção voltada para o jornalismo ilustrado, o seu olhar jornalístico faz com que suas tiras dialoguem com o contexto social e político vigente no país através de diversos temas, sobretudo o racial.

O número de artistas negros em atuação na produção de histórias em quadrinhos tem sido cada vez maior. Cabe mencionar aqui nomes como Flávia Borges, Dika Araújo, Janaína Esmeraldo, Alessandro Flores, João Miranda, Diox (Diocir Júnior), Triscila Oliveira, Paulo Bruno, Alex Mir, Yorhán Araújo, Rogi Silva, Raiza Izabel, Leander Moura, Will Rez, PJ Kaiowá, Lila Cruz, Gustavo Nascimento, Isaque Sagara, La Cruz, Yan di Maria, Elton Galdino, Douglas Lopes, Estevão Ribeiro, Heloize Rodrigues, Regi Braz, Laís Pedrozo, Bárbara Knupp, Alícia Gomes Barbosa, Rodrigo Cândido, Johnathan Marques, Beatriz Braga, Anderson Awwas, Ana Cardoso, Mandy Barros, Gabu Brito, Bennê Oliveira, Riot Sistah, Isaac Santos, Ju Mesquita, Sirlene Barbosa, Tebhata Chapim Spekman, Alexandre Magalhães, Carlos Ferreira, Daiandreson Víctor, Dharilya Sales, Rodrigo Leão, Ana Paloma Silva, Laís Machado, Letícia Moreno, Alcimar Frazão, PV Dias, Laurão Pep, Dhiovana Barroso, May Solimar, Kione Ayo, Alexandre Aleixo, Robson Moura, Diogo Lira, Gleisson Cipriano, Giulia Gartchia, Alan Furtado, Silvio Db, Oberas, Bruno Pedroso, Monalisa Borelli, Nathalia de Souza,

Paula Limes, Lhaiza Morena, Raissa Molinari, entre muitos mais.

DIÁLOGOS ENTRE QUADRINISTAS NEGROS E ARTE AFRO-BRASILEIRA

Tendo em vista as muitas dinâmicas que pavimentam a história do negro no Brasil, com as artes, e ao analisar alguns quadrinhos produzidos por artistas negros, é possível tecer diálogos entre essas produções e elementos da arte afro-brasileira - diálogos estes construídos a partir de temáticas exploradas por esses artistas, e não necessariamente por se encaixarem em determinado estilo visual.

Na pesquisa das produções dos quadrinistas Junião, Rafael Calça, Marília Marz, Jefferson Costa e Marcelo D'Saete, observam-se dois elementos que permeiam seus trabalhos e possibilitam a construção de diálogos com elementos da afro-brasilidade: a resistência e a memória.

O tópico da memória segue em estudo em muitas áreas do conhecimento, como a Psicologia, a História, a Antropologia e a Biologia. Segundo Jacques Le Goff (1990; p. 426), “o estudo da memória social é um dos meios fundamentais de abordar os problemas do tempo e da história, relativamente aos quais a memória está ora em retraimento, ora em transbordamento”. No caso das experiências negro-brasileiras, como aponta Abdias Nascimento (2019), a dominação da memória desses sujeitos negros raptados da África foi determinante na sua subalternização. O autor também destaca a urgência em se resgatar as memórias negras brasileiras, as quais vêm sendo sistematicamente atacadas pela estrutura social vigente.

Considerando as perspectivas de Jacques Le Goff e Abdias Nascimento, compreendemos que o rapto das memórias de pessoas negras no Brasil, historicamente, foi elemento crucial no esvaziamento de suas humanidades, e que os movimentos de resgate e resistência frente à imposição do esquecimento constituem importantes ferramentas na manutenção da história negra brasileira.

Partindo deste entendimento, ao analisar as histórias em quadrinhos selecionadas neste estudo, é possível pensar em mais camadas para os conceitos de resistência e de memória. Resistência não só como forma de sobreviver, mas de ressignificar a própria existência e a da coletividade; entender a si como uma pessoa negra no Brasil e sentir orgulho disso. E memória, como instrumento de perpetuação de tradições e histórias pessoais ou coletivas, tendo o passado como um exemplo de como o futuro deve ou não ser. Resistência e memória caminham lado a lado na história da população negra no Brasil, e ambas podem ser observadas em alguns quadrinhos.

Para Alecsandra Matias de Oliveira (2012), cada vez mais trabalhos artísticos, produzidos por artistas negros, têm assumido um caráter autorreferencial e biográfico, como pode ser observado na produção de arte afro-brasileira. Para a autora, “a memória, o corpo e, em alguns casos, a história e a localidade são impressas nos objetos estáticos como forma de especificidade”

(Oliveira, 2012, p. 37). Os quadrinistas Rafael Calça e Jefferson Costa, em diversos eventos referentes ao quadrinho *Jeremias: Pele*, relataram que muitas das situações vividas pelo protagonista, um garoto negro, bem como situações enfrentadas por outros personagens negros da história, foram baseados em vivências reais deles e de familiares. Situações como abordagens policiais ou *bullying* pela própria aparência, entre tantas outras.

A essa forma de se trabalhar a arte, considerando os aspectos íntimo e pessoal das vidas dos artistas aos de ação grupal, isto é, “microbiografias”, e de política, denominamos de “macrobiografias”: estratégias visuais para a ampliação das percepções e entendimentos do ser negro ou negra, filtradas pela sensibilidade artística de seus produtores que, após independentemente dos motivos que dedicaram-se aos temas que mais lhes tocam e desencadeiam sentimentos e consciências, buscam pelas linguagens e expressões mais apropriadas para se dar visualidade, corpo a estas ideias, reflexões (Santos, 2016, p. 153).

Com *Roseira, Medalha, Engenho e Outras Histórias* (2019), Jefferson Costa entrelaça histórias de sua família ao longo do século XX e retrata tradições, vivências e anseios de uma família predominantemente negra, no interior da Bahia. Com texto informal, baseado no modo como a língua era falada, Costa constrói um mosaico de vivências ricas de uma realidade comum à grande parte da população brasileira.

Todos procuram dar sentido à existência, seja a sua própria ou a da coletividade. Desvelar memórias pessoais torna-se movimento de resistência contra a apatia e a amnésia - sentimentos gerados por um contexto de excessos, estabelecido pela cultura da mídia e por setores sociais dominantes (Oliveira, 2012, p. 37).

A construção de um imaginário positivo, em torno da negritude, é observada em grande parte da produção de quadrinistas negros contemporâneos no Brasil. Mesmo na abordagem de racismos de diferentes tipos, muitos artistas criam discursos em que desvinculam do negro a culpa pela violência que sofre, e destacam que as agressões não definem quem ele é. Um exemplo são as tiras de Dona Isaura, do artista Junião, nas quais a personagem vive situações cotidianas, assume uma postura de enfrentamento ao racismo e a outras opressões, e sempre demonstra o orgulho de ser uma mulher negra. O discurso positivo, em torno da própria negritude, é ensinado aos netos, que desde pequenos já sentem orgulho dos cabelos crespos e da pele escura. Segundo o próprio artista², a personagem foi inspirada em pessoas de sua família, com forte presença feminina.

Algo em comum observado nos trabalhos de Junião, Rafael Calça e Jefferson Costa é a força do núcleo familiar. A presença de uma família estruturada se mostra um importante elemento na construção da emocionalidade do sujeito negro brasileiro. Para Neuma Santos Souza (1983), a emocionalidade é entendida como um elemento particular que se subordina ao conjunto mais geral de injunções da história da formação social na qual este sujeito está inserido - elemento este que se relaciona, portanto, com questões

2. JUNIÃO. Quem é Dona Isaura? Disponível em <www.donaaisaura.com.br/quem-e-dona-isaura/>. Acesso em: 08 set. 2023.

como autoestima e valor de identidade, sendo influenciado diretamente pelo ambiente e por experiências pessoais do negro.

Nos quadrinhos *Cumbe* e *Angola Janga*, Marcelo D'Saete destaca a importância do protagonismo negro na história do país, e escreve sobre a resistência e a luta de negros escravizados. Seus trabalhos conversam com Alves e Rodrigues (2013, p. 13), que dizem: “De uma forma ampla, a imagética afro-brasileira pode dialogar com as histórias silenciadas, porque partem da margem sem o vício excludente de colonialidade”. Ao trazer narrativas do ponto de vista dos sujeitos negros escravizados em *Cumbe* e *Angola Janga*, o autor busca reconstruir a humanidade que lhes foi tomada no processo de dominação, permitindo que os leitores sejam conduzidos pelas suas vivências e pontos de vista, ao longo dos quadrinhos, perspectiva esta essencial para a compreensão da história do Brasil, pois, segundo D'Saete³, “não é possível entender nossa realidade sem entender as suas partes, suas particularidades negras, periféricas, indígenas, etc.” (Calça; Cardoso; Costa; D'Saete; Júnior, 2018). Sob a mesma ótica de Marcelo D'Saete, no trabalho de Marília Marz com *Indivisível*, a artista tece uma rede de discussões complexas sobre histórias silenciadas. No quadrinho, é tratado o processo de invisibilização da cultura negra no bairro da Liberdade, no centro da cidade de São Paulo. A região é conhecida como reduto paulistano de culturas orientais (japonesa, chinesa e coreana), mas também representa uma importante localidade na história da população negra no Brasil. É ali onde existia o Cemitério dos Aflitos, primeira necrópole pública de São Paulo, onde eram enterradas, predominantemente, pessoas negras escravizadas.

Diferentes processos de resgate das próprias origens, da história social que faz parte da sua constituição como pessoa e como meio de construção da própria identidade, estão presentes também em *Indivisível*. Mas tendo em vista o ponto de ruptura que marca o início da história e a arte afro-brasileira, existem pontos de dificuldade nesses processos, uma vez que “a força vital da arte africana, outrora revestida pelo moderno e agora travestida pela contemporaneidade, retoma as referências de uma ancestralidade que há tempos foi perdida - eles que jamais serão restaurados” (Oliveira, 2012, p. 41). Apesar da complexidade, esse resgate figura como um exercício de resistência e ressignificação perante as muitas violações que os indivíduos negros sofrem ao longo da história do Brasil.

Artistas visuais afrodescendentes e uma produção de arte alinhada a um movimento negro, não no sentido clássico da militância, mas sim do negro no enfrentamento de seu passado e imbuído de dar sentido ao que produz artisticamente a partir de sua experiência de vida presente. Enquanto ser negro ou negra e considerando também as biografias, lutas e trajetórias de seus antecessores, ou para trazer uma perspectiva tradicionalista africana, de seus ancestrais, são gradualmente mais comuns e os mesmos agora impõem sim a relevância desta história, memória e existência como temática das Artes Visuais, bem como descendentes de europeus e de asiáticos também apresentam seus valores culturais, sociais, históricos herdados por meio de suas produções sem serem rotulados, ou ainda, marginalizados (Santos, 2016, p. 170).

A noção de politização da arte e do artista, conforme sugere Santos

3. CALÇA, Rafael; CARDOSO, Ana; COSTA, Jefferson; D'SALETE, Marcelo; JÚNIOR, Péricles. A cor do Nanquim: Uma análise sobre os negros que produzem HQs no Brasil. Entrevistas concedidas a Isabelle Felix. *Omelete*. 14 nov. 2018. Disponível em <www.omelete.com.br/quadrinhos/a-cor-do-nanquim>. Acesso em: 09 ago. 2023

(2016), perpassa aqui noções pré-estabelecidas de política: o processo de utilizar as próprias experiências, como indivíduos negros, numa sociedade como a brasileira, como força motriz para a criação de arte, torna-se um ato político. Por meio de suas obras, esses quadrinistas se recolocam no mundo como vozes ativas e protagonistas de suas próprias narrativas, servindo de porta-vozes para tantos cuja história, pessoal ou social, assemelha-se.

São dinâmicas que permitem a construção de novas práticas de representação e reconhecimento, na esfera das artes, criadas por artistas negros - dinâmicas que não estão presentes somente no campo dos quadrinhos, mas também em tantas outras expressões artísticas, como na música e no teatro negros. Os negros, não mais como temas somente, e sim como vozes potentes que se fazem ouvidas, a partir de potências que reverberam mais e mais por meio das artes que, como um prisma, permite com que suas histórias se multipliquem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelas análises das trajetórias, e produções em quadrinhos, dos artistas negros discutidos, nos cenários sociais brasileiros, percebe-se que a atuação de quadrinistas negros no Brasil é cada vez mais relevante. São conjunturas sociais e políticas que influenciam não somente na formação destes quadrinistas como artistas, mas como sujeitos negros, com vozes ativas. Quadrinistas negros no Brasil possuem produções amplas e diversas, não apenas tratando de temáticas afro-brasileiros. Ao mesmo tempo, muitos destes temas fazem parte de suas histórias, pessoais e coletivas.

Ainda há muito a avançar, mas também houve progressos dignos de celebração. Entre 2017 e 2020, Marcelo D'Saete recebeu vários prêmios, inclusive um dos maiores prêmios dos quadrinhos mundiais, por uma narrativa preta; Rafael Calça e Jefferson Costa ganharam o Prêmio Jabuti pela história de um garoto negro praticamente esquecido por quase 50 anos; em 2020, Jefferson Costa vence o Troféu HQMix, em diversas categorias, com um quadrinho que celebra as memórias e lutas de sua família, além de ter sido indicado ao Prêmio Jabuti pelo mesmo trabalho. Esse tipo de reconhecimento público constitui um espaço importante, considerando uma história marcada por tentativas de silenciamento e apagamento.

Alguns destes quadrinhos chegaram também ao contexto escolar. Além de *Indivisível* de Marília Marz, em 2018⁴ os títulos *Cumbe* e *Angola Janga*, de Marcelo D'Saete, foram aprovados para integrarem o Plano Nacional do Livro Didático Literário (PNLD Literário), e ficaram disponíveis em bibliotecas de escolas públicas do Brasil. O quadrinho *Jeremias: Pele*, de Rafael Calça e Jefferson Costa, teve grande repercussão entre crianças, sendo que em diversas escolas ocorreram atividades relacionadas com o quadrinho - como encenações, as quais alguns dos próprios quadrinistas foram convidados para assistir⁵. Se, por muito tempo na história do Brasil, as imagens de pessoas negras reproduzidas em materiais didáticos só refletiam dor e submissão, talvez agora isso comece a

4. NALIATO, Samir. Angola Janga, Cumbe e Carolina, títulos da editora Veneta, serão adotados por escolas. **Universo HQ**. 14 set. 2018. Disponível em <www.universohq.com/noticias/angola-janga-cumbe-e-carolina-titulos-da-editora-veneta-serao-adotados-por-escolas/>. Acesso realizado em: 20 ago. 2023.

5. CALÇA, Rafael. **Instagram**. Imagem publicada em 19 nov. 2019. Disponível em <https://www.instagram.com/p/B5D3_9vDI7Y/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

mudar aos poucos.

Alinhados às considerações de Santos (2016), entendemos que a contribuição de artistas negros, à frente da produção de histórias em quadrinhos no Brasil, fortalece um pensamento de autoinvestigação e questionamento do mundo ao redor. São pontos cruciais para o fortalecimento da própria comunidade negra no Brasil, cuja história tem sido, constantemente, vítima de apagamento sistêmico e hegemônico. Refletir sobre diálogos com a arte afro-brasileira não constitui, assim, a imposição de barreiras para os seus trabalhos, mas sim a possibilidade de pavimentar novos caminhos artísticos e sociais, possíveis para suas produções. Pensar nesses trabalhos, com essas formas, apresenta oportunidades que sempre foram negadas aos negros no Brasil.

Um maior protagonismo de quadrinistas negros, no Brasil, contribui para além do campo das histórias em quadrinhos: fortalece uma disputa de discursos e narrativas na sociedade brasileira. São mais pessoas negras no papel de autoras, exercendo o poder do discurso. E tudo isso deve ser celebrado: cada criança preta que se vê no personagem Jeremias; todo jovem preto que teve acesso gratuito a um trabalho tão importante como *Cumbe* pela biblioteca de sua escola; toda garota preta que vê mulheres pretas produzindo.

Também é preciso celebrar cada jovem preto que se sente menos inibido ao pegar um lápis e fazer sua voz ser ouvida. Em criar ou recriar uma realidade com tinta e papel, pixel e vetor, ou com quaisquer outras ferramentas que possua. Cada jovem preto que consegue encontrar mais referenciais positivos, e que descobrem possibilidades e potencialidades, muito além daquelas que lhes foram impostas. Para que possamos chegar, talvez, em um momento em que não seja necessário somente resistir, e que sigamos ao fazer uso da memória como instrumento de referência e renovação, mas também viver plenamente como negros e negras no Brasil, como negros e negras nas artes – terreno este cada vez mais ocupado por pessoas negras.

BIBLIOGRAFIA

ARRUDA, Renato. HQPedia: Conheça Maria Aparecida Godoy, roteirista de Drácula, pioneira entre mulheres quadrinistas. In. **Revista O Grito!** Recife, 1 set. 2020. Disponível em: <https://revistaogrito.com/hqpedia-maria-aparecida-godoy-roteirista-de-dracula-foi-pioneira-entre-mulheres-quadrinistas/>. Acesso em: 13 ago. 2023.

AJZENBERG, Elza; MUNANGA, Kabengele. Arte moderna e o impulso criador da arte africana. In **Revista USP**. São Paulo, n. 82, 2009, p. 189-192.

ALVES, S. R.; RODRIGUES, M. E. Arte e afrobrasilidade como expoentes de luta e resistência. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 10, n. 2, 2013, p. 166-189.

BARBOSA, Nelma. **Arte afro-brasileira: identidade e artes visuais**

contemporâneas. Jundiaí: Paco Editorial, 2020.

CALÇA, Rafael; CARDOSO, Ana; COSTA, Jefferson; D'SALETE, Marcelo; JÚNIOR, Péricles. A cor do nanquim: uma análise sobre os negros que produzem HQs no Brasil. Entrevistas concedidas a Isabelle Felix. **Omelete**. 14 nov. 2018. Disponível em: www.omelete.com.br/quadrinhos/a-cor-do-nanquim. Acesso em: 09 ago. 2023.

CHINEN, Nobu. **O negro nos quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis. 2019.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2001.

CONDURU, Roberto. **Arte afro-brasileira**. Belo Horizonte: C/Arte, 2012.

DE ALMEIDA, M. A. Mudanças no Universo dos Quadrinhos: textos, materialidades e práticas culturais. In. **Revista de ciências sociais - Política & Trabalho**. N° 51, jul-dez, 2019, p. 24-42. Acesso: 13.maio.2020.

DOSSIN, Francielly Rocha. Apontamentos acerca da presença do artista afro-descendente na história da arte brasileira. **Anais do 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais**. 2008. Disponível em: www.anpap.org.br/anais/2008/artigos/024.pdf. Acesso em: 03 set. 2023.

FLORES, Elio Chaves; AMORIN, Alessandro. Protagonismo negro numa perspectiva afrocentrada. **Revista Brasileira do Caribe**, São Luís, vol. XI, n. 22, 2011, p. 59-78.

GOIDANICH, Hiron; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. 2. ed. Porto Alegre: L&PM, 2014.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.

LOPES, Romildo Sérgio. Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos. **Anais do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. Ouro Preto, 2012.

MUNANGA, Kabengele. Arte afro-brasileira: o que é afinal? In. **Paralaxe** v. 6, n. 1, 2019.

NASCIMENTO, Abdias. Quilombismo. In. **O quilombismo: documentos de uma militância pan-africanista**. São Paulo: Editora Perspectiva, Rio de Janeiro: Ipeafro, 2019, pp .271-312.

NETO, Marcolino Gomes de Oliveira. Entre o grotesco e o risível: o lugar da mulher negra na história em quadrinhos no Brasil. In. **Revista Brasileira de Ciência Política**. Brasília, n. 16, p.65-85, abr.2015. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-33522015000200065&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 12 ago. 2023.

OLIVEIRA, Alecsandra Matias de. A onda negra: arte visual afro-brasileira, legitimação e circulação. **Jornal da USP**, 2016. Disponível em: www.jornal.usp.br/artigos/a-onda-negra-arte-visual-afro-brasileira-legitimacao-e-circulacao/. Acesso em: 28 ago. 2023.

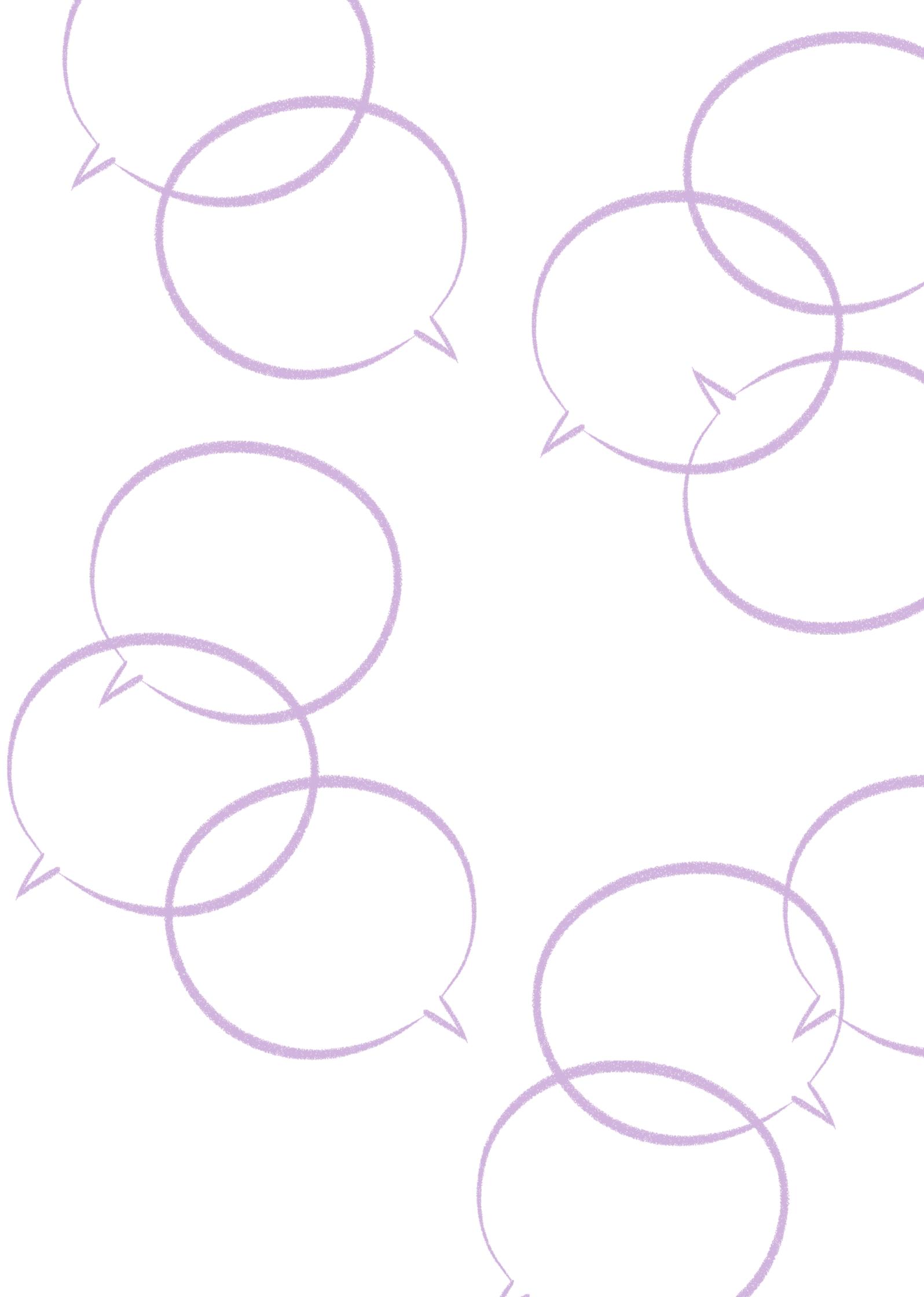
OLIVEIRA, Alecsandra Matias de. Memória da pele: o devir da arte contemporânea afro-brasileira. **Arte e Cultura da América Latina**, São Paulo, v. 25, 2012, p. 35-42.

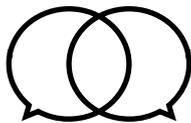
SANTOS, Renata Aparecida Felinto dos. **A Construção da Identidade Afrodescendente por meio das Artes Visuais Contemporâneas: Estudos de Produções e de Poéticas**. Tese de Doutorado. UNESP, 2016.

SCHMITZ, Diego; PACHECO, Paula Lima; C.A, Rosemar Lemos. Maurício Pestana – o cartum na luta por uma sociedade mais justa. **Seminário de História da Arte**, São Paulo, n. 4, 2014. Disponível em www.periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/download/5336/4037. Acesso em: 17 ago. 2023.

SOUZA, Neusa Santos. **Tornar-se negro: as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.





Desconstruindo Una: estupro infantil, memória traumática e a representação do trauma em quadrinhos

Deconstruyendo a Una: violación infantil, memoria traumática y representación del trauma en los comics

Deconstructing Una: child rape, traumatic memory and the representation of trauma in comics

Leiliane Germano

leili.germano@gmail.com

Jornalista e mestra em Comunicação e Sociedade pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), pesquisadora dos temas narrativas de trauma, enfrentamento à cultura do estupro, quadrinhos e violência contra mulheres, membro do Grupo de pesquisa Narrativas Midiáticas e diálogos da Faculdade de Comunicação Social da UFJF e do 1º Fórum de Mulheres Lideranças de Minas.

Resumo

As histórias em quadrinhos e a memória são feitos de fragmentos. Reconstruir traumas, lembranças e o passado é o mesmo que reunir reflexos de lembranças para compor um mosaico, ou quadros. Em casos envolvendo violência e processos traumáticos, nem sempre palavras são capazes de dar conta de narrar tais situações. É exatamente essa situação vivida por Una, na graphic novel autobiográfica *Desconstruindo Una*. Na obra, a personagem passa por abusos sexuais na infância e vive um processo de trauma causado pela culpabilização da vítima. O presente artigo visa analisar como a memória traumática da personagem Una foi representada na autobiografia em quadrinhos, através de análises de algumas passagens significativas da obra. Como embasamento teórico recorreremos a obras de autores das temáticas de quadrinhos e trauma como Felipe Muanis, Seligmann-Silva, Tulio Vilela, Michael Pollak e Glayce Xavier.

Palavras-chave

Quadrinhos; Estupro; Memória; Trauma.

Resumen

Los cómics y la memoria están hechos de fragmentos. Reconstruir traumas, recuerdos y el pasado es lo mismo que reunir reflejos de recuerdos para componer un mosaico, o pinturas. En los casos de violencia y procesos traumáticos, las palabras no siempre son capaces de narrar tales situaciones. Y esta es exactamente la situación que vive Una, en la novela gráfica autobiográfica *Desconstruindo Una*. En la obra, el personaje atraviesa abusos sexuales en la infancia y vive un proceso de trauma provocado por culpabilizar a la víctima. Este artículo tiene como objetivo analizar cómo la memoria traumática del personaje Una fue representada en la autobiografía del cómic, a través del análisis de algunos pasajes significativos de la obra. Como base teórica se utilizaron obras de autores sobre temas de cómic y trauma como Felipe Muanis, Marcio Seligmann, Tulio Vilela, Michael Pollak y Glayce Xavier.

Palabras clave

Cómics; Violación; Memoria; Trauma.

Abstract

Comics and memory are made of fragments. Reconstructing traumas, memories and the past is the same as bringing together reflections of memories to compose a mosaic, or paintings. In cases involving violence and traumatic processes, words are not always capable of narrating such situations. And this is exactly the situation experienced by Una, in the autobiographical graphic novel *Desconstruindo Una*. In the work, the character goes through sexual abuse in childhood and experiences a process of trauma caused by blaming the victim. This article aims to analyze how the traumatic memory of the character Una was represented in the comic book autobiography, through analyzes of some significant passages from the work. As a theoretical basis, we used works by authors on the themes of comics and trauma such as Felipe Muanis, Marcio Seligmann, Tulio Vilela, Michael Pollak and Glayce Xavier.

Keywords

Comics; Rape; Memory; Trauma.

INTRODUÇÃO

As imagens sempre fascinaram a humanidade. Desde os tempos das cavernas elas estão presentes nos momentos de registro de fatos que ficaram na memória. Seja através das pinturas, desenhos feitos à mão ou as histórias em quadrinhos, a partir de traços, formas e linguagem não verbal, o universo visual é capaz de nos remeter a fatos representados, memórias e relatos autobiográficos.

Segundo Miorando (2019, p. 1), os mesmos mecanismos que estão presentes na memória autobiográfica também estão presentes nos quadrinhos. Para o autor, ambos são formados por fragmentos, caso contrário não poderiam ser interpretados. Em uma história autobiográfica em quadrinhos, o autor transfere todo o processo vivido e as referências presentes na realidade para o universo gráfico. Essa mediação feita pela memória se dá em reflexos de lembranças do passado.

Os espaços entre os quadros, as cenas selecionadas e o que será enfatizado ou não, nada mais é do que uma seleção da memória. Dessa forma, em autobiografias em quadrinhos, a subjetividade também está presente na narrativa. Além disso, a narrativa autobiográfica construída de forma visual, também se torna um potente mecanismo para o resgate de situações difíceis de se narrar de forma oral ou apenas escrita. Um exemplo de situação do tipo é a violência sexual contra mulher, em que muitas vezes a vítima recorre ao medo e ao silêncio para se resguardar. Silenciamento que pode gerar até mesmo o medo de denunciar tal crime.

Encontramos uma situação semelhante na *graphic novel* *Desconstruindo Una*. A obra foi lançada originalmente em 2015 e em 2017 foi vencedora do Prêmio Grampo de Bronze. A autobiografia mescla jornalismo e histórias em quadrinhos e levanta temas como violência contra mulheres, estupro de vulnerável, desigualdade de gênero, culpa e responsabilidade social. A autora britânica, que usa o pseudônimo de *Una* narra sua infância em uma Inglaterra extremamente conservadora no fim dos anos 1970 e traz para os quadrinhos sua experiência como sobrevivente de violência sexual.

Em uma entrevista dada a jornalista Carolina de Assis e publicada no portal Vitralizando em 2019, *Una* conta porque escolheu os quadrinhos para narrar sua história de trauma e violência. A autora sofreu dois abusos sexuais, sendo um na infância e outro na adolescência. Ao resgatar suas memórias e ilustrá-las, *Una* explica como o recurso visual se tornou uma ferramenta para expressar tal narrativa. Por isso, o presente artigo visa analisar como a memória traumática da personagem *Una* foi representada na autobiografia em quadrinhos.

A MEMÓRIA

De acordo com Souza (2013, p. 17), dar um testemunho ou relatar

algo vivido implica em reconstruir parte de uma história, ou seja, reviver mentalmente e recriá-la conforme a percepção do narrador. Aquele que decide narrar tal evento, está necessariamente inserido no contexto de sua narrativa, conseqüentemente dará uma angulação conforme suas lembranças e ponto de vista.

Não é possível testemunhar “de fora”: “o testemunho é, via de regra, fruto de uma contemplação: a testemunha é sempre testemunha ocular”. No ato de testemunhar, o narrador não mobiliza exclusivamente sua memória visual e fotográfica para reconstruir o cenário do evento: a ênfase que dará em alguns pontos em detrimento de outros; os elementos que escolhe, ainda que inconscientemente, trazer ou não para sua narrativa; a forma como ordena esses elementos; tudo isso é fruto de um processo de resgate da memória muito mais complexo do que se pode supor à primeira vista (Souza, 2013, p. 17).

Pinheiro, Chavez e Ferraz (2009, p. 3) ressaltam que ainda assim essa exposição do passado, “(re)construído pelo testemunho” a partir do olhar do presente, abre espaço para uma possível generalização de um novo significado para esse mesmo acontecimento passado. Segundo os autores, essa generalização pode ocorrer por não ser um ato isolado, mas por corresponder a várias experiências acumuladas e vividas.

Segundo Nora (1993, p. 9), a memória é um fenômeno sempre atual a partir do momento que sempre traz ao presente lembranças do passado. Ela está inclusive suscetível a transformações, já que não se acomoda em apenas detalhes, mas também vive de lembranças vagas e representações simbólicas que podem ir e vir na mente dependendo dos gatilhos que a estimulem.

Ao se reunir memórias é importância levar em consideração tais recortes e generalizações. Segundo Pollak (1989, p. 7-8), o enquadramento da memória, alimenta-se do material fornecido pela história e da interpretação feita a partir de diversas referências associadas com esse passado.

Por isso, Locke (1999, p. 52) chama a memória de “armazém de ideias” presente dentro da mente humana. E é nesse armazém que são resgatadas recordações que a partir da interpretação se conecta a fatos que aconteceram no passado. Esse ato de trazer a lembrança à tona é visto como passivo, mas ganha representações internas quando passa a ter o discurso autobiográfico.

Memória e autobiografias: a reconstrução de um fato vivido

Ao começar a definir autobiografia, Curi (2013, p. 35) parte do conceito de intenção. Para o autor, quando alguém “conta a sua história ou parte de sua história, estamos diante de uma autobiografia. O leitor é avisado disso e está ciente de que lê fatos que aconteceram com este autor” (Curi, 2013, p. 35). Porém é possível refutar a veracidade dos fatos narrados, uma vez que “aquilo que está escrito nada mais é do que uma interpretação e, portanto, apresenta elementos ficcionais editados ou, até, inventados” (ibidem).

Como a autobiografia é “um espaço de reflexão do eu sobre sua própria constituição”, conforme detalharemos mais para frente, o sujeito seria apto, de

acordo com essa abordagem, de perceber sua imagem da maneira que considera mais adequada e, assim, caracterizar sua identidade atribuindo sentido à sua experiência (Curi, 2013, p. 35).

A interpretação dos fatos ao revivê-los na narrativa autobiográfica traz consigo uma formatação própria do narrador. Barbosa (2019, p. 17-18) explica que o passado só existe em nossas representações mentais. Ou seja, em uma autobiografia a narrativa é construída pelo olhar de quem descortina tais lembranças. A autora também destaca que o passado não é algo fixo, mas sim “é materializado pelas recordações e sempre transformado pela interpretação que fazemos. O passado é o vínculo memorável estabelecido a partir do presente” (Barbosa, 2019, p. 18). Dessa forma, a memória torna-se um conector que alimenta o passado e o liga ao presente.

Ao discorrer sobre esse tema, Lejeune (2008, p. 34), que é referência nos estudos autobiográficos, aborda o pacto existente entre autor e leitor. Para o leitor que busca uma autobiografia está bem claro que o autor narra fatos e passagens de sua própria vida, mesmo que sejam adaptados, repletos de metáforas ou criações pessoais. Dessa forma, autobiografia é uma narrativa elástica que parte do presente em relação ao passado e não precisa ser completamente fiel a realidade. Segundo o autor, o objetivo de uma obra assim “não é a simples verossimilhança, mas a semelhança com o verdadeiro. Não o ‘efeito do real’, mas a imagem do real” (2008, p. 36). Curi (2013, p. 39) explica que quando o leitor aceita como “verdadeira” a história contada pelo narrador o pacto está firmado. Por isso, Barbosa (2019, p. 21) ressalta que falar de memória é também discorrer sobre três dimensões fundamentais: “ela é sempre posicionada, é do presente e se estabelece na dialética entre lembrança e esquecimento” (Barbosa, 2019, p. 21).

Nesse artigo, chamamos a atenção para o processo de memória de vítimas de violência sexual. No caso de mulheres violentadas, o ato de testemunhar seu trauma, revivê-lo na memória é também lembrar do que se pretendia esquecer. Como ressalta Ricoeur (2007, p. 455), não é possível lembrar de tudo igualmente, principalmente por causa dessa tentativa de esquecimento. A narrativa de um trauma se torna seletiva, ou seja, não inclui apenas a experiência de quem viveu essa experiência, mas também a experiência alheia, de quem de alguma forma participou do momento.

Segundo Pinheiro, Chavez e Ferraz (2009, p. 10) não é possível anular a própria história, por isso somente tais mulheres que passaram por essa experiência de violência, “cada uma delas em particular, em unicidade no tempo e espaço históricos, podem dar a exata percepção do que é tal agressão” (Pinheiro; Chavez; Ferraz, 2009, p. 10).

Ao discorrer sobre traumas e seus impactos, Maldonado e Cardoso (2009, p. 46), define trauma como uma “lesão ocasionada por um agente externo” (Maldonado; Cardoso, 2009, p. 46). Ao complementar a explicação sobre o termo, Seligman (2000, p. 84) ainda destaca que o trauma é um dano emocional que se torna uma ferida na memória.

Maldonado e Cardoso (2009, p. 46) lembram que desde os primeiros

estudos sobre o tema, vários autores reafirmaram que a experiência traumática pode ser em diversos casos algo indizível, ou seja algo que vai além da capacidade de representação. Mas então como representar o indizível?

Quando se narra um trauma se quebra uma bolha e se expõe algo às vezes que a própria mente tentou esquecer. Para Seligmann-Silva (2008, p. 66) “narrar o trauma, portanto, tem em primeiro lugar esse sentido primário do desejo de renascer” (Seligmann-Silva, 2008, p. 66). Entretanto, se para muitas pessoas é tão difícil representar tais traumas em palavras ou expressão oral, uma forma que pode colaborar na reconstrução dessas memórias é o processo artístico e visual, representado aqui nesse artigo pelas histórias em quadrinhos autobiográficas.

TRAUMA, QUADRINHOS E MEMÓRIA: A HQ *DESCONSTRUINDO UNA*

Vilela (2016, p. 40) destaca que as histórias em quadrinhos autobiográficas possuem como potencial o fato de abordarem junto da história do autor, aspectos históricos e sociais de uma época ou cultura. O autor destaca a profundidade de obras do tipo ao carregarem consigo narrativas históricas também. Muanis (2018, p. 160) ressalta que muitos quadrinhos autobiográficos apresentam histórias e conflitos específicos que muitas vezes não possuem abertura em outras mídias e obras literárias. O autor destaca a importância que essas HQ's a partir do momento que tornam visíveis narrativas e pontos de vista que muitas vezes ficariam esquecidos. O autor explica que são exemplos de quadrinhos assim, histórias envolvendo etnias e fluxos migratórios, gêneros e sexualidades (mulheres e pessoas LGBTQIA+), conflitos sociais e políticos, espaços de exceção, entre outros.

Os quadrinhos autobiográficos e a evidência do íntimo do autor em suas histórias geram hoje um fenômeno importante, que é a visibilidade de grupos e histórias que aparecem não por exibicionismo, mas por uma necessidade histórica de se tornarem visíveis e que talvez, atualmente, na esteira de todos os outros discursos de intimidade, ganhem mais apelo comercial, espaço e atenção do público e da crítica (Muanis, 2018, p. 168).

Outro fato destacado por Muanis em relação aos quadrinhos autobiográficos é a questão do tempo como componente essencial, não restringindo-se a apenas a disposição dos quadros nas páginas da HQ. Segundo o autor (2018, p. 162), é o presente do autor que se concretiza diante do leitor nas páginas dos quadrinhos.

No que tange a linguagem presente nas HQ's, Xavier (2018, p. 11) destaca que tais obras possuem uma linguagem mais autônoma, utilizando assim seus próprios mecanismos para representar os elementos narrativos. Conforme a autora, “a fala e o pensamento das personagens geralmente aparecem em balões, que simulam o discurso direto e a língua oral”. Dessa forma, a representação de traumas ou situações difíceis de se reviver encontram nos quadrinhos uma forma mais fácil de serem expostas e narradas.

***Desconstruindo Una* e a narrativa do trauma em quadrinhos**

Ao aproximar quadrinhos e o conceito de memória, Miorando (2019, p. 19) afirma que ambos são muito parecidos já que são formados por fragmentos, e para que sejam interpretados é preciso que “a pessoa que os utiliza empreste uma forma e um sentido para eles” (Miorando, 2019, p. 19). Do contrário, como mesmo enfatiza o autor, sua leitura não seria possível.

A história em quadrinhos só é uma comunicação eficiente porque os autores usam a narrativa como uma transferência de forma que esta medie o mundo e o leitor. Essa mediação é efetuada pela memória, seja através do inconsciente coletivo, da bagagem cultural ou dos comportamentos e associações que o leitor pode apreender. O autor de quadrinhos reconfigura o mundo para o leitor de uma forma a dar ordem a ele, fazendo uma “superdeterminação”, dentro de um mecanismo de transferência e projeção (Miorando, 2019, p. 19).

Os quadrinhos também são seleção de fatos, passagens, símbolos e sequências que serão ilustradas. Uma das funções do quadrinista é selecionar quais cenas são mais importantes e quais podem ficar de lado sem interferir na construção daquela narrativa. Segundo Miorando (2019, p. 38), a seleção de quadros “encapsulados de tempo e de espaço, arranjados deliberadamente pelos autores, se interconectam com os demais quadros da página para que” o próprio leitor complete tais sequências em seu imaginário.

Essa compilação se dá através da memória pregressa de situações vividas no cotidiano que propiciam o mecanismo que Scott McCloud (2005) batizou de fechamento. O fechamento é a condição narrativa que o leitor assume quando completa as lacunas dada pela sarjeta - o espaço em branco entre um quadro e outro - no layout de uma página de história em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, assim como a memória, não são mais do que a soma entre a paisagem mental e o tempo fracionado (Miorando, 2019, p. 38).

Esse é o caso da *graphic novel* autobiográfica *Desconstruindo Una* (2015) que a partir de suas memórias narra os diferentes processos de abuso sexual vivido por *Una*, personagem e pseudônimo da autora. A narrativa tem início no ano de 1977, quando *Una* foi vítima de abuso sexual aos 10 anos, por um homem chamado Damian. Aos 12, ela sofreu novamente abusos, dessa vez por um garoto chamado Terry. Mais tarde, o agressor foi o seu namorado. Diante de tais crimes, a personagem recebe o diagnóstico de transtorno de estresse pós-traumático e anos mais tarde consegue reconstruir sua vida aos poucos.

Durante a HQ *Desconstruindo Una*, acompanhamos vários fragmentos de suas memórias sobre como aconteceram os abusos sexuais sofridos pela autora. De acordo com Miorando, (2019, p. 38-39), ao utilizar o conceito de memória para compreender uma narrativa em quadrinhos, precisamos levar em consideração a paisagem mental com o tempo fracionado compreendido nessas lembranças.

Em *Desconstruindo Una* a personagem discorre sobre o medo e vergonha sentidos após o abuso sexual e principalmente como ela se culpa pelo crime sofrido. É possível notar em diferentes passagens da narrativa



Figura 1: Una carregando o peso do trauma . Fonte: Desconstruindo Una, 2015.

como na figura 1 o peso dessa responsabilização imposta à vítima, tentando atribuir a todo momento uma relação entre o seu comportamento e o crime.

De acordo com Curi (2013, p. 45), quando discutirmos experiências traumáticas dentro de autobiografias, não podemos nos prender apenas ao factual, pois é preciso lembrar que o que está sendo descrito, e nesse caso ilustrado, também é fruto de uma lembrança com reflexos emocionais sobre um acontecimento incomum. Por isso, tais sentimentos “se modificam, são revividos, reinterpretados de maneiras

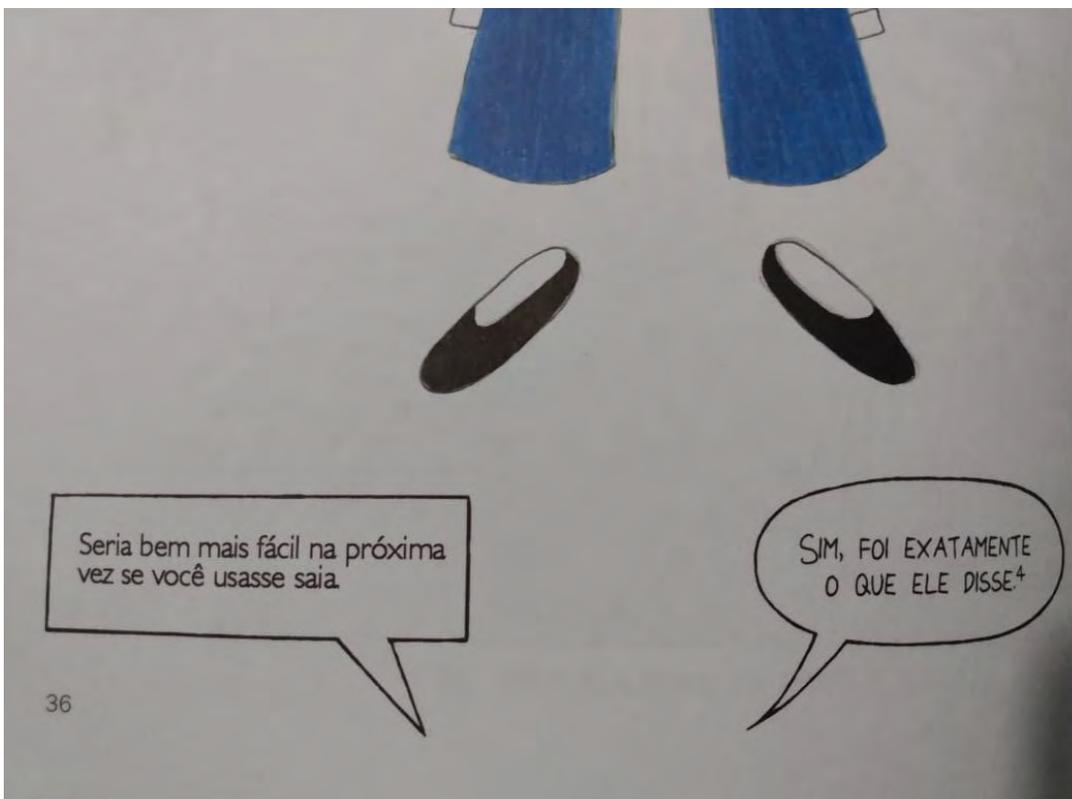


Figura 2: Memórias de Una . Fonte: Desconstruindo Una, 2015.

absolutamente pessoais, impossíveis de serem experimentados de uma forma equivalente por outro indivíduo. Isso os torna irrepresentáveis” (Curi, 2013, p.

45).

Ao falar sobre tais fragmentos e reflexos de memória, Nora (1993, p. 12-13) lembra que “os lugares de memória, são, antes de tudo, restos” (Nora, 1993, p. 12). Dessa forma, os momentos traumáticos são narrados a partir de fragmentos, detalhes que ao se juntarem reconstróem o acontecimento vivido.

Kolk e Hart (1995, p. 163) consideram a memória traumática como uma atividade solitária, pois ela não é endereçada a terceiros, mas sim uma representação mental relacionada a algo vivido. Dessa forma, “memórias traumáticas são fragmentos de experiências avassaladoras que não foram assimiladas e que precisam ser integradas a esquemas mentais e transformadas em linguagem narrativa” (Kolk; Hart, 1995, p. 176). Nota-se que na passagem em que *Una* conta como foi o segundo abuso cometido por um homem chamado Terry, ela usa de uma lembrança relacionada à roupa em que estava para criar uma ponte e ligar fragmentos para reconstruir a cena vivida na infância. Ao lembrar que a calça jeans de boca de sino era um modelo muito usado na década de 1970 (figura 2), ela menciona que Terry a disse que “seria bem mais fácil na próxima vez” se ela usasse saia (Una, 2015, p. 36).

Quando o ato de narrar um fato real se refere a um acontecimento traumático, que expôs o indivíduo à dor e ao sofrimento físicos e psicológicos, esse resgate da memória pode ser ainda mais complexo. Retirar tais memórias do passado é o mesmo que retirar o trauma e colocá-lo novamente à frente do narrador. Souza (2013, p. 22-23) destaca que narrar um trauma não significa inclusive esquecê-lo ou normalizar o passado.

Nessa situação, os movimentos de memórias são inseparáveis dos movimentos de esquecimento, em ambos os casos promovidos muitas vezes por ações involuntárias, que nos levam a esquecer de partes do que ocorreu e lembrar-se de coisas que não aconteceram (Souza, 2013, p. 22 e 23).

Narrar um trauma é, dessa forma, voltar a ele sem garantias de que se irá superá-lo. Ainda que narrar um testemunho possa significar “uma forma de esquecer, de normalizar o passado”, “o trauma é caracterizado por ser uma memória de um passado que não passa”, que acompanha sempre sua vítima e causa inclusive danos à saúde mental (Souza, 2013, p. 22-23). Vemos isso acontecer na figura 3 quando *Una* fala sobre os anos após os abusos e como todo o processo traumático da violência somado à cultura de responsabilização da vítima fez com que a sua saúde mental fosse prejudicada.

É importante ressaltar que não apenas o estupro, mas também a banalização de crimes assim e a culpabilização da vítima geram graves traumas. De acordo com Brownmiller (1975, p. 13), a existência de uma cultura que se apoia e banaliza o estupro parte do pressuposto de que a sexualidade masculina é naturalmente agressiva, enquanto a feminina é vista como passiva. Dessa forma, exige-se socialmente das mulheres o comportamento de polidez, delicadeza e de não confronto. Dessa forma, o crime de estupro passa a ser banalizado a tal ponto que a culturalmente acredita-se que “elas sempre querem” mesmo que digam não para o agressor.

E é nesse contexto que naturaliza o comportamento do estuprador

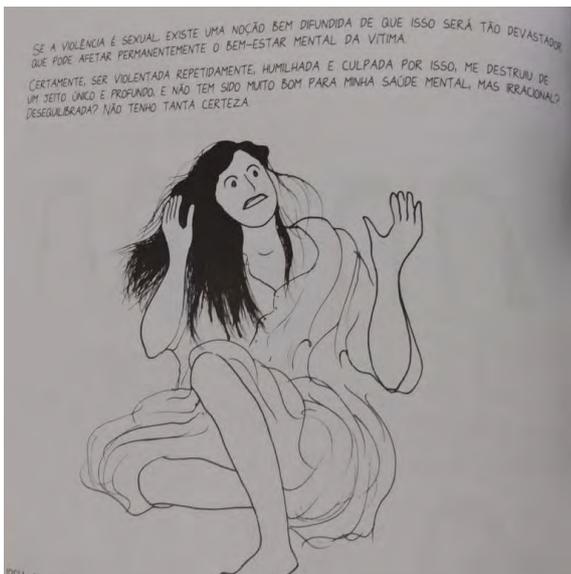


Figura 3: O processo traumático de Una. Fonte: *Desconstruindo Una*, 2015.

e exige da mulher tais receios para não ser violentada, que surge o conceito de culpabilização da vítima. Com a banalização desse crime, a sociedade patriarcal transforma os crimes de estupro em situações aceitáveis, naturalizando a violência e atribuindo culpa à vítima seja pelo apontamento da roupa usada, estado de embriaguez no momento do abuso ou até mesmo proximidade com os agressores.

Dessa forma, para as vítimas de um trauma

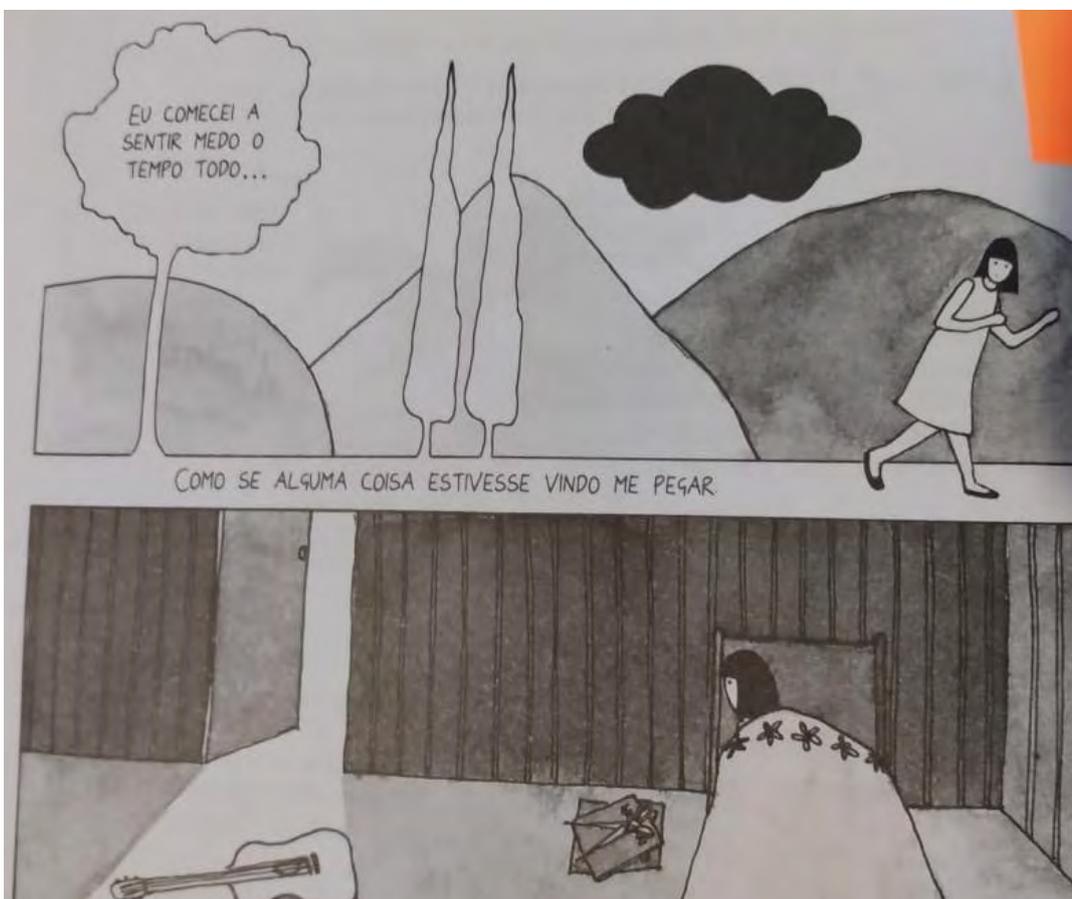


Figura 4: Una relembando o medo e o trauma. Fonte: *Desconstruindo Una*, 2015.

extremamente intenso somada à responsabilização da vítima a consequência gerada pela situação frequentemente é “a destruição do consciente e da capacidade de discernimento entre o real e o irreal” (Souza, 2013, p. 24). Souza explica que a potência do acontecimento traumático e a “incapacidade de recepção de um evento que vai além dos ‘limites’ da nossa percepção” acabam por produzir um efeito perverso na realidade da vítima (Souza, 2013, p. 25). Em *Desconstruindo Una*, essa destruição da realidade se dá quando a adolescente

passa a se sentir perseguida na rua ou até mesmo vigiada em diferentes momentos de sua rotina (figura 4).

Diante de tais consequências geradas pelo trauma, muitas mulheres não conseguem expressar e contar sobre suas histórias, guardando as memórias em subconsciente. Souza (2013, p. 25) ressalta que essa dificuldade de expressar o trauma e até mesmo a dificuldade de compressão de quem acompanha o fato “pelo lado de fora” dificultam ainda mais o compartilhamento dos fatos através de uma narrativa.

O desejo por compartilhar o sofrimento vivido opõe-se num dilema à consciência que a vítima tem da incomunicabilidade do trauma. Os “outros”, aqueles que não participaram do evento trágico, por mais que ouçam repetidas vezes o testemunho dos sobreviventes, dificilmente conseguirão atingir a real compreensão do que lhes é narrado (Souza, 2013, p. 25).

Como já mencionado nesse artigo, em muitos casos se expressar de forma escrita e até mesmo oral tornam-se meios difíceis para narrar tais acontecimentos. Dessa forma, as histórias em quadrinhos com seu potencial imagético e principalmente oferecendo a possibilidade de total preservação da identidade da vítima, torna-se uma potencial ferramenta para a construção de narrativas autobiográficas de situações traumáticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso corpo também é um lugar de memória. É o local onde se reúnem marcas, lembranças e histórias. Esses registros se tornam ainda mais fortes em vítimas de violências e traumas. É comum que mulheres vítimas de violência lembrem-se com clareza das dores, dos hematomas ou da voz do agressor. Ainda que o restante das cenas apareça a memória como fragmentos ou reflexos de imagens. No caso em que vítimas ainda passam pelo processo de culpabilização, essas dores permeiam o corpo físico e o campo mental.

Ao abordar o trauma relatado através da obra *Desconstruindo Una*, pode-se perceber como o universo dos quadrinhos foi importante na reconstrução das cenas vividas pela autora na infância. Esse espaço visual permite inclusive que trechos das lembranças sejam representados sem necessariamente estarem fiéis ao momento vivido no passado. Por isso, Curi (2013, p. 203) ressalta que o “espaço autobiográfico é o que melhor representa, se podemos dizer assim, o espaço da memória” (Curi, 2013, p. 203).

Além disso, os quadrinhos também não estabelecem distinção clara entre o real e o ficcional, nesse caso *Una* pode permanecer sem revelar em momento algum a sua identificação, usando apenas o pseudônimo. Em casos de violência sexual ou até mesmo outras agressões, muitas mulheres acabam lidando com o sentimento de culpa e vergonha. Dessa forma, a HQ autobiográfica e o pseudônimo puderam manter a identidade da autora em sigilo.

A representação em quadrinhos autobiográficos se aproxima muito mais de uma narrativa realista a partir do momento em que representação é conduzida pelo próprio personagem que viveu tais histórias. Além disso, a HQ

apresenta uma agilidade textual e uma despreocupação com formalidades textuais que também aproxima o leitor do fato narrado.

BIBLIOGRAFIA

ASSIS, Carolina. **Papo com Una, autora de Desconstruindo Una:** “Sem o feminismo, minhas experiências não faziam sentido”. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-una-autora-de-desconstruindo-una-sem-o-feminismo-minhas-experiencias-nao-faziam-sentido/>. Acesso em: 5 out, 2020.

BARBOSA, Marialva. **Comunicação, história e memória: diálogos possíveis.** Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157646>. Acesso em: 10 ago, 2020.

BROWNMILLER, Susan. **Against our will: men, women and rape.** New York: First Ballantine Books Edition, 1975.

CURI, Fabiano. **Desenhos da memória: autobiografia e trauma nas histórias em quadrinhos.** Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/269965>. Acesso em: 5 ago, 2020.

KOLK, B. e HART, O. “**The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma**”. In:____ C. CARUTH, **Trauma: Explorations in Memory** (pp 158-182). Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1995.

LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à Internet.** Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LOCKE, John. **Ensaio acerca do entendimento humano.** São Paulo: Nova Fronteira, 1999.

MALDONADO, Gabriela; CARDOSO, Marta Rezende. **O trauma psíquico e o paradoxo das narrativas impossíveis, mas necessárias.** *Psicanálise Clínica, Rio de Janeiro*, v. 21, n. 1, p.45- 57, 2009.

MIORANDO, Guilherme. **Histórias em quadrinhos e memória: algumas aproximações.** *Memorare*, v. 6, n. 2, p. 37-52, jul./dez, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/338354368_Historias_em_quadrinhos_e_memoria_algumas_aproximacoes. Acesso em: 18 ago, 2020.

MUANIS, Felipe. Regimes de visibilidade nos quadrinhos documentais autobiográficos. In: _____ **Emergências periféricas em práticas midiáticas.** SOARES, Rosana (Org.), SILVA, Gislene (Org.). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes (USP), 2018.

NORA, Pierre. **Entre a memória e a história: a problemática dos lugares.** Projeto História. *Revista do Programa de Estudos de Pós-Graduados em História*, v.10. São Paulo, PUC, 1993.

PINHEIRO, Douglas. CHAVEZ, Isivone. FERRAZ, João. **Narrativa e superação do trauma**: a memória de mulheres vítimas de violência doméstica. V Encontro Anual da ANDHEP - Direitos Humanos, Democracia e Diversidade, 2009, UFPA, Belém. Disponível em: <https://docplayer.com.br/6309169-Narrativa-e-superacao-do-trauma-a-memoria-de-mulheres-vitimas-de-violencia-domestica.html>. Acesso em: 10 ago, 2020.

POLLAK, Michael. **Memória, esquecimento e silêncio**. Rio de Janeiro: Estudos Históricos, 1989.

RICŒUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

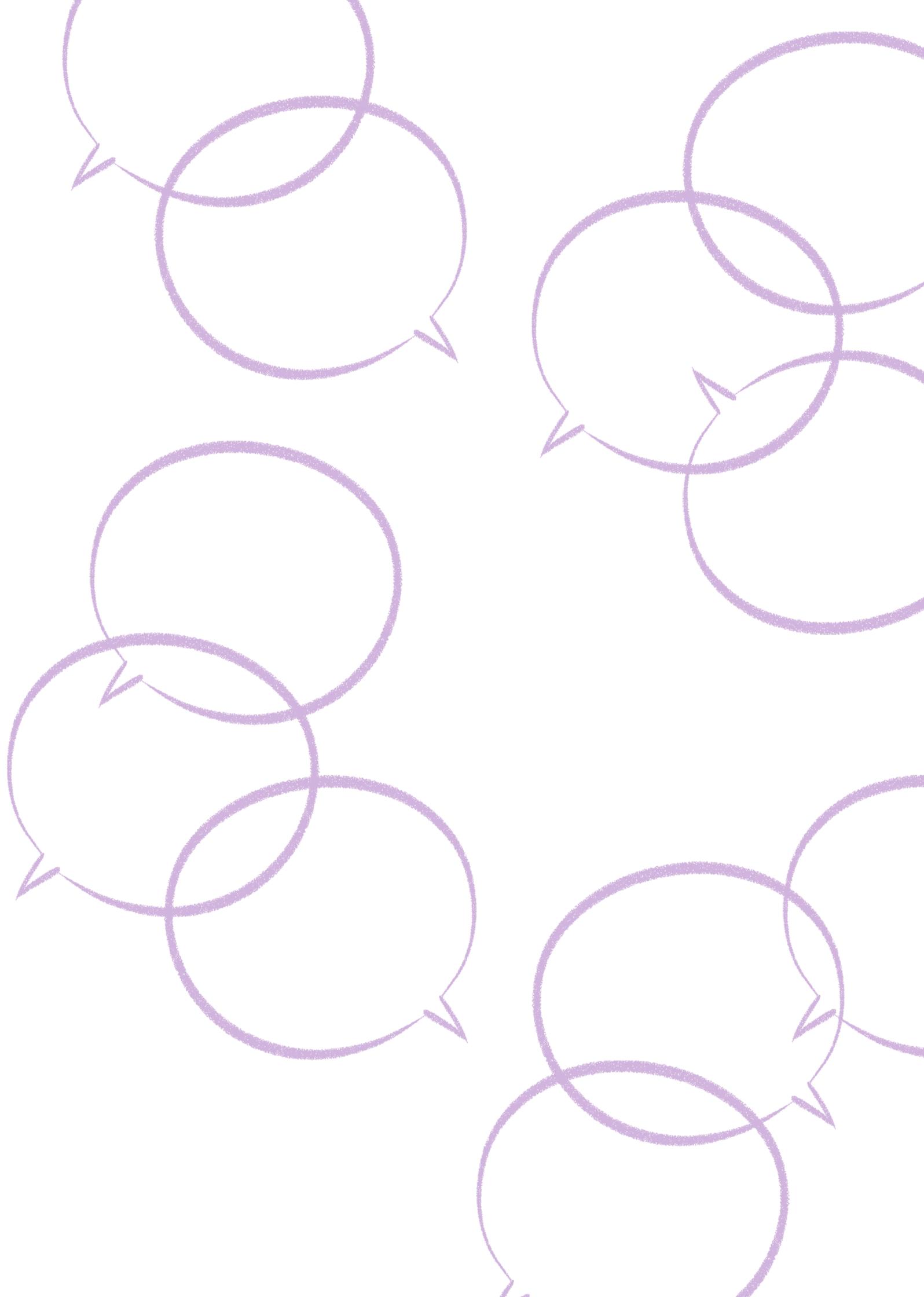
SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Narrar o trauma**: a questão dos testemunhos de catástrofes históricas. PSIC. CLIN., Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 65 - 82, 2008.

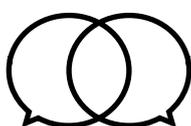
SOUZA, Vivan. **A memória traumática da tortura**: contribuições do debate acadêmico para as possibilidades de reabilitação e esquecimento. Revista Eletrônica Discente História.com, Cachoeira, vol. 1, n. 2, 2013. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/ojs/index.php/historiacom/article/view/113>. Acesso em: 20 ago, 2020.

UNA. **Desconstruindo Una**. São Paulo: Nemo, 2015.

VILELA, Túlio. Aspectos (Auto)Biográficos nas Histórias em Quadrinhos. In: _____ VERGUEIRO, Waldomiro (Org.); RAMOS, Paulo (Org.); CHINEN, Nobu (Org.). **Enquadrando o Real**. São Paulo: Criativo, 2016, p. 10-43.

XAVIER, Glayce. **Histórias em quadrinhos**: panorama histórico, características e verbo-visualidade. Darantina Revista Eletrônica, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1-20, 2019. DOI: 10.34019/1983-8379.2017.v10.28128. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28128>. Acesso em: 1 set, 2020.





Poder M? Discussões de identificação e vulnerabilidade através da personagem Feiticeira Escarlata em produções audiovisuais Marvel

¿Poder M? Discusiones sobre identificación y vulnerabilidad por medio del personaje Bruja Escarlata en las producciones audiovisuales Marvel

M Power? Discussions of identification and vulnerability through the Scarlet Witch character in Marvel audiovisual productions

Letícia Gabriella Carvalho de Oliveira

letticiagabriellaufmg@gmail.com

Doutoranda em Comunicação Social e pesquisadora de Histórias em Quadrinhos e Estudos de Gênero pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES). Mestre pela mesma instituição, é ainda professora da disciplina Comunicação e Quadrinhos (UFMG), além de integrar o GEL: Grupo de estudos em Lesbianidades (UFMG) e o Grupo de Estudos Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (UFC). Tem no multiverso de formatos, histórias e personagens sua principal fonte de inspiração, se dedicando a lançar um olhar comunicacional, questionador e interseccional às HQs.

Resumo

A Feiticeira Escarlate tem sua história marcada por um constante processo de luto e, sendo uma das figuras mais poderosas do universo Marvel – nas páginas e nas telas –, performa sua dualidade enquanto heroína, anti-heroína e por vezes vilã. Fortemente atrelada a discussões acerca de papéis de gênero, no especial no que concerne a representações arquetípicas da mulher demasiadamente sentimental, suscita tanto discussões de identificação quanto de vulnerabilidade, onde à sua permanência é imposta a condição de ser inconstante. Assim sendo, esta proposta tem como objetivo fomentar a análise da construção de Wanda em produtos audiovisuais Marvel, a fim de tensionar sua representação.

Palavras-chave

Universo Cinematográfico Marvel; Estudos de Gênero; História em quadrinhos; Neomito; Feiticeira Escarlate (personagem).

Resumen

La narrativa de la Bruja Escarlata está marcada por un constante proceso de dolor y, como una de las figuras más poderosas del universo Marvel – en las páginas y en las pantallas –, desempeña su dualidad como heroína, antiheroína y, a veces, villana. Fuertemente vinculada a los debates sobre los roles de género, especialmente en lo que se refiere a las representaciones arquetípicas de la mujer demasiado sentimental, plantea tanto debates de identificación como de vulnerabilidad, donde su permanencia se impone por la condición de ser inconstante. Esta propuesta pretende, por tanto, analizar la construcción de Wanda en los productos audiovisuales Marvel para poner en tensión su representación.

Palabras clave

Universo Cinematográfico Marvel; Estudios de Género; Cómic; Neomito; Bruja Escarlata (personaje).

Abstract

The Scarlet Witch's story is marked by a constant process of mourning and, as one of the most powerful figures in the Marvel universe – in the pages and on the screen – she performs her duality as heroine, anti-heroine and sometimes villain. Strongly linked to discussions about gender roles, especially with regard to archetypal representations of the overly sentimental woman, she raises both discussions of identification and vulnerability, where her permanence is imposed by the condition of being inconstant. Therefore, this proposal aims to analyze the construction of Wanda in Marvel audiovisual products, in order to tension her representation.

Keywords

Marvel Cinematic Universe; Gender Studies; Comics; Neomyth; Scarlet Witch (character).

INTRODUÇÃO

Com a pretensão de conceituar o gênero de super-heróis, Peter Coogan (2006, p. 24) argumenta que é da combinação de convenções que advém os gêneros e que, uma vez que “[...] são enumeradas, isoladas e reduzidas ao mínimo, a definição de um gênero e seu herói pode ser aduzida”. Para o autor “parece claro que o gênero de super-heróis é um gênero em si mesmo” (idem, p. 29), contudo, tal definição acaba por suscitar o questionamento acerca de quais personagens seriam considerados super-heróis e quais não. No capítulo *A Definição de um Super-herói*¹, Coogan busca então elaborar um perfil fixo que os caracterize através da tríade missão, poderes e identidade (MPI), argumentando que tais marcas textuais seriam indispensáveis para o reconhecimento de um personagem enquanto super-herói.

1. *The Definition of the Superhero*, no original em inglês.

Entretanto, Oliveira (2021, p. 43) chama a atenção para o fato de que, ao aludir sobre o desenvolvimento do gênero midiático e às marcas que definiriam um super-herói, o autor “[...] cita ao menos trinta e oito personagens masculinos, sendo as heroínas citadas apenas em três ocasiões”: quando integram um grupo, como contraexemplo do gênero ou parte de uma categoria limítrofe ou como desdobramento de um super-herói masculino existente. Assim, faz-se necessário questionar as implicações da ausência de mulheres na formação e definição do gênero de super-heróis e suas convenções.

Isto posto, com o objetivo de delinear o que caracterizaria as supermulheres, Stuller (2010) parte das proposições de Coogan (2006) e as desenvolve, criando uma definição mais abrangente baseada em quatro preceitos: mitologia, elemento fantástico, habilidade ou poder exclusivamente identificável e missão ou propósito que beneficia o bem maior. Assim como Eco (1975) cita a importância da figura do mito, a autora defende o potencial do chamado mito moderno, que cumpre a função de narrar histórias que nos ajudariam a dar sentido às nossas vidas. Nesta perspectiva, as narrativas mitológicas seriam responsáveis por projetar e comentar o mundo “[...] à medida que documentam eventos e também os imaginam” (Stuller, 2010, p. 3), uma vez que as histórias refletem sobre o comportamento humano e perscrutam o significado das grandes ideias. Comumente envoltos por metáforas, os mitos figurariam como instrumentos para a transmissão de valores.

Joseph Campbell (1997) propõe a noção de Monomito, ou jornada do herói, uma campanha cíclica concebida em três pontos: a Partida ou Separação, a Iniciação e o Retorno, onde a figura heroica lidaria primeiramente com a ideia de iniciar a jornada para, em seguida, viver experiências diversas no caminho que percorre. O retorno, por fim, seria a volta para o lugar de onde partiu, comumente trazendo consigo conhecimentos e poderes adquiridos. Tal noção se ampara em outros tropos literários, como as forças inconscientes da concepção propostas por Freud (1987) e o conceito junguiano de arquétipos (Jung, 1980). Já Mendonça e Gonzattii (2021, p. 224) ao se ancorarem nas noções de Soares (2014) e Janotti (2015) acerca de cultura pop, apontam que esta pode ser compreendida “[...] como um termo aglutinador de um campo

de tensões e de disputas simbólicas, o qual seria acionado por manifestações culturais populares / midiáticas advindas de múltiplos espaços”. Uma vez que seus produtos se voltam a grandes públicos, respondendo a premissas das indústrias da cultura, a cultura pop exerce “[...] profunda influência no (s) modo (s) como as pessoas experimentam o mundo ao seu redor” (Sá et al., 2015, p. 9), desafiando tanto fãs quanto pesquisadores “[...] enquanto constelação afetiva contemporânea que diz sobre disputas materiais e simbólicas e construções identitárias” (Mendonça e Gonzattii, 2021, p. 224).

Muitos produtos da cultura popular, como filmes, séries, sagas literárias e histórias em quadrinhos, “[...] possuem mitologias complexas que se apropriam e mesclam tropos clássicos, buscas lendárias e arquétipos simbólicos” (Stuller, 2010, p. 5), onde tipos de personagens reconhecíveis, como o herói, o ajudante, o vilão, a mãe, o pai e o malandro (Jung, 1980) pretendem nos fornecer pistas sobre quem somos e quem queremos ou não ser. De outro modo, quando estes arquétipos são usados referem-se a nosso potencial humano, nossos papéis socialmente atribuídos e a como nos encaixamos em nossas comunidades. À luz destes apontamentos, mostra-se problemático que as histórias de heróis modernos continuem centradas em experiências e fantasias masculinas, e que às mulheres mantenham-se papéis unilaterais.

NEOMITO E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS: ENTRE GÊNERO E LOUCURA

Uma vez que entendemos a construção binária dos sujeitos enquanto marcada de forma incisiva por um meio cultural e discursivo definido como gênero, observa-se que este institui a seus atores determinados preceitos que ditam o que seria estabelecido enquanto homem e mulher. Para D’Amorim (1997, p. 1) o gênero seria “a soma de características psicossociais consideradas apropriadas a cada grupo sexual, sendo a identidade de gênero o conjunto destas expectativas, internalizado pelos indivíduos”. Assim, o constructo de identidade de gênero representaria a mescla de crenças, atitudes e estereótipos individuais ou partilhados, suscitando interpretações dúbias dos papéis de gênero. A perspectiva hegemônica normativa é responsável pela dicotomia homem / mulher, onde a eles é atribuído um ideal de competência, competitividade, independência, decisão e autoconfiança. Já a elas é atribuída a predominância de uma dimensão emocional, marcada pela expressividade, o cuidado e a afeição.

Oliveira (2021, p. 47 e 48) aponta que “ao delimitar estas alternativas, tal visada heteronormativa almeja responder a como o gênero acaba por definir os papéis sociais que o sujeito deverá exercer em troca da aprovação do grupo em que se insere”. Assim, “ao classificar os sujeitos, toda a sociedade estabelece divisões e atribui rótulos que pretendem fixar as identidades. Ela define, separa e, de formas sutis ou violentas, também distingue e discrimina” (Louro, 2000, p. 12). Neste sentido, sua construção atua por meios excludentes e “não se pode, de forma alguma, conceber o gênero como um constructo cultural que é simplesmente imposto sobre a superfície da matéria – quer se entenda essa

como o “corpo”, quer como um suposto sexo” (Butler, 2000, p. 153). Nas palavras de Monique Wittig (2022, p. 02) “masculino / feminino, homem / mulher são as categorias que servem para esconder o fato de que as diferenças sociais pertencem sempre a uma ordem econômica, política e ideológica”.

Tomando as proposições de Woodward (2000) enquanto referência, Mendonça e Gonzattii (2021, p. 227) postulam que “a representação, compreendida como processo cultural, consiste em um aspecto central nas discussões sobre identidade e diferença”, onde, “[...] ao incluir as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, torna-se fundante naquilo que se refere ao estabelecimento de identidades individuais e coletivas [...] (idem). Segundo Louro (2000, p. 11) “as imposições de saúde, vigor, vitalidade, juventude, beleza e força são distintamente significadas nas mais variadas culturas e são também, nas distintas culturas, diferentemente atribuídas aos corpos de homens ou de mulheres”. Nas histórias em quadrinhos de heróis e heroínas, a normatização do que seria “masculino” e “feminino” é frequentemente traduzida em valores estéticos e comportamentos associados a papéis socialmente atribuídos, reflexos de normas do imaginário cotidiano. Nas palavras de Mendonça e Gonzattii (2021, p. 227)

[...] a trama fantástica mobiliza, continuamente e de modo central, discussões acerca dos lugares permitidos e interditados aos homens e às mulheres, designa sanções específicas quando eles ou elas rompem com o que se toma como norma/ padrão e estabelece possibilidades de circulação de discursos sobre tais temáticas, contemporaneamente e para além da ficção.

Retomando as proposições de Campbell (1997), entende-se aqui que o Monomito seria extremamente voltado ao herói, fazendo com que a heroína raramente se encaixasse, evidenciando então a necessidade de um novo modelo. Logo, Barbara Creed (2007) propõe o conceito de Neomito, ou jornada da heroína, dividido em três partes e oito estruturas principais: a Jornada, composta pelo Chamado, a Causa e os Obstáculos; o Limite, onde figuram a Ordem Simbólica Paterna e o Limite em si; e a Autodescoberta, integrada pela Afirmação de uma Nova Identidade, a Heroína Feminina como “Outro” e Morte e Renascimento.

Entre as fases da jornada, voltaremos especial atenção ao Limite, onde emergem três tipos de heroínas. Junges (2022, p. 34) explica que “nesse momento a heroína se depara com o antagonismo, afinal ela entra em conflito com a ordem simbólica do mundo”. Assim, o primeiro tipo seria a anti-heroína, geralmente conflitante com figuras de autoridade ou instituições que refletem uma organização patriarcal. A figura do anti-herói, enquanto conceito, se posiciona de forma similar ao herói e, como ele “[...] cumpre um papel de protagonista e polariza em torno das suas ações as restantes personagens, os espaços em que se move e o tempo em que vive” (Reis e Lopes, 1988, p. 192). Entretanto, tendo sua construção atravessada por angústias e frustrações, esta figura “concentra em si os estigmas de épocas e sociedades que tendem a desagregar o indivíduo” (idem).

O segundo tipo, a mulher guerreira, “[...] é uma personagem de

grande coragem e inteligência, que conflita com os valores masculinos, tendo como característica o sacrifício como forma de delinear sua posição social perante esses valores” (Junges, 2022, p. 34). Em suas formulações, Jost (2012, p. 50) reforça que as narrativas sob o ponto de vista de uma personagem feminina comumente retratam acontecimentos de forma afetiva, que expressam emoções e sentimentos, onde a narrativa “[...] nos faz conhecer seus sonhos, suas impressões e suas decisões”, situando a heroína em “[...] um mundo de sentimentos que estabelece um confronto permanente entre o visível e o invisível” (idem). Todavia, Streeten (2015, online) chama a atenção para o fato de que, muitas vezes, as atitudes das heroínas são postas como réplicas demasiadamente emocionais e não racionais, visto que “[...] a ideia de que as mulheres são movidas pelas emoções enquanto os homens são governados pela razão remonta a Descartes [...]”. E, embora descartada dentro da teoria feminista, tal crença continua a alimentar o estereótipo da ‘mulher histérica’”. Já o terceiro tipo, a heroína de ação, geralmente possui conhecimentos sobre armas e combate. E, apesar de ter características que se assemelham à mulher guerreira, “[...] usualmente se apoia nas estruturas falocêntricas para realizar seu papel, não sendo este seu motivo para conflito com o mundo e a sociedade” (Junges, 2022, p. 34).

No artigo *A “mulher louca” em Game of Thrones: gênero e a crítica do pop no jornalismo*, Mendonça e Gonzattii (2021) analisam os discursos acerca das problemáticas de gênero operacionalizados pelo jornalismo através de discussões sobre a personagem Daenerys Targaryen e seu destino na série televisiva. Os autores indicam que, “[...] no escopo da narrativa literária / audiovisual, a personagem constitui-se a partir de múltiplos arquétipos / papéis (puta, guerreira, mãe e louca) [...]” (idem, p. 228), e que, sob um viés machista e patriarcal, a trajetória da personagem e a abordagem emotiva de suas ações faz com que seja lida sob o viés da histeria e da loucura. E, ao citarem a leitura feita por Gilbert e Gubar (1979 / 2000) do romance *Jane Eyre* (1847), de Charlotte Brontë, enfatizam que “[...] a ‘louca do sótão’ se torna, portanto, uma analogia para as experiências femininas sob o poder masculino” (Mendonça e Gonzattii, 2021, p. 230).

Tais apontamentos são importantes para que possamos conceituar Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlata, da *Marvel Comics*, posto que da heroína – por vezes anti-heroína ou vilã – emergem tensionamentos acerca de papéis de gênero e a representação de mulheres nas histórias de super-heróis. Isto posto, esta proposta tem como objetivo discutir aspectos de identificação e vulnerabilidade através de sua construção em produtos audiovisuais *Marvel*, analisando a trajetória da personagem em especial através dos filmes *Vingadores: Era de Ultron* (2015), *Vingadores: Guerra Infinita* (2016) e *Doutor Estranho: No Multiverso da Loucura* (2022), além das séries *WandaVision* (2021) e *Poder M* (2023).

DE WANDA MAXIMOFF À FEITICEIRA ESCARLATE

Nos quadrinhos, Wanda Maximoff fez sua estreia em *Uncanny X-Men #4* (1964), mas é popularmente reconhecida principalmente por seu protagonismo nos arcos *Vingadores: A Queda* (2004 a 2005) e *Dinastia M* (2005). Em uma de suas tramas de origem, surge como filha da Feiticeira Escarlata anterior e do Mago Escarlata, onde ela e seu irmão gêmeo, Pietro, seriam fruto de experimentos. Por isto, cresceram escondidos em uma montanha para que pudessem desenvolver seus poderes. Posteriormente, os irmãos passam a integrar o grupo de Magneto, antagonista dos X-Men, mas, insatisfeitos com a dinâmica do grupo, acabam por se juntar aos Vingadores. Wanda, que viria a ser conhecida como Feiticeira Escarlata, possui inúmeros poderes, dentre eles a telecinese, manipulação de energia, de probabilidades e da própria realidade. Dantas (2021, p. 67) explica que ela também possui o dom da magia do caos, capaz “[...] de basicamente reescrever a história, apagar pessoas ou traços genéticos, tirar ou dar poderes e criar realidades compactas. A personagem consegue alterar qualquer realidade existente ou criar a sua própria”.

No audiovisual sua história tem início na cena pós-créditos do filme *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014) onde, após perderem os pais, os irmãos tornam-se cobaias de experimentos da organização antagônica H.Y.D.R.A. pelo uso da Joia da Mente, com o intuito de lhes conferir poderes. Junges (2022) enfatiza que a narrativa de Wanda (Elizabeth Olsen) na cinematografia *Marvel* tem início ainda em sua infância, ao final dos anos de 1980, quando um bombardeio à cidade de Sokovia causa a destruição do apartamento da família e a morte de seus pais. Wanda e Pietro permanecem por dias sob os escombros, aterrorizados por conta de um míssil das *Indústrias Stark* que não chegou a explodir e, assim, os irmãos decidem se unir à H.Y.D.R.A. com o anseio de um dia se vingarem de Stark. Na cena que os introduz, o público descobre que ambos desenvolveram habilidades fantásticas, figurando como os únicos sobreviventes dos referidos experimentos.

Já em *Vingadores: Era de Ultron* (2015) os personagens aparecem primeiramente como aliados do vilão Ultron e, ao final, unem-se aos Vingadores para combatê-lo. O episódio, no entanto, causa a morte de Pietro (Aaron Taylor-Johnson). É neste contexto que emerge o sintozóide Visão (Paul Bettany), futuro parceiro amoroso de Wanda e elo central em sua narrativa. Até que em *Vingadores: Guerra Infinita* (2016), o personagem também encontra a morte na cruzada contra o vilão Thanos². Tal trajetória culmina na primeira minissérie produzida pelo *Marvel Studios* para o streaming *Disney+*, *WandaVision* (2021), onde são explorados os lutos da personagem, sua personalidade dual (entre heroína, anti-heroína / vilã) e as implicações de sua magia do caos.

WandaVision (2021), criada pela cineasta Jacqueline Schaeffer, foi a primeira produção do tipo a ocupar um espaço cronológico na cinematografia *Marvel*, dando início à sua quarta fase. Para Ribeiro (2021, p. 10) a série não apenas contextualiza eventos após o filme *Vingadores: Ultimato* (2019) como também “[...] fragmenta ainda mais o Universo Cinemático *Marvel*, abrindo possibilidades até então não exploradas, como o conceito de multiverso e

2. Visão morre duas vezes na narrativa: uma pelas mãos da própria Wanda, numa tentativa de impedir que o vilão obtivesse a Joia da Mente, e outra por Thanos.

todo paralelismo de mundos ficcionais que este conceito evoca”, antecipando os acontecimentos do longa *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022). Baseada nas estruturas narrativas das sitcons norte-americanas, a produção de nove episódios tem como ponto de partida a mudança de Wanda e Visão para a pacata cidade de *Westview, New Jersey*, nos Estados Unidos.

Sigiliano e Borges (2022, p. 30) ressaltam que o arco narrativo central se divide em duas fases, onde “a primeira fase mostra o luto de Wanda, detalhando a forma como a personagem lidou com a morte de Visão e as principais consequências de sua instabilidade emocional”, além de aludir ao desejo da personagem por ser mãe e a seu medo de perder os filhos, Billy e Tommy, gerados por seus poderes. Já a segunda estaria focada num processo de autodescoberta pela personagem, onde “[...] amplia seus poderes com a ajuda da vilã Agatha Harkness (Kathryn Hahn), que acaba se tornando uma espécie de “professora” para Maximoff” (idem). Ainda segundo as autoras, em *WandaVision* (2021) “[...] a passagem cronológica da trama está relacionada com as Eras da Televisão. Os episódios não só fazem alusão a sitcons clássicas [...], mas reproduzem os modos de produção e gravação das décadas de 1950 e 1960” (idem). Nas palavras de Junges (2022, p. 40) na série “Wanda busca o controle sobre a sua jornada, não querendo que forças limitantes tomem sua narrativa”. Entretanto, tal jornada “[...] não necessita ter um inimigo, dado que ela é, ao mesmo tempo, heroína e vilã, dependendo das suas motivações” (idem, p. 41).

Após o desfecho de *WandaVision* (2021), a Feiticeira Escarlata retorna às telas no longa *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022), onde figura como a principal antagonista. Gravena (2022, online) explica que a trama revela “[...] que ela está usando a magia do Tomo Negro (ou Darkhold) e isso está afetando o seu psicológico”. Após perder os filhos e o marido nos capítulos finais da série, no filme Wanda está determinada a encontrar Billy e Tommy em outras realidades, de forma que persegue a heroína America Chavez (Xochitl Gomez) com o intuito de utilizar os poderes da garota, capaz de viajar pelo multiverso. Matando vários magos, os Illuminati³ e uma variante do próprio *Doutor Estranho* no processo, ao final da trama uma espécie de arco de redenção é formulado para a personagem que, ao ser confrontada por uma versão de si mesma e ver os filhos aterrorizados por suas ações, decide se sacrificar como forma de destruir o *Darkhold* e sua magia do caos. Ainda segundo Gravena (2022, online),

[...] o filme deixa claro que o *Darkhold* corrompe a alma e a mente daqueles que o utilizam, revelando que quanto mais tempo uma pessoa passa com o livro amaldiçoado, mais louca ela fica. Vemos isso ocorrendo com duas variantes do *Doutor Estranho* e também é explicado ali que o livro foi o responsável por tornar Wanda sanguinária e praticamente um monstro de um filme de terror. No final, no templo de *Chthon*, o demônio responsável por criar o *Darkhold*, Wanda diz para que América e Wong fujam de lá, enquanto ela destrói completamente o local, que está repleto de magias do livro nas paredes. Ao fazer isso, ela destrói também todos os *Darkholds* através de todo o multiverso, em uma pequena redenção pelas ações da personagem no filme.

3. Os Illuminati são um grupo de super-heróis influentes, que unem forças e trabalham secretamente em quase todos os grandes eventos no Universo Marvel.

PODER M? DISCUSSÕES DE IDENTIFICAÇÃO E VULNERABILIDADE

Já em 2023, em comemoração ao dia internacional da mulher (8 de março) o *Marvel Studios* lançou, também na plataforma de streaming *Disney+*, a série documental *Poder M* (ou *Mpower*, no original em inglês) que, tendo como produtora executiva a atriz Zoe Saldana, traz animações, imagens de arquivos pessoais, entrevistas com mulheres envolvidas nas produções *Marvel* em diversas frentes e cenas de bastidores, além de depoimentos de fãs das obras. Cada um dos quatro episódios foca em personagens específicas tidas como inspiradoras, sendo as mulheres de Wakanda (episódio 1), Capitã Marvel (episódio 2), Feiticeira Escarlate (episódio 3) e Gamora (episódio 4). Com aproximadamente 40 minutos de duração, cada capítulo faz um apanhado da trajetória de tais figuras na cinematografia *Marvel*, além de referenciar passagens das histórias em quadrinhos.

Voltaremos especial atenção ao terceiro episódio da série, sobre Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, o qual diz representar “[...] o poder de uma mulher que segue as próprias regras” (*Mpower*, 2023, *Disney+*). Ainda nos primeiros minutos, a produção traz falas que argumentam que os sentimentos da personagem e sua vulnerabilidade são o que a tornaria mais forte. De outro modo, o trecho “[...] problemática e trágica, mas que ainda assim consegue ser uma personagem incrivelmente poderosa” (*idem*), defende que explorar seus sentimentos faria com ela fosse mais verdadeira e, conseqüentemente, poderosa – o que figura como uma relevante marca de gênero. Junges (2022, p. 40 e 41) aponta que “a personagem é autêntica e decidida, mas se encontra em um contexto de inúmeras mortes [...]”. Ressalta-se também que, segundo Kevin Feige – o presidente da *Marvel* – ela é a personagem mais forte do universo”.

Acredita-se que tais argumentos estariam intrinsecamente ligados às relações afetivas da personagem e ao seu ciclo de amor e perda / não aceitação e conformidade / fases do luto vividas e revividas, onde suas frágeis ligações com a humanidade são constantemente tensionadas ao longo de sua trajetória. Wanda perde os pais, o irmão, seu parceiro amoroso e os próprios filhos, além de se ver gradualmente afastada dos demais heróis que formam a equipe dos Vingadores. Cada um destes relacionamentos simultaneamente forma e destrói seus elos com a humanidade, afetando suas emoções e, conseqüentemente, suas ações nas diferentes produções audiovisuais. Tais elos também figuram enquanto uma espécie de ‘pêndulo’ em sua dualidade, levando-a a oscilar entre heroína e anti-heroína / vilã e influenciando leituras sobre ela. Deste modo, a condição para sua permanência nas narrativas seria a impertinência, o estar e não estar. Retomando a discussão acerca do mito (Eco, 1975), os heróis seriam figuras estáveis. Já Wanda não apresenta estabilidade, transitando assim entre diferentes lugares na narrativa.

Em um estudo sobre Jane Foster, a Poderosa Thor, Oliveira (2021) salienta que o gênero e a humanidade tornam-se pontos de reflexão importantes nas histórias de heroínas onde, ao lutarem e eventualmente se sacrificarem por um suposto bem maior, de fato compreenderiam a máxima de que com grandes

poderes, vêm grandes responsabilidades. Nas palavras da autora,

[...] aqui características convencionalmente femininas sob a perspectiva de um constructo de identidade e de gênero, onde às mulheres é atribuída uma dimensão inerentemente emocional de expressividade, delicadeza e afeição (e onde, nas histórias em quadrinhos do gênero [de super-heróis], comumente figuram suas fraquezas), representam sua força [...] (Oliveira, 2021, p. 201).

Para Nicole Junges (2022, p. 36) a medida que a personagem é construída a partir de arcos de histórias, sua jornada “[...] é capilarizada dentro dos produtos cinematográficos da *Marvel Studios*, e cabe ao público percebê-la nos diversos pontos de contato da narrativa”. Adam (2019, p. 78) comenta que Wanda Maximoff deixa de lado sua jornada e exerce os papéis de coadjuvante e interesse amoroso de um herói protagonista ao longo dos dez primeiros anos do universo cinemático *Marvel*, sendo “[...] atenuada não só pelo modo como é representada, mas também pela sua falta de protagonismo”. Assim sendo, vale ressaltar que é apenas após *Vingadores: Era de Ultron (2015)* e os filmes subsequentes de reunião entre os heróis que a Feiticeira Escarlate recebe certo destaque no audiovisual.

Podoshen et al. (2020) postulam que determinadas super-heroínas seriam consideradas por parte do público em fóruns online como exemplos de um arquétipo Mary Sue, termo que teve origem no universo das *fanfics*⁴ e que corresponde a personagens femininas apresentadas como extremamente poderosas e impecáveis, sem desvantagens ou vulnerabilidades reais. Assim, elas “[...] careceriam de dimensão, criando tensões e diminuindo suas chances de identificação, visto que as fraquezas e vulnerabilidades das figuras heroicas seriam importantes aspectos de relação para com os [as] leitores [as], que esperam ver características de si representadas nos [as] personagens” (Oliveira, 2021, p. 180). Neste sentido, a Feiticeira Escarlate figuraria enquanto contraexemplo de tal arquétipo, posto que sua trajetória é construída com base em suas fraquezas e vulnerabilidades.

Assim sendo, sua construção parece fortemente ancorada sobre a característica de esferificação de personagens abordada por Xavier e Rossini (2020), onde a imprevisibilidade das ações da protagonista é elemento central. Conforme explicam Reis e Lopes (1998, p. 219) tal personagem se constitui por ter uma “[...] complexidade suficiente para constituir uma personalidade bem vincada” onde “[...] a condição de imprevisibilidade da própria personagem redonda, a revelação gradual dos seus traumas, oscilações e obsessões constituem os principais fatores determinantes da sua configuração” (idem). Em consonância, Jost (2012) aponta que discursos mais afetivos e íntimos têm crescido na cinematografia na última década, onde “os momentos emocionais estão tendo mais espaço no enredo para construírem uma abordagem complexa” (Junges, 2022, p. 39). Para o autor, tal abordagem é um reflexo de nossas experiências comuns cooptadas pela ficção e a literatura moderna.

4. Produções escritas feitas por fãs.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda na série documental *Poder M* (2023), passagens destacam a forma como as cinco fases do luto (negação, raiva, barganha, depressão e aceitação), definidas pela psiquiatra suíça-americana Elisabeth Kübler-Ross (2005) através de seus estudos acerca de como pacientes terminais e seus familiares lidam com a morte, são fio condutor não apenas da estrutura narrativa de *WandaVision* (2021) como da trajetória da personagem como um todo. Tendo como ponto de partida a fala de Visão, “[...] o que é o luto, se não o amor que perdura? [...]”, a produção afirma que queria mostrar através da Feiticeira Escarlata e também para ela, a importância de se levar a saúde mental a sério. Em um trecho, a atriz Elizabeth Olsen pontua: “Em um jeito negativo, Wanda Maximoff poderia ser traduzida em histeria feminina. Mas a maneira que gosto de pensar em seu arco é através da saúde mental” (Mpower, 2023, Disney+).

Ao final do episódio, a produção resume a trajetória de Wanda através dos trechos: “A lição é que talvez você tenha mais poder do que pensa que tem. E é só percebendo o poder que está dentro dela, é que ela pode controlar o poder”; e “Em sua essência, ela é uma heroína” (Mpower, 2023, Disney+). Nos parece então que não apenas o longa *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura* (2022) constrói para a personagem um caminho para a redenção, mas que toda a sua construção na cinematografia *Marvel* figura enquanto um arco redentor em si. Da condição de imprevisibilidade que aprofunda seus lutos e traumas, mantendo-a enquanto protagonista e antagonista, à exploração de tropos emocionais, ancorados por marcas de gênero arquetípicas e características com o intuito de explorar a vulnerabilidade e gerar identificação com certos públicos, ao descontrole e a loucura. Ao final, a personagem mais poderosa do universo *Marvel* encontraria a si mesma e descobriria a extensão de seus poderes ao lidar com suas dores e sacrificar-se pelo que acredita ser o correto. Mas sua redenção é também sua morte.

Questiona-se aqui os motivos que levaram à escolha da personagem para apontamentos acerca de histeria e loucura com o pretexto de se falar sobre saúde mental, em especial no que concerne ao episódio dedicado a ela na série documental *Poder M*, que compila momentos de sua trajetória na cinematografia *Marvel*. Entende-se que sua trajetória ao longo das diferentes produções audiovisuais reforça uma espécie de ‘sombra’ que parece pairar sobre personagens femininas poderosas da cultura popular, onde as narrativas levam tais mulheres a limites extremos, onde vivenciam grandes traumas emocionais, seguidos de morte – frequentemente pelo auto sacrifício. Para além de Wanda, podemos citar a personagem Fênix Negra, membro da equipe de mutantes X-Men, que possui um destino semelhante no universo *Marvel*, tanto nas histórias em quadrinhos quanto na cinematografia. Questiona-se também a construção da Feiticeira Escarlata enquanto personagem, de modo a basear, de forma simultânea, sua força e suas fraquezas em uma dimensão emocional e afetiva, suscitando discussões de afecção, identificação e vulnerabilidade fortemente ancoradas em problemáticas de gênero.

BIBLIOGRAFIA

ADAM, Catherine Dalpiaz. **Higher. Further. Faster.** Uma análise da representação feminina e das relações em Capitã Marvel. 2019. Trabalho de conclusão (Bacharel em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

BUTLER, Judith. Et al. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** LOURO, Guacira Lopes (organizadora). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces.** São Paulo: Pensamentos, 1997.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre.** Austin, TX: MonkeyBrain Books, 2006.

CREED, Barbara. **The Neomyth In Film: The Woman Warrior from Joan of Arc to Ellen Ripley.** In: ANDRIS, S.; FREDERICK, U. (eds). *Women Willing to Fight: The Fighting Woman in Film.* Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2007. p. 15 -37.

D'AMORIM, Maria Alice. **Estereótipos de gênero e atitudes acerca da sexualidade em estudos sobre jovens brasileiros, 1997.** Disponível em: <https://cutt.ly/qfYNeM8>. Acesso em 7 de agosto de 2023.

DANTAS, Jessica Lana de Gois Wanderley. **O risco de respirar: os rastros da ansiedade e a improvisação em dança no entremeio do caótico.** 2021. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Artes Cênicas. Uberlândia, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/34126>.

ECO, Umberto. **O mito do Superman.** In: *Apocalípticos e Integrados.* São Paulo: Perspectiva, 1975.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos.** Rio de Janeiro: Imago, 1987.

GRAVENA, Leo. **O que acontece com Wanda no final de Doutor Estranho no Multiverso da Loucura?** 2022. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/wanda-final-doutor-estranho-multiverso-da-loucura.html>.

JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

JUNG, Carl. **Psicologia do Inconsciente.** Petrópolis: Editora Vozes, 1980.

JUNGES, Nicole. **De Wanda Maximoff à Feiticeira Escarlata: A jornada da personagem no Universo Cinematográfico da Marvel.** Trabalho de conclusão de curso (Graduação). Universidade Federal do Rio Grande do

Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Publicidade e Propaganda, Porto Alegre, 2022.

LOURO, Guacira Lopes. Et al. **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. LOURO, Guacira Lopes (organizadora). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

MENDONÇA, F. V. K. M., & GONZATTI, C. A. **“mulher louca” em *Game of Thrones*: gênero e a crítica do pop no jornalismo**. *MATRIZES*, 15(1), 223-247, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/162731/172246>.

OLIVEIRA, Lettícia Gabriella Carvalho de. **Protagonismo em uma Cultura de Quadrinhos? As personas de Jane Foster e a representação feminina para além das páginas**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Pós-Graduação em Comunicação Social. Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/45468>.

PODOSHEN, Jeffrey S.; Et al. ***Diversity, tokenism, and comic books: Crafting better strategies***. Science Direct, Kelley School of Business, Indiana University, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681320301439>. Acesso em: 04 de novembro de 2021.

REIS, C.; LOPES, A. C. M. **Dicionário de teoria narrativa**. (Série Fundamentos). São Paulo: Ática, 1988.

RIBEIRO, Matheus Tagé Veríssimo. ***WandaVision*: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel**. *Revista Insólita*. São Paulo, v. 1, n. 2, p. 4-12, 2021.

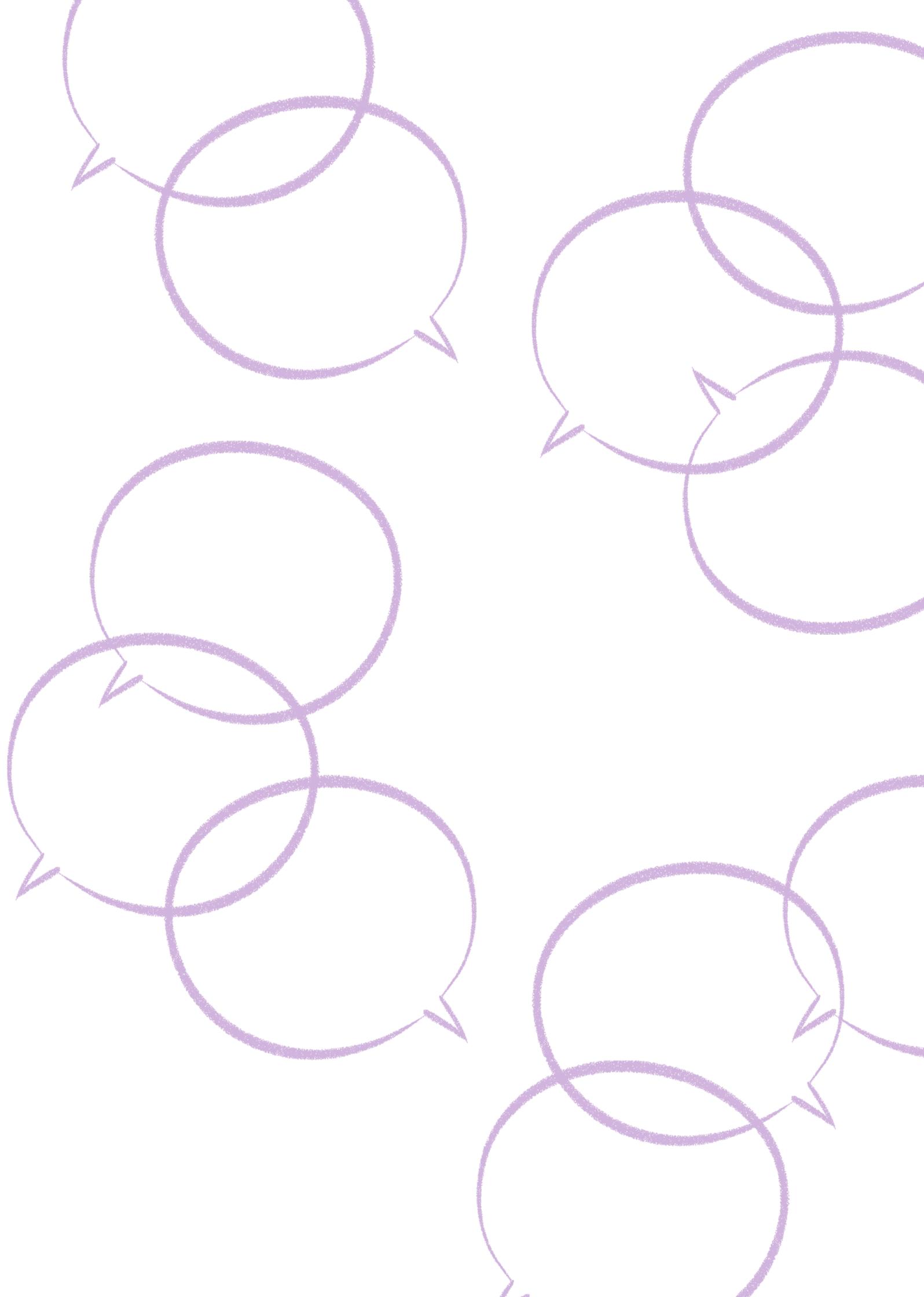
SIGILIANO, Daiana; BORGES, Gabriela. ***WandaVision e os Processos Cognitivos na Produção Crítica e Criativa do Fandom Brasileiro no Twitter***. *Journal of Digital Media & Interaction*, Vol. 5, No. 12, pp. 24-37, 2022.

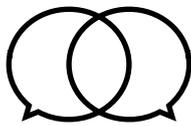
STREETEN, Nicola. ***A 21st Century British Comics Community that Ensures Gender Balance***, 2016. Disponível em: <https://journals.openedition.org/rrca/777>.

STULLER, Jennifer K. ***Ink-Stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology***. New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2010.

WITTIG, Monique. ***The straight mind and other essays***. Boston: Bacon Press, Digital-print edition, 2022.

XAVIER, K. C. ROSSINI, M. S. **Apropriações da jornada do herói em *Game of Thrones*: uma análise do personagem Jaime Lannister**. *Contemporanea*. Salvador, v. 18, n. 1, p. 107-134, 2020.





Mito da beleza plástica: webtoon Minha Identidade é Beleza de Gangnam

Mito de la belleza plástica: webtoon **La belleza de Gangnam**

The plastic beauty myth: webtoon **My ID is Gangnam Beauty**

Letícia Veiga Castello Branco

leticiaveiga.unb@gmail.com

Formada em Letras Inglês e Letras Português pela Universidade de Brasília. Atualmente, doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Literatura, estuda Literatura Contemporânea brasileira e estrangeira. Mestre pela mesma instituição, com ênfase no estudo das relações afetivas nas HQs, em especial em mangás, com uma perspectiva literária, e expande suas análises, também, para outras mídias de histórias em quadrinho. Membro do grupo de pesquisa Quadrital, que estuda diferentes mídias em quadrinhos.

Patrícia Trindade Nakagome

patricia.nakagome@gmail.com

Professora de Teoria da Literatura da Universidade de Brasília. Mestre e doutora em Teoria Literária e Literatura Comparada pela Universidade de São Paulo. Na graduação e no doutorado, realizou período sanduíche na Freie Universität Berlin. É editora científica da Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea. É uma das líderes do grupo de pesquisa Leitores e Leituras na Contemporaneidade e integrante do Grupo de Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea.

Resumo

Os “webtoons” se caracterizam como um novo desdobramento das histórias em quadrinhos, saindo do papel para ocupar o meio digital. Surgida na Coreia do Sul, essa manifestação cultural tem se tornado cada vez mais popular entre os jovens, indo além do seu contexto de produção específico. Um exemplo disso é o “webtoon” *Minha Identidade é Beleza de Gangnam* de Maenggi Ki, que tematiza os severos impasses trazidos pelo padrão de beleza feminino em meio a sociedade sul-coreana. Pensada especialmente à luz de *O mito da beleza* de Naomi Wolf (2021), mostraremos na HQ como as mulheres estão presas um sistema que as deixa vulneráveis à dominação masculina. Para a mudança desse cenário, é necessário um olhar mais generoso ao corpo feminino, o qual, sendo tematizado numa ficção de largo alcance, pode ter impacto na realidade.

Palavras-chave

Histórias em Quadrinhos; Webtoon; Mito da beleza; Coreia do Sul; Padrão de beleza.

Resumen

Los “webtoons” se caracterizan como un nuevo desarrollo de las historietas, saliendo del papel para ocupar el medio digital. Surgida en Corea del Sur, esta manifestación cultural se ha vuelto cada vez más popular entre los jóvenes, yendo más allá de su contexto de producción específico. Un ejemplo de esto es el “webtoon” *La belleza de Gangnam* de Maenggi Ki, que tematiza los graves dilemas traídos por el estándar de belleza femenina en medio de la sociedad surcoreana. Pensado especialmente a la luz de *El mito de la belleza* de Naomi Wolf (2021), mostraremos en el cómic cómo las mujeres están atrapadas en un sistema que las deja vulnerables a la dominación masculina. Para cambiar esta situación, se necesita una mirada más generosa hacia el cuerpo femenino, el cual, al ser tematizado en una ficción de amplio alcance, puede tener un impacto en la realidad.

Palabras clave

Historietas; Webtoon; Mito de la belleza; Corea del Sur; Estándar de belleza.

Abstract

The webtoons are characterized as a new unraveling of comic books, leaving the pages to occupy the digital means. First appearing in South Korea, this cultural manifestation has become more popular among younger audiences, going beyond its specific context of production. An example is the webtoon *My ID is Gangnam Beauty* by Maenggi Ki, that tells the severe problems brought by beauty standards among women in South Korean society. Thought alongside with *The Beauty Myth* by Naomi Wolf (2021), we are going to show in the webtoon how women are trapped to the victim condition of a system which makes them vulnerable to the masculine domination. In order to change this scenery, it is necessary to have a kinder look towards the feminine body, that by being the main topic of such a wide range fiction, has impact in reality itself.

Keywords

Comic books; Webtoon; Beauty Myth; South Korea; Beauty standards.

INTRODUÇÃO

Arte sequencial narrada, com diferentes formas, cores e temáticas. Essa definição aparentemente simples retrata uma matéria artística complexa, que atrai milhares de leitores ao redor do mundo, sem, porém, receber atenção crítica proporcional. O autor Antônio Luiz Cagnin em seu ensaio “Os quadrinhos” (1975) define a história em quadrinho como um “sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho e a linguagem escrita” (Cagnin, 1975, p.25). Além disso, o desenhista Will Eisner, em *Narrativas Gráficas*, caracteriza as histórias em quadrinhos (HQs) como um gênero intermediário entre o escrito e o imagético, que utiliza da sua forma como ferramenta narrativa compreendida pelo leitor (Eisner, 2005, p. 7). Esse conceito é ampliado pelo também desenhista Scott McCloud, ao definir HQ como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1995, p. 9). Tais definições evidenciam a importância do leitor e do papel que ele desempenha para constituir o sentido entre imagem e texto. Esse fator é particularmente relevante porque as HQs foram durante muito tempo entendidas de modo infantilizado, não sendo adequadas ao público adulto e, por consequência, não merecendo ser objeto de reflexões acadêmicas, como ora fazemos em nosso artigo.

Ao buscar se distanciar da visão infantilizada e associada aos super-heróis dos *comics* tradicionais, Eisner criou para suas obras a terminologia “Graphic Novel”, a qual foi depois adotada por outros autores. De acordo com Ramos e Figueira (2011, p.4), essa nomeação revela uma preocupação em atingir um público mais maduro, com ampla gama temática e elevada qualidade editorial. Comercialmente, significava atingir outra fatia de mercado, o adulto, ainda pouca explorada.

As HQs mudaram ao longo do tempo e adquiriram contornos específicos de acordo com a cultura que estão inseridas. Nesse sentido, para nosso artigo, é fundamental entender a diferenciação no modo como essa forma circula no mundo, sendo ainda considerável a diferença que se encontra entre países leste-asiáticos. Apesar de atualmente o Japão ser o mais popular exportador de histórias em quadrinhos, também conhecidas como mangás, outros países também têm uma produção considerável, inclusive ocupando outras mídias, como é o caso do nosso objeto de análise, o “webtoon” coreano *Minha Identidade é Beleza de Gangnam*.

Ao observar as histórias em quadrinhos na Coreia do Sul, é possível perceber a grande influência dos mangás japoneses. Apesar de influente, o mangá não era bem-visto na sociedade sul-coreana devido ao problemático histórico existente entre as duas nações, marcado pela invasão japonesa no território da Coreia. A ocupação japonesa ocorreu de 1910 até o fim da Segunda Guerra Mundial, num período marcado por ações militares ditatoriais, em que, por exemplo, a população coreana foi proibida de utilizar o próprio idioma, houve alistamento obrigatório aos homens sul-coreanos e muitas mulheres foram

forçadas a realizar serviços sexuais aos soldados que estavam no território. Fatos como esses deixaram uma ferida histórica que lateja ainda hoje.

Em termos culturais, os dois países possuem similaridades e diferenças no desenvolvimento de sua tradição com as HQs. John Lent, em seu estudo sobre quadrinhos na Ásia, explica que, na Coreia do Sul, houve a expansão de sua produção em meio nacional com os “manhwas” – termo geral para designar as histórias em quadrinhos no país – voltados para o público infantojuvenil que gerou rentabilidade e reconhecimento (Lent, 2015, p. 78). No início dos anos 2000, ocorreu o acelerado crescimento tecnológico na Coreia do Sul, o que levou várias formas artísticas a migrarem para o universo virtual. No caso das HQs, tivemos, inicialmente, os “manhwas” adaptados para a tela e posteriormente o surgimento dos “webtoons” como um novo subgênero.

Diferentemente dos “manhwas”, o “webtoon” é uma história em quadrinho com design feito para o meio digital, de sua produção até distribuição. Atualmente, a plataforma *Webtoon* é a principal distribuidora de quadrinhos digitais do mundo. Nela os artistas também encontraram um espaço para contar suas histórias, com fácil possibilidade de distribuí-las aos assinantes. A marca registrada da *Webtoon* é da empresa coreana *Naver* que, um tempo depois, também adquiriu a *Wattpad*, mundialmente conhecida pela criação de histórias independentes. O domínio desse tipo de conteúdo auxiliou a *Naver* a se tornar uma das principais empresas donas do mercado de leitura independente on-line.

O “webtoon”, ao contrário das mídias tradicionais de histórias em quadrinhos impressa, é um meio de leitura on-line e de fácil acesso, por isso consegue ser lido em qualquer dispositivo eletrônico e ser rapidamente difundido, principalmente, entre os mais jovens. Além disso, a expansão da internet junto com a tradução dos títulos e do aplicativo *Webtoon* para língua inglesa possibilitaram esse crescimento também para outras regiões do mundo.

O diferencial dos “webtoons” com relação aos “manhwas” e mangás, além do meio de circulação, é a estrutura. Eles possuem desenhos produzidos no meio digital e a sua principal característica são os quadros com grandes espaços em branco e sistema de rolagem infinita para a leitura com episódios lançados semanalmente, além da possibilidade de conterem trilhas sonoras e animações durante sua leitura.

Já que o meio de circulação on-line acaba por captar grande parte dos jovens para esse gênero literário, é relevante associar as temáticas tratadas nos “webtoons” à vivência desse público, mobilizando mensagens que possibilitem uma reflexão acerca de seu cotidiano. Essa relação do leitor com o enredo da HQ é uma questão que Eisner menciona acerca da importância sobre a empatia do autor para transmitir sua história de forma que ela seja relacionável (Eisner, 2005, p. 51). O objeto de nosso artigo, *Minha Identidade é Beleza de Gangnam* da autora Maenggi Ki, cumpre uma função social de conscientização de quanto os padrões estéticos são nocivos para o indivíduo, principalmente às mulheres.

A popularidade dos “webtoons” é tão alta que surgem adaptações para filmes, animações e séries televisivas, as quais se difundem internacionalmente e fazem parte do “soft power”¹ coreano, bem como o “K-pop”. Esse largo alcance

1. “Soft Power” é um conceito atrelado ao poder de influência e expansão de um país através de sua cultura em geral. No caso da Coreia do Sul, essa expansão vem ocorrendo por meio das produções televisivas e musicais que ganham cada vez mais popularidade.

de público também se deu com o “webtoon” analisado: *Minha Identidade é Beleza de Gangnam* da autora Maenggi Ki. Lançado em 2016 e adaptado para a televisão pela empresa coreana JTBC em 2018, a obra foi protagonizada nas telas pelo ídolo de pop coreano do grupo ASTRO conhecido pelo nome artístico Cha Eun-Woo.

Ao observar as figuras 1 e 2, pode-se notar as similaridades entre as capas do drama televisivo e o “webtoon” *Minha Identidade é Beleza de Gangnam*:



Figuras 1 e 2 - Poster do drama de adaptação televisiva e capa do webtoon *Minha Identidade é Beleza de Gangnam*. Fonte: IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8585954/mediaindex>; Ki, 2016.

Tanto o drama televisivo quanto o “webtoon” traz as três personagens principais em sua capa: Mi-rae Kang, a protagonista, Soo-ah Hyun, a antagonista e Kyung-seok Do, o garoto que desperta a paixão de ambas. As duas imagens colocam a protagonista em primeiro plano, no entanto, a posição da antagonista é levemente alterada nas duas figuras, aparecendo em terceiro plano no pôster do drama televisivo e em segundo no pôster do “webtoon”. A alteração da posição entre os dois se deve à popularidade do ator e “idol”, chamando a atenção do público ao aspecto romântico da obra televisiva, enquanto no “webtoon” a imagem enfatiza a rivalidade entre as mulheres que é latente ao longo da obra que debate os padrões de beleza da sociedade sul-coreana. Como mostraremos em nossa análise, as duas formas de estabelecer a relação entre as personagens configura a dimensão política do mito da beleza discutido por Wolf (2021).

A popularização dos “webtoons” no meio jovem se deve também às temáticas comumente abordadas, que trazem, por exemplo, questões cotidianas do ambiente escolar. No caso do nosso objeto, o foco está na imposição do padrão de beleza, o qual é tratado de modo crítico, denunciando a violência e a insegurança que atinge as personagens mulheres.

Com uma perspectiva que valida os argumentos utilizados no “webtoon” em questão, Naomi Wolf, em *O mito da beleza* (2021), mostra como as imagens impostas para a beleza feminina são representações utilizadas contra as mulheres. Ela explica como essa determinação gera amarras que prendem o feminino a uma situação de ódio a si mesmas em todos os aspectos da sociedade. Desse modo, a beleza não é vista apenas como estética, mas também como uma forma de controle do capitalismo sobre os corpos femininos.

A partir de tal objeto, desejamos mostrar a relação existente entre o “webtoon” *Minha Identidade é Beleza de Gangnam* e a dimensão política da beleza, tal como desenvolve Naomi Wolf (2021). Discutiremos as imposições sociais feitas sobre as personagens mulheres: a protagonista Mi-rae Kang e a antagonista Soo-ah Hyun, de acordo com o que leva a primeira a se transformar e sofrer devido às cirurgias plásticas, e a segunda a ocupar um lugar em que a prioridade é o olhar do outro sobre si mesma. Essas situações, associadas à obra de Wolf, demonstram um processo que representa as amarras colocadas a tantas mulheres, mesmo na sociedade contemporânea.

A POLÍTICA DA BELEZA E A FORÇA DO OLHAR

“A beleza está nos olhos de quem vê”. Esse conhecido ditado popular sugere que a beleza está menos relacionada a uma característica própria do objeto contemplado e muito mais a uma disposição no modo de olhá-lo. Mais do que apenas ter uma determinada forma, é necessário contar com a generosidade daquele que avalia, o que, no limite, poderia nos levar a outra afirmação bastante conhecida: “quem ama o feio, bonito lhe parece”. No deslocamento entre os dois ditados, temos, porém, uma mudança significativa. No primeiro, não há um julgamento da beleza, mas sim a indicação de seu caráter subjetivo; já no segundo, quando o afeto entra em cena, temos uma distorção, ou seja, o olhar amoroso é cego à imperfeição, reconhecendo beleza naquilo que visto à distância é evidentemente feio. Ou seja, o feio “parece” belo, mas certamente não o é. Os dois ditados aproximam-se por reconhecer a beleza como algo atribuído externamente ao objeto, mas se diferenciam pelo fato de o segundo apontar uma aparente neutralidade nesse olhar, um ponto a partir do qual o belo pode ser confirmado. Desse modo, não há generosidade no olhar capaz de atribuir beleza. Se a beleza é um dado, cabe ao olhar apenas o julgamento.

Trazemos esses ditados para dar contornos ao complexo debate sobre beleza, cujos desdobramentos sobre o corpo feminino são especialmente poderosos. Quando o corpo da mulher é colocado diante do olhar do outro, inclusive daquela que está diante do espelho, o padrão se impõe, não deixando espaço para generosidade.

Na Coreia do Sul, nota-se a constante aparição de um padrão específico de beleza marcado por feições mais delicadas entre os “idols”, tanto homens quanto mulheres, famosos na cultura pop asiática, principalmente artistas televisivos e cantores. Por estarem expostos na

mídia, ocupando lugar importante no imaginário coletivo, eles estão sob constante vigilância, podendo sofrer ataques de “fandoms” e “anti-fandoms”² por sua aparência. Tal cenário se alinha à pressão estética que cerca mulheres do mundo todo, que podem desenvolver distúrbios alimentares e psicológicos como decorrência do “mito da beleza”, tal como explica Naomi Wolf:

O mito da beleza tem uma história a contar. A qualidade chamada “beleza” existe de forma objetiva e universal. As mulheres devem querer encarná-la, e os homens devem querer possuir mulheres que a encarnem. Encarnar a beleza é uma obrigação para as mulheres, não para os homens, situação esta necessária e natural por ser biológica, sexual e evolutiva. (Wolf, 2021, p. 29)

A beleza é determinada como uma qualidade imposta ao feminino, independentemente do lugar, já que esta é uma característica que seria necessariamente uma evolução para as mulheres. O mito de beleza tem uma história tão arraigada que se inscreve também nos ditados populares, como vimos no início deste tópico, em que a suposta universalidade e objetividade do belo revela, no entanto, marcas de poder e subjetividade. De modo mais específico, Wolf aponta como o mito se sustenta pela atribuição de um lugar de subordinação da mulher em relação ao homem, revelando a dimensão política de assegurar lugares e funções específicos a cada um:

A “beleza” é um sistema monetário semelhante ao padrão ouro. Como qualquer sistema, ele é determinado pela política e, na era moderna no mundo ocidental, consiste no último e melhor conjunto de crenças a manter intacto o domínio masculino. Ao atribuir valor às mulheres numa hierarquia vertical, de acordo com um padrão físico imposto culturalmente, ele expressa relações de poder segundo as quais as mulheres precisam competir de forma antinatural por recursos dos quais os homens se apropriaram. (Wolf, 2021, p. 29)

Não apenas as mulheres devem ser belas, mas elas têm que se esforçar para adquirir, financeiramente, a beleza. O caráter político da beleza pode passar despercebido diante da avalanche de propagandas, produtos e estímulos a uma suposta melhora da aparência. O desejo de estar bonita é a resposta a um sistema lucrativo e violento que obriga tantas mulheres ao esforço de atender um padrão que não foi feito para abarcar as diferenças. A insatisfação diante do espelho é, na realidade, a manifestação da política que assegura o domínio masculino. Nesse cenário, tantos procedimentos estéticos e cirurgias plásticas são realizados para evitar a rejeição de si mesmas. O “sistema monetário” da beleza tem seu vultuoso faturamento gerado pela insatisfação das mulheres com seu corpo:

A atual Era da Cirurgia é, à semelhança do sistema médico da era vitoriana, movida pelo lucro fácil. A indústria da cirurgia estética nos Estados Unidos fatura 300 milhões de dólares por ano, apresentando um crescimento anual da ordem de 10%. No entanto, à medida que as mulheres forem se acostumando ao conforto e à liberdade, ela não poderá continuar a depender do lucro decorrente da disposição das mulheres a sofrer pelo seu sexo (Wolf, 2021, p. 309).

Wolf aposta que a liberdade feminina traria duro impacto à indústria

2. “Fandoms” e “anti-fandoms” são comunidades de fãs que se dedicam a acompanhar tudo sobre um determinado artista. No caso dos “anti-fandoms” eles visam exclusivamente o ataque a um artista e a seus fãs. Esse tipo de movimentação é mais comum e normalizado no leste asiático, como por exemplo com o cantor YunHo do grupo TVXQ que recebeu uma bebida com supercola e vidro de um fã, isso levou o “idol” a ser hospitalizado no ano de 2006.

da cirurgia plástica, com seu lucro estratosférico. Isso ainda não ocorreu de modo que, décadas depois desse estudo, vemos um número crescente de buscas por intervenções estéticas, em países tão distantes como Estados Unidos e Coreia do Sul, este segundo famoso pela realização de cirurgias plásticas capazes de deixar o indivíduo irreconhecível.

O distrito Gangnam³, na cidade de Seul, foi o ponto de protagonismo do “hit” mundial Gangnam Style, lançado em 2012, do produtor e cantor sul-coreano PSY. Nessa música, tanto no ritmo quanto na letra, o cantor leva aos ouvintes os pontos populares da região de Gangnam, como um ambiente próprio para encontros e festas. Além de essa região ser um dos centros sociais da Coreia do Sul, ela também é conhecida por abrigar muitas clínicas de cirurgia plástica e de estética, contexto em que se insere na obra aqui analisada. A protagonista Mi-rae é reconhecida por seus colegas de faculdade como “beleza

de Gangnam”, por conta dos diversos procedimentos feitos nesse bairro. No artigo “Gangnam-Style Plastic Surgery: The Science of Westernized Beauty in South Korea”, So Yeon Leem explica como esse termo “beleza de Gangnam” é na verdade pejorativo e frequentemente utilizado na Coreia do Sul:

Exemplos extremos do “corpo globalizado” ou beleza tipo Gangnam através da cirurgia plástica são as mulheres que são chamadas “Belezas de Gangnam”. Elas são conhecidas por possuírem características como uma testa convexa, olhos muito abertos e pálpebras grossas, um nariz longo e protuberante, uma boca com formato distinto e uma mandíbula excessivamente pequena. [...] As Belezas Gangnam são constantemente criticadas pelo público coreano, porque elas aparentam ser “não-naturais”, “artificiais”, “excessivas”, e até mesmo “ridículas”. Por vezes, o termo monstro de cirurgia plástica (plastic surgery monster) é utilizado como sinônimo para Beleza de Gangnam. (Leem, 2017, p. 19, tradução nossa)⁴

A expressão “beleza de Gangnam”, presente também no título da obra em questão, é utilizada de pelos colegas de Mi-rae, que abertamente julgam e condenam sua aparência. Como vemos a seguir, a protagonista constrangida

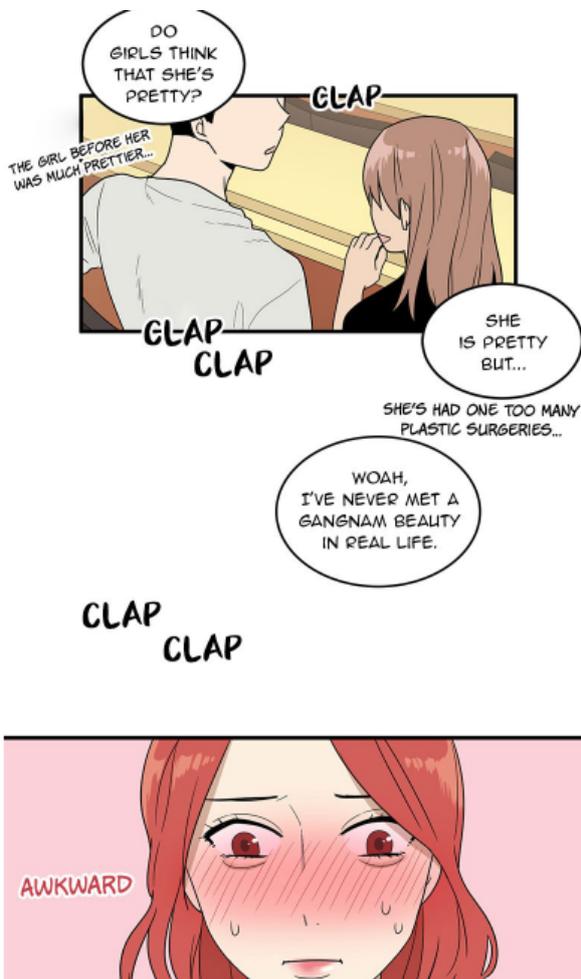


Figura 3. Comentários de outros estudantes sobre as cirurgias de Mi-rae. Fonte: KI, 2016.

3. É um distrito da Coreia do Sul.

4. Original: “Extreme examples of “the globalized body” or Gangnam-style beauty through plastic surgery are the women who are called “Gangnam beauties”. They are known to have features such as a convex forehead, overly wide eyes and thick eyelids, a long and protruding nose, an awkwardly shaped mouth, and an excessively small jaw. [...] Gangnam beauty is often criticised by the Korean public because it looks “unnatural,” “artificial,” “excessive,” and even “ridiculous.” Sometimes, the term plastic surgery monster is used as a synonym for Gangnam beauty.”

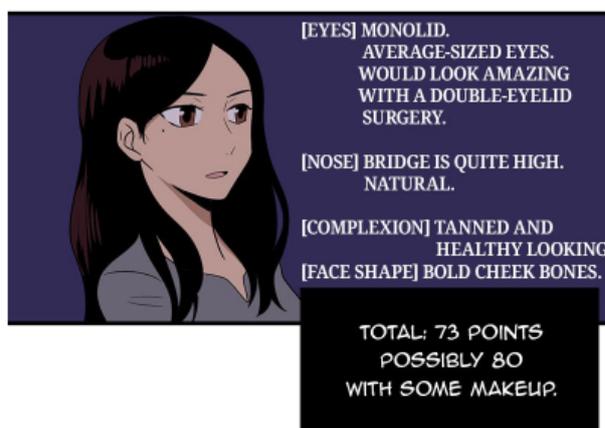
finje não escutar as injúrias.

Os comentários versam sobre sua beleza, indicando que a jovem que se apresenta antes dela, Soo-ah, a antagonista do “webtoon”, era mais bonita, sem a necessidade de cirurgias. É impossível negar sua beleza, mas as reticências marcam a hesitação dos personagens, reforçada pelo “but” (“mas”). Por que tamanho esforço para ter uma beleza que se abre ao questionamento? Por que ostentar uma beleza que causa embaraço? No quadrinho, não podemos ver o rosto das personagens que conversam sobre Mi-rae. Em contraposição a isso, o rosto encoberto da jovem está colocado em foco, com seu tom vermelho se mesclando ao fundo, em uma situação em que ela sabe o que está sendo feito sobre ela e reforçando seu complexo de inferioridade.

O processo vivido pela personagem Mi-rae se alinha ao significativo crescimento de mulheres adeptas a modificações corporais estéticas na Coreia do Sul, com especial atenção ao citado distrito Gangnam, como destaca So Yeon Leem:

Em 2014, de acordo com o Serviço de Imposto Nacional da Coreia do Sul, mais da metade das 671 clínicas de cirurgia plástica da nação estavam localizadas em Seul; dessas, 74.8% estavam em Gangnam. Baseada nas estatísticas produzidas pela Sociedade Internacional de Cirurgiões de Plástica Estética em 2011, a Coreia do Sul tem os maiores números de procedimentos por população no mundo (Leem, 2017, p.4, tradução nossa).⁵

As marcas de uma sociedade que valoriza o padrão estético são claras na obra analisada, de modo que a protagonista do “webtoon” sofre *bullying* físico e psicológico na faculdade por conta de sua aparência física. Essa violência materializa os mecanismos de silenciamento e inferiorização sociais usados para submeter as mulheres. Nesse sentido, é interessante lembrar, com Wolf, a maneira como as feministas eram vistas no passado, em que a beleza era usada como medida de julgamento: “Se for criticada por ser ‘feia’, qualquer mulher se arrisca a ser descrita com o mesmo adjetivo se se identificar com as ideias dela” (Wolf, 2021, p. 29). A suposta feiura se torna, assim, um estigma, de modo que algumas



5. Original: “In 2014, according to the National Tax Service of South Korea, more than half of the nation’s 671 plastic surgery clinics were located in Seoul; of these, 74.8 percent were located in Gangnam. Based on statistics produced by the International Society of Aesthetic Plastic Surgeons in 2011, South Korea has the highest number of procedures per population worldwide.”

Figura 4. Análise do rosto das outras meninas por Mi-rae
Fonte: KI, 2016.

ideias revolucionárias permaneceram por muito tempo circunscritas a um grupo limitado pelo receio de outras pessoas se associarem não só às ideias, mas à recusa a certo padrão de beleza.

Não é confortável estar sozinho, ser diferente, especialmente quando se é jovem. Por isso, após completar a maioridade, a personagem Mi-rae realiza um procedimento cirúrgico radical que transforma sua feição e passa a adotar uma constante dieta, apenas com o intuito de ser aceita no meio social, já que ela era maltratada desde a infância por sua aparência física. Apesar disso, a jovem continua se sentindo “feia” e “excluída”, além de sempre escutar duras críticas de seus colegas de faculdade, tal como vimos no quadrinho anterior.

Como reflexo da opinião alheia, a personagem não modifica a visão que tem sobre a própria aparência, sentindo-se ainda inferior em relação aos outros. Como reação à dor sofrida, ela passa a dar notas, em sua mente, para a beleza de outras jovens, avaliando suas características faciais.

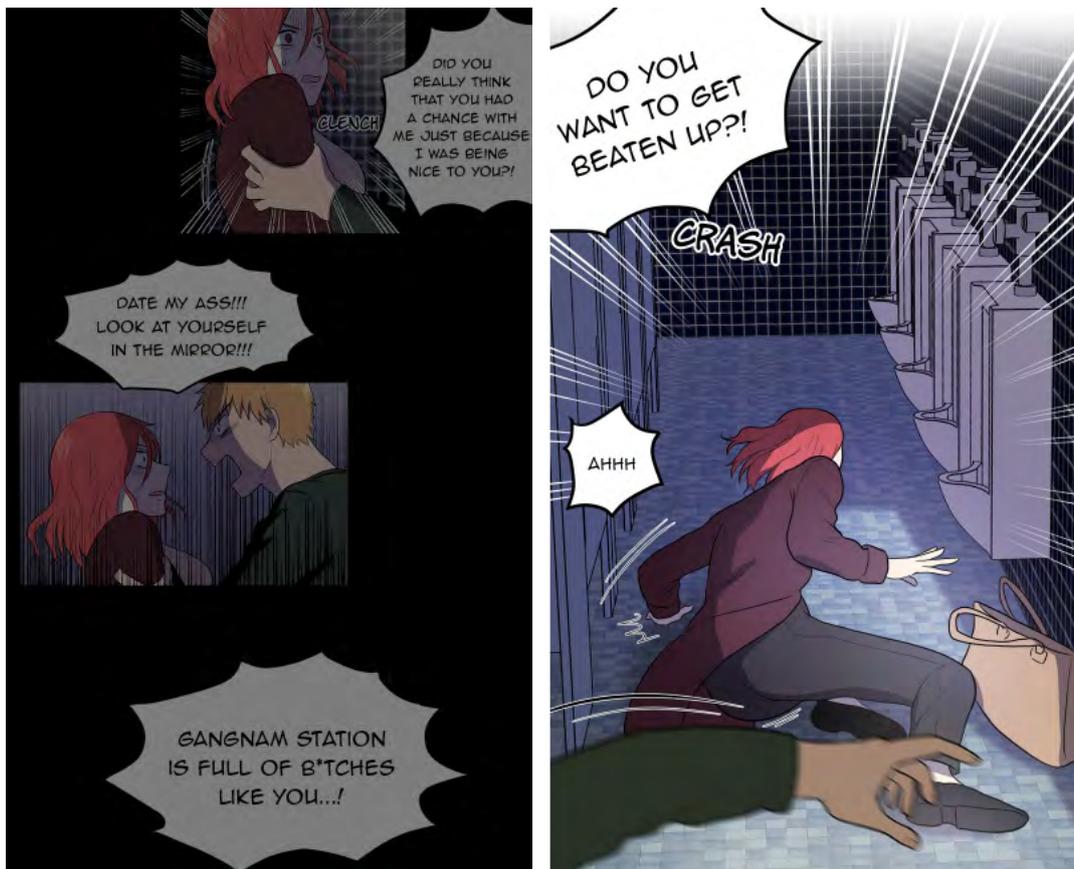
As jovens passam a ser avaliadas segundo quatro critérios, apenas quatro aspectos para definir a beleza e, supostamente, o valor de uma mulher. Apesar de se colocar na condição de julgar o que é belo ou não, a personagem ainda se vê como inferior às demais. Mi-rae perpetra em silêncio contra as outras a violência que ela mesma sofre. O ciclo de dor movido pela beleza se perpetua, em que a própria vítima se torna não só algoz de si mesma, mas de seus pares.

A violência que a beleza promove entre as mulheres é ainda mais profunda quando filtrada pelo olhar masculino. No quadrinho a seguir, vemos o sofrimento de Mi-rae ao ser rejeitada por um veterano que, embora parecesse se interessar por ela, decide ficar com Soo-ah, considerada a mais bela do campus sem ter realizado qualquer cirurgia. O desprezo evolui também para a agressão física.

Dos dois quadrinhos, chama especialmente a atenção o imperativo para que a jovem se olhe no espelho. Com esse gesto, o veterano indica ser evidente a impossibilidade de que Mi-rae seja amada. Esse primeiro recorte traz uma característica mais escurecida em suas imagens, isso porque a visão de Mi-rae junto àquilo que ocorre vai se apagando enquanto ela é agredida.

Em última instância, ela se torna responsável pela agressão sofrida, pois sua expressão de medo e incompreensão parece responder afirmativamente à pergunta de seu veterano: “Do you want to get beaten up?” (Você quer apanhar?). No entanto, quem deseja apanhar? Quem deseja ser alvo de gritos, rejeição e zombaria? Mi-rae apenas desejava se aceitar e, para isso, se tornou apenas um alvo mais evidente para a agressão. A forma como o rapaz afirma que Mi-rae é apenas mais uma das “bitches” presentes em Gangnam mostra o caráter depreciativo da beleza imposta e comprada. A beleza de Gangnam uniformiza as aparências, mas mais do que isso, a política da beleza naturaliza a violência contra as mulheres, como se o fato de a personagem tentar se adequar já fosse motivo suficiente para sua agressão e rejeição.

Voltando aos ditados populares que trouxemos anteriormente, notamos que os olhos desprovidos de amor do veterano apenas reforçaram aquilo que poderia ser visto pela própria Mi-rae, obrigada a enfrentar o espelho.



Figuras 5 e 6. Agressão verbal e física sofrida por Mi-rae. Fonte: KI, 2016.

A protagonista apenas modifica seu comportamento autodestrutivo quando um novo olhar afetuoso se volta para ela, o de Kyung-seok Do. Ele não se importa com a aparência dos demais, apesar de ele ser considerado uma beldade no campus. No momento que ele começa a demonstrar interesse por Mi-Rae, ela não compreende sua afeição e tenta afastá-lo, mesmo que ele deixe claro seus sentimentos por ela e o descaso pelo padrão social de beleza.

“I don’t know and I don’t care” (Eu não sei e eu não me importo). Com essa frase, Kyung-seok Do revela que seus olhos negam aquilo que é central aos olhos de todos, inclusive da própria protagonista. A rejeição a frase de seu colega fica explícita na maneira como ele se levanta para se retirar da conversa dando fim também ao comentário maldoso feito e mostrando sua irrelevância. Ele vê Mi-rae muito além do que a política da beleza infringiu ao rosto da jovem. Mesmo que ele não entenda o porquê de ela ter realizado as cirurgias plásticas, sabe que ela teve seus motivos e prefere evitar um julgamento ofensivo como os demais fazem.

Ao contrário dos demais colegas de Mi-rae, Kyung-seok a conhece antes das cirurgias plásticas e compartilha com ela o amor por perfumes. Kyung-seok tem uma relação



Figura 7. Kyung-Seok Do. Fonte: KI, 2016.

conturbada de abandono com sua mãe que criava fragrâncias e enxerga em Mi-rae entusiasmo semelhante pelo assunto. No caso de Mi-rae, ela gosta de perfumes pois a beleza deles não é visível, sendo necessário abrir o frasco para reconhecê-la, uma metáfora que é vista na própria personagem. Desse modo, a relação entre ela e Kyung-seok fica cada vez mais próxima, ainda que ela não se ache digna de ser valorizada por alguém tão belo quanto ele.

Se o olhar masculino impõe uma política sobre o corpo da mulher, o olhar feminino a sustenta. Nesse sentido, podemos pensar na posição ocupada pela antagonista Soo-ah, Hyun.

Soo-ah Hyun, ao longo do “webtoon”, escolhe ocupar um lugar em que ser aceita pela sociedade é a sua prioridade, principalmente diante dos homens. Para se encaixar nesse espaço, a personagem não apenas se veste de acordo, mas altera todo o seu comportamento para que este se encaixe nos padrões socialmente aceitos na Coreia do Sul. No entanto, com Mi-rae também recebendo elogios, ela opta por criar uma rivalidade em que ela se veja vitoriosa e Mi-rae humilhada. No entanto, a protagonista reconhece a beleza de Soo-ah e acredita quando esta finge ser sua amiga, mesmo que constantemente seja criticada.

O mito não apenas isola as mulheres segundo suas gerações, mas, pelo fato de incentivar a desconfiança entre todas as mulheres com base na aparência, ele as isola de todas as outras mulheres que elas não conheçam e apreciem pessoalmente. [...]

O mito gostaria que as mulheres acreditassem que a mulher desconhecida é inatingível; que ela está sob suspeita antes de abrir a boca por ser Uma Outra, e a lógica da beleza insiste que as mulheres considerem umas às outras como possíveis adversárias até descobrirem que são amigas. (Wolf, 2021, p. 115)

Mesmo que o corpo feminino seja alvo de ataque, as próprias mulheres possuem dificuldade para se alinhar contra isso, devido à força da política da beleza. Wolf discute a competitividade feminina como parte da criação do mito da beleza, em que é necessário incentivar a discórdia entre as mulheres para que possam ser construídos os degraus de diferença entre belezas. Esse papel representado por Soo-ah não a mostra como vilã, mas como um fruto das exigências que a sociedade impõe sobre as mulheres. Excluída e agredida na infância, a personagem de Soo-ah enxerga em sua aparência física o único traço que pode levá-la a sobreviver nessa mesma sociedade que a rejeita.

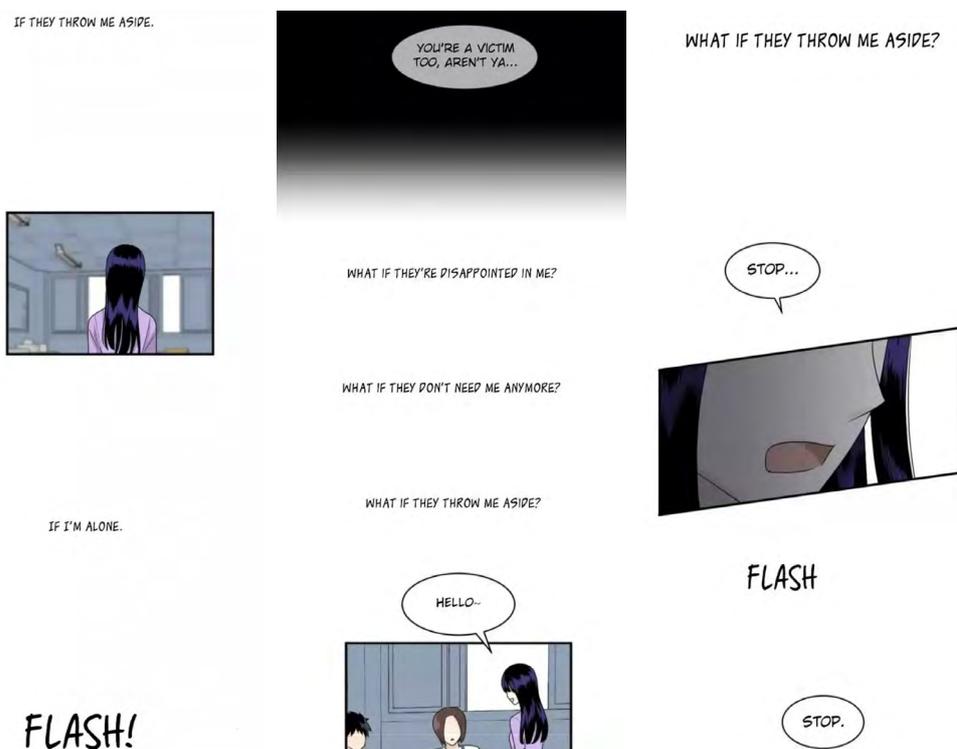
Um dos principais fatores de cobrança física nas mulheres está associado à forma física, de modo que o padrão ideal é a mulher magra. Esse fator se perpetua dentro do padrão de beleza sul-coreano e o belo estético é a magreza, por isso é tão comum constantemente ver “idols” realizando e incentivando dietas radicais visando emagrecimento. O “webtoon” de Maenggi Ki representa essa pressão estética nas personagens femininas, com a personagem de Soo-ah desenvolvendo bulimia. A personagem passa por episódios diversos em que quer impressionar os outros por comer muito, mas não engordar. Isso ocorre porque, como sabemos, a comida é um elemento central na cultura que valoriza a relação entre alimentação, saúde e socialização. O lado obscuro disso, porém, se manifesta na relação problemática com a comida, em que Mi-rae está

sempre de dieta e Soo-ah apresenta esse transtorno alimentar. Como se sabe, anorexia e bulimia são doenças associadas ao gênero feminino, com 90 a 95% dos pacientes sendo mulheres, de acordo com Naomi Wolf. Por mais que essas doenças mentais possam ser fatais, acabam sendo aceitas socialmente devido à propaganda direcionada ao público feminino que associa o alimento à culpa:

No entanto, a gordura na mulher é alvo de paixão pública, e as mulheres sentem culpa com relação à gordura, porque reconhecemos implicitamente que, sob o domínio do mito, os nossos corpos não pertencem a nós, mas à sociedade, que a magreza não é uma questão de estética pessoal e que a fome é uma concessão social exigida pela comunidade. Uma fixação cultural na magreza feminina não é uma obsessão com a beleza feminina, mas uma obsessão com a obediência feminina. (Wolf, 2021, p. 272)

A culpa e incompreensão levam a personagem de Soo-ah a começar a ser assediada por um perseguidor que tira fotos suas sem sua permissão. No entanto, ela se questiona se isso é um problema também pelo que os demais personagens falam sobre ela, como ela seria uma provocadora de situações desse cunho. O medo associado com o desejo de agradar os outros se misturam em Soo-ah, deixando-a sem saída para resolver a situação.

“If they throw me aside” (Se me colocarem de lado) e “If I’m alone” (Se eu estiver sozinha) são os pensamentos iniciais que Soo-ah começa a ter ao se aproximar das pessoas. O medo é latente na forma como as falas aparecem na primeira imagem, associada com a onomatopeia de flash que traz a fobia da experiência recente com o perseguidor. “What if they’re disappointed in me?” (E se eles se decepcionarem comigo?), “What if they don’t need me anymore?” (E se eles não precisarem mais de mim?) e “What if they throw me aside?” (E se eles me deixarem de lado?), questionamentos que a cada passo da personagem



Figuras 8, 9 e 10. Pensamentos de Soo-ah. Fonte: KI, 2016.

ênfatizam o pavor que esta possui da rejeição. Mesmo tentando engajar uma conversa, como acontece no quadrinho, os grandes espaços em branco com os questionamentos de Soo-ah continuam a permear o fluxo do enredo, o que mostra a dualidade daquilo que perpassa sua mente e suas ações. No quadro mais à direita temos o início do desfecho desse ciclo de pensamentos dela. O medo das fotografias é ampliado no âmago da personagem, a ponto de ela própria sair do papel de mulher que ela mesma roteirizou para agir no meio social.

Nem mesmo no “webtoon” a autoaceitação é atingida magicamente pelas personagens, mas sim é mostrada como um caminho necessário a ser trilhado com constante contorno as suas inseguranças. Para isso, cabe a ambas as personagens, Mi-rae e Soo-ah, compreenderem que seu valor não está associado ao que as outras pessoas pensam sobre elas. É preciso que as personagens tenham um olhar amoroso para si, independente do outro. Por conta disso, mesmo que Mi-rae e Soo-ah não se tornem grandes amigas e continuem não se gostando, elas conseguem desenvolver empatia por suas vivências e, conseqüentemente, ressignificar o lugar existente entre protagonista e antagonista, ao reconhecer que ambas possuíam inseguranças, criadas social e politicamente para separar e rebaixar as mulheres.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “webtoon” é um gênero literário on-line que se expandiu muito além de sua origem sul-coreana e passou também a ocupar outros espaços, como adaptações televisivas e cinematográficas. Esse novo formato das HQs, bastante atrativo aos jovens e adaptado ao meio tecnológico contemporâneo, se torna uma fonte de entretenimento e também de reflexão sobre temas importantes de nossa sociedade, como é o caso dos padrões de beleza em *Minha Identidade é Beleza de Gangnam*.

No caso da protagonista Mi-rae, vemos que ela recorre às tão comuns cirurgias plásticas devido ao desejo de não ser mais vítima de ofensas por sua aparência. O rosto da jovem permanece, porém, sendo alvo de escárnio, pois agora carrega o estigma da beleza padronizada, artificial. A protagonista é vítima dos olhares alheios e do seu próprio, que inclusive se volta a outras mulheres com a normatização daquilo que não gostava de receber contra si. Essa repetição da violência, contra si e seus pares, revela o quanto a política da beleza está enraizada em nossa estrutura, sendo difícil libertar-se dela mesmo quando se vive na pele sua dor.

Por outro lado, com a antagonista Soo-ah, a obra traz também os problemas da beleza tida como “natural”, que tampouco é suficiente. A antagonista detesta o fato de Mi-rae ser gostada, mas isso apenas reflete como a sociedade impõe a rivalidade feminina apenas por sua existência e refletida pelo próprio medo de ser excluída desse meio.

Medo, agressão, transtornos alimentares e bullying são temáticas que perpassam a obra e integram esse ambiente tanto fictício quanto real que

as mulheres são coagidas a ocupar. O mito da beleza, como diz Naomi Wolf, “determina o comportamento e não a aparência” (p. 31), afinal, é dele que derivam os comportamentos nocivos contra o feminino, desde sua competitividade pelo olhar masculino, quanto pela automutilação de seus corpos. Além disso, ela expõe o quanto as mulheres se tornam vítimas de um sistema que, embora parecendo ligado apenas à aparência, revela a essência de uma sociedade que visa manter a mulher numa condição de dominação masculina. Não é fácil resistir a isso.

Para se opor a uma jornada repleta de mágoas, leva tempo para que a protagonista deixe de se preocupar com os comentários alheios, passando a uma autoaceitação. A história não alcança um final apoteótico, mas mostra um grande esforço para compreender o próprio valor e se opor a quem antes a humilhava. Nesse processo, é necessária a exposição a outros olhares, sem mais sujeição a quem enxerga a beleza a partir de um determinado filtro, aceitando olhares mais generosos e também ofertando-o a si mesma e a outras mulheres, que deixam de ser classificadas em notas para serem reconhecidas em seus desafios pessoais. O “webtoon” constrói em sua trama narrativa o olhar interno de mulheres que passam por essa pressão estética, mas também se veem forçadas a romper com esse paradigma para continuar a viver. Mesmo que com elementos cômicos em meio a quadros coloridos, Maenggi Ki constrói um enredo identificável e crítico sobre uma sociedade que visa prender as mulheres a uma posição violenta. É, desse modo, fundamental que formas de leitura com amplo alcance entre o público difundam os impasses de jovens ficcionais na esperança de que eles sejam resolvidos por jovens reais.

BIBLIOGRAFIA

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

CHO, Heekyoung. **The Webtoon: a new form for graphic narrative**. 2016. Disponível em: <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>. Acessado em: 14 de maio de 2022.

DA CUNHA, Júlia Chaves *et al.* Disseminação dos padrões estéticos: a cirurgia plástica e a hipervalorização da imagem. **Revista eletrônica: Materializando conhecimentos**, v. 7, 2017.

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

FADEEVA, Alina Vitalievna *et al.* Impact of diversifying media content on country’s economic potential: case study of South Korea. **Laplage em Revista** 7, n. Extra-D, p. 187-199, 2021.

KI, Maenggi. **My ID is Gangnam Beauty!** NAVER WEBTOON, 2016. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/drama/my-id-is-gangnam->

[beauty/list?title_no=3064](#). Acessado em: 14 de maio de 2022

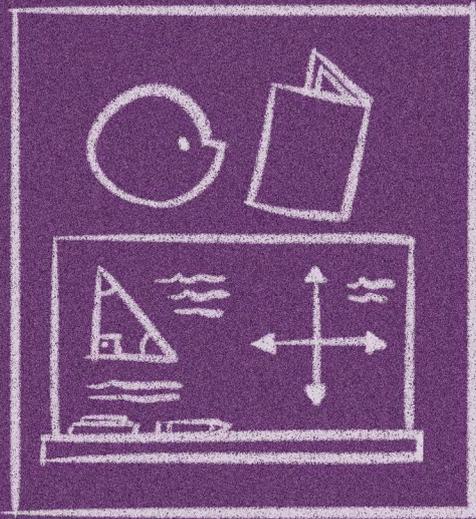
LEEM, So Yeon. Gangnam-Style Plastic Surgery: The Science of Westernized Beauty in South Korea. **Medical Anthropology Cross-Cultural Studies in Health and Illness**, v. 36, n. 7, 2017.

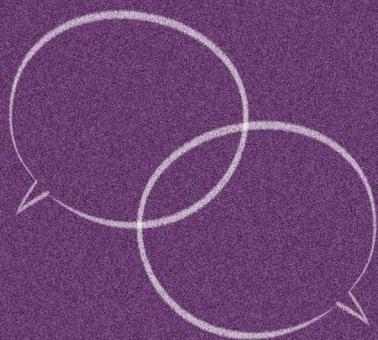
LENT, John A. **Asian Comics**. East Asia, Korea. University Press of Mississippi, p. 77-95, 2015.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. [Tradução de Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro]. São Paulo: Makron Books, 1995.

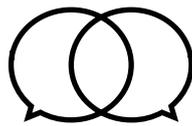
RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. "Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo". *In: JORNADA SOBRE ROMANCES GRÁFICOS*, 2., 2010, Brasília. *Anais*. Brasília: UnB, 2010.

WOLF, Naomi. **O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres**. 16ª Edição. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2021.





Eixo 3
Quadrinhos e mediação:
o uso do meio como
instrumento em processos
de aprendizagem,
socialização e outros
processos comunicacionais



Da indagação ao gibi: a produção de uma história em quadrinhos influenciada pelas percepções do pensamento científico de alunos do Ensino Fundamental

De la indagación al cómic: la producción de un cómic influida por las percepciones del pensamiento científico de estudiantes de Primaria

From inquiry to comic book: the production of a comic book influenced by the perceptions of scientific thinking of elementary school students

Jonathas Freitas Torres
jonathasftorres@gmail.com

Nascido em Fortaleza, Ceará, formado na modalidade de Licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Ceará, possui interesses por pesquisas acadêmicas nas áreas de educação e arte. Ilustrador desde dos 17 anos, onde produz atualmente ilustrações e quadrinhos independentes em feiras e eventos de Fortaleza.

Resumo

Os laboratórios didáticos são essenciais no Ensino de Ciências, permitindo que os alunos resolvam problemas e elaborem hipóteses. No entanto, seu potencial é perdido muitas vezes devido ao enfoque do professor em buscar uma resposta correta, fazendo com que o aluno vivencie esse momento de forma automática, limitando sua autonomia e resolução das problemáticas, demonstrando uma carência no uso de pensamento científico. A utilização de histórias em quadrinhos como ferramenta lúdica se torna uma alternativa que pode ajudar os jovens a desenvolverem competências científicas para resolução de problemas nas práticas laboratoriais. Diante desse cenário, foi produzida uma história em quadrinhos abordando o pensamento científico, utilizando concepções científicas do cotidiano dos alunos e visando superar as dificuldades nas aulas práticas. A pesquisa é uma abordagem qualitativa na qual, as fontes de dados foram observações e diários de bordos, com relatos de experiências do autor vividas durante o voluntariado em práticas laboratoriais na Escola Municipal de Tempo Integral Maria do Socorro Alves Carneiro, em Fortaleza, Ceará, Brasil. Através dessas anotações, foi produzida uma história em quadrinhos utilizando as percepções e ideias de conceitos do pensamento científico dos estudantes. A obra buscou ser educativa e acessível, permitindo que os leitores se identifiquem com as personagens e o cenário onde se passa a história, além que sua leitura seja simples e fluída, desencadeando o aprendizado através da realidade do estudante. Somando-se a isso, espera-se que a obra progrida tendo uma publicação física e distribuição em bibliotecas, sendo disponível aos jovens além dos muros universitários.

Palavras-chave

Arte no Ensino de Ciências; produção de quadrinhos; arte educação.

Resumen

Los laboratorios didácticos son fundamentales en la Enseñanza de las Ciencias, permitiendo a los estudiantes resolver problemas y desarrollar hipótesis. Sin embargo, su potencial muchas veces se pierde debido al enfoque del docente en buscar una respuesta precisa, lo que automáticamente obliga al estudiante a buscar esa respuesta en lugar de fomentar el pensamiento científico. El uso de las historietas como herramienta lúdica se convierte en una alternativa que puede ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades científicas para la resolución de problemas en las prácticas de laboratorio. Ante este escenario, se produjo una historieta que aborda el pensamiento científico, utilizando concepciones científicas de la vida cotidiana de los estudiantes y buscando superar dificultades en las clases prácticas. La investigación es de enfoque cualitativo, cuyas fuentes de datos fueron observaciones y cuadernos de bitácora, con relatos de las experiencias del autor durante el voluntariado en prácticas de laboratorio en la Escola Municipal de Tiempo Integral Maria do Socorro Alves Carneiro, en Fortaleza, Ceará, Brasil. A través de estos apuntes se produjo una historieta utilizando las percepciones e ideas de conceptos provenientes del pensamiento científico de los estudiantes. La obra buscó ser didáctica y accesible, permitiendo a los lectores identificarse con los personajes, además de hacer que su lectura sea sencilla y fluida, desencadenando el aprendizaje a través de la realidad del estudiante. Además, se espera que el trabajo avance con la publicación física y distribución en bibliotecas, poniéndolo a disposición de los jóvenes más allá de los muros universitarios.

Palabras clave

Arte en la enseñanza de las ciencias; producción de cómics; educación artística.

Abstract

The didactic labs are crucial for science teaching, allowing students to solve problems and form hypotheses. However, the potential of these labs is often lost because of teachers' focus on finding a correct answer. This leads the students to an automatic experience, limiting their autonomy and problem-solving capacity, which demonstrates a lack in the use of Scientific Thinking. The use of comic books as a playful learning tool becomes an alternative that could help the students to develop scientific problem-solving skills at lab practices. Considering this scenario, a comic book was designed approaching the Scientific Thinking by using scientific concepts in their daily lives owing to overcome students' practice class difficulties. This research is a qualitative approach, in which data sources were observation and logbooks, with the author's experience reports produced during his volunteer work at Maria do Socorro Alves Carneiro Elementary School in Fortaleza, Ceará-Brazil. Based on these notes, a comic book was produced using the student's ideas and perceptions about the Scientific Thinking. This book aim to be educational and accessible, allowing the readers to identify to the characters and the place where the story happens. Its easy and fluid reading leads to learning through the students' reality. Adding to that, it is expected that this comic evolve into a printed published copies that can be distributed to public libraries, becoming available to students beyond the university campus.

Keywords

Art in science teaching; comic production; art education.

INTRODUÇÃO

A utilização de laboratórios didáticos em escolas desempenha um papel crucial para a educação e formação dos alunos, tendo em vista que as práticas laboratoriais realizadas nesses ambientes exercem relevância no Ensino de Ciências, uma vez que possibilitam o contato direto dos estudantes com os fenômenos da natureza (Krasilchik, 2008).

Diante desse pressuposto, a Prefeitura de Fortaleza disponibilizou, em Março de 2023, vagas de voluntariado para o cargo de Auxiliar de Laboratório, a fim de suprir a falta de profissionais responsáveis pela manutenção e administração das aulas práticas nos laboratórios das escolas públicas.

Dentre as diversas oportunidades, fui selecionado para atuar na Escola Municipal de Tempo Integral (EMTI) Maria do Socorro Alves Carneiro, localizada no bairro Bom Sucesso, na cidade de Fortaleza, Ceará-Brasil.

A Escola EMTI Maria do Socorro está equipada com dois laboratórios, um dedicado à disciplina de Matemática e outro à disciplina de Ciências. Como voluntário no cargo de auxiliar de laboratório, tenho a responsabilidade de zelar pela manutenção e conservação desses ambientes laboratoriais, garantindo que estejam sempre em plenas condições de uso. Além disso, desempenhou um papel fundamental ao auxiliar os professores das áreas de Ciências e Matemática nas atividades práticas realizadas nos laboratórios, atendendo aos alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

Durante o período de voluntariado, pude observar as práticas laboratoriais, assim como na orientação de projetos de feira de ciências e olimpíadas científicas, que os alunos enfrentam dificuldades para compreender o pensamento científico nas aulas, mesmo sendo um tema presente no componente curricular dos estudantes no 8º e 9º ano do ensino fundamental, de acordo com o Documento Curricular Referencial do Ceará (Ceará, 2019).

O pensamento científico é definido como uma abordagem racional, em que o objetivo de estudo é analisado por meio de uma perspectiva lógica. Além disso, ele adota uma abordagem crítica na compreensão do mundo, buscando métodos comprováveis reconhecidos como corretos. De igual modo, a abordagem científica busca compreender os fenômenos da natureza independentemente das circunstâncias e do contexto em que ocorrem (Behrens, 2007).

Para Krasilchik (2008), a utilização de práticas laboratoriais permite que os estudantes estabeleçam conexão com os fatos observados, resolvam problemas e desenvolvam a habilidade de elaborar hipóteses. No entanto, esse potencial é frequentemente subutilizado quando as aulas são estruturadas de forma a fazer com que os alunos sigam instruções em busca da resposta correta, deixando de incentivar a resolução autônoma de problemas.

De acordo com Kamel (2006), as histórias em quadrinhos (HQs) são uma alternativa valiosa no Ensino de Ciências, auxiliando os estudantes a desenvolverem as competências necessárias no campo do conhecimento científico. Ao serem utilizadas nas escolas, as HQs desempenham um papel

significativo na ampliação da capacidade de leitura e interpretação do mundo, uma vez que essas publicações populares estabelecem uma conexão direta com o contexto dos alunos.

Tendo em vista as dificuldades de ensino e aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental sobre o pensamento científico durante as práticas laboratoriais, objetivei produzir uma história em quadrinhos que apresenta como tema central o pensamento científico. Essa história em quadrinhos deve se basear nas próprias concepções científicas dos alunos do ensino fundamental, presentes no cotidiano desses estudantes. Posteriormente, a HQ produzida servirá como ferramenta lúdico-pedagógica para as aulas de práticas experimentais.

REFERENCIAL TEÓRICO

A nona arte, representada pelas Histórias em Quadrinhos (HQs), pode ser resumida como uma forma de arte gráfica sequencial utilizada para transmitir narrativas que refletem o contexto social e histórico de seu tempo. Durante a Segunda Guerra Mundial, surgiram histórias cômicas e fictícias, como Superman de Jerry Siegel e Joe Shuster (1938), com o objetivo de proporcionar escapismo diante do cenário global. Já na época da Guerra Fria, as narrativas adotaram um tom mais sério, como em Watchmen de Alan Moore e Dave Gibbons (1986), que retrata de forma fictícia a crise dos mísseis de Cuba (Vergueiro, 2017).

Na área do Ensino, segundo Lopes (2015), a utilização de HQs, como as obras de Maurício de Souza, desempenham um papel fundamental na alfabetização das crianças brasileiras, com ênfase na diversão e na ludicidade, contribuindo significativamente para o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Além de despertar o interesse das crianças pela leitura, as HQs possibilitam o desenvolvimento da linguagem escrita e oral, ampliam o vocabulário, estimulam a imaginação e a criatividade, promovem a compreensão de conceitos e ajudam na construção da identidade cultural.

Para Guimarães de Souza et al. (2020), as histórias em quadrinhos têm um grande potencial como ferramentas pedagógicas em sala de aula, contribuindo para a diversificação e aprofundamento do ensino, além de estimular a criatividade dos alunos. Essas obras permitem que os estudantes estabeleçam relações entre conteúdos de diversas áreas do conhecimento, tornando o aprendizado mais interdisciplinar e significativo, especialmente para o público infantojuvenil, que se identifica com esse tipo de linguagem visual.

As HQs são um recurso muito eficiente para divulgar temas relacionados ao ensino de Biologia para o público infantojuvenil, utilizando uma linguagem mais atrativa e de fácil identificação com o leitor. No entanto, o professor deve atuar como mediador e verificar a precisão científica da obra, evitando distorções e difamações da ciência (Aquino et al., 2015).

Atualmente, uma parcela da comunidade científica tem dado mais

importância à divulgação científica, principalmente àquela que acredita que a ciência é fundamental para a superação das desigualdades sociais. Apesar do aumento do interesse acadêmico em atividades de extensão voltadas para a divulgação científica, ainda há muito a ser feito nessa área (Moreira, 2002).

Segundo Mesquita (2008), ao serem questionados sobre a figura do cientista, os estudantes costumam associá-la a um homem solitário em suas atividades, o que pode levar a uma visão individualista e equivocada, resultando em desinteresse pelo conhecimento científico. Uma parte considerável dessa concepção distorcida é influenciada por grandes mídias, como novelas, cinema e as próprias histórias em quadrinhos.

Durante a análise da metodologia científica e da representação do cientista em mais de 100 histórias em quadrinhos realizada por Gallego (2007), foi identificada uma desconexão do conhecimento científico, ou seja, a representação da ciência estava distorcida. Aproximadamente 91,1% das obras analisadas apresentavam o trabalho sendo realizado por uma figura masculina e elitista, enquanto 63,7% mostravam uma abordagem individualista da pesquisa. Somente 13,7% das obras permitem o questionamento do leitor com o uso do pensamento científico.

Em contrapartida, no estudo de Kamel (2006), as HQs são comprovadamente ferramentas facilitadoras para a elaboração e introdução do conhecimento científico dentro do ambiente escolar. Elas possuem o potencial de estimular habilidades cognitivas ao simplificar e concluir conceitos, permitindo que os leitores desenvolvam novas hipóteses e compreendam de forma mais profunda os conteúdos abordados.

A EMTI Maria do Socorro Alves Carneiro possui em sua estrutura curricular componentes de Práticas Experimentais (PEX) de diversas áreas, incluindo matemática e ciências. A proposta é que os docentes desenvolvam o pensamento científico dos estudantes por meio de práticas laboratoriais ou em campo, abordando temas de suas respectivas áreas.

Aprender a utilizar o pensamento científico é adquirir habilidades para lidar com situações novas, com base no conhecimento prévio que o estudante possui sobre o assunto, e identificando lacunas que precisam ser preenchidas. É importante formular hipóteses, mesmo que sejam provisórias, e reconhecer a necessidade de buscar novas fontes de informações para uma melhor compreensão do tema (Borges, 2006).

Ao apresentar o conhecimento científico de forma lúdica e visualmente atrativa, as HQs engajam os estudantes de maneira única, despertando sua curiosidade e incentivando a exploração do mundo científico. Dessa forma, as HQs se mostram uma valiosa ferramenta educacional, ampliando as possibilidades de aprendizado e promovendo uma abordagem mais dinâmica e interativa no Ensino da Ciência.

Durante as buscas para o embasamento teórico, foram encontrados muitos trabalhos de produção de Histórias em Quadrinhos voltadas para educação nas quais o conteúdo era simplesmente copiado integralmente do livro didático dos alunos. Como resultado, tais obras não puderam ser consideradas

ferramentas lúdicas, mas sim materiais conteudistas ilustrados em forma de quadrinhos.

Para fugir dessa perspectiva das produções de pesquisas educacionais, a obra buscou-se, antes de tudo, ouvir os alunos, e com base em suas percepções, que não estão totalmente erradas, produzir a história em quadrinhos.

Antemão, deve ser levado em consideração que a produção de conhecimento na escola requer que o conteúdo seja originado pelos alunos, por meio de suas experiências e manifestações, influenciadas pelo ambiente social. Essa abordagem é resultado das ações transmitidas ao longo das gerações, mas também pode ser modificada pelos próprios indivíduos. É crucial compreender como os alunos interpretam os fenômenos e quais ideias eles são capazes de discernir (Moraes, 2004).

Ao buscar uma educação inclusiva e acessível, as Histórias em Quadrinhos podem proporcionar uma experiência de leitura envolvente e cativante para um público mais amplo. Essa valorização desse recurso como ferramentas educacionais válidas é capaz de romper com o preconceito e a desvalorização dessas narrativas tanto para o público leigo quanto no meio acadêmico.

Mas o que é necessário para dar início a uma história? Muitos podem responder da imaginação, mas grande parte das obras surgiu através de uma experiência do autor. Foi o que aconteceu na presente produção, na qual adotou-se uma metodologia qualitativa dos meus relatos de experiências do período de voluntariado nas práticas laboratoriais EMTI Maria do Socorro Alves Carneiro. Prática defendida por Lima et al. (2015), que diz que através dos relatos apresentados pelo indivíduo que vivenciou a experiência, é possível extrair ensinamentos que possam ser considerados conhecimentos produzidos posteriormente.

De acordo com Larrosa (2015), esses relatos de experiência desempenham um papel relevante na construção de uma nova linguagem no contexto educacional. Eles assumem a experiência como um evento significativo e uma oportunidade para a formação ou transformação do professor.

O uso de observações e relatos de experiências em diários de bordo, no ambiente de sala de aula e laboratorial, possibilita a utilização da memória como fontes de produção de conhecimento. A valorização dessas fontes é resultante da quebra de paradigma das dúvidas levantadas em relação à capacidade do conjunto de referências teóricas e metodológicas das ciências naturais para abordar adequadamente a compreensão dos fenômenos sociais (Souza, 2007).

Por fim, através de observações, anotações em diários de bordo e relatos de experiências no ambiente escolar foi possível evidenciar a carência e a dificuldade dos estudantes na matéria de PEX e obter suas percepções sobre o que é pensamento científico, tornando inspiração para a produção da história em quadrinhos.

MATERIAL E MÉTODOS

Durante o período de voluntariado como auxiliar de laboratório, os estudantes que tive mais contato foram os das turmas do 9º do Ensino Fundamental da EMTI Maria do Socorro Alves Carneiro, localizada em Fortaleza/CE. Esse contato foi devido principalmente durante as aulas de PEX de Ciências, nas quais a professora levava os estudantes para o laboratório onde realizavam experimentos, com objetivo que os jovens formulassem uma hipótese e solucionarem um problema.

Além das práticas laboratoriais, outro evento que possibilitou um contato com as turmas do 9º ano foi a Mostra Brasileira de Foguetes (MOBFOG), uma modalidade prática da Olimpíada Brasileira de Astronomia (OBA), onde os alunos elaboraram foguetes de garrafa PET movidos a água pressurizada. Meu papel foi auxiliar os estudantes, esclarecer dúvidas e arranjar material para a montagem dos foguetes.

Por fim, ocorreu uma aula de PEX a qual fui substituto e decidi realizar uma dinâmica com os estudantes do 9º ano da EMTI Maria do Socorro Alves Carneiro. A dinâmica teve intenção de gerar um debate com os alunos sobre pensamento científico, utilizando uma abordagem naturalista-construtivista (Moraes; Galiazzi, 2006) e estratégias metodológicas da Aprendizagem Cooperativa e Solidária (Johnson; Johnson, 1999).

Segundo Nörnberg (2008), a abordagem naturalística-construtiva tem como objetivo central a compreensão dos fenômenos em seu contexto de ocorrência, permitindo sua descrição, interpretação e teorização. Essa abordagem direciona sua atenção para as percepções e conhecimentos prévios dos sujeitos envolvidos, reconhecendo a importância desses elementos na construção do conhecimento. Ao focar os conhecimentos prévios dos indivíduos, a abordagem naturalística-construtiva busca uma compreensão mais completa e contextualizada dos fenômenos estudados, contribuindo para uma análise mais aprofundada e significativa.

Enquanto a Aprendizagem Cooperativa e Solidária é uma estratégia pedagógica na qual os estudantes se organizam em grupos de três pessoas, formando as células cooperativas, com o objetivo de compartilhar conhecimentos e trabalhar juntos para atingir objetivos comuns. Dentro desse contexto, eles se envolvem em tarefas de forma interdependente, encorajando a participação ativa de todos os membros. A Aprendizagem Cooperativa e Solidária cria um ambiente estimulante no qual os estudantes se envolvem ativamente, construindo uma base sólida para seu desenvolvimento integral, promovendo o desenvolvimento de competências acadêmicas, habilidades sociais e responsabilidade individual (Johnson; Johnson, 1999).

Durante a realização da atividade, os estudantes foram separados em células cooperativas, nas quais receberam três tirinhas de Calvin e Haroldo, de Bill Watterson (1986). A escolha da obra foi devido ao uso constante de pensamento científico por Calvin, uma criança curiosa de seis anos, que faz questionamentos sobre fenômenos da natureza, permitindo o desenvolvimento

do pensamento científico.

Cada membro das células cooperativas recebeu uma tirinha que foi analisada individualmente. Após a leitura, a equipe respondeu de forma conjunta às questões propostas, as quais estavam divididas em três perguntas sobre interpretação textual, onde os estudantes foram solicitados a explicar com suas próprias palavras suas percepções de cada tirinha.

Em seguida, a equipe respondeu a mais três perguntas que relacionavam cada “tirinha” com um conceito básico do método científico. Após isso, os estudantes debateram entre si e responderam mais três questões relacionadas a conceitos básicos do pensamento científico. Em seguida, eles tiveram a liberdade de formular uma pergunta sobre ciências ou fenômenos da natureza, que poderia ter sido respondida anteriormente ou com a qual eles não tenham ficado satisfeitos com a resposta anterior. Os estudantes tiveram a liberdade de responder às questões como desejaram. Para concluir a atividade, foi escolhido um representante de cada célula cooperativa para ir na frente da sala e contar para todos da turma sobre as respostas do grupo para a atividade e as percepções deles sobre o que era pensamento científico.

Durante esses momentos de atividades relacionadas ao pensamento científico, foi percebido uma dificuldade de associação de termos sobre pensamento científico, e insegurança dos estudantes em buscar uma resposta sozinhos durante as aulas de práticas laboratoriais, eles queriam as respostas de imediato, perguntavam para os colegas e até para os professores, eles não trabalhavam o pensamento científico propriamente dito.

Para conceber uma história em quadrinho é necessário escrevê-lo. Antes de começar a escrever um roteiro, é crucial selecionar os personagens que farão parte da obra. O autor deve definir sua psicologia, aparência e relacionamentos com outros personagens, visando criar uma identificação entre o leitor e a história. Os personagens desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da trama, sendo essenciais para sustentar a narrativa como um todo. Sem a criação cuidadosa dos personagens, a história perde sua base sólida e não se mantém de pé (Field, 2001).

Após a concepção e o desenvolvimento dos personagens, o segundo passo crucial para iniciar a escrita de uma história em quadrinhos é estabelecer o argumento, também conhecido por outras denominações como plot, script e storytelling. O argumento representa a espinha dorsal da história, fornecendo a base estrutural e criativa para a criação dos quadrinhos. Ele define os eventos principais, o desenvolvimento dos personagens e os pontos-chave da trama. Ao estabelecer o argumento, o autor constrói um alicerce sólido para dar vida à sua história em quadrinhos (Vilela, 2012).

Diferente da sinopse, que pode ser considerada um resumo da obra e tem como objetivo convencer o leitor a optar pela leitura da história em quadrinhos, o argumento é uma forma de texto corrido, uma síntese narrativa do que acontece na história. Ele incorpora alguns diálogos e possui uma extensão que varia de quatro a vinte páginas, permitindo ao autor ter uma noção de como a história será dividida (Field, 2001).

Por fim, o último passo antes de iniciar a história propriamente dita, é necessário realizar o desenvolvimento de um roteiro. Semelhante ao argumento, o roteiro de qualquer obra não é frequentemente buscado pelo leitor, somente têm acesso a ele as pessoas envolvidas na produção, além de entusiastas do assunto.

Field (2001) define o roteiro como a jornada de um personagem, delimitada pelo tempo e espaço, que são fundamentais para a criação da atmosfera da história. Ele pode estar vinculado, ou não, a uma necessidade dramática originada de um conflito específico.

“Desaplanar” (2015), Nick Sousanis argumenta que a estrutura narrativa de uma história em quadrinhos não necessariamente envolve personagens passando por um conflito e uma resolução. Os quadrinhos têm a capacidade de transmitir uma quantidade maior de informações do que aparentam, graças ao significado presente nas imagens, que vai além das habilidades verbais convencionais. Dessa forma, a narrativa das histórias em quadrinhos não fica restrita ao quadro. A obra se liberta dessa limitação narrativa, explorando novas possibilidades (Sousanis, 2015).

A importância de uma narrativa bem contada está relacionada à sua capacidade de narrar e evocar um mundo. Essa habilidade vai além do entretenimento, pois a narrativa desempenha um papel generalizante e ideológico. Essa função se manifesta por meio de passagens mais abstratas e didáticas, frequentemente expressas na forma de máximas que podem ser independentes por si mesmas. Dessa forma, um roteiro bem elaborado e uma narrativa cuidadosamente construída possuem o poder de transmitir mensagens e reflexões que vão além da simples história contada (Reuter, 2002).

Depois de estabelecer o argumento, os personagens e o roteiro da narrativa que compuseram a obra deste trabalho, deu-se início à elaboração da arte final da história em quadrinhos. Nesse processo, todo o roteiro foi analisado minuciosamente e agrupado em segmentos, que são trechos contendo diálogos do roteiro, para otimizar a organização da análise. Cada um desses segmentos foi adaptado para preencher uma página inteira da obra.

Os critérios foram decididos após analisar o texto, o diálogo, o cenário e as ações de movimento dos personagens, buscando adaptá-los para uma página de história em quadrinhos, de forma que ficassem narrativamente harmoniosos.

Depois de estabelecer os agrupamentos das páginas a partir do roteiro, foi elaborado um storyboard, que é uma ferramenta de ilustrações sequenciais adaptadas do roteiro, com o objetivo de auxiliar e fortalecer a narrativa. O storyboard desempenha um papel crucial na divisão dos diálogos, mapeamento dos personagens e organização dos quadros em cada página individual (Hart, 1999).

Os storyboards foram finalizados, com o design dos personagens, construção dos cenários e a conclusão da lineart (desenho feito apenas de linhas). Além disso, foram adicionados balões de fala e as páginas foram colorizadas em preto e branco. A finalização das artes foi realizada manualmente pelo

próprio autor, utilizando o programa de desenho “PaintTool SAI” e uma mesa digitalizadora.

RESULTADOS

Para uma melhor identificação do público-alvo com a história, foram estabelecidas as idades dos personagens de acordo com o 9º ano. Cada personagem possui uma personalidade única: um deles é inteligente, porém preguiçoso (Figura 1); a outra é séria e estudiosa, gostando de corrigir (Figura 2); outra personagem não gosta de estudar, mas é bastante curiosa (Figura 3); e a última personagem é uma criança, que tem uma idade diferente das outras e foi inspirada nas tirinhas trabalhadas (Figura 4). Essa criança é curiosa e faz questionamentos sobre fenômenos da natureza, permitindo o desenvolvimento do pensamento científico, assim como Calvin, da obra trabalhada.

A sinopse consiste em uma história curta intitulada: “O Enigma de Miquéias: Uma Lição de Ciências na Rua”, envolvendo jovens estudantes da rede municipal de Fortaleza que passeiam por um polo de lazer da cidade após uma aula. De forma natural, as personagens conversam e debatem entre si temas que incluem a classificação de morcegos como insetos, o conceito de hipótese e os requisitos para formular uma pergunta.

O roteiro foi elaborado com base no argumento, nas concepções dos personagens, nas respostas obtidas e na liberdade criativa do autor, totalizando dez páginas ao todo. Foram utilizados diálogos baseados nas categorizações mais frequentes entre os grupos, pois demonstravam uma ideia compartilhada pela grande maioria dos alunos envolvidos no trabalho.

A partir das perspectivas relatadas pelos estudantes do ensino fundamental e com o desenvolvimento de um roteiro, foi produzido o final da história em quadrinho como alternativa lúdica para o pensamento científico no Ensino de Ciências. A produção dos *storyboards* resultou em dezesseis páginas ao todo.

Com o esboço em mãos, foram realizadas as ilustrações das personagens e cenários, em forma de lineart, nos seus devidos enquadramentos, assim como a inserção de balões de fala, a colorização em preto e branco e a diagramação das páginas, que podem ser vistas nas Figuras 5, 6, 7 e 8.

Como este é um produto que visa ser comercializado/distribuído futuramente nas escolas e ainda está sujeito a alterações, optou-se por desenvolver, primeiramente, as partes iniciais e finais da HQ. Assim, os momentos da HQ em que o pensamento científico é abordado de maior importância para o público-alvo proposto, puderam ser avaliados antes da entrega final da HQ por completo.

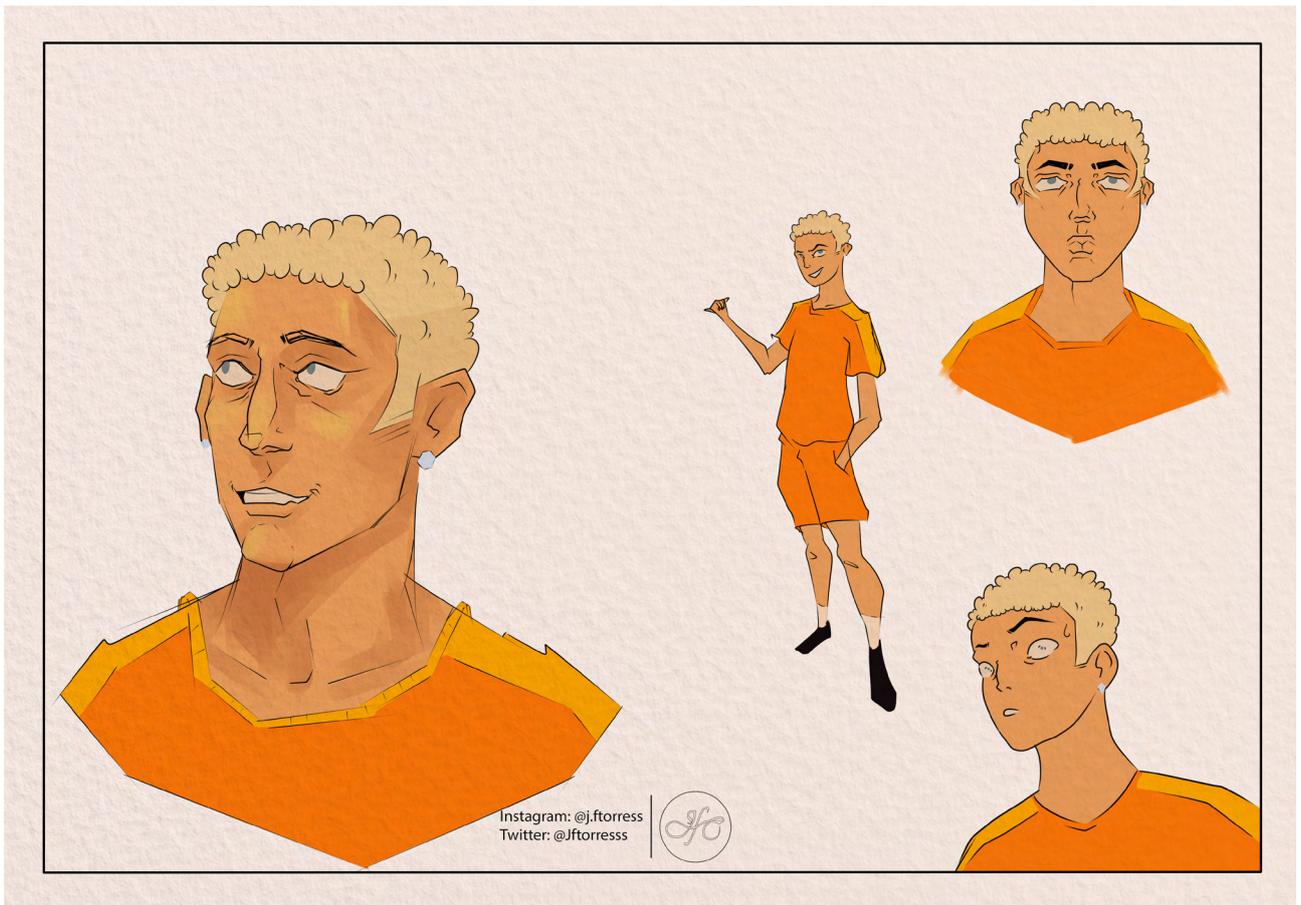


Figura 1 - Concepção de Pedro Ykaro. Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 2 - Concepção de Juan Carlos. Fonte: elaborado pelo autor.

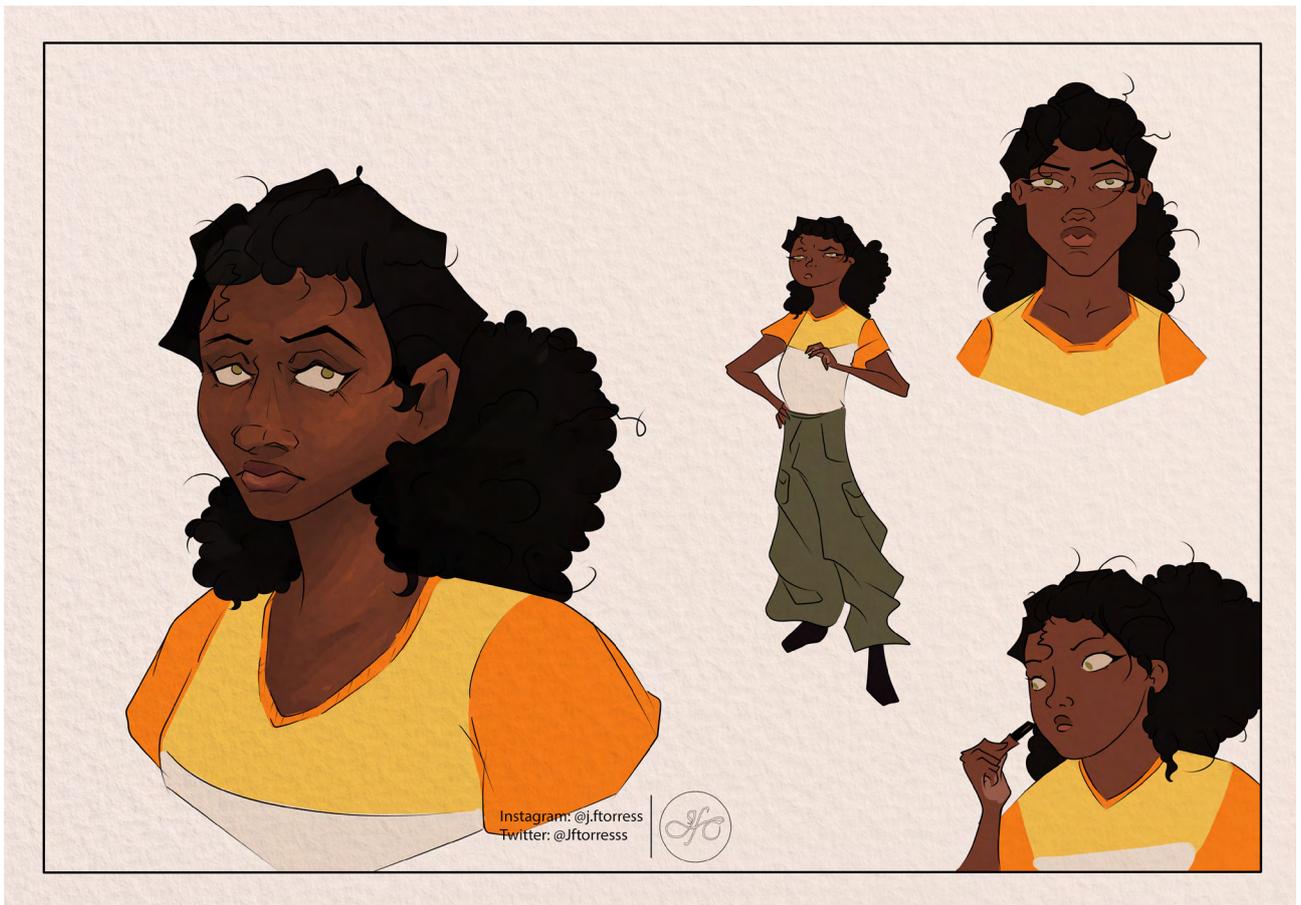
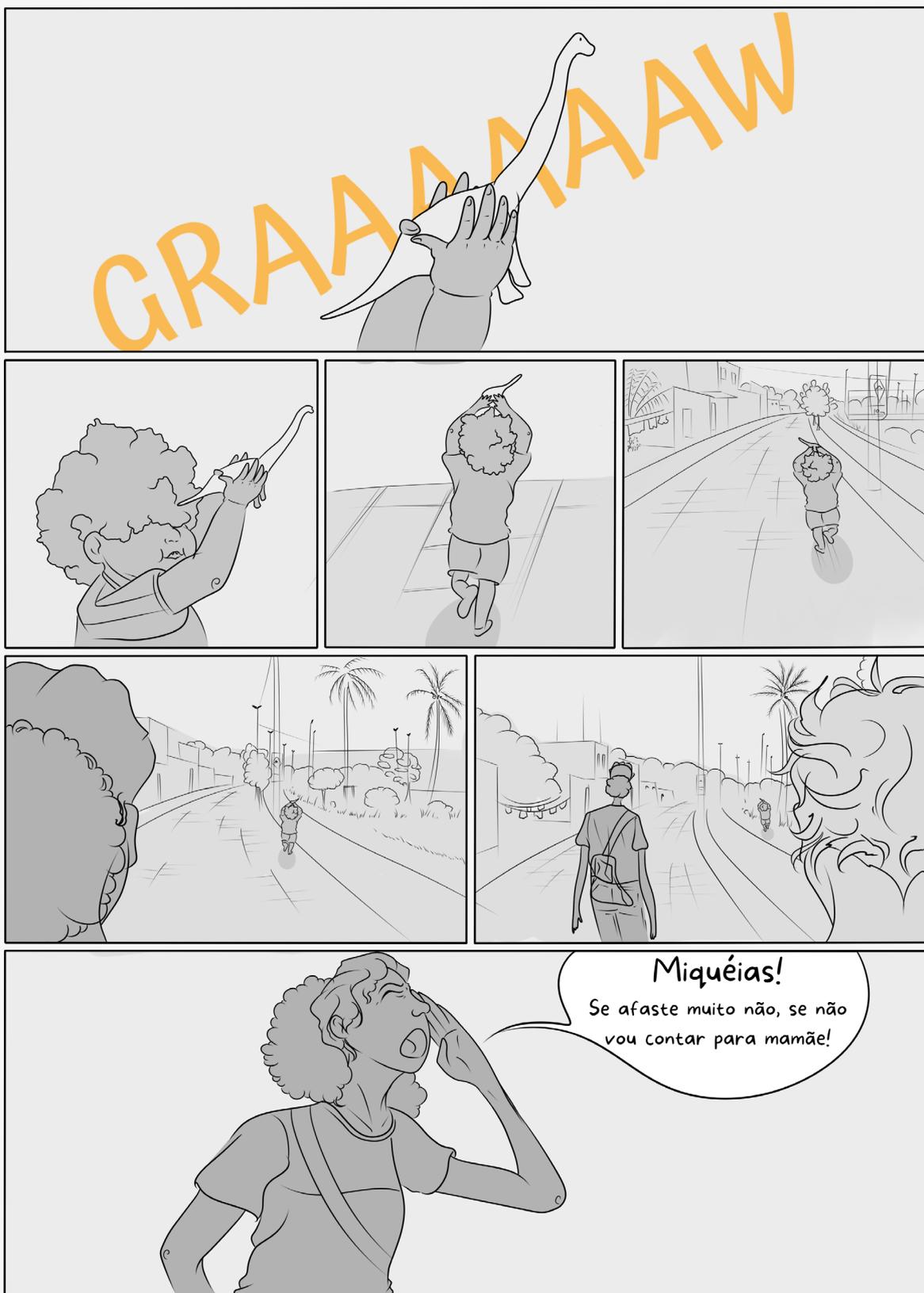


Figura 3 - Concepção de Jennifer. Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 4 - Concepção de Miquéias. Fonte: elaborado pelo autor.



2

Figura 5 - O Enigma de Miquéias: Uma Lição de Ciências na Rua, página 2. Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 6 - O Enigma de Miquéias: Uma Lição de Ciências na Rua, página 5. Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 7 - O Enigma de Miquéias: Uma Lição de Ciências na Rua, página 9. Fonte: elaborado pelo autor.



Figura 8 - O Enigma de Miquéias: Uma Lição de Ciências na Rua, página 15. Fonte: elaborado pelo autor.

Na página cinco, a definição de senso comum é evidenciada por meio das personagens Juan Carlos, Jennifer e Pedro Ykaro, com base nas percepções dos estudantes e na abordagem presente na obra de Marconi (2003).

Neste estudo, é afirmado que o senso comum é popular e se diferencia do conhecimento científico pelo método e pelos instrumentos utilizados para obter esse conhecimento. Enquanto o senso comum se baseia em experiências pessoais e observações cotidianas, a ciência busca um rigor metodológico fundamentado em investigação sistemática e no uso de ferramentas específicas.

Os conceitos sobre hipóteses foram evidenciados na página 9, pelas personagens Miquéias, Jennifer e Juan Carlos. Segundo Marconi (2003), uma hipótese é uma tentativa de resposta que esperamos obter para um problema. Trata-se de uma suposição que antecede a verificação dos fatos e auxilia na busca por novas informações sobre o tema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a situação das observações realizadas no presente trabalho, foram constatadas diversas dificuldades por parte dos estudantes, dentre elas: dificuldade de associação de termos sobre pensamento científico, e insegurança de buscar uma resposta sozinhos durante as aulas de práticas laboratoriais.

Ainda assim, considera-se que os objetivos desta pesquisa foram alcançados. É válido, porém, a realização de uma avaliação da efetividade do quadrinho produzido na escola campo e demais escolas de Fortaleza.

Espera-se que os resultados dessa pesquisa sirvam de indicação para mais estratégias didáticas, estimule outros professores a buscarem novas estratégias de ensino que envolvam a utilização de quadrinhos e que inspire novos trabalhos do Ensino de Ciências e outras áreas da educação, promovendo, dessa forma, uma discussão mais ampla sobre o tema.

Essa história em quadrinhos, em primeiro lugar, busca não apenas educar, mas também ser acessível. É importante que o leitor possa se identificar com as personagens, encontrar a leitura simples e fluida e, de certa maneira, aprender com a obra. Ao contrário de muitas histórias em quadrinhos que simplesmente reproduzem o que é dito no livro de forma ilustrada, essa obra procura evitar ser engessada. Através das perspectivas dos próprios alunos, é possível explorar suas diferentes visões de mundo.

É desejável que essa história em quadrinhos alcance uma finalização completa, com a adição de colorização e que seja publicada em formato físico por meio de fascículos ou fanzines, através de uma editora. Também é importante que a obra seja distribuída, após sua aplicação e o levantamento de sua efetividade com seu público, para o acervo de algumas bibliotecas da região e seja comercializada a preços acessíveis e que não fique restrita aos muros da universidade e possa alcançar o seu público alvo.

BIBLIOGRAFIA

AQUINO, Flávio Flores et al. Elaboração, Aplicação e Avaliação de uma HQ Sobre Conteúdo de História dos Modelos Atômicos para o Ensino de Química. **Orbital - The Electronic Journal of Chemistry**, Campo Grande, v. 7, n. 1, p. 53-58, 22 Mar. 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.17807/orbital.v7i1.525>. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/orbital/article/view/17901>. Acesso em: 29 de mar. de 2023.

BEHRENS, Marilda Aparecida., & Thomé Oliari, Anadir Luiza. (2017). A Evolução Dos Paradigmas Na Educação: Do Pensamento Científico Tradicional À Complexidade. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 7, n. 22, p. 53-66, set./dez. 2007. DOI: <https://doi.org/10.7213/rde.v7i22.4156>. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/4156>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

BORGES, Oto. Formação inicial de professores de Física: formar mais! Formar melhor!. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 135-142, abr. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/cLsQgYnRVq5cwcTkvqGT6Mv/abstract/?lang=pt#>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

FIELD, Syd; **Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GALLEGO TORRES, Adriana Patricia. Imagen popular de la ciencia transmitida por los cómics. **Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias**, Cádiz, v. 4, n. 1, p. 141-51, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/920/92040109.pdf>. Acesso em: 2 de mai. de 2023.

GUIMARÃES DE SOUZA, Dominique; CARLOS MIRANDA, Jean; MANSUR COELHO, Lincoln. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **South American Journal of Basic Education, Technical and Technological**, [S. l.], v. 7, n. 2, p. 219-238, 2020. Disponível em: <https://teste-periodicos.ufac.br/index.php/SAJEBTT/article/view/3304>. Acesso em: 21 fev. 2023.

HART, John. **The art of the story board: storyboarding for film, TV and animation**. Boston: McGraw Hill Professional, 1999. (16 de jun. de 2023)

JOHNSON. David; JOHNSON, Roger. **Aprender juntos y solos: Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista**. Buenos Aires: Aique Grupo Editor S. A., 1999.

KAMEL, Cláudia Rosa Lucio. **Ciências e quadrinhos: explorando as potencialidades das histórias como materiais instrucionais**. 2006. 113 f. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde) – Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2006.

KRASILCHIK, Myriam. **Prática de Ensino de Biologia**. 6.ed. São Paulo: Edusp, 2008.

LARROSA, Jorge. **Tremores: Escritos sobre experiência**. Tradução Cristina Antunes, João Wanderley Geraldi. - Belo Horizonte, Autêntica, 2015.

LIMA, Maria Emília Caixeta de Castro; GERALDI, Corinta Maria Grisolia; GERALDI, João Wanderley. O trabalho com narrativas na investigação em Educação. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 31, n. 1, p. 17-44, jan. 2015. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-4698130280>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/w7DhWzM5mB4mZWLB5hthLVS/>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

LOPES, Denise Maria de Carvalho Lopes: Aprendizagem da leitura: o que e como ensinar? Práticas que propiciam o avanço das crianças. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. A oralidade, a leitura e a escrita no ciclo de alfabetização. Caderno 05**. Brasília: MEC, SEB, 2015. p.95-97. Disponível em: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/146.pdf>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MESQUITA, Nyuara Araújo; SOARES, Márlon Herbert. Visões de ciência em desenhos animados: uma alternativa para o debate sobre a construção do conhecimento científico em sala de aula. **Ciência e Educação**, Bauru, v.14, n.3, p.417-429. 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-73132008000300004>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/BtJztJXNngqkxWrMmCxcbyR/#>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise textual discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 12, n. 1, p. 117-128, abr. 2006. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-73132006000100009>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/wvLhSxkz3JRgv3mcXHBWSXB/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 14 mai. 2023

MORAES, Roque; RAMOS, Maurivan Güntzel; GALIAZZI, Maria do Carmo. A epistemologia do aprender no educar pela pesquisa em Ciências: alguns pressupostos teóricos. In: MORAES, R.; MANCUSO, R. **Educação em Ciências: produção de currículo e formação de professores**. Ijuí: UNIJUÍ, 2004. p.85-108. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/17816/mod_resource/content/1/A%20epistemologia%20do%20aprender.pdf. Acesso em: 15 de jun. de 2023.

MOREIRA, Ildeu de Castro. Aspectos históricos da divulgação científica no Brasil. In: MASSARANI, L.; MOREIRA, I. C.; BRITO, F. (Orgs.) **Ciência e Público: caminhos da divulgação científica no Brasil**. Rio de Janeiro: Casa da Ciência, UFRJ, 2002. p.1-22. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3953920/mod_resource/content/1/ASPECTOS%20HIST%20RICOS%20DA%20DIVULGA%20C%2087%20C%2083O%20CIENCIA%20NO%20BRASIL.pdf. Acesso em: 2 de mai. de 2023.

NÖRNBERG, Igor Ferreira. **Ciência em Revista: A Construção de Conhecimentos Científicos através da Utilização de Histórias em Quadrinhos**.

2006. 119 f. Dissertação (Mestrado em Ciências e Matemática, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil). Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/3323>. Acesso em: 14 mai. 2023.

PIZARRO, Mariana Vaitiekunas. **Histórias em quadrinhos e o ensino de ciências nas séries iniciais**: estabelecendo relações para o ensino de conteúdos curriculares procedimentais. 2009. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2009. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/635cb193-63dc-48cf-9428-c2053881cbe7>. Acesso em: 25 de mar. de 2023.

REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa: o texto a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

SANTOS, Roberto Elísio dos.; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. EccoS, São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

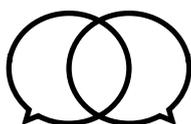
SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2015.

SOUZA, Elizeu Clementino de. (Auto)biografia, histórias de vida e práticas de formação. In: NASCIMENTO, Antônio Dias; HETKOWSK, Tânia Maria (org.). **Memória e formação de professores**. Salvador: EDUFBA, 2007. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/f5jk5/pdf/nascimento-9788523209186-04.pdf>. Acesso em: 25 de jun. de 2023.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em quadrinhos**. São Paulo: Editora criativo, 2017.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de História: avanços, desafios e limites**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo, 2012. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/METODISTA_1f722e8b285e28d90e2011a3dc62891b. Acesso em: 15 de jun. de 2023.

WATTERSON, Bill. **Calvin e Haroldo - Deu "Tilt" no Progresso Científico**. São Paulo: Conrad, 2009.



Docências em quadrinhos: narrativas autobiográficas de professores/as de educação física.

La enseñanza en el cómic: narrativas autobiográficas de profesores de educación física.

Teaching in comics: autobiographic narratives of physical education teachers.

Admir Soares de Almeida Júnior

admir.almeidajunior@gmail.com

Possui Licenciatura em Educação Física pela Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFFTO) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Mestre em Educação pela PUC-MINAS. Doutor em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Pós-Doutor em Letras na Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) onde desenvolveu pesquisa relacionada à linguagem dos quadrinhos, autobiografia e formação de professores/as de Educação Física. Professor Adjunto do Departamento de Educação Física da EEFFTO/UFMG. Docente do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional na EEFFTO/UFMG. Docente do Programa de Mestrado Profissional Educação e Docência da Faculdade de Educação (FAE-UFMG), na linha de Educação Física. Pesquisador vinculado ao Grupo de Pesquisa em Educação Física Escolar do ProEFE. Pesquisador vinculado ao LapenSI (Laboratório de Pesquisa em Experiências de Formação e Narrativas de SI). Atuou por mais de 20 anos na docência em Educação Física na Educação Básica. Vem atuando na formação inicial e continuada de professores/as de Educação Física. Tem desenvolvido estudos no campo da Pesquisa Narrativa e Autobiográfica com ênfase no processo de elaboração de narrativas na formação de professores/as de Educação Física. Tem interesse especial pela elaboração de narrativas gráficas (Histórias em Quadrinhos) na formação inicial e continuada de professores e professoras de Educação Física.

Diego Marinho Luiz

diegomainholuiz@yahoo.com

Mestre em Educação pela UNIRIO, graduado em Licenciatura em Educação Artística/ Artes Plásticas pela UFRJ. Pesquisador do grupo CACE (Comunicação, Audiovisual, Cultura e Educação), coordenado pela doutora Adriana Hoffman Fernandes. Vencedor do 33º Troféu HQMIX na categoria “Projeto especial na pandemia” com a série de tiras “Martim, professor de Arte”. Recebeu menção honrosa no concurso para elaboração de história em quadrinhos sobre a invisibilidade pública, pela Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da Primeira Região com o projeto: *Reflexões de um invisível*. Professor concursado do Estado do Rio de Janeiro. Por 3 anos ministrou aulas de quadrinhos e animação para crianças na Oficina de Desenho Daniel Azulay, nas unidades da Tijuca e Ipanema (Rio de Janeiro). Atuou em diversos eventos de arte e educação como: Monitor da oficina de Stop-motion do Festival Anima Mundi RJ; expositor e monitor de oficina de tiras educativas no SESC de Engenho de Dentro; monitor de oficina de tiras temáticas no evento Sábado da Ciência - Um dia na Antártica - Espaço Ciência Viva, na Tijuca/RJ. Especializou-se nos cursos de animação intensiva do Anima-Mundi e na oficina de animação 2d pelo SESC. Trabalhou como chargista no jornal Radioativo, do Sindicato dos radialistas, e ainda na parte gráfica teve seu livro de tiras “Quadrinhos de gelo do eremita do Iceberg” lançado pela editora 42 em 2014. Em 2011 criou o seu blog de tiras O Eremita do Iceberg.

Resumo

O presente texto relata o desenvolvimento e apresenta considerações advindas de uma pesquisa de pós-doutorado, que teve como tema o processo de formação continuada de professoras/es de educação física centrada na elaboração de narrativas autobiográficas em quadrinhos. Os objetivos da pesquisa foram os seguintes: a) Analisar a produção acadêmica sobre História em quadrinhos e formação docente em Educação Física, buscando produzir articulações com os campos teóricos da Pesquisa Narrativa e da Formação de professores/as de Educação Física com ênfase na inserção profissional de docentes iniciantes; b) analisar possibilidades da utilização da linguagem história em quadrinhos na formação inicial e continuada de professores/as de Educação Física. O percurso metodológico abrangeu a realização de uma revisão bibliográfica sistemática com vistas a produzir um levantamento e análise da produção de conhecimento situada no campo de pesquisa acadêmica sobre História em quadrinhos e formação docente, bem como o desenvolvimento de um curso de extensão universitária com o objetivo de compartilhar, roteirizar e quadrinizar narrativas autobiográficas sobre o início da docência. Neste texto, descrevemos a realização do curso de extensão denominado “Docências em Quadrinhos: relatos de professoras/es de Educação Física”, buscando detalhar e refletir sobre cada uma de suas etapas. A elaboração das Histórias em quadrinhos autobiográficas demonstrou ser uma estratégia bastante significativa para a produção de novos sentidos sobre um contexto específico de ação de formação continuada, que propõe narrar as experiências, escrever e quadrinizar sobre o início da docência em Educação Física.

Palavras-chave

História em quadrinhos; Narrativas Autobiográficas; Professores/as de Educação Física; Formação Continuada de Professores/as; Quadrinhos Autobiográficos.

Resumen

Este texto informa el desarrollo y presenta consideraciones surgidas de una investigación posdoctoral, que tuvo como tema el proceso de formación continua de docentes de educación física enfocado a la elaboración de narrativas autobiográficas en historietas. Los objetivos de la investigación fueron los siguientes: a) Analizar la producción académica sobre Cómics y la formación de profesores de Educación Física, buscando producir articulaciones con los campos teóricos de la Investigación Narrativa y la formación de profesores de Educación Física con énfasis en la inserción profesional de profesores principiantes; b) analizar las posibilidades de utilización del lenguaje del cómic en la formación inicial y continua del profesorado de Educación Física. El camino metodológico incluyó la realización de una revisión bibliográfica sistemática con miras a realizar un levantamiento y análisis de la producción de conocimiento situada en el campo de la investigación académica sobre Cómic y la formación docente, así como el desarrollo de un curso de extensión universitaria con el objetivo para compartir, guión y cómic, narraciones autobiográficas sobre los inicios de la docencia. En este texto se describe la realización del curso de extensión denominado “La Enseñanza en el Cómic: relatos de docentes de Educación Física”, buscando detallar y reflexionar sobre cada una de sus etapas. La elaboración de historietas autobiográficas resultó ser una estrategia muy significativa para la producción de nuevos significados en un contexto específico de acción de educación continua, que propone narrar experiencias, escrituras e historietas sobre los inicios de la enseñanza en Educación Física.

Palabras-clave

Historieta; Narrativas autobiográficas; Profesores de Educación Física; Formación Continua de Profesores; Cómics autobiográficos.

Abstract

This text reports the development and presents considerations arising from post-doctoral research, which had as its theme the process of continued training of physical education teachers focused on the elaboration of autobiographical narratives in comics. The objectives of the research were the following: a) Analyze academic production on Comics and teacher training in Physical Education, seeking to produce articulations with the theoretical fields of Narrative Research and Physical Education teacher training with an emphasis on professional insertion of beginning teachers; b) analyze possibilities for using comic book language in the initial and continuing training of Physical Education teachers. The methodological path included carrying out a systematic bibliographical review with a view to producing a survey and analysis of the production of knowledge situated in the field of academic research on Comics and teacher training, as well as the development of a university extension course with the objective to share, script and comic book autobiographical narratives about the beginning of teaching. In this text, we describe the completion of the extension course called “Teaching in Comics: reports from Physical Education teachers”, seeking to detail and reflect on each of its stages. The elaboration of autobiographical comics proved to be a very significant strategy for the production of new meanings in a specific context of continuing education action, which proposes narrating experiences, writing and comics about the beginning of teaching in Physical Education.

Keywords

Comic book; Autobiographical Narratives; Physical Education Teachers; Continuing Training of Teachers; Autobiographical Comics.

INTRODUÇÃO

As pesquisas sobre formação de professores/as realizadas nos últimos trinta anos vêm buscando compreender os processos de socialização e desenvolvimento de docentes que atuam em diferentes níveis e modalidades de escolarização. De um modo geral, esses estudos buscam compreender de que modo professores/as dão sentido a sua vida profissional e de que forma se integram a ela como sujeitos.

Nesse sentido, vários autores tratam a carreira docente como um processo formativo contínuo marcado pela presença de ciclos ou fases de desenvolvimento profissional (Huberman, 1992; Imbernón, 1998; Tardif, 2002).

O trabalho de Huberman (1992) ainda é uma das principais referências. O autor classifica as fases da carreira docente em cinco momentos: de 1 a 3 anos fase de entrada e tateamento da profissão; de 4 a 6 anos etapa de estabilização e consolidação de um repertório pedagógico; de 7 a 25 anos fase de diversificação, ativismo e questionamento; de 25 a 35 anos etapa de serenidade, distanciamento afetivo e de certo conservadorismo, de 35 a 40 anos uma fase caracterizada pelo desinvestimento profissional e amargura com a profissão ou de serenidade.

O ciclo de início da docência (1 a 6 anos) é denominado pela literatura de diversas formas: choque da realidade, choque de transição ou choque cultural. Esses termos buscam retratar aspectos da transição da vida de estudantes para a vida profissional e o confronto inicial com a difícil e complexa realidade do exercício da profissão (Tardif, 2002).

Nos últimos dez anos o interesse de investigação do primeiro autor deste texto tem se voltado para os processos de inserção e socialização inicial de professores/as de Educação Física, ancorado nos pressupostos teórico-metodológicos da Pesquisa Narrativa¹.

Na área da Educação Física escolar brasileira, os estudos têm apontado que existem singularidades nas formas de inserção e desenvolvimento profissional docente, ou seja, a experimentação de diferentes experiências entre os docentes iniciantes (Gariglio, 2016).

As pesquisas revelam que, na condição de professores/as iniciantes de Educação Física, os docentes vivenciam uma situação de “dupla vulnerabilidade”, pois, além das tensões e desafios enfrentados devido à passagem da situação de estudantes para a condição de docentes, enfrentam também dilemas originados pelo pertencimento a uma disciplina percebida na comunidade escolar como menos importante, de “segunda classe”, que ocupa uma posição de baixo status na hierarquia dos saberes escolares (Gariglio, 2016).

No ano de 2021, tomamos contato com a História em quadrinhos “Fessora!” de autoria de Line Lemos², e com a WEB Série “Martim- Professor de Arte”, de autoria de Diego Marinho³. Nestas obras, identificamos elementos presentes na produção teórica internacional e nacional sobre inserção profissional de professores/as iniciantes.

1. Temos dialogado com a compreensão de que as diferentes formas de produção e circulação de “narrativas de si”, no campo da educação, seja tomada como fenômeno, seja tomada como método de investigação, tem o potencial de promover processos de formação. Nesse sentido, pesquisa narrativa e autobiográfica potencializa a reflexão sobre as singularidades e regularidades das experiências vivenciadas, em uma perspectiva investigativa e formativa. A narrativa é, ao mesmo tempo, um dispositivo de investigação e um “processo de autoformação e de intervenção na construção identitária de professores” (Souza, 2008, p. 1).

2. Line Lemos é uma quadrinista de Belo Horizonte que narra suas experiências como professora iniciante de História em uma escola pública municipal.

3. Diego Marinho, coautor deste texto, é professor de arte na rede estadual de Educação do Rio de



Figura 1 - Capas das HQs “Fessora!” e “Martim- Professor de Arte.” Fonte: Acervo dos autores.

A partir da leitura das obras citadas, pareceu-nos bastante relevante desenvolver uma pesquisa⁴ que busque evidenciar possibilidades de articular os campos de produção de conhecimento da formação de professores/as de Educação Física (com ênfase na inserção profissional de professores/as iniciantes), a Pesquisa Narrativa e História em quadrinhos (com ênfase nas histórias em quadrinhos autobiográficas).

Dessa forma, as questões que têm mobilizado a pesquisa até o momento são:

- a) Como as Histórias em quadrinhos podem contribuir na formação de professores/as de Educação Física?
- b) Como desenvolver experiências de formação em que professores/as de Educação Física possam narrar graficamente sua condição de docentes iniciantes, seus desafios, dilemas e aprendizagens no contexto da inserção profissional?

O CURSO DE EXTENSÃO “DOCÊNCIAS EM QUADRINHOS: RELATOS DE PROFESSORAS/ES DE EDUCAÇÃO FÍSICA”

A pesquisa se caracterizou como sendo do tipo qualitativa, ancorando-se no campo de estudos da investigação narrativa autobiográfica (Clandinin; Connelly, 2011), bem como na perspectiva da pesquisa-formação (Josso, 2010; Bragança, 2021). Em nossa pesquisa entendemos que a narrativa é uma dimensão fundamental da comunicação humana e de atribuição de significados ao mundo, como afirma Larossa Bondía (2004):

Janeiro. Ao longo dos anos de 2020 e 2021 foram publicadas várias tiras sobre “Martim” em seu perfil do Instagram: <https://www.instagram.com/prof.martim/>

4. A pesquisa foi desenvolvida pelo primeiro autor deste texto no âmbito de um estágio pós-doutoral junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), com supervisão do professor Paulo Eduardo Ramos.

O ser humano é um ser que se interpreta e, para essa autointerpretação, utiliza fundamentalmente formas narrativas. (...) esse gênero discursivo particular e quase onipresente que é a narrativa. Na verdade, o sentido do que somos ou, melhor ainda, o sentido de quem somos, tanto para nós como para os outros, depende das histórias que contamos e que contamos a nós próprios e, em particular, das construções narrativas nelas contidas em que cada um de nós é, ao mesmo tempo, autor, narrador e personagem principal, ou seja, de autobiografias, auto-narrativas ou histórias pessoais. (2004:12-13)

Para Benjamin (1994), a narrativa encontra-se intimamente relacionada ao ato de rememorar e à possibilidade de ressignificar a própria experiência através de memórias repletas de significados, sentimentos e sonhos. O ato de rememorar possibilita que dimensões pessoais - fundamentalmente a experiência - que vêm sendo perdidas no contexto da sociedade moderna, possam ser recuperadas numa trama temporal que articula passado, presente e futuro. O narrador, para Benjamin, possui a característica de saber aconselhar, o que torna a vida a matéria prima da experiência - nossa e dos outros - potencializando assim a transformação da mesma. Para o autor, o ato de rememorar e narrar se faz a partir do presente, é o presente que possibilita nosso deslocamento em direção ao passado e ao futuro, em viagens que nos permitem (re) construir nexos da nossa história e de nossa vida.

Partido da perspectiva Benjaminiana de narrativa, a compreensão de pesquisa narrativa apresentada por Clandinin e Connelly (2011) parece-nos bastante relevante. Para as autoras/es a pesquisa narrativa é

uma forma de compreender a experiência. É um tipo de colaboração entre pesquisador e participantes, ao longo de um tempo, em um lugar ou série de lugares, e em interação com *milieus*. Um pesquisador entra nessa matriz no durante e progride no mesmo espírito, concluindo a pesquisa ainda no meio do viver e do contar, as histórias de experiências que compuseram as vidas das pessoas, em ambas perspectivas, individual e social [...] pesquisa narrativa são histórias vividas e contadas (Clandinin; Connelly, 2011, p.51).

Entendemos que elementos como generalização, objetividade e a distância entre pesquisador e pesquisado, ainda privilegiados em algumas pesquisas sobre formação docente, não faziam sentido na investigação narrativa que pretendíamos desenvolver. Buscávamos desenvolver uma dinâmica de estudo/pesquisa em que pudéssemos nos inserir junto a um grupo de docentes para tecer reflexões e narrarmos nossas experiências no início da docência em Educação Física.

Assim, nos aproximamos dos pressupostos teóricos e metodológicos da pesquisa-formação. Para Josso (2010):

A pesquisa-formação se define, em primeiro lugar, como uma estratégia de conhecimento que abrange procedimentos de constituição de corpus de informações e procedimentos de análise. Ela se situa na corrente de uma metodologia de compromisso dos pesquisadores numa prática de mudança individual ou coletiva, que inclui um conjunto de atividades extremamente variadas, seja do ponto de vista a disciplina de pertença dos pesquisadores, seja do ponto de vista dos campos de operação, seja, enfim do ponto de vista dos objetivos de transformação (2010, p. 101).

Na mesma direção Bragança (2012), complementa: “A pesquisa formação envolve experiência significativa de articulação de saberes, não busca a produção de um saber dicotomizado que futuramente “poderá ser aplicado” socialmente, mas o desenvolvimento da pesquisa pressupõe a mobilização de saberes, experiências e práxis vitais” (2012, p. 115).

Descrevemos, na sequência, o processo de desenvolvimento do curso de extensão denominado “Docência em Quadrinhos: relatos de professoras/es de educação física”. O curso foi ofertado entre os meses de março a novembro de 2023, tendo obtido registro no Sistema de Informação de Extensão da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

O objetivo principal do curso foi apresentar e discutir possibilidades de utilização de História em quadrinhos como estratégia para a produção de conhecimento sobre a formação docente e a prática pedagógica. Além disso, também é um dos objetivos do curso a elaboração e publicação de uma revista em quadrinhos com narrativas autobiográficas dos docentes participantes.

Participaram do curso 13 professores/as de Educação Física, (07 professoras e 06 professores). O grupo de docentes se caracterizou pela diversidade, sobretudo nos seguintes aspectos: idade; tempo de experiência docente; contexto de atuação (redes pública e/ou privada); experiências com leitura de histórias em quadrinhos.

Foram realizados 06 encontros remotos semanais (sábados pela manhã) e 01 encontro presencial híbrido (com participação presencial e remota dos docentes), com duração média de 03 horas, conforme quadro a seguir:

Data	Tema
18/03	Módulo 1. Professores e professoras de Educação Física Iniciantes: o que dizem as pesquisas?
25/03	Módulo 2. Elementos da Linguagem das Histórias em Quadrinhos
01/04	Diferentes Gêneros nas HQs: ênfase nas autobiografias
15/04	Enquadrando a docência: narrativas gráficas de professores e professoras
29/04	Estruturas Narrativas nos Quadrinhos
13/05	Círculo de Leituras e Comentários das Narrativas
03/06	Módulo 3. Produção e Editoração de HQ - Comentários iniciais sobre roteiros
13/09	Relatos dos processos de elaboração das HQs. Encaminhamentos para finalização das HQs, editoração e publicação.

Quadro 1 - Relação de encontros realizados. Fonte: Os autores.

No primeiro módulo do curso foram apresentados alguns estudos e pesquisas desenvolvidas sobre o início da docência realizadas no âmbito do Núcleo de Estudos, Pesquisas e Extensão em Educação Física Escolar (ProEFE) da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional (EEFTO) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Tais pesquisas buscam direcionar a atenção e análise aos aspectos situados e singulares da inserção profissional de professores/as de Educação Física. Ainda nesta primeira etapa, apresentamos aos docentes as noções de dilemas docentes, tendo como referência Zabalza

(2004). Para o autor, o dilema pode ser compreendido como “todo o conjunto de situações bipolares ou multipolares que se oferecem ao professor no desenvolvimento de sua atividade profissional” (Zabalza, 2004, p. 18). Nesse sentido, os dilemas fazem parte tanto de um conjunto de situações individuais, como por exemplo, ajustar as necessidades de um/a estudante às exigências oficiais do programa de ensino, quanto ao de situações gerais como aquelas que dizem respeito a um posicionamento em relação ao processo de implementação de políticas curriculares sistêmicas. Em cada uma dessas situações dilemáticas os docentes precisam optar e tomar decisões, agindo na direção de um ou outro polo do dilema (Zabalza, 2004, p.18).

Partindo da noção de dilema docente apresentada os professores/as participantes foram convidados/as a produzirem uma narrativa autobiográfica escrita que apresentasse os elementos mais significativos de sua iniciação à docência e prática pedagógica, buscando enfatizar, por exemplo: a) dilemas do processo de legitimação da educação física como um componente curricular da escola; b) dilemas na materialização de um currículo (planejamento, ensino e avaliação da aprendizagem); c) dilemas vinculados às relações com os estudantes, tais como: indisciplina, afastamento e abandono das aulas. As narrativas elaboradas foram disponibilizadas em uma pasta específica do Google Drive, com acesso a todas as pessoas participantes.

O segundo módulo do curso foi dedicado aos estudos da linguagem dos quadrinhos. Nesse momento, foram abordados os seguintes tópicos: a) O que são histórias em quadrinhos? b) Elementos da linguagem das Histórias em quadrinhos; c) diferentes formatos e suportes; d) Histórias em quadrinhos autobiográficas. O módulo contou com quatro encontros remotos. O encontro realizado no dia 25/03/2023 foi dedicado à apresentação e discussão de possíveis respostas à questão: *O que são Histórias em Quadrinhos?* Para tanto, apresentamos um conjunto referências que possibilitaram aos professores/as participantes o contato com o processo histórico de construção de conceitos e compreensões da linguagem de quadrinhos e, ao mesmo tempo, a constituição e consolidação de um campo acadêmico de estudos sobre e com quadrinhos. Nesse sentido, destacamos os diálogos produzidos com Barbieri (2017), Groensteen (2015), Mccloud (2005), Postema (2018) e Ramos (2021).

Em relação aos quadrinhos autobiográficos buscamos apresentar aos professores/as nossa compreensão sobre o gênero que tem se constituindo a partir de diálogo recente com diferentes autoras/es, dentre as quais destacamos: Hatfield (2005); Santos Neto; Andraus (2010); Dalcastagnè (2012); Kunka (2017); Refaie (2012); Vergueiro; Ramos; Chinen (2016) e Muanis (2018).

No contexto específico deste relato apresentaremos algumas considerações de Muanis (2018). Temos nos aproximado dos quadrinhos autobiográficos a partir de algumas de suas características singulares. Uma primeira característica apontada por Muanis (2018) é que os autores/as das Histórias em quadrinhos autobiográficas narram sua própria história, expondo-se como protagonistas dos eventos. Dessa forma, ao longo da experiência de leitura de um quadrinho autobiográfico somos apresentados a relatos de vida

em que

(...) o autor fala de sua própria história, em que ele é ao mesmo tempo o narrador e o protagonista. São histórias que costumam utilizar a primeira pessoa, igualando autor, narrador e personagem, e podem explorar desde conflitos pessoais mais banais, como indicar sua condição de afirmação de visibilidade em um espaço hegemônico muitas vezes opressor (...) (Muanis, 2018, p.159)

Outra característica diz respeito ao processo de reconstrução de memórias no processo de elaboração das narrativas autobiográficas, por meio da qual se apresentam as experiências do autor/a da História em quadrinhos. Nesse aspecto, concordando com Muanis (2018), vale destacar que a dimensão do tempo é sempre um elemento fundamental nos quadrinhos autobiográficos. Para Muanis (2018):

É o passado do autor que se concretiza nas páginas dos quadrinhos pela presentificação de sua memória; ou seja, como afirma Paul Ricoeur (2007), todo ato de memória é uma presentificação do passado. Essa presentificação é permanente para o leitor, que lê a história, mas também para o autor, que extrai acontecimentos de seu passado. O autor, então, os seleciona, e não apenas presentifica, mas concretiza suas memórias em uma narrativa textual e gráfica, através de si, representada pelo personagem. (2018, p. 163)

Uma terceira característica bastante relevante apontada por Muanis (2018) está relacionada à potencialidade dos quadrinhos autobiográficos se constituírem em espaços de visibilidade para temáticas e grupos minorizados. Para o autor, os quadrinhos autobiográficos podem tornar visível o que, usualmente e intencionalmente, é invisível. Muanis (2018) se refere a um tipo de visibilidade que se afasta dos discursos de exposição e exibicionismo - facilmente encontrados nas mídias-, e se aproxima de um sentido outro para a visibilidade; qual seja: possibilitar ao leitor/a de quadrinhos autobiográficos o exercício da alteridade.

Assim, acreditamos que quadrinhos autobiográficos sobre diferentes experiências de iniciação e inserção profissional de professores/as podem ocupar um espaço político e também estético de dar a ver elementos socialmente invisibilizados sobre a docência em Educação Física nos diferentes níveis e modalidades de ensino.

Destacamos ainda em relação ao segundo módulo a participação de Line Lemos, Diego Marinho e Nathalia Sierpinski no encontro realizado no dia 15/04/2023 cujo tema foi “Enquadrando a Docência”. Neste dia, cada uma das pessoas convidadas apresentou seu processo de criação das HQs, duas delas no gênero autobiográfico: “Fessora” e “Martim-Professor de Arte”. Nathalia Sierpinski apresentou o processo de elaboração do roteiro para a HQ “Afeto”.



Figura 2 - Participações de Line Lemos, Diego Marinho e Nathalia Sierpinski no encontro de 15/04/2023. Fonte: Os autores.

Ao longo do processo de leitura das narrativas elaboradas e disponibilizadas pelos professores/as participantes foi possível perceber uma diversidade de gêneros textuais produzidos, tais como: cartas, poesias, crônicas e fragmentos de diários docentes. Na sequência, compartilhamos um fragmento de diário docente de autoria de professor Izaú Veras Gomes que, usualmente, se apresenta da seguinte forma: “Sonhador e professor da Rede Municipal de Belo Horizonte. Gosta de café, broa de fubá, queijo, quadrinhos e livros. Violinista amador e integrante do bloco Afro Angola Janga, mas não sabe se ama mais a música ou a dança. Fez mestrado em Educação e Docência, ama mais um tanto de “trem” e acredita que tudo isso compõem seu trabalho docente, não necessariamente nessa ordem”. Eis a narrativa:

DIA 43: NOTAS E BLUE NOTE, TERAPIA, DESPREPARO E POR QUE ESTUDAR?
Hoje tô bem mal. Tem dias que saímos da escola assim... Tristes. Pescoço até travado. Com uma raiva interna de tudo. Do descaso político, do descaso histórico, das desigualdades. Talvez pelo período de fim de trimestre, notas, recuperações...

É onde as deficiências se escancaram. Dos estudantes, as nossas, do sistema público...tudo parece desmoronar.

[...]

E mesmo sabendo que faço meu melhor e a maioria deles e delas também...me sinto despreparado. Vontade de mudar, de desistir da luta...porque na verdade é isso...não se trata de conteúdos bancários, mas de uma luta cotidiana por manter vivos pequenos sonhos frustrados ou a luta para criar algum sonho em meio a tanta desilusão, em meio a tanta gente desacreditando do futuro desses garotos e garotas.

Fico com raiva. Me revolto porque a maioria ali não tem consciência do que o mundo tem preparado para eles e da guerra travada simplesmente pra sobreviver. Um turbilhão de sentimentos que não sei nem escrever.

Professor devia ter um vale terapia no salário. Os estudantes da escola pública também mereciam, cada história.

No terceiro horário, começo a fechar as notas da disciplina. Não sei o que fazer com dois estudantes que não são alfabetizados, um com deficiência intelectual e outro sem laudo. Não sei o que fazer, os monitores de inclusão não sabem e até hoje nem consegui ir na sala de atendimento educacional especializado para ter uma conversa.

Me sinto despreparado.

Enquanto fecho as notas faço uma inversão no meu diário. Recuperações com notas azuis e aprovados com notas vermelhas. Fiz isso pra tentar ficar mais feliz, nem sei o porquê.

Me lembro que a blue note é a nota que caracteriza o blues e sua tristeza. Penso na escola como uma música de blues...triste, solitária, cheia de notas, de histórias, de sonhos e orações...lembro de bluesman, do Baco

No último horário educação física...lanço notas e nem quero mais escrever sobre o que aconteceu. E é assim que a escala do blues é feita, não são 7 notas que entram no ciclo... uma pentatônica e uma nota fora.

...mas apesar de toda essa tristeza que me bate, a educação é talvez nossa maior arma

e chave...

“sou o primeiro ritmo a formar pretos ricos... o primeiro ritmo que tornou pretos livres”

É isso: a escola é blues!

Dada à diversidade de gêneros textuais das narrativas aliado aos conteúdos temáticos também bastante diversos, pareceu-nos importante criar condições de uma vivência compartilhada de leitura e comentários das narrativas que antecederesse ao terceiro módulo do curso que previa, como primeira atividade, a elaboração dos roteiros das Histórias em quadrinhos. Assim, baseando-nos em Faria *et al.* (2023), propusemos ao grupo a organização e realização de um “Círculo de Leitura e Comentários” (CLC) das narrativas. Em conversa que tivemos antes de realizar o CLC, combinamos que cada docente participante ficaria responsável por ler e preparar uma apresentação oral, de aproximadamente 5 minutos, sobre o texto de um/a colega a partir das seguintes questões:

1. A narrativa do colega apresenta ou dá indícios de alguns dilemas, desafios e/ou aprendizagens do início da docência? Quais?
2. É possível pensar nesta narrativa em quadrinhos? Que imagens e/ou metáforas visuais surgiram ao longo da leitura da narrativa?



Figura 3 - Organização do Círculo de Leitura e Comentários . Fonte: Os autores.

Na Figura 3, as setas indicam o sentido da leitura e comentários. Todos os docentes tiveram acesso à leitura de todas as narrativas. A ideia do CLC foi colocar em movimento um processo de comentários em que todos pudessem ouvir o outro falando de sua narrativa e, em seguida, falar da narrativa de “outro outro”. Na ocasião, dado que contávamos apenas com um encontro para objetivos tão amplos, na condição de coordenador da atividade, sugerimos que cada um/a “escutasse e guardasse no coração” os comentários e sugestões, isto é, não haveria, inicialmente, a possibilidade de comentar a leitura e considerações feitas pelo colega.

Consideramos importante apresentar e descrever o CLC neste texto, na medida em que esta dinâmica pode ser considerada como um processo que alia investigação e formação entre pares, em diálogo com abordagens narrativas e autobiográficas, podendo inspirar outros dispositivos de pesquisa-formação. Além disso, pensamos ser importante destacar o modo como que a dinâmica foi sendo construída e refletida à medida que vivenciávamos o processo da partilha de narrativas em um tempo de espera, de descobertas e de aprendizado.

A partir da realização da CLC, passamos ao terceiro módulo do curso em que foram apresentados alguns elementos relevantes do processo de roteirização de narrativas para Histórias em quadrinhos. Novamente os roteiros elaborados foram disponibilizados no *Google drive* para leitura, comentários e sugestões. Também foi possível identificar uma diversidade nas formas de registros dos roteiros. Alguns roteiros aliavam o texto a *thumbnails* das páginas. Novamente, a título de exemplificação, compartilhamos o roteiro e esboço inicial da História em quadrinhos elaborado pelo professor Izaú:

1. Hoje tô bem mal. Tem dias que saímos da escola assim...tristes.	Desenho com olhos lacrimejando em preto e branco
2. Pescoço até travado.	Desenho do pescoço
3. Talvez pelo período de fim de trimestre, notas, recuperações...	Poço em perspectiva distante
4. É onde as deficiências se escancaram. Dos estudantes, as nossas, do sistema público...	Poço aproximado
5. O fundo do poço, esperança de que o resgate vai chegar para começarmos a afundar novamente: um novo trimestre.	Poço em perspectiva aérea
6. Professor devia ter um vale terapia no salário.	Eu na mesa escrevendo no diário e pensativo
7. Os estudantes da escola pública também mereciam, cada história...	Visão da minha mesa e balão com a reflexão
8. No terceiro horário, começo a fechar as notas da disciplina.	Pódio com horários de aula e bateria com nível de energia
9. Enquanto fecho as notas faço uma inversão no meu diário. Recuperações com notas azuis	Desenho do diário com as notas invertidas em cores

10. Me lembro que a blue note é a nota que caracteriza o blues e sua tristeza.	As notas do diário vão se transformando em notas musicais
11. Penso na escola como uma música de blues...triste, solitária, cheia de notas, de histórias, de sonhos e orações...	Nota musical grande com a frase em seu entorno
12. No último horário volto pra aula de educação física...	Sinal tocando e onomatopeia
13. Ainda preciso lançar notas e nem quero mais escrever sobre o que aconteceu.	Volta para mim e balões com essa fala
14. E é assim que a escala do blues é feita, não são 7 notas que entram no ciclo...uma pentatônica e uma nota fora	Escala musical com as notas e minha fala explicando a relação
15. ...mas apesar de toda essa tristeza que me bate, a educação é talvez nossa maior arma	Volta pra mim chegando à quadra para dar aula
16. sou o primeiro ritmo a formar pretos ricos...o primeiro ritmo que tornou pretos ricos	Mesmo cenário e letras maiores
17. É isso: a escola é blues!	Apenas letras

Quadro 2 - Roteiro da História em Quadrinhos. Fonte: os autores.

No dia 13/09/2023 realizamos um encontro híbrido cujo objetivo foi descrever e apresentar o processo de elaboração das Histórias em quadrinhos dos docentes. Neste encontro alguns professores/as compartilharam o processo de elaboração das narrativas gráficas, dando destaque ao movimento de transposição do roteiro e thumbnails para composição das páginas. Seguimos com o exemplo da História em quadrinhos elaborada pelo professor Izaú.



Figura 4 – Esboço da História em quadrinhos de autoria do professor Izaú Veras Gomes. Fonte: os autores.



Figura 5 - Versão final da página 1 da História em quadrinhos de autoria do professor Izaú Veras Gomes. Fonte: os autores.

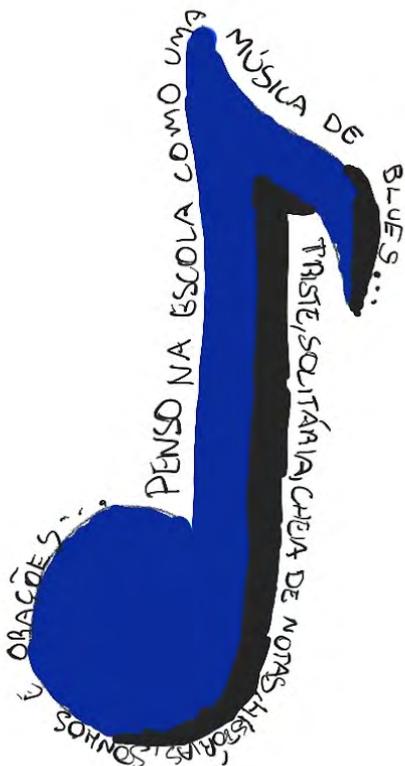
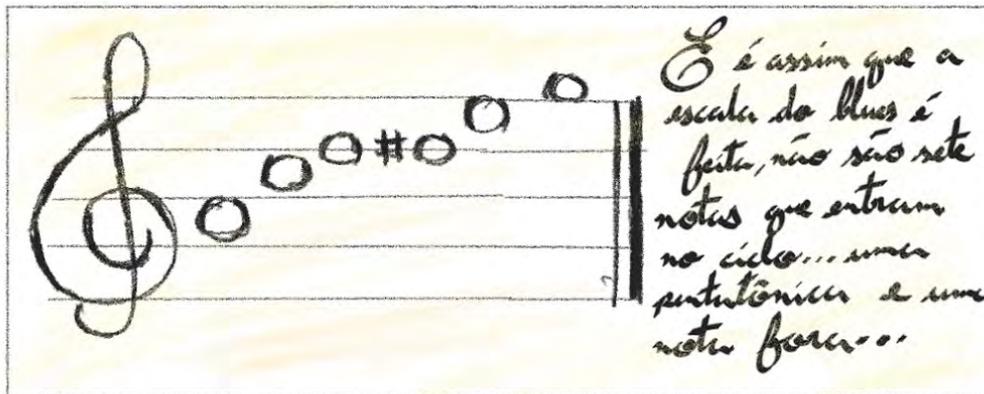


Figura 6 - Versão final da página 2 da História em quadrinhos de autoria do professor Izaú Veras Gomes. Fonte: Os autores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento, tendo como referência as questões que guiaram o processo da pesquisa e do curso de extensão, apresentamos alguns exercícios

de reflexão. Tais apontamentos não têm a pretensão de se constituírem em respostas, pelo contrário; tenho expectativa de que esses apontamentos e reflexões mobilizem em cada pessoa leitora deste texto o desejo de instaurar um diálogo sobre o movimento da pesquisa. Mais ainda, temos a expectativa de que essas reflexões possam se constituir em plataforma para novos movimentos de estudos e pesquisas sobre as relações entre História em quadrinhos e formação de professores/as de Educação Física.

Em relação à questão: “*A vida e as experiências de docentes podem ser transpostas em narrativas autobiográficas em quadrinhos?*”, parece-nos correto afirmar positivamente. O processo de elaboração da História em quadrinhos do professor Izaú apresentado corrobora a posição assertiva. Nesse aspecto, nosso movimento de pesquisa soma-se ao de outros pesquisadores/as que já desenvolveram propostas relevantes na formação inicial e continuada de professores/as, tais como Andraus (20013), Santos Neto; Andraus (2010), Santos Neto e Silva (2010). Destacamos as proposições de Santos Neto e Silva (2010), para quem as histórias em quadrinhos são “(...) uma linguagem que une a grafia de imagens desenhadas e palavras. Como arte possibilita a expressão do ser que a produz e, portanto, sua comunicação no mundo. Com elas é possível ler, pensar e dizer o mundo” (Santos Neto; Silva, 2010, p. 95).

Dessa forma, é possível considerar que as Histórias em quadrinhos autobiográficas elaboradas pelos professores/as de Educação Física se constituem em uma forma singular de ler, pensar e dizer o mundo. Isto é: as narrativas gráficas elaboradas potencializam uma experiência singular e coletiva de ler, pensar, dizer a sobre a docência, sobre a escola e sobre a Educação Física que nela acontece.

É possível associarmos as Histórias em quadrinhos autobiográficas elaboradas pelos docentes participantes da pesquisa como expressão singular e materialização de um espaço biográfico, como proposto por Arfuch (2013). Para a autora, o espaço biográfico se caracteriza como uma multiplicidade de formas e práticas narrativas autobiográficas, que englobam gêneros canônicos, como a biografia, a autobiografia, as cartas, as confissões, as memórias, os diários íntimos e correspondências; bem como gêneros contemporâneos, como aqueles que emergem de tecnologias digitais e da internet, aos quais ela acrescenta dentre outras materialidades: os e-mails, as instalações de artes audiovisuais, as imagens e entrevistas midiáticas, os *talk* e *reality shows*.

Sobre as possibilidades, limites e tensões relativas à narração no espaço biográfico contemporâneo, Arfuch (2003) ressalta que o sujeito que se lança à aventura de narrar o faz a partir de fragmentos de sua vida. Para a autora, a narrativa pressupõe a articulação de traços de “momentos” à “totalidade” em direção a novas indagações e leituras mais diversas quanto às narrativas de si. Para Arfuch (2003) a narrativa de si indicia uma busca por identidade e identificação na qual se indaga sobre o caminho que guia o “eu” ao “nós”, ao mesmo tempo em que revela um “nós” no “eu”, não como uma somatória de individualidades, tão pouco um agrupamento de acidentes e/ou acasos biográficos, mas articulações homogêneas de valores compartilhados no

“(eterno) imaginário da vida como plenitude e realização” (Arfuch, 2003, p. 82)

Em diálogo com Arfuch (2003; 2013), destacamos novamente que o processo de elaboração das Histórias em quadrinhos autobiográficas dos professores/as de Educação Física participantes da pesquisa, insere-se em um espaço biográfico, uma vez que cada docente “pinçou” e escolheu vivências e experiências que constituíram a narrativa gráfica e, ao mesmo tempo, buscou dar sentido tanto ao momento rememorado de sua vida, quanto ao todo que compõe o “corpo docente” de professoras/es iniciantes de Educação Física. Mais ainda: ao narrar-se e desenhar a si, cada docente extrapola o todo de sua vida revelando experiências para além de si mesmos, de sua realidade local e situada, que se relacionam e conectam a uma coletividade e à condição docente no Brasil.

Ao considerar que as narrativas gráficas dos professores/as de Educação Física como uma forma singular de narrar e rememorar a docência, também é possível responder afirmativamente a uma segunda questão: *“Os diferentes desafios e dilemas vividos por professores/as de Educação Física nos cotidianos escolares, no início da docência, podem ser apresentados e analisados a partir da especificidade da linguagem dos quadrinhos?”*

As Histórias em quadrinhos autobiográficas elaboradas apresentam e refletem aspectos relevantes dos contextos de inserção profissional e início da docência. Foi possível identificar dois eixos temáticos. Um grupo de histórias enfatiza e quadriniza a aula de Educação Física, isto é: narram o processo de planejamento, ensino e aprendizagem de práticas corporais no tempo e espaço destinado a este componente curricular na escola. Essas narrativas evidenciam a presença de conteúdos representativos da diversidade de práticas corporais que compõem a cultura corporal de movimento. Nesse sentido, é correto afirmar que as Histórias em quadrinhos indiciam um movimento relevante, por parte dos docentes, de materialização de uma organização curricular do componente Educação Física no contexto das respectivas escolas.

Um segundo grupo de histórias relaciona-se de forma mais intensa com as condições de atuação docente, ou seja: apresentam dilemas e tensões vividas pelos professores/as nos cotidianos escolares nas relações estabelecidas com diferentes sujeitos da comunidade escolar. Algumas narrativas explicitam as tensões geradas em torno de um processo mobilizado pelas docentes que busca garantir o reconhecimento da Educação Física como um componente curricular com a mesma relevância e importância que os demais. Esse processo se dá mediante diálogos, debates e enfrentamentos com diferentes sujeitos a saber: gestores, coordenação pedagógica, estudantes e responsáveis pelos alunos. Outras narrativas, como a apresentada neste relatório, apresentam questões ainda mais amplas, que não estão circunscritas exclusivamente ao componente curricular Educação Física, mas que se relacionam com os sentidos da docência no contexto da Educação Básica.

Ainda sobre o processo de elaboração das Histórias em quadrinhos, é importante ressaltarmos um dos momentos mais significativos desta formação: a realização do Círculo de Leitura e Comentários (CLC). O compartilhamento das narrativas escritas e a organização e realização do CLC possibilitou que todos os

professores/as conhecessem, lessem e comentassem as produções dos colegas. O CLC evidenciou uma marca desta experiência de formação: a dimensão autoral, mas também coletiva da produção das histórias em quadrinhos.

A elaboração das histórias em quadrinhos autobiográficas demonstrou ser uma estratégia bastante significativa para a produção de novos sentidos sobre um contexto específico de ação de formação continuada, que propõe narrar as experiências, escrever e quadrinizar sobre o início da docência em Educação Física. Nesse sentido, Josso (2004, p. 219) nos lembra de que “o trabalho biográfico de si mesmo dá início à aprendizagem da implicação permanente em jogo, no trabalho individual e no trabalho coletivo”. O acompanhamento e a mediação biográfica também demonstrou uma gradativa e crescente implicação dos professores/as com a formação, com os sentimentos que emergiram do processo de escrita, roteirização e quadrinização, bem como com o posterior compartilhamento e circulação das Histórias em quadrinhos em grupos mais ampliados.

Por fim, as histórias em quadrinhos autobiográficas elaboradas pelos professores/as foram reunidas e publicadas de forma digital e física. A versão digital poderá ser acessada em: <https://www.yppy.com.br/yppy-e-sketch-1>.

Em relação à versão impressa da revista, pretendemos disponibilizar alguns números por ocasião da realização da 12ª edição do Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ-BH).

BIBLIOGRAFIA

ANDRAUS, G. A autoria artística das histórias em quadrinhos (HQ) e seu potencial imagético informacional. **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual. Goiânia: UFG, FAV, 2007. V. 5, n.1. p. 43-68. 2013. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/26613>. Acesso em: 27 maio. 2024.

ARFUCH, L. **O espaço biográfico**: Dilemas da subjetividade contemporânea. Editora UERJ, 2003.

ARFUCH, L. **Memoria y autobiografía**: Exploraciones en los límites. FCE. Fondo de Cultura Económica, 2013.

BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas I** – Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura. 7ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BRAGANÇA, I. F. de S. Formação docente na escola e na universidade: contribuições das narrativas (auto)biográficas. **Educação em Revista**, 2021, 37, 18p. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/>

<hW3VtFX5xr8YLLDRk3dTrbw/?format=pdf&lang=pt>. Acesso: 06 Fev. 2024.

CLANDININ, D.; CONNELLY, F. **Pesquisa narrativa: experiência e história em pesquisa qualitativa**. Uberlândia, MG: EDUFU, 2011.

DALCASTAGNÈ, R. (Organizadora). **Histórias em quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo: Editora Horizontes, 2012.

FARIA, J., F. A.R. C., ARAÚJO, D. A., REIS, D. A. F., COSTA, R. A., AMÂNCIO, R. A., CORREIA, W. M. Precisamos de afeto para (re)encontrar o fio da meada. Belo Horizonte: **Revista do Centro Pedagógico**, Universidade Federal de Minas Gerais, 0,1,14-21.2023. Disponível em: <https://www.cp.ufmg.br/editora-cp-2/revista-volume-0/>. Acesso em: 04 Fev de 2024.

GARIGLIO, J. A. A inserção profissional de professores de educação física iniciantes: aprendendo a ser professor. **Educação** (Porto Alegre), v. 39, n. 3, p. 312-326, set.-dez. 2016. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/22740>. Acesso em: 04 Fev de 2024.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, C. **Alternative comics: an emerging literature**. University Press of Mississippi, 2005.

HUBERMAN, M. O ciclo de vida profissional dos professores. In: NÓVOA, António (Org.). **Vida de professores**. Porto: Porto Editora, 1992. p.31-61.

IMBERNÓN, F. **La formación y el desarrollo profesional del profesorado: hacia una nueva cultura profesional**. 3ª. Ed. Barcelona: Graó, 1998.

JOSSO, M-C. Da formação do sujeito... Ao sujeito da Formação. In: NÓVOA, A.; FINGHER, M. **O método (auto)biográfico e a formação**. São Paulo; Natal: Paulus; EDUFRN, 2010, p. 59-80

JOSSO, M-C. **Experiências de vida e formação**. São Paulo: Cortez, 2004.

KUNKA, A. J. **Autobiographical comics**. New York: Bloomsbury Academic, 2017.

LARROSA BONDÍA, J. Notas sobre Narrativa e Identidade. In: ABRAHÃO, M.H.M.B. (org.). **A Aventura (Auto) Biográfica: teoria e empiria**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books do Brasil Editora, 2005.

MUANIS, F. Regimes de visibilidade nos quadrinhos documentais autobiográficos. In: SOARES, Rosana de Lima; SILVA, Gislene. **Emergências periféricas em práticas midiáticas**. Universidade de São Paulo. Escola de Comunicações e Artes, 2018. Disponível em: www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/259. Acesso em 29 junho. 2023.p. 156-183

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

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª edição. São Paulo: contexto, 2021.

REFAIE, E. El. **Autobiographical comics: life writing in pictures**. University Press of Mississippi, 2012.

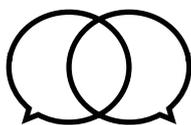
SANTOS NETO, E; ANDRAUS, G. Dos Zines aos Biograficzines: compartilhar narrativas de vida e formação com imagens, criatividade e autoria. In: MUNIZ, C. (Organizadora). **Fanzines: autoria, subjetividade e invenção de si**. Fortaleza: edições UFC, 2010. p.29-47.

SANTOS NETO, E; SILVA, M.R.P. Por uma formação poética: infâncias, histórias em quadrinhos e formação docente. **Revista Múltiplas Leituras**, v.3, n. 1, p.86-12, jan.jun. 2010.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; CHINEN, N. **Enquadrando o Real**: ensaios sobre quadrinhos (auto)biográficos, históricos e jornalísticos. 1ª Ed. São Paulo: Criativo, 2016.

ZABALZA, Miguel. **Diários de Aula - Um Instrumento de Pesquisa e Desenvolvimento Profissional**. 1. ed. Porto Alegre: Artemed, 2004.



Quadrinhos politicamente combativos: discutindo racismo ambiental no ensino de Física

Historietas políticamente combativas: discutiendo el racismo ambiental en la enseñanza de la Física

Politically combative comics: discussing environmental racism in Physics education

Eduardo Oliveira Ribeiro de Souza

eduarddoors@id.uff.br

Doutor em Ensino em Biociências e Saúde – Faculdade de Educação/Universidade Federal Fluminense. Possui graduação em Licenciatura em Física pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2012), mestrado e doutorado em Ensino em Biociências e Saúde pelo Instituto Oswaldo Cruz da Fundação Oswaldo Cruz (2014/2018). Atualmente, é professor Adjunto de Ensino de Física da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense, professor e orientador do programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências da Natureza do Instituto de Química da Universidade Federal Fluminense. Tem experiência na área de Ensino de Ciências (Física), com ênfase em Formação de Professores, atuando especialmente nos temas: Ciência e Arte, Educação Inclusiva, Ensino por Investigação, Educação Democrática, Educação Antirracista e Afrocentrada. É, também, quadrinista e vem desempenhando um trabalho de ensino de Física e quadrinhos que se chama Física em Quadrinhos, que teve início no final da graduação.

Resumo

As histórias em quadrinhos têm sido ferramenta muito importante para o Ensino de Ciências. Muitos conceitos científicos podem ser abordados e explorados, desde a aplicação de conceitos científicos em obras de ficção, até sua utilização na divulgação científica e na avaliação da aprendizagem. Porém, muitos educadores empregam os quadrinhos em suas atividades pelo caráter lúdico e motivacional. Desde 2012, o projeto Física em Quadrinhos tem buscado promover a conscientização e a formação crítica dos alunos. Agora, um novo passo será dado, e será proposto abordar temáticas sociais e políticas de forma provocativa e reflexiva. Neste artigo, serão apresentados dois quadrinhos que abordam a Questão Sociocientífica: Moradias Improvisadas e seus impactos sociais através da perspectiva do Racismo Ambiental e do Ensino de Física. Essa abordagem é essencial para desenvolver a consciência cidadã dos alunos, promovendo debates críticos e conscientes sobre problemas coletivos e questões de justiça social, racial e ambiental. Os quadrinhos, como forma de arte, exigem uma leitura intertextual que conecta a situação apresentada, o contexto do quadrinista e a bagagem do leitor. Ao serem quadrinhos politicamente combativos, eles se tornam ferramentas de conscientização e crítica social.

Palavras-chave

Quadrinhos; Ensino de Física; Racismo Ambiental; Questões Sociocientíficas; Moradias Improvisadas.

Resumen

Los cómics han sido una herramienta muy importante para la educación científica. Se pueden abordar y explorar muchos conceptos científicos desde la aplicación de conceptos científicos en la ficción hasta su uso en la divulgación científica y la evaluación del aprendizaje. Sin embargo, muchos educadores emplean cómics en sus actividades por su carácter lúdico y motivador. Desde 2012, el proyecto Física en Cómics ha buscado promover la conciencia y el pensamiento crítico entre los estudiantes. Ahora se dará un nuevo paso y se propondrá abordar temas sociales y políticos de manera provocativa y reflexiva. En este artículo se presentarán dos cómics que abordan la Cuestión Sociocientífica: Viviendas Improvisadas y sus impactos sociales desde la perspectiva del Racismo Ambiental y la Educación en Física. Este enfoque es esencial para desarrollar la conciencia cívica de los estudiantes, promoviendo debates críticos y conscientes sobre problemas colectivos y cuestiones de justicia social, racial y ambiental. Los cómics, como forma de arte, requieren una lectura intertextual que conecta la situación presentada, el contexto del dibujante y el bagaje del lector. Al ser cómics politicamente combativos, se han convertido en herramientas de conciencia y crítica social.

Palabras clave

Historietas; Enseñanza de Física; Racismo Ambiental; Cuestiones Sociocientíficas; Viviendas Improvisadas.

Abstract

Comic books have been a very important tool for Science Education. Many scientific concepts can be addressed and explored from applying scientific concepts in fiction to their use in scientific dissemination and learning assessment. However, many educators employ comics in their activities for their playful and motivational character. Since 2012, the Physics in Comics project has sought to promote awareness and critical thinking among students. Now, a new step will be taken, and it will be proposed to address social and political themes in a provocative and reflective way. In this article, two comics will be presented that address the Socio-Scientific Issue: Improvised Dwellings and their social impacts through the perspective of Environmental Racism and Physics Education. This approach is essential for developing students' civic awareness, promoting critical and conscious debates on collective problems and issues of social, racial, and environmental justice. Comics, as a form of art, require an intertextual reading that connects the situation presented, the context of the cartoonist, and the reader's background. By being politically combative comics, they have become tools for awareness and social criticism.

Keywords

Comics; Teaching Physics; Environmental Racism; Socioscientific Issues; Improvised Housing.

INTRODUÇÃO

As artes sequenciais são gêneros artísticos que buscam transmitir informações ao leitor através de “(...) imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 2005, p. 9). Segundo Eisner (2008), desde os tempos das cavernas, os seres humanos utilizavam imagens primitivas como uma forma de linguagem e para preservar conhecimentos. Scott McCloud (2005) acrescenta que civilizações antigas empregavam sequências de imagens em tapeçarias europeias, manuscritos murais dos maias e egípcios, bem como vitrais de igrejas, com o intuito de registrar fatos e eventos.

No ensino de Física, encontramos tirinhas e histórias em quadrinhos como recursos didáticos: (i) associadas a atividades envolvendo personagens conhecidos, como Turma da Mônica, Garfield, Mafalda e Peanuts, e incluem perguntas e questões relacionadas ao conteúdo ilustrado na tirinha; (ii) explorando a aplicação dos conceitos científicos e tecnológicos em obras de ficção científica e super-heróis (Nascimento Júnior e Piassi, 2011; Souza; Vianna, 2016b; Testoni, 2010; Braga Júnior; Valentim, 2020; Ornellas; Melo, 2020); (iii) desempenhando um papel importante na divulgação científica e na história da ciência. Além disso, encontramos, também, as histórias em quadrinhos como ferramenta de avaliação da aprendizagem, seja através do preenchimento de balões em branco com o que aprenderam, seja por meio da criação de suas próprias tirinhas.

Não podemos esquecer de mencionar o projeto Tirinhas de Física do Francisco Caruso e Luisa Daou para ensinar de forma lúdica, além do Concept Cartoons de Brenda Keogh e Stuart Naylor (Keogh, Naylor e Wilson, 1998; 1999), que não são propriamente HQs e sim charges. Esses desenhos conceituais são apresentados em pôsteres expostos nos espaços publicitários das estações de metrô em Londres, contendo situações do cotidiano e que estão em conjunto com a pergunta: “What do you think?” (O que você acha?). Tal iniciativa tem o intuito de promover entendimento sobre ciência. Temos ainda o Science Cartoon Plus, charges criadas pelo cartunista Sidney Harris, que trata a Ciência e seus paradigmas na forma de humor.

Desde 2012, o projeto Física em Quadrinhos (FQ) discute como trabalhar os quadrinhos (e outras artes sequenciais) na sala de aula, especialmente no ensino de Física e Ciências (Souza, 2012; 2014; Souza e Vianna, 2016a). Entendemos que os quadrinhos são ferramentas poderosas, e que devem ser usadas na sala de aula para além do entretenimento e da ludicidade. Eles devem promover a conscientização e a formação crítica dos leitores. Resgatando Cirne (2000), propomos que os quadrinhos sejam politicamente combativos nas aulas de ciência abordando temas sociais e políticos de forma provocativa, e estimulando a reflexão e a leitura crítica. Acreditamos que as ciências são construções sociais, e que também carregam elementos de discriminação e preconceitos. Por isso, devemos abordar os

conteúdos científicos, e apresentar os interesses sociais, políticos e culturais do seu desenvolvimento e aplicabilidade. As histórias em quadrinhos podem ser ferramentas importantes nessa abordagem, pois existem inúmeros quadrinistas nacionais e internacionais preocupados com temas cotidianos.

Este texto apresentaremos duas tirinhas que se propõem a trazer a discussão sobre Racismo Ambiental através da Questão Sociocientífica: Moradias Improvisadas, e trabalhar o conteúdo de Plano Inclinado de uma maneira mais contextualizada.

FÍSICA EM QUADRINHOS: UMA ABORDAGEM DE ENSINO

O projeto Física em Quadrinhos são histórias em quadrinhos que abordam conceitos de Física de forma mais investigativa e crítica, explorando situações do cotidiano. Os quadrinhos foram criados por Souza (2012) com a finalidade de motivar e despertar novas perguntas ou informações por parte do leitor e do estudante. Para isso, elas vêm acompanhadas de questões abertas ou atividades investigativas que têm como propósito provocar a curiosidade (figura 1).

Física^{EM} QUADRINHOS

POSIÇÃO DA IMAGEM I



1) Responda por que, no último quadrinho, o menino está olhando atrás do espelho?

2) O menino está olhando para um espelho plano. Sabendo disso, desenhe na figura abaixo, onde se encontra a imagem do menino?

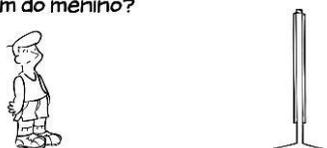


Figura 1. Exemplo de tirinha “Física em Quadrinhos”. Fonte: Souza (2012).

As perguntas apresentadas nessa tirinha têm a função de iniciar a discussão sobre a posição da imagem no espelho plano. O questionamento “por que, no último quadrinho, o menino está olhando atrás do espelho?” chama o aluno a refletir e entender sobre a intencionalidade da tirinha. Já na segunda questão, podemos entender se os alunos compreendem a relação entre o prolongamento dos raios de luz, a formação da imagem e sua posição. Com ela, o professor pode introduzir problemas numéricos para que os alunos possam praticar e aplicar o conhecimento adquirido. Nos textos (Souza, 2012;

2014; 2016b; Souza e Vianna, 2016a) são apresentados alguns resultados das aplicações das tiras de Física em Quadrinhos em diferentes contextos. Mas, para que isso aconteça é fundamental que o professor tenha em mente que os quadrinhos devem ser usados para promover um debate de ideias e investigar os conteúdos da Física presentes nos quadros. Além disso, foi observado que os elementos da linguagem dos quadrinhos podem ser inseridos na discussão e na argumentação dos estudantes.

Nosso objetivo, com esse texto, é propor a utilização dos quadrinhos para a classe, buscando trazer a conscientização e sensibilização dos alunos sobre temas de questões sociocientíficas. Antes disso, discutiremos, na próxima seção, como e quais características das narrativas gráficas precisamos entender e buscar para identificar um quadrinho conscientizador e crítico.

CONSCIENTIZAÇÃO, HUMOR E POLÍTICOS NOS QUADRINHOS

Os quadrinhos e sua linguagem suscitam que o leitor faça uma ligação intertextual entre a situação apresentada nos quadros, o contexto social e político do quadrinista e sua bagagem de mundo. Além disso, para construir um significado, ao ler os quadrinhos, os leitores precisam analisar diferentes signos verbais e visuais. No contexto do ensino, Paulo Ramos (2015) adverte que “há uma tendência de o ensino brasileiro ignorar os elementos visuais presentes nas produções textuais. Prioriza-se apenas a parte verbal escrita. É necessário acostumar e estimular os estudantes a lerem também as imagens” (p. 200). Assim como Cirne (2000), entendemos que o quadrinho deve ser uma arte de resistência, e que leva a práticas revolucionárias.

Tais quais essas características das narrativas gráficas, os quadrinhos podem ser recursos de conscientização e formação crítica dos estudantes, desde que eles sejam o que Cirne (2000) nomeou de “quadrinhos politicamente combativos”. São estas formas de produzir conteúdo que assumem a nossa latino-americanidade e se posicionam contrárias aos quadrinhos enlatados. Além disso, eles devem tratar de “temas que se encontram na raiz de nossa cultura e de nossas tragédias políticas e sociais” (Cirne, 2000, p. 44).

As tirinhas da Mafalda, do quadrinista argentino Quino, são exemplos de quadrinhos politicamente combativos. Na tirinha a seguir (figura 2), é apresentada uma crítica ao poder das classes dominantes fazendo uma analogia com o dedo indicador. A inteligência do leitor gira em torno da simbologia do dedo indicador e da polissemia da palavra “indicador” no último quadro.

Os quadrinhos politicamente combativos estão preocupados com o saber militante, e suas críticas à sociedade buscam conscientizar e modificar o mundo. Cirne (2000) adverte que esse saber militante deve transitar no limiar entre a prática teórica e a prática revolucionária. Este saber, usando os termos freireanos, é a prática guiada pela reflexão e a reflexão, por sua vez, é guiada pela prática. É negar os extremos: o verbalismo e o ativismo, entendendo que, para Freire (2021), eles não devem existir.



Figura 2. Tirinha da Mafalda - Fonte: Quino (2010, p. 50).

Cirne (2000) comenta ainda que “por mais medíocre ou ingênua que seja, nenhuma arte é inocente. Por mais genial ou renovadora que possa ser, nenhuma arte é gratuita” (p. 42). Por isso acreditamos, também, que a formação do cidadão crítico passa pela relação entre política, educação e humor. Segundo Freire (2021), “a natureza da ação corresponde à natureza da compreensão. Se a compreensão é crítica ou preponderantemente crítica, a ação também o será” (p. 139).

As narrativas gráficas críticas são aquelas que se posicionam politicamente contra os quadrinhos enlatados. Elas devem trazer temas que se encontram na raiz de nossa sociedade, culturas e tragédias políticas e sociais (Cirne, 2000, p. 44). Os quadrinhos críticos carregam “o potencial de dar voz

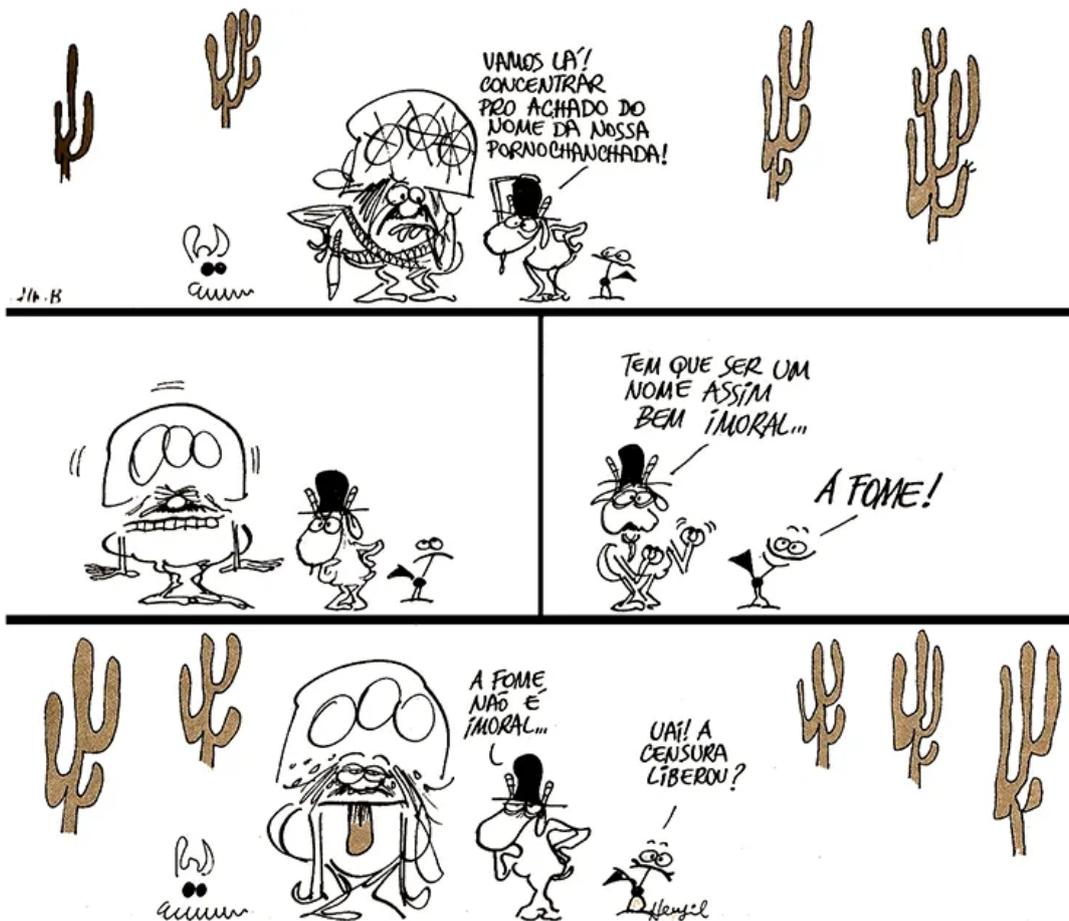


Figura 3. Tirinhas da Turma da Caatinga, do cartunista Henfil - Fonte: <https://medium.com/quadrinhos/gra%C3%BAna-uma-exclama%C3%A7%C3%A3o-contra-a-ditadura-c1c6e18d799c>. Acesso em 17 mar. 2024.

indireta aos sujeitos que se sentem constrangidos ou reprimidos nos ambientes sociais que frequentam” (Linch, 2016, p. 144), ou seja, há algo de libertador inerente aos quadrinhos críticos - um exemplo desse tipo de quadrinho está na figura 3, em criação de Henfil.

Na figura 3, temos a personagem Graúna, de Henfil. Mesmo sendo analfabeta, era a voz da consciência da turma da Caatinga: ela lançava luz para problemas cotidianos como a fome, desigualdade social, feminismo, educação, desmatamento, entre outros. A personagem tem a função de colocar uma pulga atrás da orelha do leitor.

Na perspectiva do ensino, o humor pode ajudar a tornar alguns assuntos mais acessíveis para os estudantes, possibilitando que o professor possa trabalhar com as características das charges e das tiras com os alunos (Ramos, 2015, p. 196). Paulo Ramos (2015) comenta ainda que o uso de temáticas cômicas em crônicas, tirinhas, piadas e outros textos “pode ser um elemento importantíssimo para exercitar a capacidade de inteligência dos estudantes” (p. 187).

Dentro dessa perspectiva, acreditamos e recomendamos que as abordagens com quadrinhos nas salas de aula devam ser politicamente combativas, ou seja, sendo utilizadas com esse caráter crítico e conscientizador. Para isso, eles devem provocar discussões relevantes, sociais e políticas. Assim como Ramos (2015), acreditamos que o emprego dos quadrinhos de humor e das charges proporciona um ótimo exercício de interpretação e articulação entre diferentes signos. Por isso, desenvolvemos quadrinhos que tragam a ligação intertextual entre o tema e os fatos cotidianos relevantes. Mas, antes de apresentar tais quadrinhos, precisamos discutir em que lugar está o debate político no Ensino de Ciências.

O LUGAR DO ENSINO DE CIÊNCIAS NO DEBATE POLÍTICO

Para uma formação atuante no exercício da cidadania dos estudantes, é necessário que o ensino de Ciência passe a ser compreendido como ferramenta para entender o mundo, não como um conjunto de fórmulas e resoluções que os alunos precisam decorar. “O desenvolvimento dessas práticas e a interação com as demais áreas do conhecimento favorecem discussões sobre as implicações éticas, socioculturais, políticas e econômicas de temas relacionados às Ciências da Natureza” (Brasil, 2018, p. 537).

Tal entendimento busca combater a não neutralidade da Ciência, e apontar que ela é construída socialmente - uma prática social, tanto por estar presente nos ambientes social, político e econômico, e regulando suas práticas e prioridades, quanto por ser gerenciada e monitorada por definições e tomadas de decisões, que se desdobram na nossa comunidade (Hodson, 2018). Por esse motivo, para uma formação cidadã crítica, é importante e necessário que defendamos e proporcionemos o debate político nas aulas de Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

Essa tarefa não é apenas das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas;

é uma tarefa que toda comunidade escolar deve abraçar e ter como meta. A política se discute sim, e dizer o contrário é só uma forma de manter alguns mitos, a ignorância e o controle da população.

Algumas abordagens debutam no pós-guerra com o alerta sobre os aspectos negativos da ciência, da tecnologia e seus impactos na sociedade. Neste contexto, surgem, no mundo, movimentos que defendem a necessidade de letramento científico da população e um controle social sobre os empreendimentos científicos. Um desses movimentos é o Ciência-Tecnologia-Sociedade (CTS), que se espalhou na Europa e nos Estados Unidos. De maneira geral, o CTS pretende tratar os conteúdos científicos de forma mais articulada, com os aspectos sociais e tecnológicos reivindicando que as decisões em relação à ciência e à tecnologia sejam colocadas em um plano mais democrático (Aikenhead, 1994).

Por outro lado, alguns autores argumentam que esse movimento não dá a devida atenção aos aspectos éticos e morais no desenvolvimento científico e em seus impactos. No Ensino de Ciências, temos a abordagem através de questões sociocientíficas (QSC) como uma das formas de trabalhar questões políticas, sociais, ambientais e econômicas na sala de aula por meio de problemas reais. Bernardo (2014) defende a:

(...) inserção de uma questão sociocientífica (QSC) que pode potencializar articulações entre as diversas dimensões – científica, tecnológica, social, ambiental, política, econômica, ética, moral e cultural – envolvidas com o tema introduzido, caracterizado como de natureza controversa e reconhecida relevância social e que tem papel fundamental como catalisador de processos argumentativos no contexto da sala de aula (p. 332)

As questões sociocientíficas têm sido muito utilizadas como incentivo no processo argumentativo na sala de aula devido a seu caráter controverso. Hodson (2011; 2018) defende o valor de abordar temáticas que capacitem os alunos a se envolverem em ações sociais e políticas através das QSC. Na sala de aula, as questões absorvem o papel de promover o debate entre os alunos, envolvendo os aspectos éticos e morais e os relacionando com o tópico a ser discutido. Através desta forma de trabalho, os conteúdos são propícios para desenvolver o saber militante, conforme definido por Cirne (2000). E, com o intuito de analisar este fenômeno, desenvolvemos quadrinhos baseados nas Questões Sociocientíficas.

Existem diversas temáticas relevantes na sociedade, que podem ser definidas como sociocientíficas: produção energética, instalações elétricas irregulares, saneamento básico e tratamento de água, queimadas, saúde pública, uso inadequado da água, entre outros temas podem ser mencionados. Neste texto, apresentaremos quadrinhos politicamente combativos que discutem a Questão Sociocientífica “Moradias Improvisadas” e sua relação com as enchentes e os deslizamentos. Essa temática é importante, pois passa pela discussão sobre Racismo Ambiental e Educação em Direitos Humanos.

MORADIAS IMPROVISADAS, RACISMO AMBIENTAL E DIREITOS HUMANOS

Numa aula que aborde questões sociais, políticas, éticas, morais, ambientais, econômicas, entre outros assuntos, não podemos focar nos discursos hegemônicos. Na pandemia de COVID-19, por exemplo, muitas eram as recomendações comportamentais e os reforços de higiene para diminuir os riscos de contágio. Essas recomendações comportamentais giravam em torno da mudança de comportamento do indivíduo, e pouco se falava das obrigações do Estado. Como lavar as mãos com água e sabão se existem pessoas que não têm água encanada? Como manter o distanciamento e a circulação do ar se existem pessoas que são submetidas a morar em locais pequenos e sem ventilação adequada? E quem são essas pessoas?

Outro exemplo, que tem mais a ver com esse trabalho, é a questão das construções em áreas de risco, um problema que assola o Estado do Rio de Janeiro. Em levantamento feito pelo Centro Nacional de Monitoramento e Alertas de Desastres Naturais (Cemaden), “o Estado do Rio [de Janeiro] é um dos lugares com maior número de pessoas morando em áreas com risco de enchentes e deslizamentos” (Trigueiro, 2022). No estado, existem 925 mil pessoas nessa situação. Anualmente, não só o Rio de Janeiro, mas o Brasil inteiro, sofre com as perdas de vidas devido às fortes chuvas e ao mal planejamento urbano.

É muito comum a sociedade responsabilizar os indivíduos que moram nessa situação. Raquel Rolnik, urbanista e professora de Arquitetura, discute essa questão no seu blog (2011). Como menciona a autora, “ninguém vai morar numa área de risco porque quer ou porque é burro” (Rolnik, 2011). Muitas das pessoas não têm outra opção de acordo com sua condição de vida. Os preços do aluguel estão cada vez maiores. De acordo com os dados do FipeZAP, do ano de 2024, os novos contratos de aluguel residencial aumentaram, em média, mais de 16% (Martins, 2024).

O problema das moradias improvisadas é antigo, e tem como origem o crescimento do déficit habitacional nas grandes metrópoles brasileiras. Ele é gerado pelo crescimento populacional e pela falta de políticas públicas no âmbito habitacional que, somados com a falta de condições de saúde, comprometem o bem-estar social e a qualidade de vida dessas populações vulneráveis.

As tragédias dos deslizamentos e enchentes em áreas de risco são problemas sazonais, e muito pouco, em termos de políticas públicas, tem sido feito algo a respeito. Portanto, não podemos culpabilizar a população que se submete a morar nesses locais, dado que esse problema é negligenciado pelos governantes. Para somar nesse debate é importante discutir o conceito de Racismo Ambiental. Pacheco (2007) usa a expressão para se referir “(...) às injustiças sociais e ambientais que recaem de forma implacável sobre grupos étnicos vulnerabilizados e sobre outras comunidades, discriminadas por sua ‘raça’, origem ou cor”. Ela destaca ainda um ponto importante: “o Racismo Ambiental não se configura apenas através de ações que tenham intenções racistas, mas, igualmente, através de ações que tenham impacto ‘racial’, não

obstante a intenção de que lhes tenham dado origem” (*op. cit.*).

O Racismo Ambiental, no caso das moradias improvisadas, configura-se no desinteresse dos órgãos governamentais em resolver o problema, tratado como uma circunstância específica para uma população vulnerável e não como um problema coletivo; afinal de contas, existem inúmeros imóveis vazios nas principais capitais do país. Segundo o Censo 2022, cerca de 11 milhões de domicílios particulares permanentes estão vagos (não-ocupados). Isso representa cerca de 12,6% dos domicílios particulares. No Estado do Rio de Janeiro, são um pouco mais de 1 milhão de residências desocupadas (13,1%).

No artigo 182, da Constituição Federal, temos:

“A política de desenvolvimento urbano, executada pelo poder público municipal, conforme diretrizes gerais fixadas em lei, tem por objetivo ordenar o pleno desenvolvimento das funções sociais da cidade e garantir o bem-estar de seus habitantes” (Brasil, 1988).

Segundo o artigo, é dever do poder público municipal promover e assistir a população com as necessidades de moradia e o controle do crescimento da cidade de maneira justa. Já o artigo 183 diz:

“Aquele que possuir como sua área urbana de até duzentos e cinquenta metros quadrados, por cinco anos, ininterruptamente e sem oposição, utilizando-a para sua moradia ou de sua família, adquirir-lhe-á o domínio, desde que não seja proprietário de outro imóvel urbano ou rural” (Brasil, 1988).

Um indivíduo que ocupa uma área como moradia por cinco anos ou mais tem a posse da área, por isso, a luta por moradia e as ocupações urbanas são aprovadas pela Constituição Federal; mesmo assim, há uma resistência violenta dos órgãos públicos em aceitar e fazer valer essa lei. Schilling (2014) comenta que “a relação entre justiça e violência aparece explicitada na seguinte definição, que nos diz que ‘violento’ é aquilo que é contrário ao direito e à justiça (p. 15). No contexto escolar, precisamos levar essas pautas em debate para que os alunos possam construir seu conhecimento sobre o assunto e possam emitir opinião, tomar consciência e fazer críticas.

O importante é que o conteúdo seja tratado em suas várias facetas, dando voz para todos os atores ligados ao tema numa perspectiva antirracista e democrática. É necessário, também, que o estudante tenha uma reflexão holística das injustiças sociocientíficas e ambientais da região onde reside, e se sinta sensibilizado a buscar resoluções coletivas para minimizar essas desigualdades. Num contexto escolar antirracista, democrático e pautado na educação em direitos humanos, a construção do conhecimento não deve apenas dar voz à diversidade de contexto dos alunos, mas também deve promover ferramentas argumentativas e repertório para que a população possa buscar seus direitos, entender seus deveres e clamar por melhores condições de vida.

Na próxima seção, apresentaremos os quadrinhos politicamente combativos e abordaremos o tema de Moradias Improvisadas, enchentes e deslizamentos.

APRESENTANDO OS QUADRINHOS POLITICAMENTE COMBATIVOS

A tirinha (figura 4) foi desenvolvida em 2022 e busca discutir uma possível relação entre Plano Inclinado, Inclinações em rodovias e estradas e os deslizamentos e enchentes.

O título é uma brincadeira com os fatos ilustrados pelos quadrinhos. Normalmente, o conteúdo de plano inclinado não é apresentado com a devida importância e relação com o cotidiano. Silveira (2007) mostra que os alunos costumam estimar valor bem maior do que são para a inclinação das estradas e ruas. Para as Normas Brasileiras (NBR), consideram rampas as superfícies de piso com um declive igual ou superior a 5%, e devem seguir alguns critérios de projeto para serem consideradas acessíveis (ABNT, 2020, p. 56-58). Além disso, Silveira (2007) ainda apresenta as recomendações para as inclinações máximas em estradas segundo o Departamento Nacional de Infraestrutura de Transportes (DNIT).

Como mencionado anteriormente, com o auxílio do quadrinho, podemos trabalhar de uma maneira contextualizada o conteúdo de plano inclinado. Normalmente, o tema é tratado com cálculos envolvendo a iminência de movimento, a força de atrito e/ou o movimento ou repouso de um corpo. A relação entre o ângulo de inclinação do plano e a aceleração não é qualitativamente discutida, ficando mais no âmbito da aplicação de formulário e dos componentes da força peso (ver no primeiro quadro da Figura 4).

No artigo de Silveira (2007) é apresentada a problemática das inclinações das ruas e estradas:

As inclinações máximas de ruas e estradas são bem menores do que aquelas imaginadas pela grande maioria dos nossos alunos. Inclinações em relação à horizontal superiores a 5° excepcionalmente são encontradas em rodovias. Ruas com inclinações próximas de 15° costumam ser raras e normalmente estão interditadas para a subida de caminhões. O limite teórico para a inclinação da rampa que um automóvel com tração em duas rodas pode galgar situa-se abaixo de 30° com pista seca e abaixo de 20° com pista molhada. (p. 16)

Física^{EM} QUADRINHOS

NINGUÉM GOSTA DE...



Figura 4 - Tirinha "Ninguém gosta de...". Fonte: O autor.

O ponto que agora iremos discorrer, e que pode ser discutido com os alunos através da tirinha, é a questão das moradias improvisadas. Muitas dessas construções acontecem em áreas com inclinações. É importante lembrar que essa discussão não pode ser carregada de juízo de valor pois, conforme Rolnik (2011), “ninguém vai morar numa área de risco porque quer ou porque é burro”.

Na figura 5, apresentamos outra tirinha que agrega na discussão sobre o tema com mais elementos.



Figura 5. Tirinha “Rocha” - Fonte: o autor.

Essa tira foi criada a partir da notícia sobre um apresentador e empresário que recebeu liberação para construir uma mansão em uma área de preservação ambiental em Angra dos Reis, no Rio de Janeiro. Vale mencionar que ele ousou limitar o acesso à “sua” praia privada (Stephanowitz, 2017). O quadrinho apresenta dois contextos de construções em áreas com inclinações. No primeiro quadro temos a construção de um platô para alicerçar a mansão; já no segundo, podemos ver um desenho de várias casas que são consideradas irregulares. Os alunos, através disto, podem discutir essas diferenças e desenvolver um olhar crítico para a implementação de políticas públicas justas, que possam ajudar a população. A construção de casas em encostas pode ser feita de forma a não provocar impactos ambientais, nem causar riscos.

Somando-se com o questionamento de Rolnik, quem tem a escolha são os grupos que detém o poder, e estes não investem em moradias dignas; em vez disto, transformam o seu direito em mais uma forma de lucro. Claramente, a diferença entre os dois primeiros quadros são o investimento e o planejamento. Existem diversos bairros ricos que se desenvolvem em encostas e áreas com inclinações, mas com o benefício de ter acompanhamento e planejamento urbano de arquitetos e engenheiros.

O terceiro quadro traz a crítica e a referência da notícia, e ele conversa com o título da tirinha. O texto dos dois primeiros quadros traz também como referência uma passagem bíblica em Mateus 7, 21, 24 – 27, a qual tem como recurso trazer a discussão sobre ser sensato ou ser sem juízo, ou seja: com relação à construção da casa com alicerces seguros e ter apoio do governo, e não ter alicerces e não receber amparo algum dos governantes. Novamente,

essa tirinha conversa com a anterior e com o artigo de Rolnik.

O último quadro apresenta uma casa branca com telhado vermelho em meio à lama. Nos dois primeiros quadros, temos casas com as mesmas características. Porém, fica a pergunta: qual das duas casas está sendo representada no último quadro?

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O quadrinho politicamente combativo deve ser compromissado com as questões brasileiras e latino-americanas em seus diversos aspectos, e se envolver na luta dos trabalhadores, dando voz a grupos silenciados pela cultura hegemônica dos enlatados. Conforme defende Cirne (2000), “a consciência dessa luta leva a uma prática revolucionária – no quadrinho, na arte, na política” (p. 47). Neste artigo, apresentamos quadrinhos que trazem o tema do Racismo Ambiental a partir da Questão Sociocientífica: Moradias Improvisadas. Esperamos conscientizar e sensibilizar os leitores/estudantes sobre essa questão tão atual e importante.

As tirinhas apresentadas (figuras 4 e 5) foram produzidas tentando relacionar temáticas cotidianas com os conteúdos curriculares da Física e Ciências da Natureza e suas tecnologias. Como foi mencionado anteriormente, elas foram pensadas para trabalhar de forma adequada às aplicações da Lei Fundamental da Dinâmica – Planos Inclinados. Entretanto, é possível trabalhar outros temas e conteúdos com as mesmas tiras, uma vez que os quadrinhos possuem uma linguagem polissêmica.

É importante mencionar também que os argumentos trazidos por essas tirinhas podem garantir, a alunos e leitores, o desenvolvimento da competência específica da Ciência de Natureza e suas tecnologias para o Ensino Médio exigidos pela BNCC (Brasil, 2018):

Analisar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico e suas implicações no mundo, utilizando procedimentos e linguagens próprios das Ciências da Natureza, para propor soluções que considerem demandas locais, regionais e/ou globais, e comunicar suas descobertas e conclusões a públicos variados, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). (p. 539 e 544)

Essa competência específica indica a habilidade (EM13CNT310):

Investigar e analisar os efeitos de programas de infraestrutura e demais serviços básicos (saneamento, energia elétrica, transporte, telecomunicações, cobertura vacinal, atendimento primário à saúde e produção de alimentos, entre outros) e identificar necessidades locais e/ou regionais em relação a esses serviços, a fim de promover ações que contribuam para a melhoria na qualidade de vida e nas condições de saúde da população. (p. 545)

Recentemente, o Racismo Ambiental ganhou destaque nas mídias após a manifestação da ministra da Igualdade Racial, Anielle Franco. Muitas pessoas argumentaram que ela estava inventando um novo conceito. Contudo, esse problema é real: as mudanças climáticas atingem todas as pessoas, e os

grupos mais vulneráveis da sociedade sofrem mais com os efeitos das catástrofes ambientais.

Estes quadrinhos (figuras 4 e 5) podem ser trabalhados nas salas de aulas em conjunto com outras notícias, matérias de jornais e dados estatísticos para potencializar a discussão. As aulas de Física devem trabalhar as questões políticas, pois o desenvolvimento científico também é uma reflexão dos interesses econômicos dos grupos que detém o poder político e econômico. Temos como obrigação instruir a sociedade para reivindicar os direitos adquiridos e discutir os impactos da tecnologia na sociedade. Os quadrinhos politicamente combativos são excelentes aliados para mais essa luta.

O próximo passo é promover e estimular a utilização dessas tirinhas de forma sistemática, para que seja possível avaliar o desempenho desse material em sala de aula. Também faz parte do plano deste projeto produzir outras tiras sobre o mesmo tema, já que o assunto Moradias Improvisadas é amplo e possibilita várias abordagens. Além disso, serão produzidas novas tiras sobre outras temáticas e outros conteúdos. O objetivo é alinhar o ensino de Física com as narrativas gráficas dos quadrinhos e o pensamento crítico, para que o aluno desperte um perfil analítico sobre o conteúdo da disciplina e, ao mesmo tempo, tome conhecimento das questões pertinentes à sociedade.

BIBLIOGRAFIA

AIKENHEAD, G. S. What is STS science teaching? *In*: SOLOMON, J., AIKENHEAD, G. **STS education: international perspectives on reform**. New York: Teachers College Press, 1994, p. 47-59.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). **NBR 9050:2020: acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos**. Rio de Janeiro: ABNT, 2020. 147 p.

BERNARDO, José Roberto da Rocha. Questões sociocientíficas no ensino de física: tensões, limites e possibilidades. *In*: CAMARGO, Sérgio *et al.* (org.). **Controvérsias na pesquisa em ensino de física**. São Paulo: Livraria da Física, 2014. p. 327-343.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; VALENTIM, Moisés Xavier Guimarães. O ensino de Física a partir dos quadrinhos do Homem-Aranha. **Revista Intersaberes**, v. 15, n. 36, 10 nov. 2020, p. 720-736. Disponível em: <https://doi.org/10.22169/revint.v15i36.1991>. Acesso em: 17 mar. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino médio**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/abril-2018-pdf/85121-bncc-ensino-medio/file>. Acesso em: 17 mar. 2024.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 51ª ed., Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

HODSON, Derek. Realçando o papel da ética e da política na educação científica: algumas considerações teóricas e práticas sobre questões sociocientíficas. In: CONRADO, Dália Melissa; NUNES-NETO, Nei. (org.). **Questões sociocientíficas: fundamentos, propostas de ensino e perspectivas para ações sociopolíticas**. Salvador: EDUFBA, 2018, p. 27-57.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo Brasileiro de 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2012.

KEOGH, Brenda; NAYLOR, Stuart; WILSON, Catherine. Concepts cartoons: a new perspective on physics education. **Physics Education**, 33, 4, 1998, p. 219-224.

KEOGH, Brenda; NAYLOR, Stuart; WILSON, Catherine. Concept cartoons, teaching and learning in Science: an evaluation. **International Journal of Science Education**, 21(4), 1999, p. 431-446.

LINCH, Luiz Ricardo. O princípio Dilbert e a educação: humor e crítica à gestão do trabalho em uma tira em quadrinhos. **Histórias**, [S.l.], v. 4, n. 7, 2016, p. 129-145.

MARTINS, Leandro. **Aluguéis residenciais ficaram 16% mais caros em 2023, aponta FipeZAP**. 16 jan. 2024. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/economia/audio/2024-01/alugueis-residenciais-ficaram-16-mais-caros-em-2023-aponta-fipezap#:~:text=Os%20novos%20contratos%20de%20alugueis,4,62%%20no%20ano>. Acesso em: 21 mar. 2024.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

NASCIMENTO JÚNIOR, Francisco Assis; PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. Uma análise sobre o potencial pedagógico do uso de histórias em quadrinhos de ficção científica no ensino de Física. In: **Simpósio Nacional de Ensino de Física**, 19, Manaus. Anais... Manaus: SBF, 2011.

NASCIMENTO JÚNIOR, Francisco Assis; PIASSI, Luís Paulo de Carvalho. Histórias em quadrinhos: da ficção científica para as aulas de Física. In: **Simpósio Nacional de Ensino de Física**, 20, São Paulo. Anais... São Paulo: SBF, 2013.

ORNELLAS, Janaína Farias de; MELO, Letícia Gomes de. Uso de histórias em quadrinhos para ensinar ciências/química por meio dos superpoderes dos heróis. **Revista Experiências em Ensino de Ciências**, v. 15, n. 1, 2020. Disponível em: <https://fisica.ufmt.br/eenciojs/index.php/eenci/article/view/578>. Acesso: 28 ago. 2023.

PACHECO, Tania. Desigualdade, injustiça ambiental e racismo: uma luta que transcende a cor. In: **Combate racismo ambiental**. 2007. Disponível em: <https://racismoambiental.net.br/textos-e-artigos/desigualdade-injustica-ambiental-e-racismo-uma-luta-que-transcende-a-cor/>. Acesso em: 17 mar. 2024. QUINO, Joaquín Salvador Lavado. **Toda Mafalda**. 2. ed., São Paulo: Martins Fontes, 2010.

RAMOS, Paulo. Humor nos quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2015, p. 185-218.

ROLNIK, Raquel. Ninguém vai morar em área de risco porque quer ou porque é burro. In: **Blog da Raquel Rolnik**. 13 jan. 2011. Disponível em: <https://raquelrolnik.wordpress.com/2011/01/13/ninguem-vai-morar-em-area-de-risco-porque-quer-ou-porque-e-burro>. Acesso em: 17 mar. 2024.

SCHILLING, Flávia. **Educação e direitos humanos: percepções sobre a escola justa**. São Paulo: Cortez, 2014.

SILVEIRA, Fernando Lang da. Inclinação de ruas e estradas. **A Física na escola** (Impresso), v. 8, n.2, 2007, p. 16-18.

SOUZA, Eduardo Oliveira Ribeiro de. **Física em quadrinhos: uma abordagem de ensino**. 2012. 73 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Física) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

SOUZA, Eduardo Oliveira Ribeiro de. **Física em quadrinhos: uma abordagem de ensino**. 2014. 153 p. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde) – Instituto Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2014.

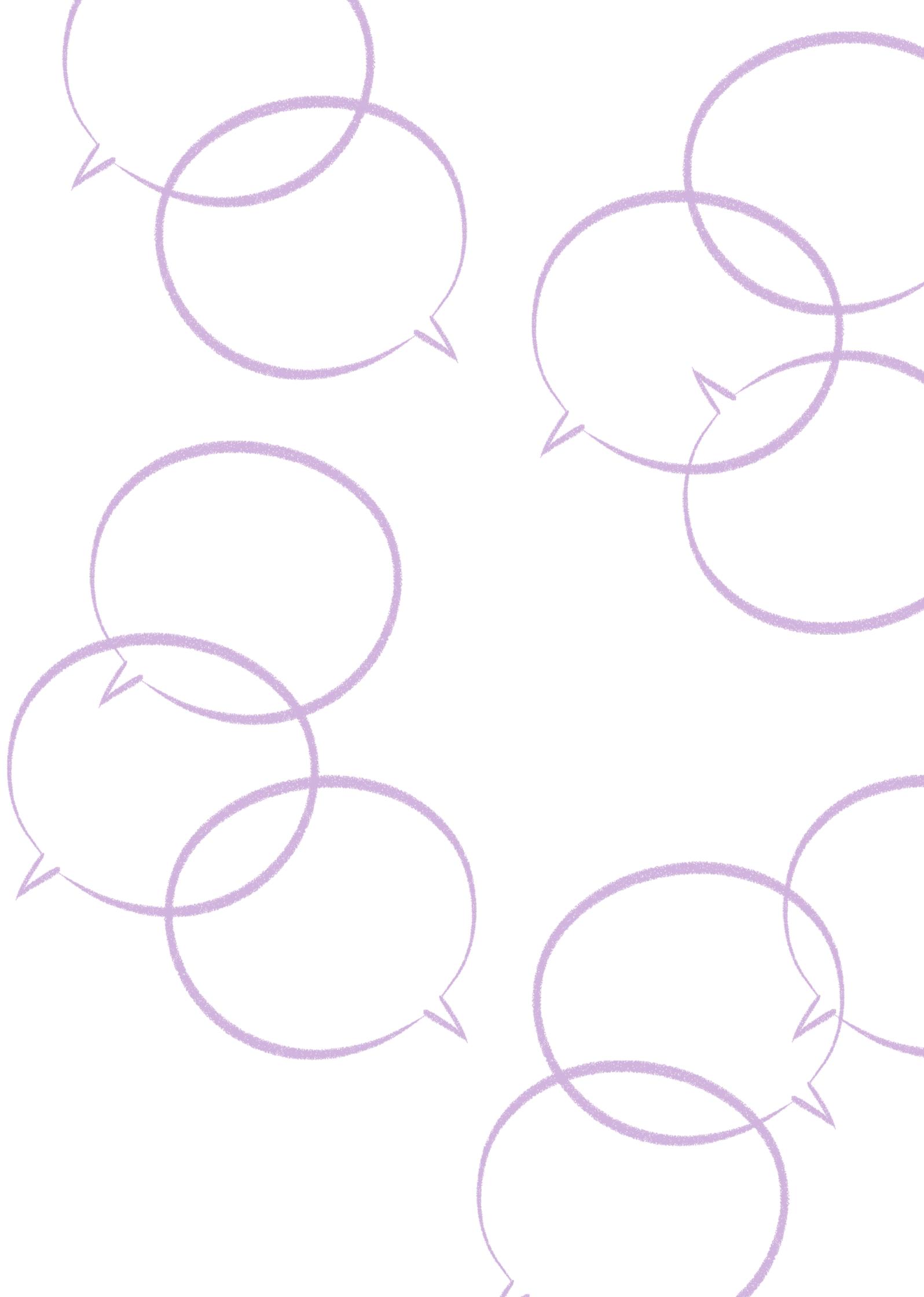
SOUZA, Eduardo Oliveira Ribeiro de; VIANNA, Deise Miranda. Física em quadrinhos: posição da imagem em discussão. In: **Encontro de Pesquisa em Ensino de Física**, 21, 2016, Natal. Anais... Natal: SBF, 2016a.

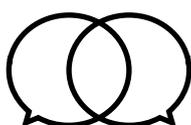
SOUZA, Eduardo Oliveira Ribeiro de. O caso Mulher-Hulk: corpo e identidade em quadrinhos. **Demetra: alimentação, nutrição & saúde**. [S.l.], v. 11, n. 3, p. 763-771, 2016b.

STEPHANOWITZ, Helena. **Luciano Huck perde briga para proibir acesso público a praia 'particular'** - Rede Brasil Atual. In: RBA: REDE Brasil Atual. 19 fev. 2017. Disponível em: <https://www.redebrasilatual.com.br/blogs/luciano-huck-perde-briga-na-justica-por-restringir-acesso-a-sua-praia-particular>. Acesso em: 17 mar. 2024.

TRIGUEIRO, André. **RJ tem 925 mil pessoas vivendo em áreas de risco de enchentes ou deslizamentos, diz estudo**. 25 fev. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/02/25/rj-tem-925-mil-pessoas-vivendo-em-areas-de-risco-de-enchentes-ou-deslizamentos-diz-estudo.ghtml>. Acesso em: 17 mar. 2024.

TESTONI, L. A. Histórias em quadrinhos nos livros didáticos de Física: uma proposta de categorização. In: **Encontro de Pesquisa em Ensino de Física**, 12., 2010. Águas de Lindoia. Atas... São Paulo: Sociedade Brasileira de Física, 2010. 11p. Disponível em: <http://www.sbf1.sbfisica.org.br/eventos/epf/xii/sys/resumos/T0044-1.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2024.





Dentro dos quadrinhos, com palavras e traços, aflora-se um espaço: possibilidades de pensar a natureza da ciência e o trabalho científico no ensino das ciências e da matemática

Dentro de las historietas, con palabras y trazos, emerge un espacio: posibilidades para pensar la naturaleza de la ciencia y el trabajo científico en la enseñanza de las ciencias y las matemáticas

Inside the comics, with words and strokes, a space emerges: possibilities for thinking about the nature of science and scientific work in science and mathematics teaching

Leticia Jorge

leticiajorgeifsc@gmail.com

Realiza Estágio Pós-Doutoral (2023-2025) no Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Formação de Professores (PPG-ECFP) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Doutora (2022) e Mestra (2018) em Educação Científica e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Licenciada (2016) em Ciências da Natureza com Habilitação em Física pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC). Debruça-se sobre investigações que entre-(en)laçam ou art(sci)culam questões da arteciência. Lança o olhar para discussões que envolvam História e Filosofia da Ciências, História da(s) Arte(s) (Visuais), representações pictóricas bidimensionais, histórias em quadrinhos e suas conexões para com o ensino de Física.

Resumo

O presente trabalho examina algumas histórias em quadrinhos – com temáticas relativas às áreas da física, química, biologia e matemática – buscando exemplificar e contraexemplificar características da natureza da ciência e do trabalho científico a partir das vertentes epistemológicas de Francis Bacon, Gaston Bachelard, Ludwik Fleck, Karl R. Popper, Imre Lakatos, Thomas S. Kuhn, Paul K. Feyerabend, Norwood R. Hanson, Humberto Maturana, Larry Laudan, Boaventura de Sousa Santos e Maria P. Meneses. A meta é proporcionar meios pelos quais docentes possam estabelecer entre-(en)laçamentos entre discussões histórico-filosóficas e certos conteúdos que lecionam, na perspectiva de se (re)pensar o ensino de ciências e de matemática para além de sua compartimentalização e naturalização.

Palavras-chave

Arte sequencial; História e filosofia da ciência; Ensino das ciências e da matemática.

Resumen

Este trabajo pretende examinar algunas historietas – con temas relacionados con las áreas de física, química, biología y matemáticas – con el objetivo de ejemplificar y contra-ejemplificar características de la naturaleza de la ciencia y el trabajo científico desde las perspectivas epistemológicas de Francis Bacon, Gaston Bachelard, Ludwik Fleck, Karl R. Popper, Imre Lakatos, Thomas S. Kuhn, Paul K. Feyerabend, Norwood R. Hanson, Humberto Maturana, Larry Laudan, Boaventura de Sousa Santos y Maria P. Meneses. La meta es proporcionar medios mediante los cuales los docentes puedan establecer vínculos entre las discusiones histórico-filosóficas y ciertos contenidos que enseñan, con miras a (re)pensar la enseñanza de las ciencias y las matemáticas más allá de su compartimentación y naturalización.

Palabras clave

Arte secuencial; Historia y filosofía de la ciencia; Enseñanza de las ciencias y las matemáticas.

Abstract

This paper seeks to examine some comics – with themes related to the areas of physics, chemistry, biology, and mathematics – in order to exemplify and counterexemplify characteristics of the nature of science and scientific work from the epistemological aspects of Francis Bacon, Gaston Bachelard, Ludwik Fleck, Karl R. Popper, Imre Lakatos, Thomas S. Kuhn, Paul K. Feyerabend, Norwood R. Hanson, Humberto Maturana, Larry Laudan, Boaventura de Sousa Santos and Maria P. Meneses. The goal is to provide means by which teachers can establish links between historical-philosophical discussions and certain contents they teach, with a view to (re)thinking the teaching of science and mathematics beyond their compartmentalization and naturalization.

Keywords

Sequential art; History and philosophy of science; Science and mathematics teaching.

À GUIA DE INTRODUÇÃO E DE PROVOCAÇÕES

“E corro o risco de ficar igual aos adultos, que só se interessam pelos números. Foi também por isso que comprei um estojo de aquarelas e alguns lápis”, disse Saint-Exupéry (2014, p. 18) em um depoimento – que, em sua obra, além de ser o próprio narrador, é um dos personagens principais do enredo – quanto à reminiscência de ter sido desencorajado aos seis anos de idade a persistir em “[...] uma promissora carreira de pintor” (*Ibid.*, p. 8). Este episódio se assemelha, e em muito, às dificuldades presenciadas no âmbito educacional, sobretudo no que tange ao ensino; sendo que “[...] infelizmente e predominantemente, todo conhecimento é dito e repetido sem que se pense sobre ele, tampouco que a partir dele se crie” (Oliveira e Gomes, 2016, p. 946).

Diante disso, surge a necessidade de (re)pensar a praxe pedagógica e de desenvolver distintas metodologias para que os(as) docentes não necessitem perpetuar, em reincidência, frente aos ritmos do cotidiano e às exigências impostas pelo sistema, os mesmos saberes com as mesmas práticas ao longo de anos para os mais diversos grupos de sujeitos.

O físico e epistemólogo Paul K. Feyerabend (1977) apresenta argumentos contra qualquer método que estimule a uniformidade. Para ele,

Educadores progressistas têm sempre tentado desenvolver a individualidade de seus discípulos, para assegurar que frutifiquem os talentos e convicções particulares e, por vezes, únicos que uma criança possui. [...] Com efeito, não se faz necessário preparar o jovem para a vida *como verdadeiramente ela é*? Não significa isso dever ele absorver um *particular conjunto de concepções*, com exclusão de tudo o mais? E, se um traço de imaginação nele permanecer, não encontrará adequada aplicação nas artes ou em um fluido reino de sonhos que pouco tenha a ver com o mundo em que vivemos? Ao final, não levará esse processo a um divórcio entre a realidade odiada e as deliciosas fantasias, entre a ciência e as artes, entre a descrição cautelosa e a irrestrita autoexpressão? Os argumentos em prol da pluralidade evidenciam que isso não precisa acontecer. É possível *conservar* o que mereceria o nome de liberdade de criação artística e *usá-la amplamente* não apenas como trilha de fuga, mas como elemento necessário para descobrir e, talvez, alterar os traços do mundo que nos rodeia. (Feyerabend, 1977, p. 71. Grifos no original)

Por conta disso, segundo o autor, o uso do pluralismo metodológico – pensado para a produção do conhecimento científico, mas podendo ser direcionado aos modos de aprender e de ensinar (na valorização da diversificação) sobre esse saber – torna-se “um método” harmonizável com a concepção humanista. Porém, por onde começar? E como fazer?

Efetivamente, uma educação científica condizente com as atuais reflexões histórico-filosóficas pode proporcionar subsídios relevantes para que tanto docentes quanto discentes desenvolvam uma cidadania mais humana, consciente e atuante; sobretudo ao (re)pensarem e (re)conhecerem a física, a química, a biologia e a matemática por meio de suas histórias e belezas. A utilização de análises histórico-filosóficas, por exemplo, pode contribuir para que isto ocorra ao favorecer uma melhor compreensão sobre a natureza da

ciência (NdC) – caracterizada, entre outras definições, como “[...] um arcabouço de saberes sobre as bases epistemológicas, filosóficas, históricas e culturais da ciência” (Moura, 2014, p. 33) –, sobre a construção do empreendimento científico e sobre as transformações do mundo. Diante disso, elege-se a história e filosofia da ciência (HFC), dentre distintas vertentes (e.g., psicologia ou sociologia da ciência, entre outras), para abordar aspectos da NdC na educação científica, dado o fato de haver um notável número de pesquisas sobre os benefícios de seu uso no ensino (Acevedo Díaz *et al.*, 2016; Peduzzi e Raicik, 2020).

Frente a essas ponderações, conjectura-se a proficuidade de utilizar a HFC como um modo de (re)pensar o processo de aprender a aprender sobre o saber científico, bem como o matemático, ao vincular as discussões anteriormente mencionadas a atividades educacionais “[...] que mobilizem pelo prazer, pela emoção e que valorizem a imaginação, a intuição e a criatividade” (Ferreira, 2010, p. 277).

O uso de histórias em quadrinhos (HQs), a título ilustrativo, pode apresentar-se como uma promissora estratégia educacional proporcionadora da construção de significados como resultado do acesso e da compreensão de diversas situações, assuntos e áreas do conhecimento (Jorge, 2018; Jorge, 2022; Leite, 2020). Sob essa perspectiva, além do fato dos quadrinhos propiciarem a divulgação científica e a abordagem de questões inerentes à ciência, é válido mencionar que há uma pluralidade de saberes envolvidos no desenvolvimento e na apreciação de HQs. Isto é demonstrado na figura 1 por Eisner (2001), renomado quadrinista, a partir de um diagrama que abrange alguns dos saberes envolvidos na realização de uma história em quadrinhos.

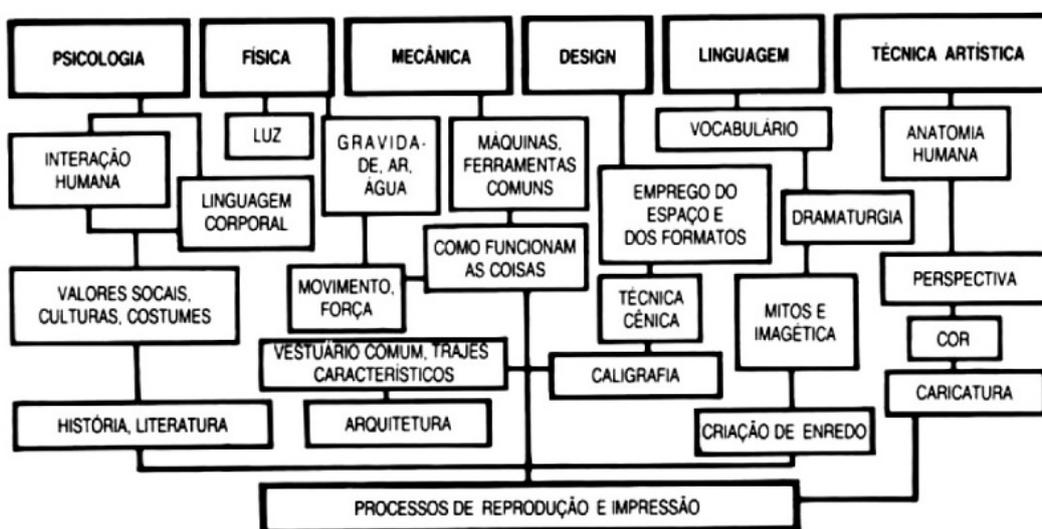


Figura 1. Fonte: Eisner (2001, p. 144).

Com a figura 1 é possível mencionar que o processo de pensar, elaborar, usar e aplicar histórias em quadrinhos, sobretudo no âmbito educativo, transcende o mundo das adaptações literárias e perpassa por entre diversas áreas e/ou subáreas – exprimindo transdisciplinaridade e pluralidade (Jorge e Peduzzi, 2019; Jorge e Peduzzi, 2022). Este investigador propõe, portanto, examinar alguns quadrinhos – com temáticas relativas às áreas da física, química, biologia e matemática – objetivando exemplificar e contraexemplificar características da

NdC e do trabalho científico a partir das vertentes epistemológicas de Francis Bacon, Gaston Bachelard, Ludwik Fleck, Karl R. Popper, Imre Lakatos, Thomas S. Kuhn, Paul K. Feyerabend, Norwood R. Hanson, Humberto Maturana, Larry Laudan, Boaventura de Sousa Santos e Maria P. Meneses. A finalidade de tal percurso é proporcionar meios pelos quais docentes possam estabelecer entre-(en)laçamentos entre discussões histórico-filosóficas e certos conteúdos que lecionam, na perspectiva de se (re)pensar o ensino de ciências e de matemática para além de sua compartimentalização e naturalização.

Para tanto, analisam-se as HQs em momentos específicos – pensando no possível potencial de suas discussões ao serem inseridas no contexto dos conteúdos de matéria de ensino de suas respectivas áreas (e.g., biologia, física, química e matemática) subsidiadas pelas recomendações e orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018), bem como pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (Brasil, 1999, 2002). Isso pode auxiliar docentes na exemplificação e na contraexemplificação de algumas características da NdC a partir da inserção e do uso de quadrinhos no Ensino Médio (Gomes *et al.*, 2017; Kundlatsch e Silveira, 2018).

NOS QUADRINHOS, HÁ CAMINHOS...

Elege-se como critério de seleção para os quadrinhos o potencial de seus conteúdos para cada uma das quatro áreas em análise e de suas discussões para a abordagem de questões histórico-filosóficas fundamentadas nas vertentes epistemológicas – por vezes, sobrepostas – de Francis Bacon, Gaston Bachelard, Ludwik Fleck, Karl R. Popper, Imre Lakatos, Thomas S. Kuhn, Paul K. Feyerabend, Norwood R. Hanson, Humberto Maturana, Larry Laudan, Boaventura de Sousa Santos e Maria P. Meneses.

Assim, elencam-se quatro quadrinhos para explorar algumas características do trabalho científico e de sua natureza nos campos supracitados, como por exemplo: (i) a não neutralidade na observação científica; (ii) a discussão de que teorias científicas não são definitivas, irrevogáveis nem elaboradas unicamente a partir do experimento ou observação; (iii) a questão de que a experimentação não tem apenas o papel de corroborar ou de refutar teorias em sua forma final; (iv) a querela de que inexistem um único e hegemônico método universal (i.e., o método científico); (v) a argumentação de que a ciência não revela verdades absolutas, permanentes, nem conclusivas; (vi) o debate de que a ciência é uma atividade humana que se entre-(en)laça com distintos contextos (e.g., cultural, artístico, social etc.) e que abarca processos criativos, momentos de devaneios, erros, acertos e questionamentos; (vii) a colocação de que o empreendimento científico é uma construção coletiva, dentre outras (Peduzzi e Raicik, 2020).

Cabe salientar que esse conjunto de características da ciência não tem a pretensão de representar uma forma mais “adequada” de descrevê-la, mas de retratar alguns critérios, estruturas e elementos que vão ao encontro

da perspectiva sobre a natureza da ciência adotada na presente pesquisa para o ensino.

BIOLOGIA, QUÍMICA, FÍSICA E MATEMÁTICA: NARRATIVAS QUADRINISTAS NA PERSPECTIVA HISTÓRICO-FILOSÓFICA

ABNCC da área de “ciências da natureza e suas tecnologias” constitui-se “[...] por meio de um olhar articulado da biologia, da física e da química [...]” (Brasil, 2018, p. 547). Contudo, não estabelece meios pelos quais as discussões de cada esfera do saber possam ser melhor valorizadas e potencializadas em sala de aula. A BNCC desta área sugere, apenas, “um aprofundamento” na temática sobre “matéria e energia” e no assunto acerca da “vida, terra e cosmos” (Brasil, 2018), designando “competências e habilidades” sem que propostas sejam levantadas para tais ações no ensino médio.

No contexto da temática “vida, terra e cosmos”, a BNCC compromete-se com o objetivo de que os(as) estudantes possam analisar “[...] a complexidade dos processos relativos à origem e evolução da vida [...], do planeta, das estrelas e do cosmos, bem como a dinâmica das suas interações, e a diversidade dos seres vivos e sua relação com o ambiente” (Brasil, 2018, p. 549). A figura 2, a título de exemplo, no âmbito da física pode – além de contribuir, em partes, para a exemplificação do exposto acima – proporcionar uma “compreensão humana do universo” (Brasil, 2002, p. 77), na qual o(a) docente pode debater sobre os distintos modelos explicativos da origem e constituição do cosmos por meio de diferentes culturas – tendo em vista que “[...] pessoas pertencentes a culturas diversas notarão fatos diversos e os perceberão de maneiras diferentes” (Feyerabend, 1977, p. 431). O intuito é atribuir ênfase ao multifacetado desenvolvimento da ciência, por vezes, negligenciado em prol da sobrevalorização dos resultados científicos (Peduzzi e Raicik, 2020).



Figura 2. Fonte: Carlos Ruas (2014).

Discussões como essas podem evidenciar, a partir do retratado na figura 2, que a ciência é uma atividade humana influenciada pelo contexto sociocultural de cada época. Ela é uma construção coletiva e o conhecimento, portanto, não brota do nada – uma metáfora à abiogênese. Ludwig Fleck, importante teórico da história e sociologia da ciência, certa vez ponderou: “[...] algo já conhecido influencia a maneira do conhecimento novo; o processo do

conhecimento amplia, renova e refresca o sentido do conhecido” (Fleck, 2010, p. 81). Em contrapartida, para o filósofo Karl R. Popper (1972), isso não significa dizer que o conhecimento avança acumulando experiências perceptuais (e.g., que a ciência progride adicionando novas experiências ao conhecimento já possuído), mas que o crescimento do conhecimento implica substituição de teorias científicas que tenham uma maior capacidade explicativa e poder de previsão em comparação com as teorias anteriormente estabelecidas. Desta forma, a atitude de colocar sob crítica toda e qualquer teoria, através de conjecturas e refutações, segundo Popper (1982), permite o aprimoramento e evolução do conhecimento científico.

A filosofia de Popper (1972; 1982) – fundamentada no racionalismo crítico – reconhece, então, que todo o conhecimento é falível, corrigível e virtualmente provisório, em contraponto ao empirismo empregado por Francis Bacon (Cupani, 1989) – conceituado como o primeiro filósofo moderno que instituiu o método empírico-indutivista. Nessa filosofia, o importante é a verificação, pois, através dela, pode-se justificar a verdade ou pelo menos a probabilidade das teorias (Oliva, 2003).

É na contracorrente da visão empírico-indutivista, tão propalada no ensino (Clough, 2018), que o(a) professor(a) – ao se valer da abordagem da filosofia da ciência e do exposto na figura 2 – pode debater nas aulas de física sobre o fato de que o conhecimento científico é testável, tentativo, replicável, criativo, coletivo, não absoluto etc. (Peduzzi e Raicik, 2020). A figura 2 pode fornecer, ainda, as condições para que o(a) docente conduza discussões sobre a relevância de se submeter as teorias estudadas a revisões críticas, isto é, de “colocar em xeque” as certezas ou o caráter inquestionável das mesmas que, por vezes, são reforçadas pelo próprio espaço escolar.

O filósofo Larry Laudan (1984), ao considerar que a ciência é, em essência, uma atividade de resolução de problemas, propõe que, para avaliar os méritos das teorias científicas, é mais importante perguntar se elas constituem soluções adequadas a problemas relevantes do que perguntar se são “verdadeiras”, se estão “corroboradas” e “bem confirmadas”. Com isso, “[...] a tarefa do cientista não é mais a de ‘buscar a verdade’ ou a de ‘louvar ao Deus’ ou a de ‘sistematizar observações’ ou a de ‘aperfeiçoar as previsões’ ” (Feyerabend, 1977, p. 41), mas de buscar meios alternativos, flexíveis e criativos para a construção do saber frente às necessidades da sociedade.

Permanecendo, ainda, na temática “vida, terra e cosmos” para o ensino médio (Brasil, 2018) e direcionando segmentos de sua composição à área da biologia, pode-se articular, com o auxílio da figura 3, questões relativas às hipóteses sobre a origem da vida e a evolução dos seres vivos confrontando concepções religiosas, mitológicas e científicas elaboradas em diferentes momentos e contextos históricos (Brasil, 2002). Por exemplo, para os sociólogos Boaventura de Sousa Santos – propositor do termo “epistemologias do Sul” – e Maria Paula Meneses:

A evolução poderá ter sido mais importante numa cosmologia cristã, que acentua a descontinuidade entre o homem e o animal, mas, numa comunidade Taoísta ou

Hindu, onde os animais têm direitos a até deveres, a diversidade pode, do ponto de vista político, ser muito mais vital e central. (Santos e Meneses, 2009, p. 500)



Figura 3. Fonte: Carlos Ruas (2009).

Os autores supracitados alertam para a relevância de se conhecer diversos pontos de vista e perspectivas; de atribuir respeito a cada cultura e a cada ser por pensar, posicionar-se ou portar-se distintamente do que se espera ser correto ou verdadeiro à luz de generalizações. A isto atribui-se a justificativa de que:

O pensamento moderno ocidental é um pensamento abissal. Consiste num sistema de distinções visíveis e invisíveis, sendo que as invisíveis fundamentam as visíveis. As distinções invisíveis são estabelecidas através de linhas radicais que dividem a realidade social em dois universos distintos: o universo “deste lado da linha” e o universo “do outro lado da linha”. A divisão é tal que “o outro lado da linha” desaparece enquanto realidade, torna-se inexistente [...]. Inexistência significa não existir sob qualquer forma de ser relevante ou compreensível. Tudo aquilo que é produzido como inexistente é excluído de forma radical porque permanece exterior ao universo que a própria concepção aceite de inclusão considera como sendo o Outro. (Santos e Meneses, 2009, p. 23-24)

Cada ser possui, então, uma relação particular com o mundo; um mundo que, por sua vez, encontra-se em uma cultura inerente a uma sociedade com seus próprios regimes de conhecimento, suas crenças e tradições - inseridos, dessa forma, em sua própria maneira de conceber e interpretar o mundo.

Portanto, conforme pondera Humberto Maturana, neurobiólogo e filósofo, “[...] não há verdade absoluta nem verdade relativa, mas muitas verdades diferentes em muitos domínios distintos” (Maturana, 2002, p. 48) de realidade. Corroborando com o exposto, Feyerabend (2010), ao discorrer sobre o relativismo político, também defende o fato de todas as tradições terem direitos iguais. Para o autor, esse tipo de relativismo, ainda, pode ser caracterizado como uma tentativa de atribuir sentido ao fenômeno da diversidade cultural, em atenção à variedade de pontos de vista, sendo que todos, por sua vez, se afastam da ideia de arbitrariedade.

Por conseguinte, a figura 3, no que tange à discussão de que cada cultura possui tradições e crenças que não se aplicam obrigatoriamente a outras, proporciona, também, um meio de guiar o(a) professor(a) a promover debates na sala de aula sobre a inexistência de um único e hegemônico método universal (e.g., o método científico) na perspectiva de evidenciar que toda regra, mesmo a mais óbvia, tem limite. Feyerabend (1977) defende que não existe uma racionalidade abrangente, sendo que a ciência, por apresentar caráter múltiplo, dá origem a muitos padrões, que por sua vez, são todos limitados. Por outro lado, Imre Lakatos (1979), racionalista, filósofo e inestimável amigo de Feyerabend, descreve a ciência como um “programa de pesquisa”, cuja estrutura propicia orientações para a investigação futura e deve possuir um grau de coerência que compreenda o mapeamento de um programa estabelecido, além de levar à descoberta de fenômenos novos. Embora “[...] a metodologia dos programas de pesquisa [de Lakatos ofereça] [...] padrões que auxiliam o cientista na avaliação da situação histórica em que ele toma decisões; não contém regras que lhe digam o que fazer” (Feyerabend, 1977, p. 290).

De todo o modo, o que se visa ponderar é que reduzir o intrincado processo de desenvolvimento do conhecimento a um único método deixa de fazer justiça a uma história multifacetária construída por distintos e singulares sujeitos. É pontualmente isso que Feyerabend (1977) procura exaltar em seu livro *Contra o Método*, quando descreve sobre o slogan “tudo vale” ou “vale tudo”. A alegação a esse termo não leva a um relativismo onde qualquer coisa pode ser válida, mas a uma reflexão de não se deixar persuadir por padrões predeterminados (e.g., a aceitação da existência de regras e/ou procedimentos) que devam valer de maneira universal para toda situação e investigação – cada qual com especificidades, valores, objetivos e modos variados de desenvolver o conhecimento, por sua vez embasados em aspectos tanto de natureza interna (e.g., profundamente arraigados às convicções teóricas de cientistas) quanto externa à ciência (e.g., influências do contexto sociocultural de cada época).



Figura 4. Fonte: Carlos Ruas (2016).

Tais ações, em sua maioria, podem não ser aplicáveis – por serem limitadas – ao contexto de outras investigações. Por essa e outras questões, Feyerabend (1977) aponta a necessidade de um pluralismo metodológico. Na perspectiva de Laudan (2000), o “método científico” envolveria as técnicas e procedimentos que um certo cientista utiliza na realização de experimentos ou na construção de conceitos, leis etc.; enquanto que as “teorias do método científico” seriam os pressupostos e as opiniões metafísicas explícitas que um estudioso adota ao examinar e ao desenvolver o conhecimento científico.

Posto isso, o(a) professor(a), nesse momento e auxiliado pela história da biologia, pode expor junto aos(as) seus/suas alunos(as) a discussão de que inexistem um “passo a passo” ou algo prescritivo na produção do conhecimento científico (Peduzzi e Raicik, 2020). Há, portanto, muitos modos (passíveis de incertezas, erros e acasos) de se pensar e fazer ciência que dependem do que se investiga e de como e onde isso ocorre.

A figura 4, no contexto do debate sobre a falácia do “método científico” da figura 3, pode ser utilizada com o intuito de abordar questões relativas à experimentação – um dos passos presentes em uma sequência predeterminada hipoteticamente seguida por cientistas (como um método único e infalível para construir o conhecimento e chegar a resultados confiáveis). Essa sequência denomina-se OHERIC (observação, hipóteses, experimentação, resultados, interpretação e conclusão) e não representa o vasto universo de dissensos e diversidades que compõem o processo de produção e transformação do conhecimento.

Seguindo para a área da química, no contexto da temática “matéria e energia” para o ensino médio, a BNCC propõe que os(as) estudantes possam “[...] explicar, analisar e prever os efeitos das interações e relações entre matéria e energia (por exemplo, [...] realizar previsões [...] sobre as consequências de emissões radioativas no ambiente e na saúde)” (Brasil, 2018, p. 549). Isso, aliás, se relaciona, em partes, ao retratado na figura 4. Marie e Pierre Curie dividiram com Henri Becquerel o Prêmio Nobel de física de 1903 sobre os fenômenos de radiação. Becquerel foi laureado pela descoberta da radioatividade espontânea. Marie voltou a receber o prêmio em 1911, desta vez em química, “em reconhecimento aos seus serviços [...] pela descoberta dos elementos rádio e polônio, pelo isolamento do rádio e pelo estudo da natureza e dos compostos desse notável elemento” (Cordeiro, 2011, p. 69). Salienta-se que, para o desenvolvimento dos trabalhos de investigação dos Curie, foi necessário a substituição e o aprimoramento de diversos métodos e técnicas para que se chegasse aos resultados desejados. Para cada novo experimento fez-se essencial uma nova suposição, um novo formulário de hipóteses.

Nessa perspectiva, o(a) docente das aulas de química pode enfatizar que um experimento, em geral, não se limita a corroborar (ou refutar) uma teoria, mas pode ensejar bases para o conhecimento; contrastar e propiciar novas teorias; apresentar e classificar fenômenos novos; fornecer pistas matemáticas para uma teoria; apresentar evidências empíricas ou até mesmo mostrar-se como uma forma de refinação de entretenimento por parte dos(as)

espectadores(as). A experimentação, como uma atividade científica, exerce diferentes papéis na busca pelo entendimento da natureza.

Portanto, para uma formação histórico-filosófica mais adequada, é de extrema significância que os(as) professores(as) percebam que todo experimento está localizado dentro de (i) uma matriz teórica – que envolve desde ideias apriorísticas até as construídas posteriormente pelo(a) investigador(a) a partir de suas relações com o meio no qual se encontra inserido(a); (ii) uma matriz procedimental – que inclui todo um conjunto de diferentes abordagens experimentais, sustentadas por teorias e convenções acerca de como conduzir, registrar e comunicar experimentos (Feyerabend, 1977); e (iii) uma matriz instrumental – que abrange diversas teorias de instrumentação.

É notório, então, que a compreensão dos diversos papéis assumidos pelo experimento na ciência só pode ser plenamente alcançada por meio de sua análise histórico-filosófica. Lakatos (1974), por exemplo, admite que somente com um distanciamento histórico se pode atribuir a um experimento o *status* de crucial. Tanto a experimentação quanto a observação dependem do contexto do estudo, da época em que são pensados e desenvolvidos, das condições da pesquisa, e das intencionalidades e objetivos do(a) pesquisador(a) conexo aos seus pressupostos e suas convicções teóricas.

Para Gaston Bachelard (2005), poeta e filósofo, há uma ruptura fundamental entre a observação e a experimentação, já que a primeira é sempre um obstáculo inicial, impregnada de imagens difusas e criadora da ilusão de que sua descrição já é compreensão, como bem observado na figura 5.



Figura 5. Fonte: Alexandre Beck (2015).

À vista disso, e segundo o autor, o pensamento deve abandonar o empirismo imediato e adotar um sistema que permita uma aproximação metódica do objeto – que passa pela utilização de instrumentos e técnicas pensados e construídos em função dele. O sentido do problema para Bachelard, contudo, não pode ser perdido jamais, pois é ele que fundamenta uma experiência fecunda e que a conecta à teoria.

A opinião pensa mal; não pensa: traduz necessidades em conhecimentos. Ao designar os objetos pela utilidade, ela se impede de conhecê-los. Não se pode basear nada na opinião: antes de tudo, é preciso destruí-la. Ela é o primeiro obstáculo a ser superado. Não basta, por exemplo, corrigi-la em determinados pontos, mantendo, como uma espécie de moral provisória, um conhecimento vulgar provisório. O espírito científico proíbe que tenhamos uma opinião sobre questões que não compreendemos, sobre questões que não sabemos formular com clareza. Em primeiro lugar, é preciso saber formular problemas. (Bachelard, 2005, p. 18)

Direcionando parte do exposto acima ao âmbito educacional, verifica-se a relevância de um ensino que estimule o formular e o resolver de problemas e o uso da criatividade para o enfrentamento do novo que se altera com frequência. Nessa perspectiva, a BNCC da área de “matemática e suas tecnologias” tem como “[...] foco [...] a construção de uma visão integrada da matemática, aplicada à realidade, em diferentes contextos. Conseqüentemente, quando a realidade é a referência, é preciso levar em conta as vivências cotidianas dos(as) estudantes do ensino médio [...]” (Brasil, 2018, p. 528). Para tanto, como tema estruturador do ensino da matemática para o debate da figura 5, as Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCN+) sugerem, dentre outros conteúdos, o estudo da “geometria (plana e espacial) e medidas” (Brasil, 2002). A escolha por essas matérias de ensino, em especial a geometria, ocorre devido ao fato de que o(a) docente pode auxiliar o(a) aluno(a) a usar formas geométricas planas para representar ou visualizar partes do mundo real ou utilizar o conhecimento geométrico espacial para leitura, compreensão e ação sobre a realidade – corroborando com o propósito da BNCC da área de “matemática e suas tecnologias”.

Pensar uma educação científica e tecnológica sob esse pretexto pode trazer contribuições inestimáveis para a formação de cidadãos e cidadãs mais flexíveis, críticos(as), ativos(as) e em maior sintonia com questões inerentes à sociedade (Bazzo, Pereira e Bazzo, 2016). Entende-se, então, a necessidade de ampliar a percepção da realidade dos(as) alunos(as) para que possam conceber novas interpretações do mundo. Uma maneira de explorar esse objetivo envolveria a discussão de que uma ciência construída a partir do pressuposto de que há neutralidade na observação, sob uma concepção empírico-indutivista, e não influenciável por ideias apriorísticas, pressupõe o empreendimento científico como algo além da realidade humana, desvinculada de interesses e fatores externos e não condizente com reflexões filosóficas contemporâneas. Thomas S. Kuhn (1998), físico e filósofo da ciência, defende, entre outras questões, que o conhecimento científico não começa com observações neutras, argumentando que a observação é precedida por teorias e, portanto, não há separabilidade entre observação e teoria. Em consonância com o exposto por Kuhn, o também filósofo da ciência Norwood R. Hanson (1979, p. 135) pondera que a observação não pode ser neutra porque “[...] é dirigida pelo interesse do contexto [...] e [...] de nossos interesses seletivos [...]”.

São discrepâncias como essas (culturais, dentre outras, de cada ser) entre o observar e o interpretar que configuram novas maneiras de ver o mundo. O(A) docente, nesse caso, pode exemplificar tal argumento a partir de um debate que envolva as muitas vivências de seus/suas alunos(as) e, também, por meio da utilização da história da matemática como auxílio para essas interlocuções. Essas sugestões podem contribuir na demonstração de que a “[...] observação (científica) é seletiva: exige um objeto, um ponto de vista, um interesse especial, um problema” (Peduzzi e Raicik, 2020, p. 9) – ressaltando que ela não é neutra.

Hanson (1979, p. 130) já poetizava: “no ver existe algo mais do que aquilo que nos chega aos olhos”; em outras palavras, não basta que o

observado se dê a ver, é preciso mostrar-se apto a vê-lo. Para ver algo requer-se uma espécie de aprendizado, pois é a partir do conhecimento prévio, dos pressupostos teóricos, das concepções intrínsecas ao(a) observador(a), dentre outros aspectos, que o observado passa a ser traduzido nos termos da própria experiência. Deste modo, “nada é evidente. Nada é gratuito. Tudo é construído” (Bachelard, 2005, p. 18).

CONSIDERAÇÕES (E) FINAIS

Na contemporaneidade é evidente a “fobia” que se tem ao pensamento, às humanidades, às ciências e às artes (e.g., Reforma do Ensino Médio – Lei nº 13.415/2017). Saberes como esses não buscam meramente mostrar o que é belo, agradável e afável aos olhos: eles objetivam, sobretudo, um desconforto, um incômodo, uma inquietação e reflexões. Frente a isso, é premente que este trabalho contribua para que se (re)pense o ensino de física, química, biologia e matemática para o exercício de cidadãos e cidadãs mais críticos(as), ativos(as), flexíveis e em maior sintonia com questões científicas e culturais, de modo que se possa constituir uma pátria que “construa” e não apenas “consuma” conhecimento.

Entende-se, nessa perspectiva, que os quadrinhos se mostram como ferramentas por meio dos quais se possa lograr êxito, pelo menos em parte, para tal objetivo. Eles propiciam, por exemplo, a abordagem e a comunicação de questões inerentes à ciência, algo extremamente pertinente para a referida pesquisa – levando em conta que se discute sobre a natureza da ciência e o trabalho científico sob o viés da história e filosofia da ciência –, já que, em dadas circunstâncias, os conceitos, o formalismo matemático e a história da ciência acabam sendo expressos de forma descontextualizada e compartimentada, sem significado, no ensino.

Torna-se, ainda, relevante salientar que as histórias em quadrinhos, evidentemente, não substituem todo e qualquer material didático ou aula; elas os complementam e tornam os momentos de ensino e aprendizagem mais lúdicos e questionadores. Portanto, deve-se procurar acompanhá-las de outros recursos, ferramentas e estratégias.

Assim, e em vista de que haja indícios de uma aprendizagem significativa, condições propícias devem ser articuladas. Para Moreira (1999), existem duas fundamentais: a primeira está relacionada ao material didático oferecido pelo(a) professor(a) aos indivíduos que aprendem; a segunda encontra-se vinculada ao interesse dos sujeitos em aprender. Desse modo, histórias em quadrinhos, por exemplo, apresentadas por docentes aos(as) seus/suas alunos(as) devem ser potencialmente significativas; mas o significado relativo a esse processo é atribuído pelos indivíduos que interagem (professor(a)-estudante e/ou estudante-estudante), isto é, o significado está nas pessoas, não nas coisas.

Pode-se argumentar, também, que a linguagem viabiliza a negociação

de significados entre os novos conhecimentos e os conhecimentos previamente existentes na estrutura cognitiva do(a) aprendiz(a); mas se o indivíduo que aprende não estiver disposto a atribuir significados ao processo que o permeia, não haverá aprendizagem significativa (Moreira, 1999).

Fundamental é que o(a) docente, conscientizando-se das possibilidades e limitações dessa mediação, repense a sua práxis e passe a fazer uso de outras linguagens e métodos que não sejam, somente, os tradicionalmente aceitos no âmbito escolar. Assim, torna-se imprescindível desenvolver uma educação científica que se envolva na formação histórico-filosófica e cultural do cidadão e da cidadã contemporâneo(a); que não se limite ao ensino de conceitos, equações ou métodos, mas que vá além. Ao(À) docente cabe, então, a função de guiar os(as) estudantes por entre os diversos caminhos do conhecimento, sem jamais se ocupar em ditar “verdades” únicas ou absolutas sobre quaisquer que sejam as informações.

BIBLIOGRAFIA

ACEVEDO DÍAZ, José Antonio; GARCIA-CARMONA, Antonio. Algo antiguo, algo nuevo, algo prestado. Tendencias sobre la naturaleza de la Ciencia en la educación científica. **Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias**. v. 31, n. 1, 2016, p. 3-19.

BACHELARD, Gaston. **A formação do espírito científico: contribuições para uma psicanálise do conhecimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

BAZZO, Walter Antonio.; PEREIRA, Luiz Teixeira do Vale; BAZZO, Jilvania Lima dos Santos. **Conversando sobre educação tecnológica**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**. Brasília: MEC/SEMTEC, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **PCN+ Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias**. Brasília: MEC/SEMTEC, 2002.

CLOUGH, Michael P. Teaching and Learning About the Nature of Science. **Science & Education**. v. 27, n. 1-2, 2018, p. 1-5.

CORDEIRO, Marinês Domingues. **Dos Curie a Rutherford: aspectos históricos e epistemológicos da radioatividade na formação científica**. 2011. 234 f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.

CUPANI, Alberto Osmar. A objetividade científica como problema filosófico. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**. [s.v], [s.n], 1989, p. 18-29.

EISNER, Will Erwin. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FERREIRA, Francisco Romão. Ciência e arte: investigações sobre identidades, diferenças e diálogos. **Educação e Pesquisa**. v. 36, n.1, 2010, p. 261-280.

FEYERABEND, Paul Karl. **Contra o método**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1977.

FEYERABEND, Paul Karl. **Adeus à razão**. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

FLECK, Ludwik. **Gênese e desenvolvimento de um fato científico**. Belo Horizonte: Fabrefactum, 2010.

GOMES, Maria das Graças; SANTOS, Francisca Mayara; DIÓGENES, David Oliveira; FREITAS, Armando Diego Lima de; MATIAS, Dheyla Passos. Confecção de histórias em quadrinhos na melhoria do aprendizado de química no ensino médio. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**. v. 8, n. 2, 2017, p. 28-38.

HANSON, Norwood Russell. Observação e interpretação. In: MORGENBESSER, Sidney (Org.). **Filosofia da ciência**. 3.ed. São Paulo: Cultrix, 1979, p.127-138.

JORGE, Letícia. **Um expo(r)-(po)sições art(sci)culado: as transformações da ciência que perpassam pelas artes visuais e se materializam na forma de quadrinhos para a formação de licenciandos(as) e bacharelados(as) em física**. 2022. 332 f. Tese (Doutorado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2022.

JORGE, Letícia. **Na formação de professores e cientistas, uma hq sobre aspectos da ndc e imagens: encantar-se com os entre-(en)laces**. 2018. 335 f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2018.

JORGE, Letícia; PEDUZZI, Luiz Orlando de Quadro. Do casamento entre arte e ciência aos enlaces da palavra e imagem nas histórias em quadrinhos. **Experiências em ensino de ciências**. v. 14, n. 1, 2019, p. 61-83.

JORGE, Letícia; PEDUZZI, Luiz Orlando de Quadro. Entre-(en)laces: uma história em quadrinhos sobre arteciência que se implementa na formação de professores(as) e de cientistas da área da física. **Alexandria**. v. 15, 2022, p. 165-187.

KUHN, Thomas Samuel. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

KUNDLATSCH, Aline; SILVEIRA, Camila. A Temática Soluções nas Histórias em Quadrinhos: análise de uma atividade desenvolvida com estudantes do Ensino Médio. **Revista de Ensino de Ciências e Matemática**. v. 9, n. 5, 2018, p. 36-55.

LAKATOS, Imre. O Falseamento e a Metodologia dos Programas de Pesquisa Científica. In: LAKATOS, I.; MUSGRAVE, A. **A crítica e o desenvolvimento do conhecimento**. Universidade de São Paulo, 1979.

LAKATOS, Imre. The role of crucial experiments in science. **Studies in History and Philosophy of Science**. v. 4, n. 4, 1974, p. 344-355.

LAUDAN, Larry. **Science and values: the aims of science and their role in scientific debate**. Berkeley, Los Angeles, Londres: University of California Press, 1984.

LAUDAN, Larry. Teorias do método científico de Platão a Mach (Resenha Bibliográfica). **Caderno de História, Filosofia e Ciência**. série 3, v. 10, n. 2, 2000, p. 9-140.

LEITE, Mônica Regina Vieira. **Histórias em quadrinhos como material didático para a aproximação da história e filosofia da ciência ao ensino dos elementos químicos**. 2020. 235f. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2020.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora da UnB, 1999.

MOURA, Breno Arsioli. O que é natureza da ciência e qual sua relação com a história e filosofia da ciência? **Revista Brasileira de História da Ciência**. v. 7, n. 1, 2014, p. 32-46.

OLIVA, Alberto. **Filosofia da ciência**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

OLIVEIRA, Letícia Maria; GOMES, Maria Letícia. A. Einstein e a relatividade entram em cena: diálogos sobre o teatro na escola e um ensino de física criativo. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**. v. 33, n. 3, 2016, p. 943-961.

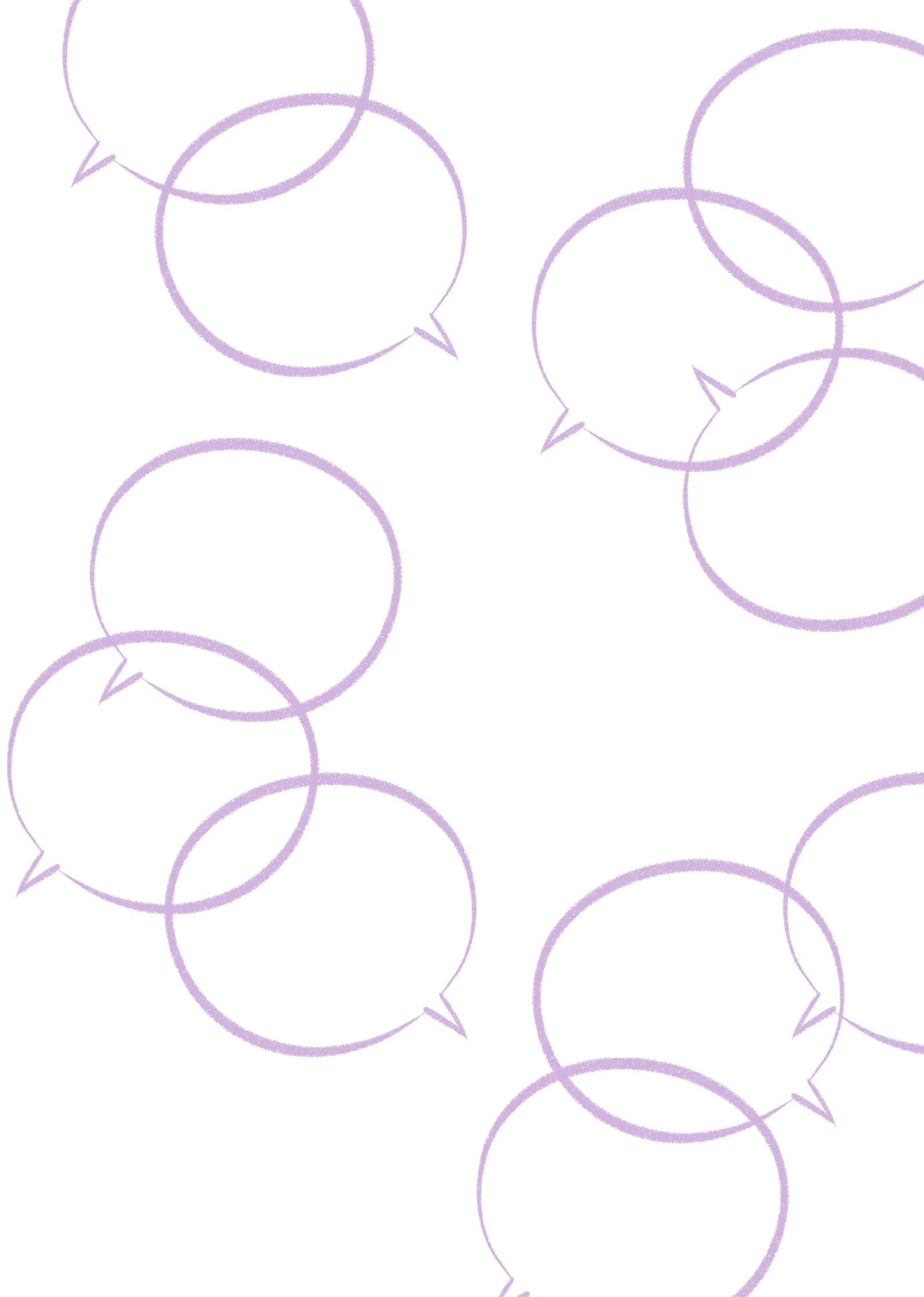
PEDUZZI, Luiz Orlando de Quadro; RAICIK, Anabel Cardoso. Sobre a natureza da ciência: asserções comentadas para uma articulação com a história da ciência. **Investigações em Ensino de Ciências**. v. 25, n. 2, , 2020, p. 19-55.

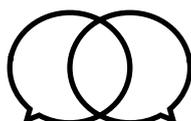
POPPER, Karl Raimund. **A lógica da pesquisa científica**. São Paulo: Cultrix, 1972.

POPPER, Karl Raimund. **Conjecturas e refutações**. Brasília: Ed. UNB, 1982.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. **O pequeno príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 2014.

SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula. (Orgs.) **Epistemologias do Sul**. São Paulo: Editora Cortez, 2009.





Histórias em quadrinhos como recurso da educação em saúde para escolares: um ensaio teórico

Los cuentos de cómic como recurso de educación en salud para escolares: un ensayo teórico

Comic stories as a health education resource for school children: a theoretical essay

Amanda Soares

amanda.soares.dra@gmail.com

Doutora em Saúde Coletiva pelo PPGSCol/UFRN. Mestra em Saúde Pública pelo PPGSP/UEPB. Membro do Grupo de Pesquisa Oficina Invisível do PPGCOM/UFC.

Ângelo Giuseppe Roncalli da Costa Oliveira

angelo.oliveira@ufrn.br

Pós-Doutorado pela University College London. Doutor em Odontologia Preventiva e Social pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professor Titular da UFRN atuando na Graduação em Odontologia e no Programa de Pós-Graduação em Saúde Coletiva.

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

ricardojorge@ufc.br

Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação na UFPE. Professor-Associado II do curso de Jornalismo do Instituto de Cultura e Arte da UFC e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC.

Resumo

A educação em saúde, definida como recurso importante para ampliação do conhecimento, é utilizada como método de comunicação entre públicos distintos. Na sociedade contemporânea, as abordagens utilizadas para garantir o elo entre o emissor e receptor da informação, necessitam apresentar características que se adequem ao perfil social atual, com a oferta de mensagens sucintas, atraentes e relevantes de acordo com o público-alvo. É discutida a possibilidade do uso de um recurso educacional, como as histórias em quadrinhos, para que escolares ampliem seu escopo de compreensão sobre qualquer temática da saúde de forma lúdica e com leitura acessível. Buscou-se com esse ensaio teórico analisar as publicações científicas sobre o uso das histórias em quadrinhos como estratégia para educação em saúde de escolares. Ao receberem o material, as crianças e adolescentes, conseguem imergir no mundo fictício apresentado, por estas fazerem parte de sua rotina, seja na escola, em casa ou na rua. A discussão realizada a partir dos estudos apresentados neste ensaio teórico, demonstram e evidenciam o efeito das histórias em quadrinhos como recurso educacional para escolares, independente do objetivo, seja na educação ou saúde. No campo da educação em saúde, diversas estratégias de comunicação já são consolidadas através de políticas públicas. Conseqüentemente, o próximo passo é fortalecer o uso de estratégias lúdicas, em específico para o público infanto-juvenil. No escopo dessas estratégias, a HQ é considerada uma estratégia viável, de baixo custo e de fácil leitura, podendo ser mediada por um profissional habilitado ou apenas “degustada” em momentos de leitura.

Palavras-chave:

História em quadrinhos; Educação em saúde; Escolas.

Resumen

La educación para la salud, definida como un recurso importante para ampliar el conocimiento, se utiliza como método de comunicación entre diferentes públicos. En la sociedad contemporánea, los enfoques utilizados para garantizar el vínculo entre emisor y receptor de información necesitan presentar características que se adapten al perfil social actual, ofreciendo mensajes concisos, atractivos y relevantes según el público objetivo. Se discute la posibilidad de utilizar un recurso educativo, como las historietas, para que los estudiantes puedan ampliar su alcance de comprensión sobre cualquier tema de salud de forma lúdica y con lectura accesible. Este ensayo teórico buscó analizar publicaciones científicas sobre el uso de la historieta como estrategia de educación para la salud de escolares. Al recibir el material, los niños y adolescentes pueden sumergirse en el mundo ficticio presentado, ya que forma parte de su rutina, ya sea en la escuela, en casa o en la calle. La discusión a partir de los estudios presentados en este ensayo teórico demuestra y resalta el efecto del cómic como recurso educativo para los escolares, independientemente del objetivo, ya sea en educación o en salud. En el campo de la educación para la salud ya se consolidan varias estrategias de comunicación a través de políticas públicas. En consecuencia, el siguiente paso es fortalecer el uso de estrategias lúdicas, específicamente para niños y jóvenes. En el ámbito de estas estrategias, el cómic se considera una estrategia viable, de bajo costo y de fácil lectura, que puede ser mediada por un profesional calificado o simplemente “degustada” en los momentos de lectura.

Palabras clave

Cómic; Educación para la salud; Escuelas.

Abstract

Health education, defined as an important resource for expanding knowledge, is used as a method of communication between different audiences. In contemporary society, the approaches used to guarantee the link between the sender and receiver of information need to present characteristics that suit the current social profile, offering succinct, attractive, and relevant messages according to the target audience. The possibility of using an educational resource, such as comic books, is discussed so that students can expand their scope of understanding on any health topic in a playful way and with accessible reading. This theoretical essay sought to analyze scientific publications on the use of comic books as a strategy for health education for schoolchildren. By receiving the material, children and adolescents can immerse themselves in the fictional world presented, as it is part of their routine, whether at school, at home or on the street. The discussion based on the studies presented in this theoretical essay demonstrates and highlights the effect of comic books as an educational resource for schoolchildren, regardless of the objective, whether in education or health. In the field of health education, several communication strategies are already consolidated through public policies. Consequently, the next step is to strengthen the use of playful strategies, specifically for children and young people. Within the scope of these strategies, comics are considered a viable, low-cost, and easy-to-read strategy, which can be mediated by a qualified professional or just “tasted” during reading moments.

Keywords

Comic book; Health education; Schools.

INTRODUÇÃO

O contexto da educação em saúde, no ambiente escolar, é permeado por aspectos sociais e políticos que exploram a execução de ações relacionadas às necessidades básicas do público, em ênfase e conseqüentemente a como essa comunicação é realizada e receptada.

Em destaque, a educação em saúde é definida como recurso importante para ampliação do conhecimento de práticas que se relacionam a comportamentos saudáveis por parte dos indivíduos (Gueterres *et al.*, 2017). No entanto, na sociedade contemporânea, as abordagens utilizadas para garantir o elo entre o emissor e receptor da informação não são e nem devem ser padronizadas, pois uma das principais características da era moderna é o uso de informações sucintas, atraentes e relevantes de acordo com o público-alvo.

As temáticas como alimentação saudável nas escolas são tratadas em políticas que fomentam a prática educacional. Como exemplo, em 2014 foi lançado pela Organização Panamericana de Saúde o plano ação para prevenção da obesidade em crianças e adolescentes, possuindo dentre os seus objetivos, implementar programas nacionais de alimentação escolar e adotar normas e/ou regulamentações sobre a venda de alimentos e bebidas em escolas (Brasil, 2014). Nesse período, as estratégias utilizadas foram pautadas na redução de preço de alimentos saudáveis e outras iniciativas como o aumento do consumo de frutas e vegetais nas escolas. Para tanto, estudos enfatizam que a maior parte das intervenções para redução da obesidade infantil não são efetivas em sua totalidade para ser sustentável a longo prazo (Fisberg *et al.*, 2016).

A dificuldade em implementar políticas públicas pertinentes à alimentação escolar, no que se relaciona a oferta dos produtos alimentícios, impulsionou a implantação de outras estratégias de sensibilização para as escolhas alimentares saudáveis. Essa decisão foi embasada nas potencialidades que as escolas representam. Segundo Marquezan *et al.* (2003), o ambiente escolar é um espaço multicultural e de múltiplos saberes, favorecendo a socialização entre educandos e proporcionando uma aprendizagem significativa.

No tocante a escola, como espaço de aprendizado, a inserção da educação em saúde não influencia suficientemente em comportamentos para a prevenção da obesidade, caso o ambiente, ao qual estão inseridos, seja caracterizado como obesogênico¹. Pois a ausência de hábitos alimentares adequados na infância não é intrinsecamente relacionada a escola, mas também ao contexto familiar e da assistência à saúde. Conseqüentemente, o conjunto de lacunas na tríade escola-família-assistência à saúde, pode comprometer o estado nutricional da criança e elevar o risco de desenvolvimento de doenças crônicas não transmissíveis como diabetes, hipertensão, obesidade e doenças cardiovasculares (Lopes; Líbera, 2017; Fisberg *et al.*, 2016).

Durante o período escolar, a família influencia, em menor proporção, os hábitos alimentares, pois o meio ambiente e os amigos passam a ser referência

1. Ambientes promotores ou facilitadores de escolhas alimentares não saudáveis e de comportamentos sedentários (Brasil, 2022).

para a criança, que inicia sua independência fazendo suas próprias escolhas e decisões (Franciscato *et al.*, 2019).

A avaliação da influência do meio ao qual a criança está inserida, especialmente o familiar e escolar, no comportamento alimentar em idades precoces e no excesso de peso infantil, é fundamental para a diminuição de riscos para comorbidades, em detrimento de nesse período serem desenvolvidos os hábitos alimentares. Esses serão determinantes para o padrão de consumo alimentar que o adulto terá ao longo de sua vida (Brasil, 2018; Ribeiro; Spadella, 2018).

A importância da intersectorialidade² no manejo das alterações do estado nutricional na infância é imperativa, tendo em vista sua complexidade e origem multicausal. No tocante ao diagnóstico, o Programa Saúde na Escola e o Programa Crescer Saudável, tornam-se vias de fortalecimento entre saúde e escola na identificação e acompanhamento da criança. São inúmeras as possibilidades de atuação destes no campo, através do desenvolvimento de atividades lúdicas de promoção da saúde, na identificação precoce e oportuna de problemas de saúde, no desenvolvimento e aprendizagem, fortalecendo o conceito de que atividades de promoção de saúde devem ultrapassar os muros das unidades de saúde, ocorrendo no território. (Lopes; Nogueira; Rocha, 2018; Fisberg *et al.*, 2016; Paim *et al.*, 2011).

2. Ação conjunta de áreas distintas, como saúde e educação.

A conjuntura da criança que recebe informações sobre os fatores de risco para obesidade, como também, sobre as medidas preventivas para o excesso de peso, não garante a aplicação desse conhecimento na sua rotina. Em detrimento da criança, ao contrário do adulto, possuir estimulação diferente, principalmente quando integrada na educação em saúde brincadeiras, personagens e atividades, significativas na sua rotina.

Mas, é importante reforçar nesse discurso que a possibilidade da mudança de comportamento da criança inserida no ambiente escolar é fortalecida pelo fato desta receber e compartilhar as mesmas práticas e informações com outras crianças. A escola é um espaço que permite a construção de valores e maneiras de conhecer o mundo, interferindo na produção social da saúde (Lourenço *et al.*, 2019).

Esse ensaio teórico objetiva analisar as publicações científicas, no campo de conhecimento da saúde e da educação, sobre o uso das histórias em quadrinhos como estratégia para educação em saúde de escolares. A justificativa para a explanação desta discussão é sustentada na construção da minha tese de doutorado que objetiva construir e validar histórias em quadrinhos para a educação em saúde de escolares.

DESENVOLVIMENTO

O uso do lúdico na educação permite desenvolver em crianças capacidades importantes de aprendizado, assimilação de conteúdo, socialização, utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Arantes; Barbosa, 2017).

No tocante ao público infantil, as estratégias lúdicas recebem destaque em razão da aceitabilidade das crianças, por estas fazerem parte de sua rotina, seja na escola, em casa ou na rua. Nessa perspectiva, a construção de um cenário lúdico que considere em seu conteúdo os aspectos ambientais, socioeconômicos e cognitivos do público-alvo, promoverá uma maior compreensão dos escolares acerca de informações pertinentes à saúde.

Dentre as estratégias lúdicas utilizadas na educação de crianças, as histórias em quadrinhos têm se propagado no ensino formal, tanto, que foram incluídas como gênero de leitura necessário à educação, com o apoio do Programa Nacional Bibliotecas na Escola. Autores destacam que suas imagens, falam por si, permitindo sua interpretação mesmo por aqueles que ainda não aprenderam a ler, a exemplo de crianças da Educação Infantil, além do fato das imagens fornecerem significado a linguagem escrita (Pereira; Fontoura, 2016).

Para Alcântara e Bezerra (2016), p.891, “as histórias em quadrinhos são tratadas como ferramenta didático-pedagógica muito eficaz, com a capacidade, mediante seu currículo cultural, de divertir, sentir, viver e se comportar no mundo”. Coelho Junior *et al.* (2020) consideram em seu estudo que a história em quadrinhos é apenas mais um elo de demonstração do potencial transformador, afetivo e cativante da relação ainda pouco explorada entre a ciência e a arte e sua aplicação nos campos da Educação, da Informação Científica, e da Promoção da Saúde.

Em destaque, a promoção da saúde para crianças com excesso de peso, pode ser conduzida através das histórias em quadrinhos, promovendo a vinculação de histórias de personagens a hábitos alimentares e físicos de sua rotina, principalmente quando a estratégia de educação em saúde acontece em um ambiente escolar. Muitas campanhas do Ministério da Saúde possuem personagens próprios para incentivar hábitos saudáveis para o público infantil (Santos; Pessoni; Cavignato, 2012).

O processo de formatação e composição de uma história em quadrinhos inclui muitas possibilidades de inserção de cores, letras, painéis, ângulos, diagramação, personagens, layouts etc. Todos esses elementos são de elevada importância na elaboração da narrativa e induzem o leitor na interpretação da história, alcançando, assim, seus objetivos ideológicos (Pereira; Alcântara, 2021).

Os vários elementos que compõem os quadrinhos devem ser entendidos no contexto e ser confrontados com a realidade social, pois a sua narrativa é uma estrutura viva onde os leitores estão envolvidos. Esse envolvimento se dá pelo convite que os quadrinhos fazem para que seus leitores entrem na sua “realidade”, criando condições para que esses se encaixem na narrativa (Pereira; Alcântara, 2021).

Segundo Prado, Sousa Junior e Pires (2017), os quadrinhos apresentam características específicas que os fortalecem como um importante instrumento comunicativo. Estes possuem informações através da escrita, mas também por ilustrações, sendo que essas expressam detalhes e enriquecem ainda mais a cena apresentada; são de fácil acesso, e podem ser comprados por preços inferiores aos de livros convencionais; é perceptível que esses

atingem diversas as classes sociais e idades por abranger histórias dos mais diversos assuntos.

A ampla variedade de estudos realizados com escolares e adolescentes descrevem como o uso das histórias em quadrinhos é eficiente como recurso educacional nas ações de educação em saúde. A promoção da saúde pode ser beneficiada com mais uma estratégia que minimize a distância da comunicação entre o educador e receptor da mensagem, ou seja, o escolar.

Nos parágrafos subsequentes são apresentadas experiências científicas da utilização das histórias em quadrinhos para escolares e os resultados apresentados podem direcionar o leitor a uma reflexão sobre a qual é a condução adequada no uso desse recurso nos diversos ambientes educacionais.

Em estudo realizado por Cabello, Rocque e Sousa (2010) foi possível divulgar assuntos relacionados à hanseníase através da HQ com alunos 5º e 6º ano de uma escola pública. Após a sua utilização, o resultado expôs que àqueles que desconheciam a doença, a história forneceu novos conhecimentos, e aos que tinham conhecimento básico, a história serviu para desmanchar conceitos errados.

A tecnologia educacional “O cartão de vacinas”, desenvolvido por Santos Júnior, Silva Júnior e Costa (2021), buscou estimular o reconhecimento de crianças de que as imunizações são ferramentas vitais para a promoção da saúde e do bem-estar individual e coletivo, esclarecendo inverdades acerca do tema e estimulando o raciocínio crítico acerca de *fake news* não raramente divulgadas sobre as vacinas infantis. Esse estudo não desenvolveu a validação no público-alvo, mas a ação final esperada com a HQ é que o público responda positivamente no processo de adesão às vacinas, ampliando a cobertura vacinal, contribuindo para melhoria do conhecimento da sociedade no tema e para adoção de práticas de autocuidado e de imunoprevenção à saúde.

A obra de Ziraldo, “Almanaque Maluquinho: Julieta no mundo da culinária”, analisada pela perspectiva de Alcântara e Bezerra (2016), expõe elementos de histórias em quadrinhos e pela possibilidade de as receitas serem realizadas pelas crianças. A temática da alimentação abordada na história em quadrinhos, atrai o público infantil, a se tornarem sujeitos de sua aprendizagem. Os autores citam características de “coloração laranja nas páginas, o plano total, que permite uma fluidez na leitura, principalmente para o público infantil, todas as personagens estão na altura dos olhos do leitor, o que transmite a sua equidade” p.896.

De acordo com Silva *et al.* (2023), a inclusão de história em quadrinhos na Educação em Saúde representa uma abordagem inovadora e acessível que atende à necessidade de métodos de ensino interativos e eficazes. Essas têm o potencial de revolucionar a forma como a informação de saúde é transmitida, tornando-a mais acessível e envolvente.

Em estudo desenvolvido em uma escola da rede pública de ensino de uma cidade da região noroeste do estado do Rio Grande do Sul e que teve como sujeitos participantes 43 alunos, com idades entre 11 e 14 anos, foi ofertado 6

escolas. Após a intervenção a maioria dos discentes considerou esse recurso interessante e/ou estimulante para estudar, conforme apresentado no estudo, um estudante expressou que: “Usar os quadrinhos para mim foi mais legal, eu entendi mais, foi um jeito diferente que usamos em aula” (Trevisan; González; Borges, 2020, p.13).

Na Amazônia brasileira, um grupo de pesquisadores buscou avaliar a efetividade de uma história em quadrinhos no processo de educação em saúde bucal a crianças entre 06 e 12 anos atendidas na clínica de Odontopediatria de uma policlínica odontológica. Na terceira etapa do estudo foi realizada a Análise da Eficácia das Histórias em Quadrinhos e identificou que houve resultados de maior significância no que condiz ao uso do fio dental (Silva *et al.*, 2022).

No Ceará, um estudo metodológico realizado em três escolas municipais de Horizonte no período de julho de 2017 a julho de 2018, objetivou construir e validar uma tecnologia educativa do tipo história em quadrinhos sobre a vacina contra o papilomavírus humano. A validação foi realizada por profissionais especialistas e adolescentes do ensino fundamental das escolas vinculadas ao Programa Saúde na Escola do município, estes com idade entre 11 e 14 anos. A avaliação dos juízes e adolescentes destacou a pertinência que a tecnologia educativa se constituiu, sendo um material válido no que diz respeito ao conteúdo que se desejava apresentar, orientações sobre a vacina (Cruz *et al.*, 2019).

Ainda no estudo de Cruz *et al.* (2019) foi considerado pelos autores que o material educativo também possa ser utilizado tanto pelos profissionais de saúde, em especial, pelo enfermeiro, na efetivação da educação em saúde para os adolescentes, como também pelos profissionais de educação em salas de aula, por meio de oficinas, como opção às práticas educativas tradicionais.

Os públicos até aqui apresentados, como crianças e adolescentes, não são os únicos beneficiados com a produção de histórias em quadrinhos sobre temas relevantes na saúde e educação. Existem uma ampla quantidade de estudos sobre histórias em quadrinhos com temáticas específicas para os adultos. No entanto, estas não são foco de discussão neste ensaio teórico.

As histórias em quadrinhos com foco na educação surgiram no Brasil em 1947, através das revistas da Turma do Sesinho (SESI), que desde as suas primeiras publicações apresentam temáticas de cuidados à saúde, direitos sociais e temas relevantes como equidade social, cuidados com o ambiente, estigma corporal, entre outros. A Turma da Mônica também possui, dentro do seu catálogo de publicações, gibis com temas que podem ser utilizados na educação em saúde, como alimentação saudável, lavagem das mãos, doenças raras e outros temas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta perspectiva, acredita-se que a construção de um cenário lúdico que considere em seu conteúdo os aspectos ambientais, socioeconômicos

e cognitivos do público-alvo, promoverá uma maior compreensão de escolares acerca de informações pertinentes a saúde, além de ser um instrumento para a equipe de saúde da família na intervenção da promoção da saúde.

Os estudos apresentados neste ensaio teórico, demonstram e evidenciam o efeito das histórias em quadrinhos como recurso educacional para escolares, independente do objetivo, seja na educação ou saúde. No campo da educação em saúde, existem diversas estratégias de comunicação com o público-alvo que já são consolidadas através de políticas públicas. Conseqüentemente, o próximo passo é fortalecer o uso de estratégias lúdicas, em específico para o público infanto-juvenil. No escopo dessas estratégias, a história em quadrinhos é considerada uma tática viável, de baixo custo e de fácil leitura, podendo ser mediada por um profissional habilitado (pedagogo, mediador de leitura) ou apenas “degustado” em momentos de leitura.

O fato é que a reduzida disponibilidade de material educativo de forma continuada voltado para a educação em saúde de escolares, em especial, para a educação alimentar, reforça a existência da necessidade atual e emergente em formular intervenções lúdicas e de amplo alcance com foco na redução dos fatores de risco para doenças e agravos, sendo que estas podem ser utilizadas por profissionais da saúde e educadores na promoção à saúde da criança e que possam interferir de forma assertiva no consumo alimentar, hábitos físicos, cuidados com a higiene corporal, conhecimento sobre doenças, formas de prevenção, e, conseqüentemente, essas temáticas podem ser utilizados de forma sustentável em longo prazo, pois as demandas de saúde da população são modificáveis. No entanto, constantemente são observadas lacunas em aspectos educacionais relacionados a necessidades básicas humanas e que não deixam de ser importantes e indispensáveis para o campo científico.

BIBLIOGRAFIA

ALCÂNTARA, C. S.; BEZERRA, J. A. B. O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi. **Trabalho, Educação e Saúde**, v. 14, n. 3, p. 889–904, set. 2016.

ARANTES, A.R.V.; BARBOSA, J.T.S. O lúdico na educação infantil. **Revista online de Magistro de Filosofia**, Ano X, nº. 21, p. 1491-1496, 2017.

BRASIL. **Plano de Ação para Prevenção da Obesidade em Crianças e Adolescentes** (traduzido). 53º Conselho Director. 66ª Sessão do Comitê Regional da OMS. 2014.

BRASIL. **Caderno de atividades promoção da alimentação adequada e saudável: educação infantil**. Brasília, DF: Ministério da Saúde, 2018.

CABELLO, K.S.A.; ROCQUE, L.L.; SOUSA, I.S.F. Uma história em quadrinhos para o ensino e divulgação da hanseníase. **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**. V. 9, nº 1, 225-241. 2010.,

PRADO, C.C.; SOUSA JUNIOR, C.E.; PIRES, M.L. Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. **Reciis - Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**. abr.-jun.; v.11; n.2. 2017.

RIBEIRO, M.T.R.; SPADELLA, M.A. Alimentação saudável para menores de dois anos. **Rev Paul Pediatr**, v. 36, n. 2, p. 155-163. 2018.

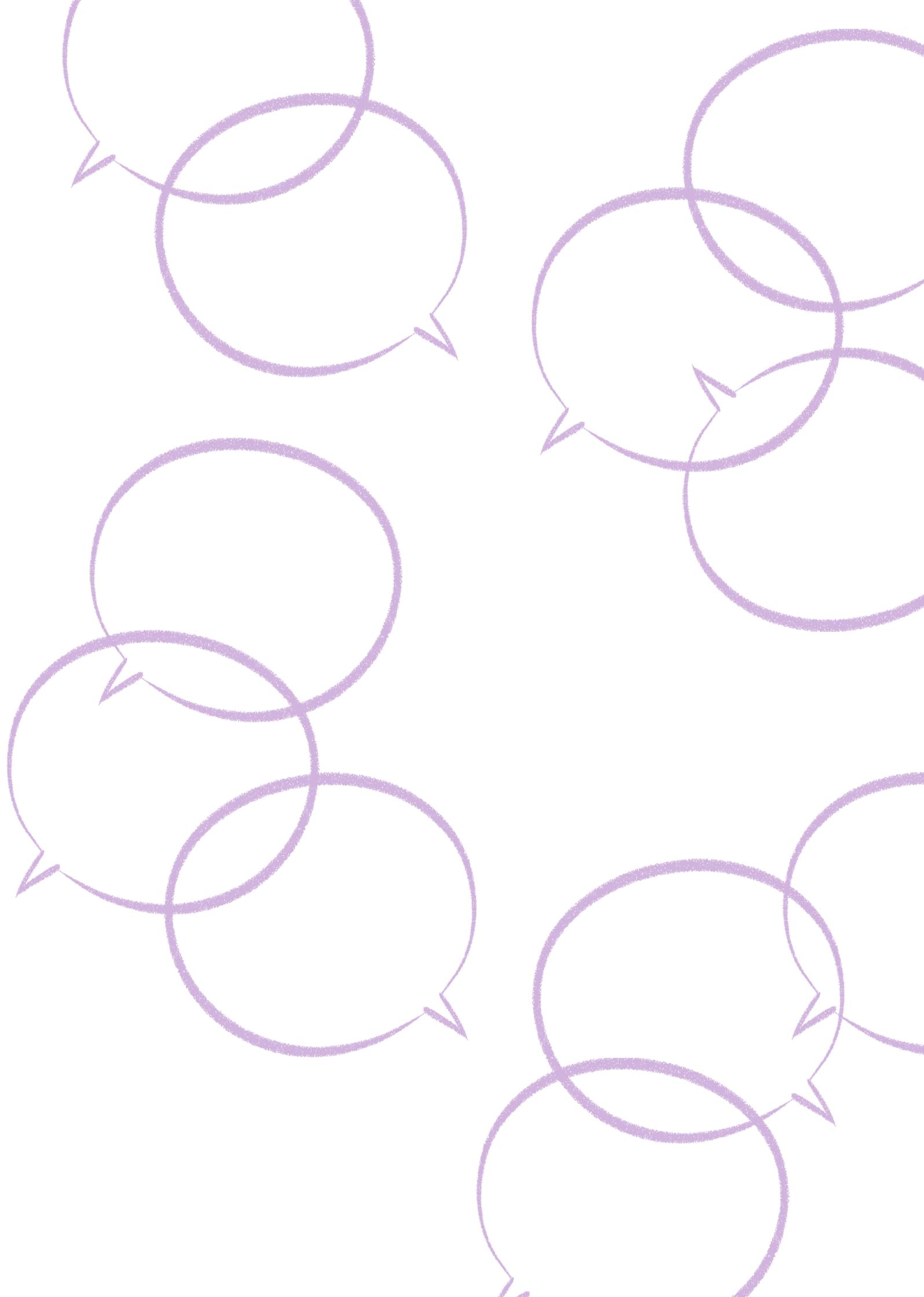
SANTOS JÚNIOR, C. J.; SILVA JÚNIOR, S. N.; COSTA, P. J. M.S. Construção e validação de tecnologia educativa no formato de história em quadrinhos na área de imunizações: instrumento de autocuidado e de estímulo à vacinação infantil. **Ciência & Educação** (Bauru), v. 27, p. e21036, 2021.

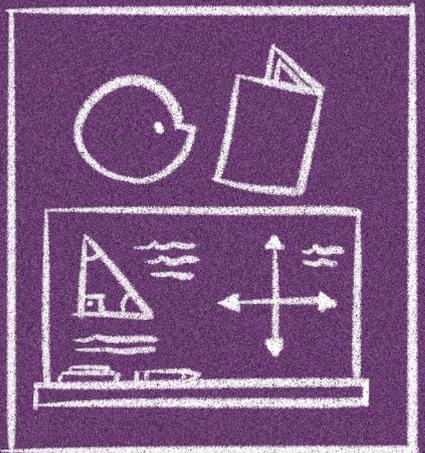
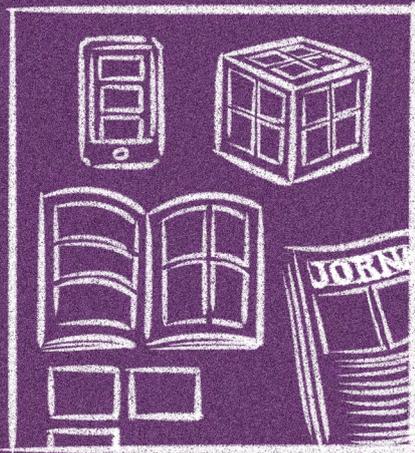
SANTOS, R.E.; PESSONI, A.; CAVIGNATO, D. O uso das histórias de Mauricio de Sousa na prevenção de doenças e promoção da saúde. **C&S - São Bernardo do Campo**, v. 34, n. 1, p. 225-248, jul./dez. 2012.

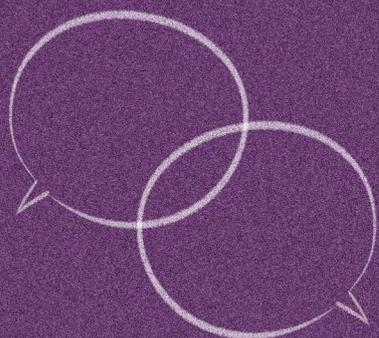
SILVA, J.H.R. *et al.* História em quadrinhos para educação em saúde bucal: construção, validação e análise da eficácia. **O Mundo da Saúde**, v. 46. p. 574-586, e12772022. 2022.

SILVA, R.B.S. *et al.* Metodologias Ativas e Histórias em Quadrinhos: uma proposta para Educação em Saúde. **Acta Biomedica Brasiliensia** v.14; p.10-21. 2023.

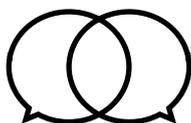
TREVISAN, K. I.; GONZÁLEZ, F. J.; BORGES, R. M. Histórias em quadrinhos como recurso metodológico: uma possibilidade nas aulas de educação física. **Movimento**, v. 26, p. e26090, 2020.







Quadrinhos pelo mundo



**Producir mucho y para muchos:
narrativas dibujadas para las masas trabajadoras y una
idea de vanguardia**

Produzir muito e para muitos:
narrativas desenhadas para as massas trabalhadoras e uma
ideia de vanguarda

To produce much and for many:
illustrated narratives for the working masses and an idea of
vanguard

Laura Vazquez

lauravanevaz@gmail.com

Laura Vazquez é formada em Ciências da Comunicação pela Universidade Nacional de Buenos Aires (UBA). Concluiu o doutoramento e pós-doutoramento na Faculdade de Ciências Sociais da mesma instituição. É pesquisadora independente do Conselho Nacional de Ciência e Tecnologia (CONICET). Pesquisadora do Instituto Gino Germani da Faculdade de Ciências Sociais da UBA. É professora de graduação e pós-graduação na Universidade das Artes, na Universidade Torcuato Di Tella e na Universidade Nacional de Moreno. Da mesma forma, ministra seminários especializados sobre narrativas desenhadas e organiza conferências e exposições sobre histórias em quadrinhos.

Resumen

Este artículo busca historizar una trama de significados y sentidos construidos alrededor de la historieta como medio y arte profesional en el marco de los años de apogeo de la industria editorial en Argentina. El hilo condensador de la trama es la figura del trabajador obrero como lector de literaturas dibujadas durante el periplo signado por los años peronistas y pos peronistas (1940-1960) y el abastecimiento de revistas como estrategia de un mercado del entretenimiento en el que la historieta tuvo un papel insoslayable. Al igual que las novelas populares de principios del siglo veinte, las series del continuará proporcionaron lecturas formativas y funcionaron, en este sentido, como espacios de entretención simbólica y entrenamiento cultural para el pasaje (o no) hacia otros consumos más sofisticados. Asimismo, el trabajo intenta problematizar la relación que los intelectuales interesados en el medio y en distintas etapas históricas mantuvieron con la historieta como objeto de efervescencia ideológica y posicionamiento crítico. Como veremos, los viejos problemas de la vanguardia y la cultura masiva como fuerzas en tensión, encontraron en la historieta un espacio propicio para la discusión y una arena de disputa.

Palabras clave

historietas; trabajadores; industria masiva; vanguardia; Argentina

Resumo

Este artigo busca historicizar uma trama de sentidos e sentidos construídos em torno dos quadrinhos como meio e arte profissional no marco do apogeu da indústria editorial na Argentina. O fio condutor da trama é a figura do operário como leitor de literatura desenhada no percurso marcado pelos anos peronista e pós-peronista (1940-1960) e a oferta de revistas como estratégia para um mercado de entretenimento em que o quadrinho teve um papel incontornável. Tal como os romances populares do início do século XX, as continuações proporcionaram leituras formativas e funcionaram, nesse sentido, como espaços de entretenimento simbólico e de formação cultural para a passagem (ou não) para outros consumos mais sofisticados. Da mesma forma, o trabalho tenta problematizar a relação que intelectuais interessados no meio e em diferentes fases históricas mantiveram com a história em quadrinhos como objeto de efervescência ideológica e posicionamento crítico. Como veremos, os velhos problemas da vanguarda e da cultura de massa como forças em tensão, encontraram nos quadrinhos um espaço propício à discussão e uma arena de disputa.

Palavras-chave

historietas; trabalhadores; industria masiva; vanguardia; Argentina

Abstract

This paper seeks to historicize a plot of meanings and meanings built around comics as a medium and professional art within the framework of the heyday of the publishing industry in Argentina. The condensing thread of the plot is the figure of the blue-collar worker as a reader of literature drawn during the journey marked by the Peronist and post-Peronist years (1940-1960) and the supply of magazines as a strategy for an entertainment market in which the comic had an unavoidable role. Like the popular novels of the early twentieth century, the continuation series provided formative readings and functioned, in this sense, as spaces of symbolic entertainment and cultural training for the passage (or not) towards other more sophisticated consumptions. Likewise, the work attempts to problematize the relationship that intellectuals interested in the medium and in different historical stages maintained with the comic strip as an object of ideological effervescence and critical positioning. As we will see, the old problems of the avant-garde and mass culture as forces in tension, found in comics a space conducive to discussion and an arena of dispute.

Keywords

comic books; workers; massive industry; vanguard; Argentina

UN TRABAJADOR LECTOR (DE HISTORIETAS) Y UNA EDUCACIÓN SENTIMENTAL

Hubo un momento, en la Argentina de mediados del siglo pasado, en el que la narrativa dibujada fue un segmento fundante de una industria cultural articulada a los relatos de bienestar, crecimiento y prosperidad nacional. Más puntualmente, durante la década peronista (1946-1955) y hasta despuntar la década del sesenta, el mercado de producción de revistas de quiosco integró una política más amplia cuyo impacto se advirtió en la orientación de mercado internista, el ascenso y acceso de las clases trabajadoras a los bienes y servicios provistos por el sistema del capital y el ritmo acelerado del sector manufacturero en un contexto de industrialización y desarrollo incipiente.¹

El hilo condensador de la trama fue la emergencia de un consumidor obrero abastecido por una industria del entretenimiento en la que la historieta tuvo un papel insoslayable. Al igual que las novelas populares, las historietas abastecieron con sus géneros de lecturas formativas y funcionaron, en este sentido, como espacios de entretención simbólica y entrenamiento cultural para el pasaje (o no) hacia otros consumos más sofisticados.

Antes del peronismo y durante los años treinta, los trabajadores que debían realizar un viaje diario desde los barrios suburbanos hasta los centros comerciales y administrativos de la Capital Federal,² se familiarizaron con la lectura de revistas de historietas. El proceso de alfabetización y de urbanización en Buenos Aires, junto a la expansión del aparato escolar, el desarrollo del mercado y del sistema de transporte, producen las condiciones para la consolidación de un nuevo público de lectores. Las novedades de quiosco colaboran en la constitución de un imaginario colectivo y representan el horizonte de expectativas de las clases populares de las primeras décadas del siglo veinte.³

En este sentido y aunque se ha estudiado la cultura de consumo de masas en el contexto de una política populista y nacionalista,⁴ apenas se ha incursionado en la figura del productor y lector de historietas siendo una trama central para relevar las relaciones entre peronismo y cultura popular, pero también para explorar las prácticas, valores y gustos del segmento mayoritario de la población: el trabajador.

Y nos importa especialmente su figura porque y aunque el consumo de historietas es entendido por la cultura letrada e intelectual como parte de una educación sentimental, distractiva y didáctica, algunos referentes de la época entendieron la importancia de un medio artístico comercial y de posicionamientos políticos:

“De hecho el carácter popular de la mayoría de las historietas no deja advertir, muchas veces, el complejo tipo de relación que la narración dibujada solicita efectivamente a sus lectores; leer historietas constituye, en comparación con el acto de contemplar un programa de televisión, una tarea particularmente activa, con componentes que se originan en intereses de tipo no solo psicológico e ideológico sino también literario y estético: leer historietas es reconocer de

1. Aunque no sea materia específica de este texto para un análisis de la política sectorial del peronismo y su impacto sobre las industrias, ver la investigación de Claudio Bellini (2009) en la que indaga las relaciones entre el Estado y las cámaras industriales, el rol de los sindicatos, de la burocracia y los pormenores de la reorientación de la economía hacia el mercado interno como una de las aristas más fuertes de un plan que combinaba distintos elementos para el desarrollo y en un contexto evidentemente favorable para el país. (Bellini, 2009)

2. Capital Federal se refiere a la sede del gobierno nacional. Sus nombres oficiales son Ciudad de Buenos Aires o Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA). Se caracteriza por su concentración y densidad poblacional y por su amplia oferta cultural.

3. Se recomienda muy insistentemente en los trabajos de Jorge Rivera (1992) y la investigación de Beatriz Sarlo (1985), sobre el mercado de bienes culturales ampliados, en mi trabajo, lecturas imprescindibles para reconstruir el estado del campo de la historieta argentina.

4. Se recomienda especialmente la investigación detallada de Natalia Milanesio en la que realiza un estudio del surgimiento del consumidor obrero en el tramo del peronismo clásico y como fuerza social y modeladora de una nueva cultura comercial. Ver, Milanesio, 2014.

forma constante estilos, trucos narrativos, “escrituras” que recubren el relato de un modo más básico y continuo que en las presentaciones de la televisión”. (Steimberg, 2013: 45)

Por lo tanto, a un lado y otro de su producción, en un movimiento circular y virtuoso, quienes dibujan y escriben historietas provienen del mismo sector que el de aquellos que las compran, consumen y leen. En este sentido, parece propicio pensar en la posibilidad de una vanguardia masiva al interior mismo de la industria cultural, toda vez que su empresa sea la de reconciliar el arte con la vida y la política con la vida cotidiana.⁵ Administrado el tiempo libre y a partir de la sanción de múltiples derechos laborales, los obreros amplían sus actividades de esparcimiento y leen historietas con la misma fruición que la del consumo de aventuras y ficciones en las salas porteñas y de formato continuado.

Con todo, el impulso del mercado interno, el crecimiento sostenido del sector manufacturero y las transformaciones estructurales para diversificar e industrializar el país se fortalecen a mediados de la década del cuarenta. En este marco favorable y que requería del crecimiento y nacionalización del mercado interno los profesionales del dibujo encontraron un campo de trabajo alentador y programático. Animados por una industria editorial expansiva y de rentabilidad solvente, el mercado de producción y serialización de narrativas dibujadas ofrecía a sus hacedores una promesa y “un destino” venturoso. De manera emblemática, la revista *Dibujantes* delimitó un espacio de aprendizajes y modalidades de trabajo alternando horizontes del hacer artístico y la producción industrial.

5. Sigo a Huyssen, “El legítimo lugar de una vanguardia cultural que sostuvo alguna vez la esperanza utópica en una cultura de masas liberadora bajo el socialismo ha sido apropiado por una cultura de masas mediada y sostenida por industrias e instituciones. Irónicamente, la misma tecnología que ayudó al nacimiento de la obra de arte de vanguardia y a su ruptura con la tradición la privó luego del espacio necesario para habitar en la vida cotidiana. Fue la industria cultural y no la vanguardia la que consiguió transformar la vida cotidiana durante el siglo veinte. Y sin embargo las utopías de la vanguardia histórica aparecen preservadas, aunque bajo una forma distorsionada, en este sistema de explotación llamado eufemísticamente cultura de masas” (Huyssen, 2002: 40)



Figura 1. Revista *Dibujantes*, mayo-junio, 1956.

Pero además, la división maestros y ayudantes funciona como cadena de relevos: el maestro guía al ayudante en las artes del oficio para que éste en su madurez gráfica alcance un puesto profesional. Esta segmentación del trabajo es clave y organiza durante el periodo dorado del medio, posiciones de reconocimiento para las figuras centrales de las revistas y de invisibilidad para aquellas decenas de dibujantes y guionistas que firman con seudónimo sus series o colaboran durante años en el proyecto del creador principal, resignando así sus carreras y trayectorias.

Se trató de un momento en el que florecían las agencias de estudios por correspondencia, la figura del maestro y el discípulo cobra vigor en las agencias publicitarias y se distinguen cambios sustanciales en el modo de producción de los autores y en la autopercepción del medio. Los ayudantes aprenden y copian de los maestros los trucajes del oficio, en ellos se inspiran y ambicionan con sus trayectorias logradas y reconocidas por los públicos.

Asimismo, proliferan los manuales para la creación en equipo siguiendo la fórmula adoptada por la industria internacional y el lema del “hagalo usted mismo” auspició y garantizó el ascenso económico de aquellas capas sociales relegadas de los privilegios del bienestar capitalista.

El *know-how* en tanto las prácticas y habilidades operadas por los sectores populares para poner en curso los conocimientos procedimentales adquiridos y heredados funciona como una matriz productiva y clave durante los años de sedimentación del oficio.

Durante la etapa, los proyectos fueron llevados a cabo por autores que una vez profesionalizados idearon sus propios emprendimientos editoriales siguiendo la lógica del emprendedor empresarial. Son significativas las asociaciones de tipo familiar, como es el caso de los hermanos Columba, los Civita y los Oesterheld. Por otra parte, empresas como las de los dibujantes Dante Quintero (*Patoruzú*, 1936) y Guillermo Divito (*Rico Tipo*, 1944), evidenciaron el conocimiento publicitario y comercial a la hora de proyectar sus revistas, series y propuestas de mercado.



Figura 2. Revista Patoruzú Número 1, portada, noviembre de 1936.

En consecuencia, y en un momento histórico inclusivo desde el punto de vista cultural y social, una importante cantidad de dibujantes europeos (en su mayoría provenientes de Italia y España) que contaban con las destrezas técnicas requeridas, lograron incorporarse a las nacientes empresas. (Vazquez,

2010) De manera pionera, el sindicato *Surameris* (creado por la pujante editorial Abril) comienza a publicar material nacional y a distribuirlo internacionalmente. Precisamente, a finales de la década del cuarenta, se instala en Argentina la editorial de los hermanos Civita. Desde sus revistas *Misterix*, *Salgari*, *Cinemisterio*, *La Gran Historieta* y *Rayo Rojo*, impulsa la promoción del oficio.⁶

Los señalamientos evidencian las lecturas que a partir de los años setenta forjan la crítica nacional dedicada al medio. Fueron criterios cuantitativos los que erigen el tópico de una época dorada de la historieta, expansiva, federal, productiva y en pos de la rentabilidad inmediata y el pago a contra entrega. El problema de los derechos de autor cedidos a los editores, el trabajo sin firma, la destrucción de originales mal conservados o directamente incinerados en galpones colectivos, humedecidos o abandonados a la suerte del paso del tiempo, lejos de una edad venturosa, evidencian la falta de sensibilidad estética y de criterios proteccionistas (estatales o privados) que aquejan al medio durante la etapa.

En coherencia y correlación con otros segmentos de la industria la producción de revistas es definida en términos empresariales y extractivistas. Verdaderas fábricas de material local y licenciado, fabricantes de páginas baratas para abastecer el mercado interno y sobrellevar los embates de una débil pero atractiva importación internacional, las editoriales argentinas se beneficiaron más del contexto de los años peronistas que de sus políticas crediticias o leyes favorables:

“El período conocido como la “edad de oro” de la historieta concuerda con un punto de expansión de la industria cultural en el país. Precisamente, en el transcurso de las décadas del cuarenta y cincuenta la historieta no sólo se

6. El sindicato de Abril llega a diseñar un “Código Especial de Normativa” para homogeneizar un criterio estético. Dante Quintero también adoptó códigos de procedimiento para la realización de sus series. He trabajado en profundidad el tema en el capítulo “Años dorados”, de *El oficio de las viñetas*, 2010. pp. 25-67.



Figura 3. Portada de *Hora Cero*, editorial Frontera, noviembre 20, 1957.

posiciona como un producto masivo en la industria de cultura sino que consigue conformar su público, consolidar su sistema profesional, imponer una ideología y definir una estética gráfica propia. Durante esta etapa, las editoriales Abril, Códex, Columba, Dante Quinterno, Frontera y Manuel Láinez conforman en el mercado de ediciones semanales una oferta clave”. (Vazquez, 2010: 25)

Los lectores populares hasta promediar la década del sesenta, encontraron en las imágenes y en las leyendas de las historietas de aventuras ese “algo que nunca sucederá”. *Voyeurs* de la acción, los lectores no se vieron privados de un exotismo ocular que funcionó, al mismo tiempo, como coartada para la imaginación. La ruptura de la cotidianeidad que ofrecían las módicas pero efectivas revistas de historietas garantizaban una compensación simbólica. Obreros, empleados de comercio, vendedores, bancarios y administrativos, probablemente, encontraron en sus páginas un remanso para su hastío y fatiga diaria.

Autores de quiosco antes que de librerías emergen y realizan un periplo que va de lo más masivo de la cultura (la historieta) a posiciones ideológicas nutridas por el peronismo. Se trata de un momento en que figuras centrales del hacer historietístico se identifican con los núcleos duros del sector trabajador. Todo un repertorio de imágenes circula en las revistas para representar autores y lectores sin sobresaltos extremos. Más bien en continuidad con sus horizontes de imaginación y de expectativas, las usinas de producción y de consumo, ponen en circulación iconografías y narrativas pertinentes e instalar un diálogo sin conflicto entre quiénes hacen y quienes leen historietas.

Aún tras su declive en los años setenta y ochenta, los autores seguirán identificándose en operaciones tanto estéticas como políticas con desarrollos ulteriores del periodo dorado del medio. Así escritores como Héctor Oesterheld, Juan Sasturain y Carlos Trillo (para tomar ejemplos de guionistas abarcativos de un tramo amplio de producción), reconocen en la historieta un modo de acercamiento a la literatura masiva y popular pero también a aquello



Figura 4. Misterix número 30, editorial Abril, 1953. Sargento Kirk. Guión Oesterheld/Dibujo: Pratt

que su consumo representa.

Lectores devenidos autores y autores de clases medias que buscan identificarse con las prerrogativas del movimiento justicialista y que en el desarrollo de múltiples proyectos editoriales dejaron huella de ese modelo. De allí que podría tenderse un puente desde la publicación de la mítica *Hora Cero Semanal* (1957) a la revista *Fierro* (1984) como ejemplos vertebrales de un programa cultural que tuvo a sus intelectuales como epicentro de una batalla por las ideas en la Argentina. Alrededor de esas publicaciones clásicas y a partir de entonces, comienzan a articularse los discursos críticos para su consagración. No es casual que el derrotero tenga entre sus productores a sus primeros teóricos. Subraya Oesterheld,

“Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio, al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más «romántico» que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista o guionista, como quiera llamársele, pues entre nosotros ambas actividades se confunden.”⁷

Con todo, la existencia de una edad de oro nacional en el campo de la historieta argentina construyó un relato mítico y que, como tal, forma parte de una serie de configuraciones identitarias y fundacionales de un mercado que a partir de la década del sesenta entra en franca decadencia. El acceso de las masas trabajadoras a bienes de consumo de entretenimiento cultural se restringe por la caída de los salarios y la retracción del mercado comercial. Quizás por ello en la reedición del *Eternauta* la omnipresente presencia de la radio para anunciar la nevada mortífera sea reemplazada por los tubos catódicos de un artefacto de televisor.⁸

VANGUARDIA DE MASAS Y EXCEPCIONES DE MERCADO

Quizás seguir hablando de vanguardia pueda resultar obsoleto, en los términos en los que fue entendida en el marco de eclosión de la modernidad y de mercantilización del arte y la cultura masiva. Pero la noción me resulta útil para plantear una problemática inherente al campo de las historietas populares y de formato industrial características del pasado siglo.

A mediados del veinte, las formas vanguardistas y tentativas disruptivas en la historieta, no fueron una resultante de un ataque a lo consagrado en el arte o, en términos de Peter Bürger (1995) una crítica radical a la matriz canonizada de lo instituido, sino que surgieron como una fuerza experimental y corrosiva del propio proceso del sistema de producción.

El punto es de interés porque buena parte de los debates críticos y polémicas intelectuales que se suscitaron en torno al medio y que comenzaron a cimentarse hacia la década del sesenta, giraron alrededor de “excepciones”

7. Oesterheld, Héctor. “Una aventura interior”, entrevista realizada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno, publicada en *Historia de la historieta argentina*, editorial Récord, Buenos Aires, 1980. Disponible en [Historia de la Historieta Argentina, capítulo 17: Oesterheld](#) ([tebeosfera.com](#))

8. He desplegado estas hipótesis más ampliamente en mi tesis, publicada en 2010: *El oficio de las viñetas y quién salva Juan Salvo?* (Tebeosfera, 2002)

que permitieron corroborar, en el hallazgo, el potencial expansivo de un medio atrapado por la febril maquinaria de un método fordista y fabril de narrativas gráficas. De manera ejemplar, el caso del dibujante Alberto Breccia (1919-1993) permite problematizar estas tensiones al develar una posición autoral equidistante entre las reglas del arte y las del mercado:

“Es que hay un error básico en todo esto. El dibujante se cree un intelectual y no sabe que es un trabajador. Yo admiro mucho más y respeto mucho más a un plomero que va a casa a cambiarme el grifo y me dice «mire usted esto vale 5.000



20 EL ETERNAUTA

Figura 5. Fuente: Breccia, Alberto (dibujo), Oesterheld, Héctor (guión) (1969)

pesos y si no le gusta llame a otro». Y yo le digo, sí señor, cámbieme el grifo por favor. A un dibujante lo llaman de una editorial, lo hacen esperar cinco días, le pagan cuando quieren y lo basurean, y el dibujante se aguanta, porque está en el nivel del intelectual, el hombre que no discute precios. Pero el dibujante ha de ser un trabajador en el momento de los precios, después será artista”. (Breccia, 1973)

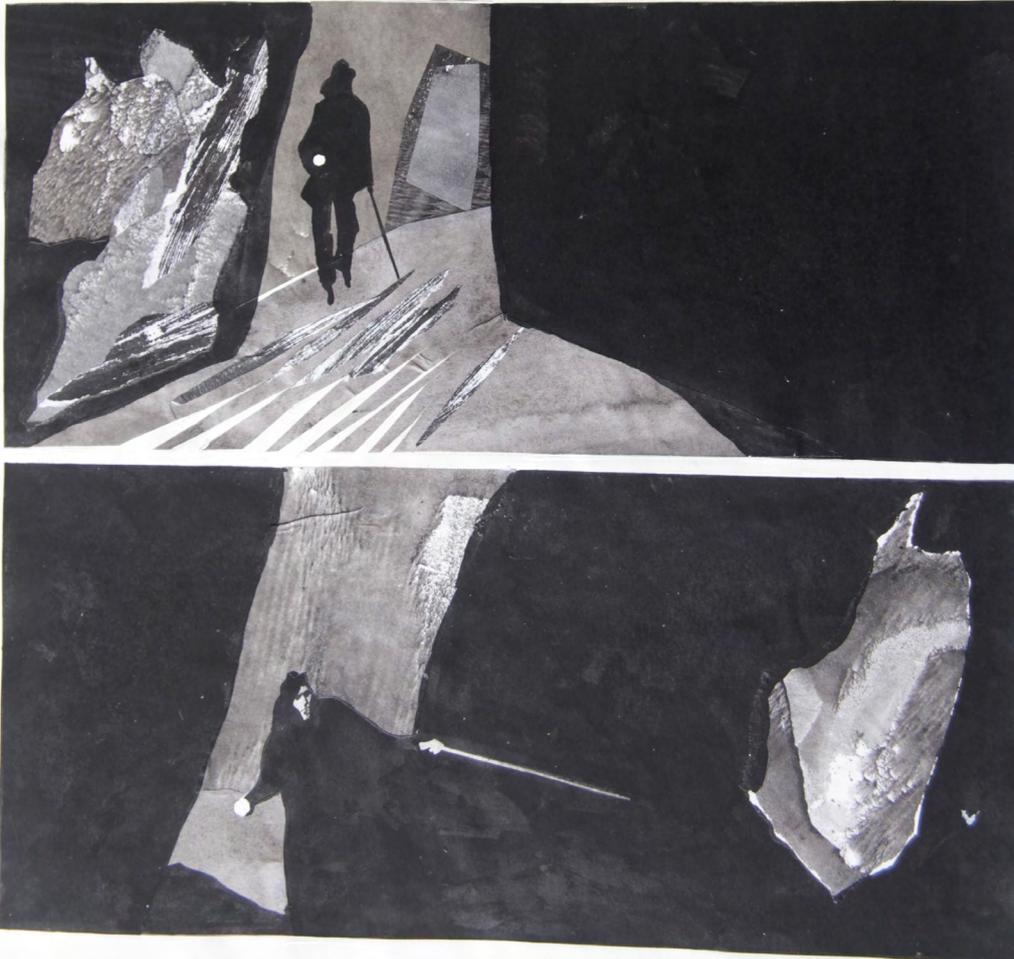


Figura 6. Imagen tomada de: [A 100 años del nacimiento de Alberto Breccia | Cultura](#)

Pero justamente, tales ejemplos liminares y paradigmáticos emergen, como en el caso citado, y siguiendo la aguda lectura de Pablo Turnes (2020) de las constricciones del medio y de las prácticas habituales de un salario mal remunerado antes que de una regla prefijada por un arte de características masivas. La experimentación brecciana se da en los intersticios de una industria en franca agonía a partir de los años sesentas.

A partir de entonces, comienzan a mermar las ediciones semanales o quincenales de quiosco de revistas, verdaderos agentes culturales vertebradores de sociabilidad popular y lugares de emplazamiento alrededor de los cuales giraban, muchas veces, las identidades barriales y locales. El caso brecciano es paradigmático en este aspecto al conectar su emplazamiento suburbano del barrio de Mataderos con sinuosas operaciones de sentido.

Con todo, la división ya obsoleta entre alta y baja cultura o las distinciones entre los periodos que organizaron la era moderna y posmoderna en categóricas operaciones y binarismos esencialistas, trazó directrices

ideológicas, estéticas y las más de las veces, políticas. Así, la historieta quedó circunscripta durante buena parte del siglo veinte a un segmento de la industria cultural vergonzante y de entretenimiento masiva.

En el marco de una separación entre arte elevado cultura masiva y a fuego cruzado con los problemas de estetización de la vida planteados por las modernas vanguardias, intelectuales y críticos no dudaron en pensar a las narrativas dibujadas como un circuito más (sin nada más ni nada menos) del campo ampliado de la comunicación masiva y popular.

La angustia de ser contaminado por un otro siguiendo la perspectiva de Huyssen (2006) parece remitirnos al nodo del conflicto y a una proposición ambivalente: hacer o leer historietas fue pensado como un segmento opuesto al de la literatura y el arte (y por tanto, menor) y, en cambio, en reconocida filiación con otros productos de la industria masiva y popular. Ahora bien, los reenvíos entre el mercado, el arte, la cultura popular y la política en el lenguaje gráfico y narrativo del medio resultaron una textualidad plausible y casi ideal para la crítica nacional e internacional que buscó leer las tensiones del siglo veinte en el campo ampliado de la comunicación y la cultura.

En la Argentina, al promediar la década del sesenta se comenzó a buscar una definición irreductible para develar la mentada especificidad del medio. Ya la expresión ideada por Oscar Masotta *Literatura Dibujada* nombraba la encrucijada del medio: ni literatura, ni arte, ni cine, ni dibujo en movimiento. Justamente, al promediar los sesenta, la Primera Bienal Mundial de la Historieta realizada entre el 15 de octubre y el 15 de noviembre de 1968, funda una operación de ruptura estética y política en el disputado circuito de las artes gráficas y visuales. Asimismo, los tres números de *Literatura Dibujada. Serie de Documentación de la Historieta Mundial* (noviembre de 1968-enero de 1969), delimitan un modo de escritura crítica y un proyecto de larga duración.⁹

De igual modo, el abordaje desplegado por el semiólogo Oscar Steimberg, desplegaba en un contexto de contingencia política y cultural, operaciones críticas sobre la imposibilidad de la historieta de ocultar sus modos de narrar, sendas contribuciones teóricas para interrogar lo popular y lo masivo, los procesos de producción de sentido y la cultura de la transposición, además de la interacción texto-sujeto y en términos amplios, la problemática de lo local frente a la internacionalización del medio. (Steimberg, 2013)

Es clave señalar que una reflexión de corte sociológico y desde la primera semiología fue señera en la lectura de un conjunto de trayectorias profesionales del campo editorial del humor y la historieta, para describir los rasgos del oficio del dibujante y las condiciones de su producción. Los críticos e intelectuales hicieron hincapié en aquellos itinerarios distintivos (Copi, Fontanarrosa, Oesterheld, Breccia, Oski, Quino, entre otros) y escasamente atendieron las fórmulas masivas de los autores de serie y de rasgo industrial.

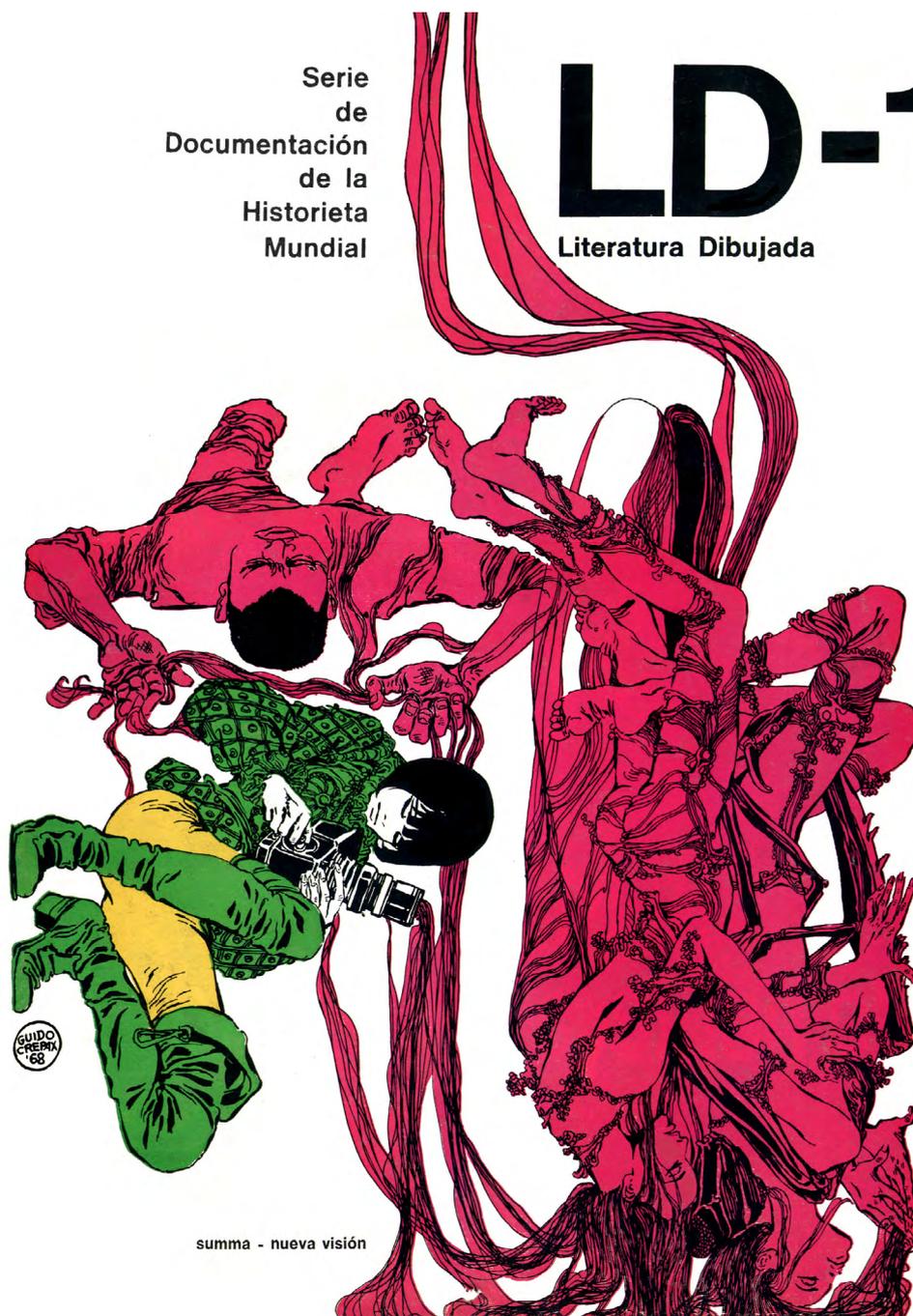
Específicamente, el arte y el mercado convergen en el modo de representación del dibujante y del escritor de historietas de manera paralela y en articulación

9. He trabajado con profundidad la trayectoria crítica y la gestión cultural de Masotta en mi tesis doctoral publicada en 2010. (Véase, Vazquez: 2010) Se recomienda, asimismo, el trabajo riguroso realizado por Ana Longoni para leer otros entramados en la producción masottiana, Longoni, 2004.

Serie
de
Documentación
de la
Historieta
Mundial

LD-1

Literatura Dibujada



summa - nueva visión

Figura 7. Portada de Revista LD-1, 1968

con el horizonte de expectativas y las condiciones de producción vigentes en otras zonas de la cultura y de los medios. Las definiciones operadas en torno de la *figura de autor* fue un problema central tanto en la autopercepción profesional como en los intentos por parte del campo crítico para incorporar al medio al territorio de las artes gráficas y narrativas. Desde luego, esta estrategia fundante de los años sesenta y setenta, conllevó a que decenas de guionistas y dibujantes sean invisibilizados en una historia sesgada de la historieta nacional. En suma, el problema de la consagración artística fue central en los abordajes críticos de la segunda parte del pasado siglo y la fórmula de las “literaturas marginales” una táctica intersticial para pertenecer o deslindarse del campo

ampliado de la cultura legitimada. Se trataba, sobre todo, de producir mucho para y para muchos. En este marco, la promesa de una vanguardia masiva tuvo, quizás, una de sus posibilidades más concretas. Con todos los límites ambiguos de un progreso sellado por su condición periférica e inconclusa.

CONSIDERACIONES FINALES

En la actualidad, la historieta es un medio y un lenguaje minado por otras artes. Los procesos de regionalización de la factoría local (pequeñas ediciones, editoriales independientes, autogestión alternativa) se vuelven la contracara de aquel momento en el que se pensó la industria en sinergia al mundo laboral del campo editorial.

En países como en la Argentina, la micro edición de novelas gráficas o ediciones de autor abastece nichos de mercado con una concepción muy lejana a la de la provisión de materiales de entretenimiento y formación trazada en párrafos anteriores. Los editores ya no producen para ese trabajador consumidor materializado en las políticas populistas desarrolladas durante los gobiernos peronistas (46-55) y que había sido forjado durante las primeras décadas en el país de la mano de los gobiernos radicales (1916-1930) y la emergencia de las capas medias.

Las actuales concentraciones de nicho giran alrededor de librerías, centros culturales y espacios multifacéticos y, casi siempre, de tendencia hipster o alternativa.

Por otra parte, la sobre especialización es un nuevo rasgo del medio que, aunque parezca emular la vanguardia del siglo pasado, no puede abastecer a un mercado sostenido en el tiempo. Así, la experimentación gráfica narrativa se torna la regla, para una industria que permite mucho porque demanda muy poco.

La contemporaneidad nos exige pensar en los descentramientos e interrogarnos por temporalidades contrapuestas, difusas y complejas. Andrea Giunta (2014) se ha preguntado cuándo comienza el arte de nuestro tiempo en un contexto sin periodo (o sin periodización) y sin orientación hacia las utopías reveladas por las vanguardias. Me pregunto entonces si acaso no sea, ahora, el tiempo definitivo de la historieta en el nuevo parnaso de la convergencia medial y artificada.¹⁰

Como hemos visto y sucintamente, el dibujo es una categoría contradictoria: a lo largo de la historia y en la frontera de las artes mayores y menores, los artistas gráficos y especialmente los dibujantes de historietas, han transitado su oficio inmersos en luchas simbólicas y materiales con la expectativa de alcanzar reconocimiento por su trabajo. Sin embargo, recién en los últimos años las llamadas artes gráficas han sido revalorizadas por el sistema de creencias del campo artístico, por la crítica y por la academia.

Y todavía queda por pensar en las transformaciones del oficio en los últimos años y el sentido de la crítica en el escenario de una industria plenamente

10. Pienso en la *artificación* como un concepto aún en desarrollo académico, elaborado por Nathalie Heinich y Roberta Shapiro (2012) para describir aquellas artes no artísticas (podríamos decir, la historieta?) devenidas en disciplinas reconocidas por el campo ampliado de la cultura.

digitalizada. De manera flagrante, el mostrar/se en redes forma parte de las nuevas prácticas del oficio del historietista. Las nuevas formas y modos del discurrir del oficio del historietista se solapan a los procedimientos estéticos y discursivos del sujeto contemporáneo.

No es casual que las imágenes de los profesionales (de las obras y de sí mismos) se potencian en las redes sociales. Es allí donde los artistas habitan y cohabitan con otras dimensiones del hacer mediático y exhibitivo para practicar lo que bien ha denominado Boris Groys, el autodiseño de la obra y del sujeto:

“La tarea principal de los artistas de la actualidad es posicionarse (...) Hoy en día la producción cultural es básicamente la producción de identidades. E incluso si esas identidades resultan muy individualizadas, el modo de producción es universal y repetitivo. También en ese sentido el arte moderno y el contemporáneo le pertenecen a la era tecnológica”. (Groys, 2023:47)

Hasta avanzado el siglo pasado, la huella de independencia estética, procesual y aurática se preservaba en los originales; último gesto del reducto artístico de una obra pronta a ser vendida por centavos en una revista al paso. Actualmente, quizás, esa densidad del durante sea esa mano que dibuja y se visibiliza en las redes o en las historias de un instagram. Y entonces, más allá y más acá del arte, habrá que pensarlo todo nuevamente.

BIBLIOGRAFÍA

BRECCIA, Alberto. “Breccia o el profesional”. Entrevista practicada por Antonio Martín, Carlos Giménez y Luis García en mayo de 1973, luego publicada en *Bang! # 11*, pp. 55-56. Disponible en [Entrevista a Alberto Breccia, Bang! # 11 \(tebeosfera.com\)](http://tebeosfera.com).

BRECCIA, Alberto y OESTERHELD, Héctor. **El Eternauta** (originalmente en revista *Gente*, mayo de 1969), Buenos Aires, Ediciones Colihue, Colección Enedé, 1997.

BURGER, Peter. **Teoría de la vanguardia**. Barcelona, Península, 1995.

GIUNTA, Andrea. **¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?**, Buenos Aires, Fundación ArteBA, 2014.

GROYS, Boris. **Devenir obra de arte**, Buenos Aires, Caja Negra, 2023.

HEINICH, Nathalie y SHAPIRO, Valerie. **¿Cuándo hay artificación? (When is artification?)**, 2012. Disponible en: [“When is Artification” by Roberta Shapiro and Nathalie Heinich \(risd.edu\)](http://risd.edu)

HUYSEN, Andreas. **Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo.** Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2002

OESTERHELD, Héctor. **“Una aventura interior”**, entrevista realizada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno, *Historia de la historieta argentina*, Buenos Aires, Récord, 1980.

MASOTTA, Oscar. **Literatura Dibujada 1**, Buenos Aires, Editorial Summa - Nueva Visión, noviembre de 1968.

MASOTTA, Oscar. **La historieta en el mundo moderno**, Buenos Aires, Paidós, 1970.

MILANESIO, Natalia. **Cuando los trabajadores salieron de compras. Nuevos consumidores, publicidad y cambio cultural durante el primer peronismo**, Buenos Aires, Siglo XXI editores, 2014.

LONGONI, Ana. (2004). “Oscar Masotta: vanguardia y revolución en los años sesenta”, en: Oscar Masotta. **Revolución en el arte**, Buenos Aires: Edhasa, pp. 9-109.

RIVERA, Jorge B. **Panorama de la historieta Argentina**, Coquena Editor, Libros del Quirquincho, Buenos Aires, 1992.

SARLO, Beatriz. **El imperio de los sentimientos. Narraciones de circulación periódica en la Argentina (1917- 1927)**, Siglo XXI, Buenos Aires, 1985.

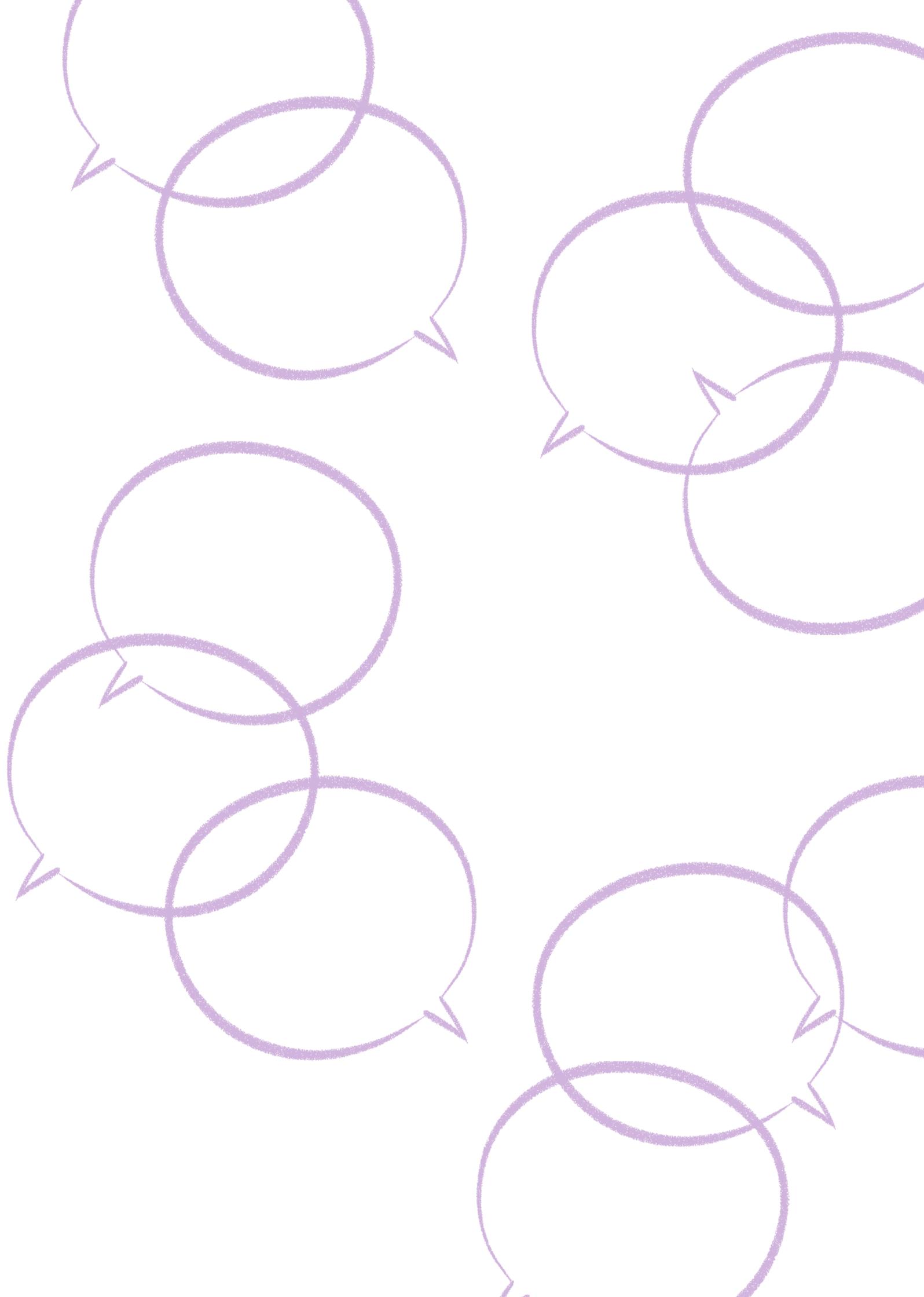
STEIMBERG, Oscar [1977] (2013). **Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico.** Buenos Aires: Eterna Cadencia Editora.

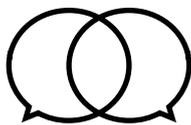
TURNES, Pablo. **La excepción en la regla: La obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993).** Buenos Aires, Miño y Dávila, 2020.

VAZQUEZ, Laura. **El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina.** Buenos Aires, editorial Paidós, 2010.

VAZQUEZ, Laura. **Fuera de Cuadro. Ideas sobre historieta**, Buenos Aires, Agua Negra ediciones, 2012.

VAZQUEZ, Laura. **“A quién salva Juan Salvo”**, publicado en mi sección Argentina en cuadritos, Tebeosfera, España, 2002. Disponible en [Argentina en cuadritos / 003: Otra lectura de El Eternauta \(tebeosfera.com\)](http://Argentina%20en%20cuadritos%20-%20003%20Otra%20lectura%20de%20El%20Eternauta%20(tebeosfera.com))





Essere contro nei fumetti. Un approccio semiotico

Ser contra nos quadrinhos. Uma aproximação semiótica

Estar en contra en las historietas. Un enfoque semiótico

Daniele Barbieri

db@danielebarbieri.it

Semiólogo, trata da recepção textual e, de modo mais geral, dos problemas relativos ao campo visual, à narração por imagens e à poesia, temas sobre os quais publicou 23 obras (três delas traduzidas para línguas estrangeiras). Atualmente leciona na Universidade de San Marino (desde 2014), no ISIA de Urbino (desde 1996) e na Academia de Belas Artes de Bolonha (desde 2007). É autor de diversas obras sobre quadrinhos, como *I Linguaggi dei Fumetti*, 1991 (publicado no Brasil em 2017 como *As Linguagens dos Quadrinhos*), *Breve Storia della Letteratura a Fumetti* (2014) e *Semiotica del Fumetto* (2017).

Abstract

We try to define, in these pages, the field and the characteristics of what we'll call against-comics, i.e. socially or politically engaged comics, or comics being against. We'll explore when and how the component of (social and/or political) denunciation enter the world of comics, shaping in a new way three important sub-areas of its.

Keywords

against-comics, engaged comics, comics being against

Resumo

Buscamos definir, nessas páginas, o campo e as características do que chamaremos de antiquadrinhos, ou seja, quadrinhos social ou politicamente engajados, ou quadrinhos contra. Exploraremos quando e como o componente de denúncia (social e/ou política) entra no mundo dos quadrinhos, moldando de uma nova forma três importantes subáreas de seus.

Palavras-chave

contra-quadrinhos, quadrinhos engajados, quadrinhos sendo contra

Resumen

Tratamos de definir, en estas páginas, el campo y las características de lo que llamaremos antihistorietas, es decir, historietas social o políticamente comprometidas, o historietas en contra. Exploraremos cuándo y cómo el componente de denuncia (social y/o política) entra en el mundo de las historietas, moldeando de una nueva forma tres importantes subáreas del mismo.

Palabras clave

contra-historietas, historietas comprometidas, historietas en contra.

Vorremmo dare, in queste pagine, una descrizione articolata del campo e delle caratteristiche di quelli che definiremo *fumetti-contro*, almeno per quanto riguarda la tradizione occidentale (americana ed europea). Si tratta di un campo vasto, molto articolato, e dai confini interni ed esterni piuttosto sfumati, che richiede una definizione sufficientemente precisa per non arrivare a coprire l'intero campo dei fumetti; perché, evidentemente, in senso ampio, qualsiasi produzione può essere vista come opponentesi (e dunque *contro*) a qualcosa.

Il *contro* che ci interessa in queste pagine è quello che ha riferimenti ideologici (o anti-ideologici) sufficientemente evidenti, nel campo del sociale o anche più strettamente del politico. Come vedremo meglio tra poco, non ne fanno parte fumetti che giocano sulla dimensione psicologica dei personaggi (p.e. *Peanuts*), anche se è spesso facile generalizzare un passaggio dalla problematica psicologica individuale a quella sociale. Solo quando esplicitamente legata a presupposti o conseguenze di carattere sociale, accetteremo la problematica psicologica nel campo del *contro* (come accade, per esempio, con *Doonesbury*).

Siamo perfettamente consapevoli dell'arbitrarietà di questa linea di confine, così sfumata, in verità, che non sarà sempre facile decidere che cosa stia dentro e che cosa fuori. Conto sul fatto che la piccola rassegna storica che segue¹ renda sufficientemente chiaro che cosa abbiamo in mente. Come vedremo, rientra invece nel campo la fantascienza francese degli *Humanoides Associés*, i cui temi sono sempre di carattere utopico o distopico, e riguardano comunque una visione della società esplicitamente o implicitamente criticata.

In ogni caso, la linea di demarcazione che proponiamo è unicamente funzionale agli scopi del presente saggio. Come si vedrà nella parte conclusiva, non dovrebbe poi essere troppo difficile generalizzare il nostro approccio anche a formule diverse (e meno ideologicamente impegnate) di *essere contro*.

Nel senso qui definito, praticamente non esistono *fumetti contro* fino al 1960. Questo non vuol dire che le problematiche sociali siano assenti nel fumetto: di fatto sono presenti sia a partire da *Hogans Alley* che dai *Katzenjammer Kids*. In ambedue i casi i protagonisti sono immigrati che vivono una realtà più o meno degradata; e non dovrebbe essere difficile estrarre da quelle pagine una serie di conseguenze di carattere politico. Ma queste conseguenze non vengono tratte né da Outcault né da Dirks, ed è possibile (senza nemmeno troppe forzature) persino leggere queste storie come una presa in giro delle classi subalterne, della loro ignoranza e della loro grossolanità.

Allo stesso modo, non possiamo considerare *contro* i *dirty comics*, o *Tijuana Bibles*, degli anni 20-40, produzioni clandestine in cui si potevano vedere i più popolari personaggi del momento impegnati in attività sessuali esplicite. Difficile ipotizzare che l'opposizione alla morale corrente che questi fumetti ostentano vada molto al di là della provocazione goliardica. Ben diverso sarà l'uso che ne farà qualche anno dopo Robert Crumb.

La vignetta politica naturalmente esiste, ma costituisce ancora un mondo che appare nettamente separato da quello dei fumetti. Gli esempi di *Simplicissimus* in Germania, de *L'Asino* in Italia e de *Le canard enchainé* in Francia mostrano una realtà ben definita, che è certamente *contro* nel senso che abbiamo

definito, ma che è altrettanto certamente non fumetto, distinta da questo per tradizione, per pubblico e per forme espressive.

ESSERE *CONTRO*: UNA BREVE STORIA

Qualcosa inizia a cambiare, in USA, con la nascita di *Mad* (1952), grazie al genio di Harvey Kurtzman. Probabilmente non si sta ancora davvero oltrepassando il confine che abbiamo posto, ma *Mad*, con la sua verve satirica che si scaglia contro qualsiasi cosa, arriva molto vicino all'essere *contro* in senso stretto. Del resto Kurtzman scriveva e disegnava anche, in quegli stessi anni, storie di guerra in cui i militari erano sempre poveri uomini coinvolti in un dramma troppo più grande di loro, a qualunque parte appartenessero; e non eroi americani contrapposti a perfidi giapponesi o tedeschi, come nella vulgata del genere. Anche in queste storie siamo vicinissimi alla dimensione *contro*, ma manca ancora una tematizzazione ideologica specifica. Non a caso, il medesimo Kurtzman supererà la linea di confine dopo il 1962, quando, all'interno della serie *Little Annie Fanny*, prodotta con Bill Elder per *Playboy*, inizierà a parodiare anche i politici. Ma, appunto, è la situazione degli anni Sessanta che è ormai diversa e lo rende possibile.

Mad è importante anche perché sarà di ispirazione alle più importanti riviste di fumetti *contro* dei Sessanta e oltre, a partire dalla francese *Hara-Kiri*, dal 1960.

Non è certamente un caso che la principale eccezione alla regola suesposta sia rappresentata dal fumetto argentino, dove già dal 1950 è rinvenibile un atteggiamento *contro* sufficientemente chiaro. D'altra parte, il fumetto argentino è sempre stato, fin dalle sue origini, apertamente più politicizzato di quello nordamericano. Persino il personaggio chiave degli anni Trenta, *Patoruzú*, di Dante Quinterno, benché non affronti mai esplicitamente temi politici o sociali, costituisce in sé un evidente problema: in un paese dove gli indiani sono stati sterminati, o ridotti in miseria e ai margini della società, *Patoruzú* è insieme un capo indiano e un capitalista, un eroe e un buffone. Sulla rivista di Quinterno, dalla metà degli anni Trenta, appariranno storie di *gauchos* (i cowboy della pampa), ben diverse da quelle del western nordamericano, sempre legate a un'amara visione della vita e delle differenze sociali.

Queste premesse matureranno nei Cinquanta con il lavoro di sceneggiatore di Hector Oesterheld, un autore dichiaratamente di sinistra (finirà desaparecido nel 1977, poco dopo il golpe di Videla) che scriverà innumerevoli storie per tutti i maggiori disegnatori sudamericani dell'epoca, tra i quali Hugo Pratt e Alberto Breccia. Si tratta di storie di avventura, di guerra o di fantascienza, ma all'interno delle quali la problematica sociale, quando non esplicitamente politica, è evidentemente presente. Il caso esemplare è quello della serie *El Eternauta* (1957, con Francisco Solano López) in cui si racconta di un'invasione aliena vissuta da una Buenos Aires del presente, in cui le dinamiche in atto sono quelle tipiche delle aggressioni imperialiste alle nazioni del terzo

mondo - e in un remake con Alberto Breccia (1969) veniva anche esplicitato l'assenso delle grandi potenze all'invasione aliena in Sudamerica.

La differenza tra Oesterheld e Kurtzman sta probabilmente nel diverso contesto culturale, a cui corrisponde evidentemente un diverso tipo di pubblico. Essere di sinistra, negli USA degli anni Cinquanta, poteva facilmente essere confuso con l'essere comunista e quindi filosovietico: sono gli anni del maccartismo e del terrore, anni in cui è molto difficile l'anticonformismo ideologico, e gli USA anelano ad apparire una nazione pacificata, senza grandi conflitti sociali e politici. Questi conflitti in Argentina sono invece evidenti, e non esiste il maccartismo. La cultura è di frequente già molto politicizzata, e il fumetto non viene percepito come un medium infantile o subalterno. Per questo Oesterheld può già presentarsi esplicitamente *contro*, nei suoi fumetti, poiché trova un pubblico disposto ad accettare e seguire i suoi discorsi, sensibile cioè a istanze sociali egualitarie e antiimperialiste. Sarà proprio questa sensibilità politica diffusa in Argentina e in po' tutto il Sudamerica a farne territorio di colpi di stato, controllati dagli USA che temono di perdere il controllo del continente. La consapevolezza diffusa, in Argentina e altrove, di questo ruolo oppressivo da parte degli USA, è a sua volta uno dei motivi della sensibilità politica che rende possibile l'avvio anticipato del fumetto *contro*.

I Sessanta sono anni in cui la coscienza politica si rafforza molto sia in USA che in Europa. In USA sono gli anni delle rivolte di Berkeley, delle lotte contro l'apartheid e contro la guerra del Vietnam, e del movimento Hippy. In Europa un analogo processo porta alle varie esplosioni del '68.

A questa maggiore diffusione della consapevolezza politica corrisponde la nascita dei fumetti *contro* veri e propri. Il confine tra la vignetta satirica e la comic strip umoristica si fa labile: Jules Feiffer è indiscutibilmente un fumettista che fa satira politica e sociale aperta. Nel 1970 nasce *Doonesbury*, di Garry Trudeau, una daily strip che, seguendo in apparenza la vita di un gruppo di studenti, è in realtà una continua critica alle tendenze della società americana, e spesso esplicitamente anche della politica.

In mezzo, legata all'esperienza hippy ma anche agli esperimenti letterari della beat generation, c'è la nascita di un nuovo tipo di fumetto underground, nel quale il sesso, non di rado esplicito, assume una forte valenza politica e sociale. Sin dai primi fumetti di Robert Crumb, è evidente un atteggiamento che poi diventerà slogan nei movimenti italiani giovanili dalla metà dei '70, secondo cui "il personale è politico". Quello che è cambiato è che, attraverso il movimento di liberazione sessuale, il sesso è diventato un tema simbolico di rivoluzione dei costumi, di cambiamento radicale sia sociale che politico. Crumb, Shelton, Moscoso, Bodé, Rodriguez, Wilson e tutti gli altri che pubblicano su *Zap Comix* (e dintorni) hanno in comune un evidente atteggiamento *contro*, che sta alla base di tutto quello che realizzano, persino quando apparentemente si parla d'altro.

Si è formato infatti nel frattempo un vero e proprio ambiente alternativo, di opposizione politica radicale, che non si riconosce nei valori dominanti della società americana, e, non potendoli direttamente sostituire,

cerca almeno di ricavarsi uno spazio proprio, all'interno del quale sperimentare dei valori diversi. La vita stessa di questi autori e del loro pubblico si presenta come contro, e il fumetto underground ne è spesso l'espressione più sentita e diretta.

Hara-Kiri (Journal bête et méchant – Rivista stupida e cattiva) nasce a Parigi nel 1960, ispirandosi a *Mad*, ma con un linguaggio molto più antagonista e molto più estremo. Del resto la situazione francese lo consente. Sin dall'inizio, la satira di *Hara-kiri* sarà violenta e non risparmierà nessuno, nemmeno quella stessa sinistra estrema a cui è indubbiamente vicino. Nel 1968 al mensile si affiancherà il settimanale (*Hara-Kiri Hebdo*), più legato all'attualità e per questo varie volte sequestrato dall'autorità. A causa di uno di questi sequestri, più grave degli altri, nel 1969 la rivista cambierà nome, diventando *Charlie Hebdo*, e arriverà con varie vicende con questo nome sino a oggi. L'atteggiamento *contro* di *Charlie Hebdo* è probabilmente il più estremo di tutti quelli che prenderemo in considerazione, e per questo ne discuteremo in modo particolarmente ampio nella parte finale di questo scritto.

In Francia e in Italia nasce nei Sessanta una forma di fumetto dichiaratamente intellettuale, che non di rado assume forti atteggiamenti *contro*, in questo caso spesso fortemente connotati politicamente come estrema sinistra. In Francia ci sono le produzioni sperimentali di Nicolas Devit (*Saga de Xam*) e di Guy Peellaert (*Jodelle e Pravda*), di ispirazione psichedelica, che descrivono variazioni distopiche del mondo capitalista e la ribellione necessaria. In Italia, Guido Crepax riempie le avventure, spesso oniriche, della sua Valentina, di riferimenti alla rivoluzione. Del resto *Linus*, la rivista fondata (tra gli altri) da Umberto Eco nel 1965, su cui Crepax pubblica, non ha mai nascosto la sua vocazione politica, e dal 1970, sotto la direzione di Oreste del Buono, diventa espressione quasi diretta dell'estrema sinistra e dei movimenti studenteschi.

In Argentina nel 1964 nasce *Mafalda*, di Quino. Un universo di bambini, chiaramente ispirato a quello dei *Peanuts*, diventa l'occasione per una quantità di battute sarcastiche sulla società e sulla politica. Il suo successo internazionale sarà la prova dell'interesse ormai diffuso per le tematiche di critica e opposizione sociale

In questo quadro, non può stupire che la dimensione *contro* diventi di riferimento per la produzione colta europea. In Europa ci sono diversi Partiti Comunisti molto forti, legati in maniera sempre più critica all'Unione Sovietica e al suo modello, e questo certamente favorisce le posizioni *contro*; ma i fumetti colti sono in generale *contro* anche a questo modello. Della letteratura di riferimento per questi fumetti fa certamente parte *1984* di George Orwell, ma l'autore di culto di questi anni è piuttosto Philip K. Dick, con le sue allucinazioni e le sue distopie estreme.

A Dick si ispirano *Les Humanoïdes Associés*, nella Francia dei Settanta, con la rivista *Metal Hurlant*, che ospita prevalentemente una fantascienza distopica di evidente critica sociale. L'essere *contro* sta diventando, per certi versi, moneta di scambio corrente, almeno negli ambienti del fumetto colto francese, italiano, e di qui a poco anche spagnolo. Tutta la stagione del

Nuovo Fumetto Italiano, dalla metà dei Settanta in poi, si baserà su queste stesse fondamentali istanze *contro*, sviluppando un discorso che proviene dall'underground americano come dagli *Humanoïdes* francesi.

Negli USA bisognerà aspettare gli anni Ottanta, perché l'atteggiamento *contro* trovi spazio nel mainstream del comic book. Ne diventa oggetto il mito stesso del supereroe, identificato con un'acritica accettazione del potere e dello status quo. Dal 1983, *American Flagg!* di Howard Chaykin porta nel mondo americano lo spirito degli *Humanoïdes*, ma con una verve politica ancora più violenta. L'eroe della situazione (forte, ma senza superpoteri) agisce in un'America del futuro fortemente distopica (e anche qui Dick ha certamente influito molto): tutto è narrato violentemente sopra le righe, con un effetto di forte sarcasmo, enfatizzato anche da una grafica di grande spettacolarizzazione. Una ricetta simile segue anche *The Dark Knight Returns*, di Frank Miller (1985), opera cruciale, che segna uno spartiacque nel fumetto di supereroi, ma che, pur problematizzando l'ideologia in gioco, finisce per confermarla, rilanciando comunque il mito dell'eroe positivo, benché con una consapevolezza politica decisamente arricchita. Ben diverso è il tono della terza opera cruciale del decennio e del settore: *Watchmen*, di Alan Moore e Dave Gibbons (1986). Lo spirito *contro* di Moore si era già chiaramente manifestato in lavori precedenti, tra cui spicca l'universo fortemente distopico di *V For Vendetta*, dove si raccontano le azioni di un provocatore anarchico in una Gran Bretagna del futuro dominata dal fascismo. In *Watchmen* la volontà di potenza di alcuni membri di un ex-gruppo di supereroi, benché mirata a salvare il mondo, finisce per distruggerlo: nella visione di Moore, l'eccesso di potere è comunque un male, e l'integralismo di qualsiasi tipo finisce per condurre in qualche modo alla catastrofe.

Da questo momento in poi, in America come in Europa, l'atteggiamento *contro* diventa una potenziale componente di moltissimi fumetti, a volte anche popolari. Dal momento in cui la Spagna, per esempio, si libera della dittatura franchista e il fumetto inizia a svilupparsi, è caratterizzato con frequenza da un ribellismo aperto e violento, come in *Anarcoma* di Nazario. In Italia, non è raro che persino le popolarissime produzioni delle edizioni Bonelli rivelino risvolti *contro*, sia nelle distopie fumettistiche di *Nathan Never*, sia nell'horror di *Dylan Dog*. La tendenza viene confermata dal progressivo sviluppo e diffusione del formato graphic novel, destinato a un pubblico colto e adulto.

In particolare, soprattutto all'interno di questo formato si sviluppa dai '90 il cosiddetto *graphic journalism* (a partire da *Palestine*, di Joe Sacco, 1993) una forma di reportage a fumetti, che assume molto spesso connotati politicamente impegnati, e un'azione di critica della situazione attuale.

Il campo così delineato è evidentemente troppo ampio perché si possa sperare di trovare delle linee formali comuni a tutti i fumetti che ne fanno parte. Potrà essere utile, semmai, provare ad articularlo un po' di più, distinguendo diversi modi possibili di fare *fumetti-contro*.

C'è, prima di tutto, l'approccio *diretto*. Il fumetto di questo tipo è figlio della stampa periodica tradizionale, e si configura o come satira o come graphic

journalism. I temi politico-sociali sono affrontati in maniera diretta, oggetto immediato del discorso. Esempi particolarmente significativi sono i fumetti di Jules Feiffer già nei Sessanta, o tutta la produzione di magazine satirici come *Charlie Hebdo* o *Il Male*; oppure i diversi lavori giornalistici di Joe Sacco.

Ci sono altri approcci, che potremmo definire *quasi-diretti*, in cui il tema principale non è dichiaratamente politico-sociale, ma questa dimensione emerge comunque costantemente, come succede, per esempio, in *Mafalda*, in *Doonesbury*, in *Fritz the Cat*, negli autori italiani di *Cannibale* e *Frigidaire*. Oppure, alternativamente, si racconta una vicenda esemplare, di fiction anche se potenzialmente vera, in un contesto di chiara denuncia politico-sociale, come succede in *La balada del Norte* di Alfonso Zapico, o (più debolmente) in *Jonas Fink* di Vittorio Giardino.

Molto ampio è il campo degli approcci che potremmo definire *indiretti*, dove storie di avventura, o poliziesche o altro (e comunque appartenenti in apparenza a generi tradizionalmente considerati di evasione), sono percorse in maniera più o meno forte da tematiche politiche e/o sociali. Tantissimo fumetto argentino (e certamente Oesterheld) appartiene a questo campo, come gli appartiene la fantascienza degli *Humanoides Asociés*, o anche *Watchmen* di Moore.

Tutti e tre questi campi articolano in qualche modo quello che potremmo chiamare la *denuncia*, che è l'atto fondamentale di un fumetto-*contro*. La denuncia è un atto di sensibilizzazione, che mira a presentare uno stato di cose come *problema*, nella prospettiva di una sensibilizzazione del pubblico, che poi indurrà o faciliterà l'attività politicamente impegnata che mira a risolverlo.

La denuncia è tale solo se esiste un pubblico a essa sensibile, ed è per questo che è difficile trovarla nei fumetti sino ai Sessanta, e che la sua diffusione è parallela a quella di un consumo adulto e acculturato del medium.

Negli approcci diretti si tematizzano situazioni reali da denunciare, in forma umoristica o drammatica. Non c'è perciò fiction in senso stretto.

Negli approcci quasi-diretti la fiction c'è, ma è comunque finalizzata a fare riferimento al reale, un reale in cui si innestano facilmente e frequentemente aspetti di denuncia.

Negli approcci indiretti c'è fiction godibile anche (virtualmente) senza comprendere la denuncia, ma la situazione che viene narrata ha analogie sufficientemente evidenti con qualche situazione reale che può essere oggetto di denuncia.

La scala degli approcci potrebbe virtualmente continuare, con denunce più occasionali o meno mirate al sociale – ma abbiamo deciso di porre a questo livello la linea di confine dei fumetti-*contro*. Si tratta di una linea evidentemente sfumata, come sfumate sono pure le linee dei confini tra i tre approcci.

APPROCCI INDIRETTI

Potremmo prendere lo sceneggiatore argentino Héctor Oesterheld come modello di riferimento per gli approcci indiretti al fumetto *contro*, per poi ritrovarlo, con opere diverse, anche nella prossima categoria, a testimonianza del fatto che, pur con modalità diverse, tutta la sua opera ha avuto caratteristiche *contro*. Prolifico autore negli anni Cinquanta (sino a farsi, per un certo periodo, editore in proprio), in un contesto in cui l'avventura è il genere dominante, Oesterheld enfatizza una tendenza già presente nel suo paese in forma sfumata a tematizzare il malessere sociale, inventando storie che girano sempre attorno a problematiche in cui lo psicologico confina con il politico e il sociale. Lavora con disegnatori molto diversi tra loro, tra i più importanti del periodo: Hugo Pratt, Arturo del Castillo, Carlos Roume, Alberto Breccia...

Il modello, anche storicamente, dell'approccio indiretto al fumetto *contro* è probabilmente *El Eternauta*, pubblicato da Oesterheld dal 1957 al 1959 con i disegni di Francisco Solano López. Non si tratta solo del tema distopico, ma anche del suo essere ambientato in un futuro prossimo che ha i tratti riconoscibilissimi del presente: la Buenos Aires in cui ha luogo la vicenda è infatti tutta immediatamente riconoscibile dai suoi lettori, strada per strada, abitudine quotidiana per abitudine quotidiana. Proprio questa ostentata familiarità rende particolarmente crudo il racconto dell'invasione aliena e della conseguente resistenza da parte dei sopravvissuti, alludendo in maniera facilmente riconoscibile al rischio di un'invasione umana da parte delle potenze imperialiste.

Il rapporto tra familiarità e azione di denuncia è probabilmente la chiave di questo tipo di fumetti, anche se il più delle volte si tratta di una familiarità di genere, e non di ambientazione. Nel caso di *El Eternauta*, il genere quasi ancora non esiste. Nella letteratura verbale, la cosiddetta fantascienza sociale si comincia a diffondere tra USA e Inghilterra tra i Quaranta e i Cinquanta; ma non è ancora entrata nell'universo del fumetto, dove eventuali situazioni distopiche continuano a essere trattate secondo il modello del *Buck Rogers* di Phil Nowlan. Oesterheld non può quindi in questo caso basarsi su un genere assestato, e dunque familiare: fa perciò la scelta, vincente, di ancorare la familiarità a quella del quotidiano, delle notizie dei giornali.

Nelle sue altre produzioni degli anni Cinquanta, ci troviamo invece vicini a situazioni di genere, in cui si trova inserita, in maniera a volte più esplicita e a volte meno, un'azione di denuncia. Le due serie scritte per i disegni di Hugo Pratt, sono di nuovo esemplari. *Sgt. Kirk* è una classica serie western, ma il protagonista è un disertore che lotta insieme agli indiani per la loro libertà. Ritroviamo temi e situazioni tipici del genere, ma anche elementi fortemente stranianti, che ci costringono a riflettere sul ruolo violento della colonizzazione yankee e sulle conseguenze sociali per i perdenti. *Ernie Pike* è invece una serie di guerra, con classiche situazioni di un genere molto in voga negli anni dopo la Seconda Guerra Mondiale, ma il protagonista è un giornalista, e il tema non è l'eroismo ma la brutalità della guerra e delle situazioni che essa produce. In ambedue i casi, il lettore è attirato dall'appartenenza a un genere noto, e potrebbe, al limite, anche godere delle vicende narrate senza accorgersi

dell'elemento di denuncia (più facile con *Sgt. Kirk*, meno con *Ernie Pike*, dove la denuncia è più esplicita).

In generale, dunque, l'approccio indiretto all'essere *contro* si basa su un'appartenenza a un genere familiare, sulla quale si innesta una componente più o meno esplicita di denuncia. Per esempio, la violenta condanna della cultura e della società americana che emerge nella serie *Alack Sinner*, di Carlos Sampayo e José Muñoz, fa perno su trame che, nei primi anni, sono di evidente genere poliziesco *hard boiled*, e che poi abbandonano questo genere quando il successo del personaggio ha creato una familiarità specifica (ma spesso, in questi casi, si sta già virando verso approccio di tipo quasi-diretto, o forse addirittura diretto, che peraltro la coppia di autori argentini ha frequentato in più occasioni, per esempio nelle biografie di musicisti jazz, come *Billie Holiday*, 1991).

Per questo motivo, non esiste uno stile grafico o narrativo tipico degli approcci indiretti al *fumetto contro*, e nemmeno un insieme delimitabile di stili. Negli approcci indiretti, la denuncia deve, per così dire, cogliere il lettore alle spalle, arrivandogli mentre lui cerca altro. Per questo la fantascienza distopica de *Les Humanoïdes Associés* gioca tanto sulla spettacolarizzazione grafica e spesso pure sulla decostruzione narrativa: quelli sono gli elementi che attirano primariamente il lettore – un lettore che peraltro apprezza gli elementi di denuncia. E per questo Alan Moore si attiene così strettamente al genere supereroi in *Watchmen*, che si rivela, al lettore attento, una critica non solo al mito del supereroe ma a qualsiasi proiezione del potere politico verso una capacità definitiva di salvare il mondo.

Visti in un altro modo, gli approcci indiretti introducono la denuncia politico-sociale, cioè il proprio *essere contro*, come un elemento tra gli altri del mix che li caratterizza e che può risultare interessante per il lettore. L'elemento di denuncia può essere più marginale o più centrale, avvicinando il risultato al confine con l'assenza di denuncia oppure a quello con gli approcci quasi-diretti. In ogni caso, presumibilmente, il lettore progressista apprezzerà la presenza di tematiche in cui si riconosce, senza che gli venga richiesta un'esplicita complicità.

APPROCCI QUASI-DIRETTI

Negli approcci quasi-diretti la componente di denuncia si trova chiaramente in primo piano, pur non essendo ancora il tema centrale. Potremmo caratterizzare la differenza con gli approcci indiretti chiamando in gioco ancora Oesterheld, e la sua ripresa de *El Eternauta* del 1976 (sempre con Solano López). In questa storia il medesimo protagonista del primo episodio si trova a capitanare un gruppo di resistenti. L'avvenuta radicalizzazione di Oesterheld è resa evidente dal ruolo politico del protagonista, che ora guida un gruppo rivoluzionario con una chiara meta contro l'oppressore. Se il lettore dell'episodio del '57 poteva ancora leggere la storia come pura fiction senza riferimenti al presente politico, molto più difficile è fare la stessa cosa con l'episodio del '76. Non è davvero un caso che Oesterheld sia caduto vittima della feroce dittatura

argentina nel 1977.

El Eternauta II si trova ancora vicino alla linea di confine con gli approcci indiretti. Il campo degli approcci quasi-diretti è comunque più ristretto di quello già analizzato, e non qualsiasi tipo di fiction può farne parte. I testi non umoristici sono per esempio fiction documentarie che raccontano storie sì inventate ma che potrebbero benissimo essere vere, e che si presentano come esemplari ai fini di denuncia. Quelli umoristici non sono centrati sulla denuncia, ma la frequentano con assiduità.

Siamo dunque al confine tra fiction e riferimento diretto al reale. Nei testi non umoristici troviamo racconti centrati su episodi storici sufficientemente recenti, i cui attori sociali e politici continuano a essere riconoscibili nella realtà attuale. *La balada del Norte* (2017), di Alfonso Zapico, racconta per esempio la storia dell'insurrezione operaia nelle Asturie nel 1934, culminata nella proclamazione della Repubblica Socialista Asturiana, e in seguito soffocata nel sangue dalle truppe del generale Francisco Franco – in una specie di prova generale del golpe del 1936. La vicenda storica viene raccontata come ambientazione di una storia d'amore di fiction tra due giovani appartenenti a parti sociali contrapposte, e quindi violentemente intrecciata con la vicenda collettiva. Una struttura analoga hanno altre graphic novel dedicate al contesto della Guerra Civile Spagnola, come *Los surcos del azar* (2016), di Paco Roca, dove un immaginario reduce racconta la vicenda reale dei volontari spagnoli antifranchisti che combatterono insieme con gli Alleati durante la Seconda Guerra Mondiale, e furono i primi a entrare nella Parigi liberata. O anche come *No pasarán* (2000), di Vittorio Giardino, dove l'immaginaria vicenda della ricerca di un amico scomparso rivela gli intrecci politici delle varie fazioni tra loro rivali durante la difesa estrema di Barcellona nel 1939.

Come accade talvolta anche nella letteratura verbale (dove ritroviamo forme analoghe di approcci indiretti e quasi-diretti) la vicenda di fiction è un espediente per dare maggiore vicinanza e concretezza all'episodio storico. Tuttavia, evidentemente, ci troviamo in una dimensione *contro* solo quando la storia che viene raccontata ha agganci con la situazione politica o sociale presente. E anche qui possono essere in gioco intensità diverse. In tutti e tre i testi che abbiamo citato, per esempio, la ricostruzione storica è importante, piuttosto centrale e molto ben documentata; tuttavia, il racconto di Giardino appare molto più classicamente di fiction degli altri due, e forse una vicenda simile e ugualmente avvincente poteva essere ambientata anche in un contesto del tutto differente. Ma anche tra il racconto di Roca e quello di Zapico ci sono differenze, benché in ambedue i casi vi sia un'evidente tensione antifascista: la storia di Roca si presenta come il racconto del racconto di un reduce, e dunque, benché attualizzata, chiaramente lontana nel tempo e nell'esperienza da noi; viceversa la narrazione di Zapico è al presente, e l'intensità della (immaginaria) storia d'amore è funzionale ad avvicinarci anche agli eventi politici, presentati come se accadessero ora, figura ricorrente di una battaglia che si ripete sempre.

Rispetto agli approcci indiretti, benché sia comunque presente una vicenda di fiction, il contesto non rimanda più soltanto in maniera metaforica

a un contesto politico o sociale vero, ma lo rende direttamente presente. Nei contesti indiretti non c'è nessun impegno di carattere documentario, mentre gli approcci quasi-diretti si impegnano alla verità dell'ambientazione, e alla plausibilità storica di una vicenda comunque dichiaratamente inventata. La validità della denuncia è quindi evidentemente legata anche all'accuratezza della ricostruzione storica, oltre che alla sua rilevanza per il dibattito attuale (condizione, quest'ultima, che vale anche per gli approcci indiretti).

Un discorso simile può essere fatto anche per dimensioni non storiche ma cronachistiche. Molti lavori di Andrea Pazienza dei tardi anni Settanta e dei primi Ottanta hanno un forte carattere autobiografico. Al centro del discorso sta la vita stessa del protagonista/autore, con un continuo andirivieni tra biografia effettiva e finzionale. Ma Pazienza testimonia di se stesso come di un evidente attore *contro*, studente in un momento estremamente caldo della storia italiana, tra rivolte studentesche, derive estremistiche e terrorismo sia nero che rosso. Non a caso, uno degli slogan del periodo diceva "il personale è politico", e le vicende raccontate da Pazienza lo testimoniano profondamente – al punto che molti dei suoi lavori potrebbero essere classificati anche come *diretti*.

Quelli di carattere autobiografico che invece permangono nella dimensione dell'approccio quasi-diretto si caratterizzano non tanto per la presenza di un racconto di fiction in un contesto reale, quanto per un'apparente attenzione al personale in un contesto politico, entrambi ugualmente reali². Certo, là dove il personale è politico, il passo è breve, e difatti l'intensità *contro* dei fumetti di Pazienza è sempre molto alta. D'altro canto, Pazienza rappresenta la punta qualitativa di un fenomeno molto più ampio, che coinvolge, in quegli stessi anni, numerosi altri autori italiani di valore, nei quali si ritrovano caratteristiche non troppo dissimili. A seconda dei contesti in cui pubblica, i fumetti di Pazienza sposano approcci diretti (come sul settimanale satirico *Il Male*), quasi-diretti (come spesso per *Cannibale*, *Frigidaire*, *Alter Alter*) o anche, più raramente, indiretti (*Astarte*, 1988, per *Comic Art*).

Una vena sarcastica, e spesso apertamente satirica, attraversa tutta l'opera di Pazienza (persino nelle storie più drammatiche) come quella dei suoi compagni di strada. L'umorismo è una componente importante delle operazioni di denuncia, e lo diventa tanto più quanto più ci avviciniamo agli approcci diretti. Voglio prendere ad esempio di fumetti umoristici di questo tipo tre serie, ovvero *Mafalda* di Quino (dal 1964), *Fritz the Cat* di Robert Crumb (dal 1964) e *Doonesbury* di Garry Trudeau (dal 1970).

La dimensione *contro* di queste tre serie è sufficientemente evidente da evitare di doverla giustificare, eppure nessuno dei tre ha la dimensione politica o quella sociale al centro del discorso. In tutti e tre i casi, almeno in apparenza, al centro del discorso c'è la quotidianità dei personaggi, e la loro stessa psicologia. Eppure anche nel loro caso potrebbe valere lo slogan di qualche anno dopo "il personale è politico".

Le riflessioni della bambina Mafalda sono a volte metaforicamente politiche, ma altre volte lo sono direttamente e crudelmente, e sono tanto più efficaci proprio perché provengono da un universo infantile la cui ingenuità mette

a nudo le ipocrisie. In questo senso, il fatto che l'approccio non sia propriamente diretto rende la denuncia ancora più efficace, in quanto proveniente da una direzione inaspettata.

Fritz the Cat rappresenta la perfetta versione umoristica del principio secondo cui si accostano vicende di fiction ad ambientazioni reali. Fritz è il modello dello studente progressista e un po' impostore, attraverso il cui modo di vivere si denuncia certamente l'ideologia dominante americana; ma anche, in subordine, la faciloneria e le debolezze dei movimenti antagonisti. Da vero umorista, Crumb si trova ad agire *contro* tutto, ma continuando comunque a distinguere l'ideologia davvero negativa e da combattere, dalle debolezze semplicemente da criticare.

Questo stesso atteggiamento muove *Doonesbury*, nata come striscia quotidiana sulla vita degli studenti di un campus, e finita per diventare una saga su tutti i luoghi comuni della vita privata e pubblica americana, politica e finanza comprese. Ci troviamo comunque a cavallo tra un approccio quasi-diretto e un approccio decisamente diretto, perché anche se la maggioranza delle strisce hanno per protagonisti *Doonesbury* e i suoi amici e parenti, cioè dei personaggi di fiction, non sono rare strisce incentrate sul presidente USA del momento o su altri personaggi politici di rilievo, secondo un classico atteggiamento satirico.

APPROCCI DIRETTI

Negli approcci diretti, infine, la fiction scompare completamente, e l'impegno documentario riguarda sia le storie raccontate che la loro ambientazione. Nella versione umoristica, siamo nel campo della satira, ovvero della caricatura, cioè una tecnica di focalizzazione grafica (ma anche narrativa) che mira a rendere maggiormente evidenti certi caratteri delle persone o delle vicende particolarmente criticabili o passibili di denuncia.

Ma partiamo dal campo non umoristico, dove la parte del leone viene fatta dal graphic journalism. L'opera fondante è ovviamente *Palestine*, che Joe Sacco realizza tra il 1993 e il '95, costituendo il modello di riferimento per ogni successiva operazione in questo campo.

Palestine non è solo un reportage giornalistico. Sacco è consapevole di stare utilizzando un medium nuovo e differente, che richiede un approccio a sua volta nuovo. Dal punto di vista semplicemente visivo, il disegno sarebbe perdente rispetto alla fotografia, che possiede un valore di testimonianza che nessun prodotto realizzato a mano potrebbe avere. Dal punto di vista semplicemente narrativo, la lunga tradizione della narrazione verbale, anche cronachistica e storica, renderebbe immediatamente minore un'analoga narrazione a fumetti.

Per questo, Sacco decide di personalizzare fortemente il proprio racconto, utilizzando una tecnica grafica che sta tra il verismo descrittivo e la caricatura. In questo modo è immediatamente chiaro che si sta fornendo un'immagine soggettiva, e anche il racconto è fortemente impregnato di questa soggettività. In altre parole, spesso Sacco non racconta gli eventi in assoluto,

ma racconta la relazione che gliene è stata fatta da persone implicate, non nascondendo la propria reazione emotiva di fronte a questo racconto.

Il senso di denuncia nasce proprio da questo: non si nasconde di essere di parte, ma viene fatto notare come, se si ha un senso etico medio, normale, certi eventi, quando li si osserva sufficientemente da vicino, non possono che apparire mostruosi. Sacco è questo occidentale normale, nel quale chiunque di noi potrebbe identificarsi, ma si trova lì, oppure a Gorazde (nella Bosnia dove infuria la guerra), e racconta quello che vive: la sua normalità stride con l'atrocità di quello che gli sta attorno, ed è proprio questo contrasto a portare l'aspetto di denuncia.

Sacco ha probabilmente imparato da Art Spiegelman a costruire questo contrasto. Tutto *Maus* gioca sul contrasto tra le normalità, da un lato, delle vite quotidiane di Art e di suo padre Vladek (non prive di elementi ironici o addirittura vagamente grotteschi) e l'atroce assurdità della vicenda degli ebrei nella Seconda Guerra Mondiale. Non c'è denuncia nel lavoro di Spiegelman solo perché, nel momento in cui esce, fortunatamente non ce n'è più bisogno; e per questo *Maus* non è, in senso stretto, un fumetto *contro*. Ma Sacco è evidentemente consapevole che *Maus*, in un diverso contesto storico, avrebbe tutte le carte in regola per diventarlo, e che la medesima tecnica narrativa può essere sfruttata a questo scopo.

La presenza di elementi ironici, o anche grotteschi, non dovrebbe, a rigore, essere necessaria al fumetto *contro* con approccio diretto. In fin dei conti esiste molta controinformazione che non ha nulla di ironico. Eppure non riesco a pensare a prodotti di valore nel campo della testimonianza giornalistica (o anche storica) a fumetti, che abbiano caratteristiche *contro* e non facciano uso di una qualche forma di distacco ironico. In qualche modo, forse, l'ironia diminuisce il pericolo di cadere in una qualche forma di retorica, e distingue il lavoro del fumettista da quello del giornalista tradizionale che vuol fare denuncia.

O rimane forse in questo una traccia del fatto che uno degli strumenti grafici tradizionali della controinformazione è sempre stata la vignetta satirica, un campo che è stato differente da quello del fumetto sino a quando, intorno al 1960, alcuni autori di fumetti si impongono come autori di satira politica, primo fra tutti - direi - Jules Feiffer. Feiffer ha evidentemente alle spalle l'esperienza di *Mad*, ma mentre la satira di Kurtzman era soprattutto rivolta verso i luoghi comuni (in particolare quelli mediatici) e giocava abbondantemente sul grottesco, quella di Feiffer si rivolge ben presto al sociale e al politico. Il disegno di Feiffer non è grottesco: il registro grafico dei suoi personaggi è solo lievemente caricaturale, e l'elemento di humor deriva di solito dal far collidere quella che viene ritenuta (socialmente o politicamente) una verità con le sue conseguenze evidentemente negative.

Non risate aperte si producono quindi, ma un amaro senso di disagio, appena appena riscattato dal sorriso che comunque viene strappato dalla sorpresa del disvelamento della contraddizione. La denuncia è quindi sempre aperta, palese, diretta: il potere, che sia politico o finanziario o sociale, smascherato nelle sue ipocrisie.

Nel 1960 nasce anche, in Francia *Hara-Kiri*, ben presto sottotitolato *Journal bête et méchant*. *Hara-Kiri* si mantiene più vicino al modello di *Mad*, come tipo di umorismo fortemente basato sul grottesco, ma possiede anche, sin dall'inizio, una decisa vocazione *contro*. Non sono solo passati alcuni anni, ma soprattutto la situazione culturale francese permette operazioni molto più esplicite di quella americana. La rivista contiene fumetti anche molto diversi tra loro, in generale tutti abbastanza qualificabili come *contro*, anche se gli approcci indiretti e quelli quasi-diretti rimangono probabilmente dominanti.

D'altra parte, la pubblicazione mensile non favoriva, all'interno del giornale, la satira propriamente politica, che ha bisogno di tempi di reazione più stretti. Ed è per questo che nel 1969 il giornale raddoppia, dando vita alla testata parallela *Hara-Kiri Hebdo*, il settimanale. La vicenda che ne consegue è nota: dopo alcuni sequestri giudiziari, circa un anno dopo la nascita, *Hara-Kiri Hebdo* pubblicherà una prima pagina troppo caustica sui funerali di De Gaulle, e verrà chiusa definitivamente dal Ministero degli Interni. Risorgerà appena una settimana dopo (stessa redazione, identici contenuti) con il nuovo titolo di *Charlie Hebdo*, e con questo titolo arriverà fino ai nostri giorni (nonostante un periodo di completa chiusura tra il 1981 e il '91).

Charlie Hebdo è apertamente una rivista *contro*. Benché dichiaratamente di estrema sinistra, i suoi bersagli satirici non risparmiano nulla, pur concentrandosi su bersagli governativi o in generale conservatori (specie in tema religioso). Accusato di fare della satira irresponsabile, quasi una sorta di sciacallaggio umoristico, si è spesso sottotitolato esplicitamente *Journal irresponsable*, sostenendo la necessità morale di questa irresponsabilità³.

In *Charlie Hebdo* le vignette autonome si accompagnano normalmente alle strisce fumettistiche e alle brevi storie, secondo un modello che ha avuto nel frattempo successo anche nella non così dissimile rivista italiana *Il Male* (dal 1978). In un certo senso, dunque, la differenziazione tradizionale tra satira e fumetto non è più pertinente, e la vignetta autonoma può facilmente essere intesa come un fumetto di una sola vignetta. Anche gli autori sono normalmente i medesimi.

È proprio l'irresponsabilità delle vignette o delle storielle di *Charlie Hebdo* a rappresentare l'elemento radicalmente *contro*. A leggere queste pagine, può sembrare che non ci sia nulla di rispettabile nella politica, ma nemmeno nella società che la produce. *Charlie Hebdo*, in questo senso, si presenta davvero come *contro* tutto. A ben guardare, tuttavia, c'è almeno un valore che si salva in ogni caso, e questo è il riso: ridere di qualcosa significa vederne i difetti, i problemi, le contraddizioni, e implicitamente (o esplicitamente) denunciarli. Non spetta poi all'umorista ricostruire, e perciò non spetta all'umorista la responsabilità sociale e politica – se non quella, fondamentale in un contesto democratico, di denunciare (a qualsiasi costo, sino a essere sgradevole, impopolare, odioso – persino ai tuoi vicini politici).

Questo è, in fin dei conti, essere *contro*: dire quello che non si dovrebbe dire, denunciare quello che si dovrebbe passare sotto silenzio. In una copertina realizzata da Charb nel 2010, sotto la testata *Charlie Hebdo. Journal irresponsable*,

un uomo delle caverne dall'aria ancora poco intellettualmente evoluta guarda con aria interrogativa i due oggetti che tiene nelle mani: da un lato un vaso d'olio e dall'altro una torcia accesa, sotto il titolo "L'invention de l'humour". La controcopertina è invece bianca, attraversata da una grande fascetta che porta scritto "Journal responsable", mentre in alto, sopra la testata, si trova scritto "Fini de rire!" (finito di ridere). La risata implica dunque l'esplosione, anche al rischio di farsi male, anche al rischio di morire. L'unica responsabilità possibile è quella nei confronti della denuncia, persino quella irresponsabile.

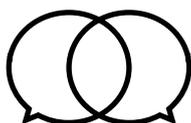
Essere contro, portato all'estremo, implica certo una contraddizione, ma è la contraddizione a far scorrere le cose. Non ci si può stupire se l'aumento della velocità della trasformazione sociale ha fatto emergere a un certo punto della nostra storia nuovi elementi *contro*, compresi quelli del fumetto.

BIBLIOGRAFIA

BARBIERI, Daniele. **Breve storia della letteratura a fumetti**, Roma, Carocci, 2009.

BARBIERI, Daniele. "Cuando reír no hace reír. Semiótica de la sátira extrema" in **Semióticas, materialidades, discursividades y culturas**, edited by Neyla Graciela Pardo Abril, Bogotá, FELS - Universidad Nacional de Colombia, 2017.

ECO, Umberto. **The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts**, Bloomington, Indiana University Press, 1979.



Entrevista com o quadrinista Matt Madden

OuBaPo, Pesquisa e Ensino-Aprendizagem de Quadrinhos

Matt Madden

matt@mattmadden.com

Matt Madden é um quadrinista bastante ímpar: leciona; produz quadrinhos lúdicos e inventivos (como a brincadeira metaficcional *Ex Libris* ou os seus *99 Ways to Tell a Story: exercises in style*, sua adaptação em quadrinhos dos *Exercícios de Estilo* de Raymond Queneau, inéditos no Brasil); é responsável por dois livros didáticos sobre quadrinhos em colaboração com a esposa, Jessica Abel; é membro do Oubapo (Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle); é tradutor de Aristófanes e Piero; e (ufa!) foi nomeado Cavaleiro na Ordem de Artes e Letras pelo Governo Francês em 2013. Os leitores brasileiros poderão finalmente conhecer a faceta quadrinística de Matt Madden com o lançamento nacional de *A Ponte*, a ser publicado pela Ugra Press.

Foi diretamente da Filadélfia que Matt conversou com os integrantes da Oficina Invisível, via Google Meet. Bastou uma pequena pausa (nos trabalhos em novos quadrinhos, nos serviços como instrutor de histórias em quadrinhos, no cuidado dos filhos, no violão... ufa!) para ele dedicar mais de uma hora de conversa, na qual falou sobre quadrinhos em suas diversas vertentes: das primeiras leituras na França, das experiências docentes iniciais no México ou da tradução para o inglês de produções do gaúcho Fábio Zimbres, bem como das dificuldades em se fazer pesquisa na área. Mas Madden também solfejou Bach, falou de sua relação com a Literatura e nos propôs, ao fim, um desafio tipicamente oubapiano. Realmente, Matt Madden é uma pessoa ímpar, como se pode perceber nessa entrevista exclusiva.

9 de novembro de 2023. Após cumprimentar Matt, introduzimos nosso grupo e os membros presentes na entrevista antes de iniciar as perguntas.

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (OIIQ)

Vamos começar com algumas questões sobre a linguagem dos quadrinhos em si. Qual foi o seu primeiro quadrinho? Como e quando a sua fascinação com quadrinhos começou?

Matt Madden (MM)

O primeiro quadrinho que eu desenhei ou o primeiro quadrinho que eu li?

OIIQ

Que você leu.

MM

Oh, uau, primeiro... bem, primeiro de tudo, de modo mais geral, vou dizer que eu cheguei aos quadrinhos muito gradualmente e um pouco lentamente. Se você fala com muitos quadrinistas, você vai descobrir que eles são obcecados por quadrinhos desde muito jovens, e que eles

geralmente começaram a ler, na América, quadrinhos de super-herói, e são obcecados em ser artistas desde muito cedo. E eu não era realmente assim, eu era criativo, e sempre gostei de quadrinhos, filmes do Godzilla, livros de humor e televisão. Mas meus quadrinhos mais iniciais, eu diria... então, outra coisa importante sobre mim é que eu nasci em Nova Iorque. Quando eu tinha três anos, minha família se mudou para Paris por cinco anos. Meu pai era advogado em uma firma internacional, então nós tivemos que nos mudar para Paris. Então minhas primeiras memórias de quadrinhos são da França. E essas são, na verdade, duas coisas. Não *Tintin* (*Matt diz, em seguida, a pronúncia francesa, "Tân-tân"*), que eu comecei a ler lá e li durante toda a vida, e Asterix.

Mas tem outras duas revistas lá. Uma delas é uma revista francesa para crianças muito famosa, chamada *Pif*, e eles tinha uma versão chamada *Pif Gadget* – *gadget*, tipo uma bugiganga, tipo um brinquedinho. Era uma revista em quadrinhos, e vinha embalada em plástico. Acho que no Brasil esse tipo de coisa ainda... acho que você ainda consegue encontrar em bancas de jornal (*balançamos a cabeça*). Embalada em plástico com um brinquedo de plástico, e a cada semana você conseguia um novo brinquedo. E *Pif* era tipo um coelhinho ou um gato, não consigo nem lembrar que tipo de animal, e para ser honesto nem mesmo lembro dos quadrinhos da maioria das revistas, o que eu lembro é da empolgação de convencer meus pais a comprar a revistinha com o brinquedo junto. Então essa era a *Pif Gadget*. E os quadrinhos que eu li, e é irônico porque, como eu disse, eu não era uma típica criança americana e não sou um grande fã de super-heróis... mas os livros que eu mais lia naquela idade eram os quadrinhos Marvel americanos traduzidos para o francês. E eles eram publicados em pequenas encadernações de lombada quadrada ou em brochuras com três ou quatro edições. Coisas como *Demolidor*, *Quarteto Fantástico*, *Doutor Estranho*. E eu sequer sei quem eram os artistas, era no começo dos anos 70, então uma era bem vintage desse tipo de coisa. E era chamada *Strange* – a palavra inglesa *strange*, mas os franceses chamavam de *strrange* – *Magazine*. E essa foi a minha mais inicial exposição aos quadrinhos, e eu costumava estudá-los o tempo todo, e eu queria ainda tê-los.

Mas então nos mudamos de volta para os Estados Unidos em 1976, e naquele ponto eu não continuei a ler, é estranho, quadrinhos de super-heró quando estava de volta aos EUA, eu havia perdido o interesse. E não foi até muito mais tarde que eu comecei a descobrir um monte de coisas diferentes ao mesmo tempo e aí foi quando eu realmente fiquei fascinado com quadrinhos. Eu provavelmente tinha 16, 17 anos quando descobri a coleção de quadrinhos *Krazy Kat*, eu descobri *Maus* de Art Spiegelman – isso foi na metade dos anos 80. Eu descobri Robert Crumb e *Zap Comix* e os quadrinhos underground americanos em um período de tempo muito curto, então minha mente simplesmente explodiu. E eu também descobri *Heavy Metal*, que era a versão americana de *Métal Hurlant*, que era essa revista de alta fantasia muito famosa de quadrinhos de Moebius, Enki Bilal e Hugo Pratt, e pessoas assim.

E a peça final para me tornar um quadrinista foi que quando eu tinha talvez 19 ou 20 anos, eu conheci um quadrinista mais velho que estava trabalhando no jornal local e ele me ensinou sobre mini-quadrinhos. Ele falou tipo, “você não precisa de um editor. Você não precisa ir à escola de artes. Tudo o que você precisa é fazer fotocópias de pequenas revistas em quadrinhos, você pode fazê-las na gráfica, e pode trocá-las com amigos, e enviá-las por e-mail”. Deixe-me mostrar a vocês (*Matt procura por sua coleção de mini-quadrinhos e folheia alguns deles*).

Eu fazia essas coisas e compartilhava com pessoas pelo correio. Isso é pré-internet; em meados de 1989, 1990, eu comecei a fazer isso e o miolo é só preto e branco. E foi assim que eu aprendi sobre fazer quadrinhos e como publicar quadrinhos, tipo aprender sobre impressão,

e também comecei a conhecer pessoas, às vezes famosos, mas majoritariamente só amigos meus que eu conhecia na área. Então foi assim que eu realmente comecei a fazer quadrinhos.



Figura 1. Mini-quadrinhos (1990-2000) da coleção de Matt.

OIIQ

Zines ainda são muito populares no Brasil. Esse tipo de publicação independente.

MM

Sim, ainda é popular aqui. Mas quando as webcomics começaram a acontecer, isso realmente mudou bastante o foco; muita gente faz coisas na internet agora, quando no passado era tudo feito no papel.

OIIQ

E como você começou a ensinar quadrinhos?

MM

Isso se desenvolveu... Tudo que eu fiz foi muito orgânico e gradual. Eu tendia a não planejar coisas muito rigorosamente, elas simplesmente meio que se desenvolveram. Então eu mencionei (*antes do início oficial da entrevista*) que eu ensinei inglês como segundo idioma; fiz isso por muitos anos no Texas e depois, quando minha esposa Jessica Abel e eu fomos viver na Cidade do México entre 1998 e 2000, eu estava ensinando inglês. Então eu sabia como preparar uma aula e falar na frente de pessoas e tinha algumas ideias de como ensinar coisas. E, na verdade, acho que foi no México que nos pediram pela primeira vez para fazer algumas oficinas, então fomos a alguns eventos de quadrinhos de pequeno porte no México e essa foi a primeira vez que tentamos ensinar como fazer um mini-quadrinho, tipo uma oficina de fanzine, como desenhar de um jeito que não acabe de cabeça para baixo e esse tipo de coisa. E então eu percebi que gostava de fazer aquilo.

Em 2000, Jessica e eu nos mudamos para Nova Iorque. No ano seguinte, eu tinha

vagas ideias... tem um monte de escolas e universidades de arte em Nova Iorque, é claro, incluindo a School of Visual Arts (SVA), que é uma escola de artes que está por aí desde após a Segunda Guerra Mundial. Foi na verdade fundada por um quadrinista americano, Burne Hogarth, que era um dos dois fundadores da escola. Eles têm um programa de ilustração e quadrinhos, agora um dos mais antigos do país. E nós simplesmente fomos sortudos, porque após um ano em Nova Iorque, o diretor do programa ligou e disse, “alguém acabou de pedir demissão em Agosto e nós precisamos de um professor para essa disciplina”. Na verdade eles tinham o nome da Jessica, alguém havia a recomendado, não sei quem... e ela disse, “sim, eu posso dar a disciplina, mas está muito em cima da hora, então você pode contratar Matt também e nós ensinaremos juntos”. Então nós meio que só aparecemos no primeiro dia de aula e começamos a ensinar. E era uma disciplina de storytelling, então era um ano inteiro ensinando os princípios de storytelling, portanto bem útil para realmente nos fazer... porque Jessica e eu somos quadrinistas autodidatas. SVA tem sido um dos poucos lugares que ensinam quadrinhos nos EUA, mas mesmo assim, poucas pessoas estudaram lá. Art Spiegelman ensinou lá por muito tempo, Will Eisner... alguns quadrinistas que trabalham agora estudaram lá, como Bob (Robert) Sikoryak, Paul Karasik, Kas... mas muitos de nós que fazemos quadrinhos, nós simplesmente aprendemos desenhando.

Por isso fazer fanzines, porque é uma formação em si. Você deve pensar no formato, como desenhar, que tipo de painéis funcionam melhor, como usar uma copiadora e assim por diante. E muito lentamente você também começa a aprender sobre princípios de storytelling visual, como como contar uma história, quantos painéis usar numa página, como deixar claro quem está falando em determinado painel, todas essas regras fundamentais. Então ensinar foi uma ótima forma de Jessica e eu formalizarmos algumas dessas ideias e passar adiante para outras pessoas. Então isso foi algo que eu ensinei na SVA, ensinando em um monte de disciplinas diferentes; na disciplina de desenho, eventualmente, eu pude propor aulas de quadrinhos experimentais que eu ensinava.

E eu fiz isso por onze anos. E desde então... é muita coisa. Vocês estão na universidade, então vocês sabem que ensinar, estar em um contexto acadêmico pode ser muito exaustivo quando você também está tentando ser artista. Então depois de 2012 eu decidi focar primariamente em ser um quadrinista e ensinar no contexto de oficinas, aulas visitantes, residências, e coisas assim, e isso é realmente o que eu tenho feito.



Figura 2. Matt na SVA com Tom Hart (2010)

OIIQ

Já que você mencionou quadrinhos experimentais, gostaríamos de puxar esse fio. Você falou sobre mídias, formatos, fanzines. O que você acha que mudou desde a sua primeira introdução aos quadrinhos, desde que você começou a fazer quadrinhos? Com toda essa mudança na percepção do que quadrinhos são, ao longo das décadas, com as novas formas mediáticas, quadrinhos experimentais, pós-quadrinhos... o que você acha que mudou?

MM

Acho que tudo mudou. Acho que estamos vivendo num período maravilhoso, os últimos 25 anos. O mundo dos quadrinhos – e de fato eu quero dizer o mundo em um sentido internacional, porque mesmo quando eu estava começando e as pessoas falavam sobre o mundo dos quadrinhos, elas queriam dizer quadrinhos americanos. Elas não estavam realmente pensando sobre mangá, além da América do Sul e do resto do mundo. Então algo começou com Robert Crumb e os quadrinhos underground, que eram auto-publicados e mostravam que quadrinhos não precisavam ser só coisa de super-herói nos EUA, e isso inspirou parcialmente Moebius e seus colegas franceses a começar *Métal Hurlant* e *Pilote* na França, fazer mais quadrinhos do tipo expressivo, pessoal... ainda baseado em um gênero, mas mais empolgantes do que as coisas comerciais que existiam. E então o mundo de fanzines do qual eu saí, muita gente estava fazendo DIY (*Do It Yourself*), que é parcialmente influenciado pelo punk rock e pela tradição musical de fazer o seu próprio trabalho, agendar sua própria turnê com sua banda e por aí vai. E é claro que *Maus* e *Watchmen* foram a grande virada nos EUA, pelo menos, no mundo falante de inglês, acerca da percepção do que um quadrinho pode ser. No final dos anos 80... nós brincamos com isso porque se tornou um grande clichê, mas tinha todos esses jornais e revistas com esses artigos dizendo “Pif! Bam! Pou! Quadrinhos não são mais só para crianças!”. E era uma coisa grande, tipo, “oh, quadrinhos podem ser literatura”. Mas naquele tempo, alguém podia ler *Maus* e dizer, “oh meu Deus, quadrinhos têm tanto potencial, eu vou descobrir todos esses outros grandes quadrinhos”.

Primeiro de tudo, as pessoas não sabiam aonde ir. Se elas fossem a uma livraria de verdade, elas não iam achar nenhum quadrinho. Elas podiam achar coleções de humor, cartuns do *The New Yorker*, coleções do Garfield, e outras tirinhas de jornal. Se elas fossem a uma clássica loja americana de revistas em quadrinhos, a maioria dessas seria apenas os quadrinhos rentáveis de super-herói. Tinha muito poucas naquela época, e ainda agora, que vendiam fanzines, que vendiam quadrinhos underground e coisas assim. Então são outros dez, quinze anos até o começo dos anos 2000, quando Chris Ware publicou seu primeiro grande livro, *Jimmy Corrigan: O Menino Mais Esperto do Mundo*, e alguns anos mais tarde coisas como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, *Fun Home*, de Alison Bechdel, *Ghost World*, de Daniel Clowes, e então alguns filmes começando a representar isso, como o filme de *Ghost World* e o filme de Harvey Pekar, *American Splendor*, com Paul Giamatti... estes levaram as coisas para um nível mais alto. Nesse intervalo, artistas mais jovens da minha geração começaram a produzir trabalhos muito interessantes: claro, Daniel Clowes, Julie Doucet, os irmãos Hernandez com *Love and Rockets*. Então começou a ter livros disponíveis o suficiente e as livrarias começaram a ter uma seção de graphic novels, das quais as pessoas que não fossem fãs de quadrinhos ouviam falar, “oh! Eu ouvi que quadrinhos são bons, são interessantes”. Elas vão a uma livraria e de fato encontram *Jimmy Corrigan*, e encontram *Fun Home*, e descobrem esse mundo maravilhoso. Então essa já foi uma grande mudança.

Nesse meio tempo, duas outras coisas estavam acontecendo. Uma são as webcomics,

a internet fica mais prevalente, e em um certo ponto, ensinado na School of Visual Arts, em 2003 ou 2004, eu comecei a receber estudantes que não sabiam nada sobre quadrinhos publicados. Eles não sabiam sobre os artistas dos quais eu falava, eles não sabiam ou se importavam com brigas entre fãs de super-herói e fãs de quadrinhos alternativos ou underground. Eles estavam em outro mundo, toda uma outra esfera – de webcomics, que têm o seu próprio fandom, sua própria tradição se desenvolvendo. E eu acho que isso é muito interessante. Eu sempre achei um pouco desanimador que tivesse tão pouca conexão, e acho que até mesmo hoje... o mundo das webcomics é muito separado do mundo dos quadrinhos impressos. Tem apenas um ocasional vai e volta. Alguém como Kate Beaton, não sei se vocês a conhecem, do Canadá, que fez *Hark! A Vagrant*, que é um quadrinho de humor muito engraçado e inteligente que começou como webcomic e anos depois ela acabou sendo publicada pela Drawn & Quarterly, uma editora norte-americana importante. E agora ela acabou de publicar uma graphic novel de memórias chamada *Ducks*, em 2022. Tem ganhado um monte de prêmios, é realmente um trabalho poderoso, muito diferente das coisas mais antigas, e precisa muito do mundo de publicação de livros, e não do mundo de webcomics. Mas é estranho ver alguém que vive os dois mundos dessa forma.

E então a última coisa é a internacionalização do mundo dos quadrinhos, marginalmente graças à internet, eu acho. Os mangás começaram a aparecer mais e mais, e isso foi muito importante, porque em adição à criatividade e às diferentes ideias sobre storytelling e construção de mundos, trouxe as meninas para os quadrinhos de um jeito que não tínhamos visto antes. Quando estávamos ensinando na SVA, quando chegamos lá... tinha um número razoável de garotas no programa, mas acho que historicamente tinha pouquíssimas meninas, jovens mulheres estudando quadrinhos. E na época que saímos, em 2011, o programa era mais da metade mulheres. E muito disso é por causa... parcialmente das webcomics e seu sucesso, mas muito disso foi o mangá e o anime, e a influência e o número de mulheres artistas e trabalhos que eram direcionados a leitoras femininas, o que realmente mudou toda a paisagem de fandom de quadrinhos, artistas de quadrinhos, publicação de quadrinhos. Então a Ásia era grande, o Japão principalmente, mas também para nós que éramos artistas e fãs e estávamos na internet. Nós começamos a nos corresponder, do meio dos anos 90 em diante, conhecendo outros artistas, outros editores na França, na Itália, na Espanha, no Brasil e Argentina.



Figura 3. Detalhe de tradução feita por Matt para *O Apocalipse Segundo Dr. Zeug*, de Fábio Zimbres.

Um antigo amigo meu que nunca conheci em pessoa, mas com o qual me correspondo por anos, é um artista de Porto Alegre chamado Fábio Zimbres. Na verdade eu consegui... eu não falo português, mas falo espanhol, e ouço um monte de MPB, Milton Nascimento e coisas assim, então consigo me virar. Então alguns anos atrás eu traduzi minha fanzine favorita de Fábio Zimbres, o *Apocalipse Segundo Dr. Zeug*, e ela foi publicada pela Fantagraphics em sua nova antologia chamada

Now, então eu estava realmente orgulhoso de poder introduzir o trabalho de Fábio ao mundo falante de inglês. E ele é alguém que conheci por uma lista de e-mails 25 anos atrás, quando as pessoas estavam começando a descobrir essa coisa de que gostavam, pesquisando online por quadrinhos e encontrando essa pequena comunidade. E eles tinham Fábio, quadrinistas na Alemanha, na Itália, no mundo todo, em Singapura... então sim, a paisagem é inimaginável em relação a quando Jessica e eu começamos a fazer quadrinhos.

Quando eu ia a uma loja de quadrinhos, mesmo uma boa, que tinha quadrinhos indie e fanzines, em 1990, eu podia ir uma vez por semana, com \$20, \$25, e podia comprar qualquer coisa na loja que parecesse interessante, e levar para casa e ler. Ler cinco vezes, porque não tinha muita coisa saindo. Agora eu vou à loja e fico completamente sobrecarregado. Tem tanto material por aí e tudo parece tão fascinante. Tem referências a coisas antigas, tem novos artistas surgindo.

Eu moro na Filadélfia e temos uma ótima loja aqui chamada *Partners and Son*, que tem risografias, livros publicados na Alemanha, na França e em todo o mundo e é maravilhoso, mas também intimidador porque você não sabe nem por onde começar. E eu acho que pra mim, como artista, eu não saberia como eu seria notado agora, porque há tantos artistas fazendo novos trabalhos. Quando eu comecei, não tinha tantas pessoas jovens fazendo quadrinhos que não estivessem nesse mundo de quadrinhos alternativos e experimentais. Então sim, é um mundo totalmente transformado, e acho que para melhor.

OIIQ

Gostaríamos de falar um pouco sobre pesquisa e quadrinhos. Qual é, na sua opinião, a maior dificuldade em pesquisar quadrinhos?

MM

Bem, é acesso a fontes primárias até bem recentemente. De novo, essa é outra coisa que mudou, é que a espinha dorsal do crescimento de quadrinhos nos EUA, e acho que provavelmente ao redor do mundo, é a importância das bibliotecas, e bibliotecários que se deram conta de que quadrinhos são uma forma muito válida de publicação. E especialmente para jovens leitores. Há bibliotecas em escolas que utilizam quadrinhos, eles dizem, “bem, é bom para leitores relutantes, como garotos que não gostam muito de ler, você pode dar a eles uma revista em quadrinhos, eles vão olhar as figuras”. E acho que isso é verdade, mas também acho que é subestimar a riqueza dos quadrinhos. Eu também acho que quadrinhos são literatura, que eles são seu próprio tipo de linguagem visual literária de contação de histórias.

Mas o fato é que bibliotecários ficaram muito interessados em quadrinhos tanto em bibliotecas escolares quanto em bibliotecas municipais, mas também em bibliotecas universitárias, e nesse ponto eu sei de três ou quatro grandes universidades, incluindo a Universidade da Pensilvânia aqui na Filadélfia, que estão construindo coleções bem rigorosas de quadrinhos. Não somente revistas em quadrinhos, mas graphic novels e zines, e tentando focar em diferentes aspectos da publicação de quadrinhos ao redor do mundo. Então agora, se você for um pesquisador e quiser pesquisar mini-quadrinhos americanos dos anos 90, por exemplo, há diversas coleções pelo mundo, majoritariamente nos EUA a essa altura, acho, que você pode contatar para dizer “ei, sabe, estou escrevendo e pesquisando sobre os trabalhos antigos de Julie Doucet, quando ela estava fazendo mini-quadrinhos” e há várias coleções agora que você pode visitar e conseguir esses documentos originais. E a mais essencial no mundo

falante de inglês é a Billy Ireland Cartoon Library & Museum, que fica em Columbus, Ohio, conectada à Universidade de Ohio. E eles têm uma coleção incrível de arte original, mas também de correspondência e todo tipo de parafernália relacionada a quadrinhos.

Então temos uma relação com eles e, apenas para dar um exemplo em termos de pesquisa, Jessica e eu recentemente doamos todo o material relacionado a quadrinhos do início das nossas carreiras até 2010, no começo deste ano. Então isso quer dizer toda a nossa correspondência com outros quadrinistas, cartas que enviei a Julie Doucet, Gary Panter, e para colegas meus, como Tom Hart, Craig Thompson, James Kochalka. Todas essas pessoas do meu mundo estão agora catalogadas nessa biblioteca de pesquisa. Então se uma pessoa está pesquisando essa era de mini-quadrinhos, o que acho que as pessoas vão começar a fazer porque é um estágio de desenvolvimento muito importante dos quadrinhos americanos, ela pode agora dar uma olhada em todas as minhas cartas e cartões postais que compartilhei com outros artistas, revistas em que eu estive, entrevistas antigas, folhas destacadas de trabalhos de ilustração que fiz na época; todo esse material está agora disponível, e acho que mais e mais artistas estão começando a fazer esse tipo de coleção. Depende parcialmente dos artistas, porque acho que artistas de belas artes e escritores, por exemplo, têm um senso de importância histórica de seu trabalho porque nossa cultura mundial valoriza literatura e pintura, por exemplo, então esses artistas, desde jovens, entendem: “oh, eu preciso preservar meu trabalho. Eu preciso ter boa conservação de papel. Eu preciso de um bom sistema de arquivamento para que eu saiba onde tudo está”. E quadrinista, enquanto isso, até muito recentemente, ficavam “nosso trabalho não tem valor”. Como se sabe, muito trabalho antigo de quadrinhos se foi porque editores simplesmente jogam fora ou usam para revestir as paredes depois de imprimir. Então há grandes partes do começo da história dos quadrinhos que serão muito difíceis de recuperar, porque elas simplesmente foram perdidas.

Mas agora há mais senso de necessidade de preservar e organizar esse tipo de material. Quando eu trabalho em um novo quadrinho, há múltiplas etapas, desde rabiscos em um caderno, em pedaços de papel, até estudos e testes de desenho, thumbnails, lápis, e eu mantenho todo esse material em caixas para que tudo seja disponibilizado no futuro. E não é que eu pense que sou o maior artista ou que as pessoas vão estudar meus trabalhos, mas é uma parte representativa do que um artista faz e eu acho que esse tipo de coisa é muito valorosa. Então também depende do tipo de pesquisa, vocês se referem a pesquisar o trabalho de um artista? Ou fazer pesquisa histórica sobre publicação? Acho que ainda há muito trabalho a ser feito. Mas há o começo dessas coleções. Billy Ireland é a que tem mais trabalho original e auxiliar, como esboços e notas e correspondências, até faturas e papéis financeiros que podem mostrar como o mundo das publicações funcionava em 1990, por exemplo.

OIIQ

Queremos te perguntar sobre sua conexão com a literatura. Você mencionou esse diálogo entre linguagens. Suas inspirações incluem Raymond Queneau e OuLiPo, você é um membro do OuBaPo, estudou literatura durante a graduação, e seu livro mais recente, Ex Libris, lembra Júlio Cortázar, Italo Calvino... então, em quais aspectos essa experiência com literatura ajuda você a ensinar quadrinhos? E quais influências de literatura, e de outras linguagens artísticas, você vê nos quadrinhos?

MM

Sim, boa pergunta e muito importante para o meu trabalho. Quando eu estava fazendo graduação na universidade em Michigan, eu me formei em literatura comparada, então estudei literatura em diferentes linguagens. E é engraçado porque agora eu falo francês e espanhol fluentemente, mas naquela época, eu gostava de alemão. Então inglês e alemão eram minhas duas linguagens. Eu quase não lembro mais de alemão, mas era algo no qual me interessei na época. Foi nessas aulas de literatura comparada que eu aprendi sobre Júlio Cortázar, por exemplo. Na minha primeira aula de todas, introdução à literatura comparada, nós lemos várias histórias curtas de Cortázar, e isso realmente abriu minha mente de formas incríveis. E então lemos (Jorge Luis) Borges, e li mais por conta própria. E isso foi o primeiro indício de formalismo que tive de um modo geral. Que eu não estava interessado em somente contar a história ou explorar a psicologia de um personagem, mas na forma como as histórias são contadas, e como você pode fazer uma história que é sobre uma história sendo contada, sobre a estrutura de uma história, sobre a filosofia do storytelling. Então isso, em si, é um assunto interessante para escrever sobre e criar sobre.

Quando eu comecei a fazer quadrinhos, eu não tinha tantos modelos que fossem mais experimentais, exceto alguns quadrinhos underground que estavam fazendo algum trabalho experimental. Há um livro chamado *Breakdowns*, que coleta os quadrinhos antigos que Art Spiegelman fez quando estava acabando de começar a trabalhar em *Maus*, que são muito interessantes: quadrinhos OuBaPo com múltiplos caminhos de leitura, apropriando arte de outros quadrinhos e coisas assim.

Mas não foi até eu descobrir Raymond Queneau e *Exercícios de Estilo*, que foi em 1991 ou 1992, que eu realmente comecei a entender como poderia usar essas ideias da literatura em quadrinhos. E isso especificamente foi por causa de (*99 Ways to Tell a Story*) *Exercises in Style*, no qual a ideia era pegar uma história bem curta e contá-la de 99 formas diferentes.



Figura 4. Raymond Queneau desenhado por Matt.

E o próprio Queneau foi inspirado por Johann Sebastian Bach. Ele foi a uma performance de A Arte da Fuga, que é um tema musical bem curto (*Matt canta as notas de um excerto de A Arte da Fuga*). Essa pequena melodia, Bach expande, vira de cabeça para baixo, roda de trás para frente, e constrói diferentes pequenos movimentos desse trabalho, a partir dessa pequenina peça de material musical. E Queneau pensou que isso seria interessante de fazer na literatura. Então já existe uma entrega, uma troca de uma mídia para outra, na origem desse

trabalho. Então quando eu descobri o livro de Queneau, eu tive a mesma reação, eu pensei que isso seria interessante de tentar nos quadrinhos, porque quadrinhos também têm um monte de artifícios retóricos que são similares, mas claro que quadrinhos têm toda essa outra dimensão do visual do estilo de desenho, abstração e representação, tradições de desenho dos quadrinhos, da ilustração, das belas artes... e, finalmente, o terceiro e mais importante ingrediente, que é o aspecto de design, de arquitetura dos quadrinhos, os painéis, o layout da página e as coisas que você pode fazer com isso. E isso é o que realmente me animou a tentar fazer o *Exercícios de Estilo* como um quadrinho.

Então, a literatura oferece toda sorte de ferramentas para quadrinhos e isso não é especificamente uma via de mão única de influência. É mais um princípio geral que eu tenho, de que toda forma de arte deveria se misturar e pegar ideias emprestadas uma da outra. Cinema, é claro, é outra grande influência nos quadrinhos e há uma certa linha de pensamento em que quadrinistas e fãs lamentam a influência do cinema nos quadrinhos. Eles vão ver uma página de quadrinhos e dizer, “oh, eles estão apenas fazendo um zoom, essa é só uma técnica de cinema. Não deveriam fazer isso nos quadrinhos, quadrinhos deveriam ser puramente sobre as coisas visuais 2D”. E eu acho que quadrinhos são 2D, sempre terá desenho. Se você pegar emprestado o artifício do zoom, ou mesmo um zolly, ou qualquer tipo de técnica fílmica, no momento em que você colocar numa página de quadrinhos, ela se torna uma técnica de quadrinhos. Não é mais uma técnica de cinema, é sua própria coisa. Porque funciona de um jeito diferente, porque um zoom é contínuo no filme com a imagem em movimento. Se você faz um zoom em quadrinhos, é uma série de imagens estáticas que criam um padrão visual na página, que gera todo um novo tipo de vibração enquanto composição, então acho que pegar emprestado técnicas e ideias de outras mídias é muito enriquecedor para uma forma. E eu observo cinema e até música e poesia tanto quanto literatura em meus próprios quadrinhos.



Figuras 5 e 6. Páginas de 99 Ways to Tell a Story.

Mas é verdade que em anos recentes é algo que definitivamente eu venho focando bastante, por causa da conexão com Raymond Queneau, que me levou ao OuLiPo e ao OuBaPo, claro. E então com meu último livro, *Ex Libris*, vocês mencionaram Cortázar e Italo Calvino, que foi uma grande influência nisso. E isso não é só falando sobre a ideia do OuLiPo de restrição, de usar regras, mas também a ideia de metaficção ou metaquadrinhos. Um quadrinho que não é sobre si mesmo, mas sobre o ato de ler. Eu penso em *Ex Libris* como um thriller psicológico, mas é um thriller psicológico que é sobre personagens que são um monte de livros e um leitor. Não há um assassino ou nada do tipo, é todo sobre a imaginação e a interação do leitor em nossas mentes com os livros. Vladimir Nabokov é outra grande influência. E Nabokov sempre teve essa ideia muito forte de que literatura não é sobre o que acontece aos personagens, é sobre o que acontece entre os leitores, autor e personagens. É como um jogo em que todos jogamos juntos, e eu gosto muito dessa ideia acerca de como a arte funciona em geral.

OIIQ

Matt, você nunca publicou no Brasil. Por quê? Amamos o seus exercícios do *99 Ways*, para nós é um livro completo para estudantes que querem aprender a fazer quadrinhos. É um livro perfeito e prático. Você tem planos de publicar no Brasil?

MM

Não atualmente, mas é algo no qual trabalhei ao longo dos anos. Cerca de 15 anos atrás, eu assinei um contrato com uma editora, e eles traduziram o livro, mas cessaram suas atividades antes de publicar o livro. Eu tenho muitos leitores no Brasil, me correspondo com pessoas de tempos em tempos. Há uma acadêmica, Maria Clara Carneiro (*UFSM, Grupo Oficinas de escrita, histórias em quadrinhos e tradução: teoria da literatura e práticas literárias*), com quem me correspondi por muitos anos, e ela tentou me ajudar quando a publicação não deu certo, ela me colocou em contato com outras pessoas. Acho que eventualmente vamos achar algo, porque esse livro, *99 Ways to Tell a Story*, ganha uma edição estrangeira quase todo ano. Na verdade, eu tenho uma edição saindo em Taiwan este ano. Há uma na China Continental, Coreia do Sul... há uma edição nova na Espanha, em espanhol... Então eu de fato espero que eventualmente consigamos encontrar o editor certo. Mesmo alguns dos quadrinistas aí, como Rafael Grampá – ele na verdade foi quem deu meu livro àquele editor e disse, “você deveria publicar isso”, o que foi muito bacana. Fábio Moon and Gabriel Bá, tenho uma amizade com eles. Enfim, conheço pessoas da cena de quadrinhos daí, então com sorte, eventualmente, vai acontecer. Eu adoraria que fosse publicado. Eu adoraria ir ao Brasil visitar um dia.

OIIQ

Nós também (*gostaríamos que viesse*). Falando de publicar livros em geral, você tem um projeto interessante com Jessica, *Drawing Words & Writing Pictures*. Acerca de livros sobre ensino de quadrinhos, você tem planos no caminho? Há algo pelo que podemos esperar num futuro próximo?

MM

Sobre educação em quadrinhos, vocês querem dizer, como um livro didático? Na verdade não. Foram dois projetos enormes, esses dois livros. *Drawing Words & Writing Pictures* saiu em 2008, e então nós fizemos uma sequência chamada *Mastering Comics*, lançada em 2012. Eles foram

publicados pela First Second, que é uma editora bem grande dos EUA. Ainda estão em circulação, esperávamos, claro, que fossem ensinados nas escolas – isso não aconteceu, mas várias pessoas de fato os utilizam para dar aulas de quadrinhos ou para elas mesmas. Foi projetado para ser um livro que pudesse ser utilizado na sala de aula, mas também poderia ser um livro que você mantém em casa e usa para aprender os princípios para fazer quadrinhos.

E novamente, é um projeto tão grande que é muito difícil de traduzir. Há na verdade uma edição russa que saiu há alguns anos, e acho que chegamos a falar com alguém do Brasil em determinado momento, mas o problema é que tantas das diferenças culturais são específicas ao trabalho americano ou falante de inglês, até as medidas, tudo é em polegadas – vocês sabem, o resto do mundo é muito mais esperto e usa o sistema métrico, mas nós, americanos, estamos presos com esse sistema muito confuso que usamos. Então é um trabalho difícil de adaptar. Em um mundo ideal, nós adoraríamos um dia fazer uma nova versão desses livros, talvez em formatos menores, em livros individuais... é um livro muito grande e pesado, e bem caro. E seria bacana fazê-los menores, como livros de trabalho que as pessoas poderiam usar, mas este não é realmente um plano para agora.

No entanto, de minha parte, ainda estou ensinando bastante, como disse, oficinas sobre o OuBaPo e restrições, e isso é algo no qual estou trabalhando... não tenho planos específicos, mas eu gostaria de fazer um livro sobre fazer quadrinhos no geral, criar usando restrições do OuBaPo e OuLiPo. Meu próximo livro, que sai este ano, será uma coleção de histórias curtas, e todas elas são feitas com restrições do OuBaPo. Então, esse livro, assim se espera, será apenas uma coleção bem legal de histórias curtas, mas eu terei uma seção no final em que eu explico e falo sobre as restrições e como as utilizo. E isso com a ideia de que pesquisadores, professores e artistas que querem aprender a usar restrições podem estudar o fim do livro e ter alguns insights sobre o processo. Mas então, no futuro, eu gostaria de fazer algo como *Desvendando os Quadrinhos (de Scott McCloud)*, mas focado no OuBaPo, nas restrições e como usá-las. Mas não esperem por nada tão cedo, levará um bom tempo, eu acho.

OIIQ

Já que você abordou o assunto do ensino, temos ainda algumas questões sobre isso. Lembramos que em entrevistas passadas, você mencionou que um dos desafios sobre ensinar quadrinhos é que algumas pessoas – muitas delas –, chegam na aula sabendo desenhar, mas não sabendo como contar uma história. Elas têm um problema com storytelling. Além desse desafio, há outros? Pode falar mais sobre esse desafio específico?

MM

No sentido mais geral, pessoas, pessoas mais jovens especialmente, adolescentes que vêm à aula para aprender a fazer quadrinhos, saibam elas desenhar ou não, elas geralmente não têm um senso forte de estrutura narrativa. É verdade. E a outra condição na qual elas geralmente chegam, especialmente adolescentes, é que alguns deles têm esses grandes mundos imaginários que eles vêm construindo em cadernos desde que eram crianças. Eles têm todo esse plano que projetaram, de cidades e esses personagens diferentes, e eles fizeram desenhos detalhados das suas armaduras e de como seus capacetes são, que tipo de armas eles têm, suas espaçonaves e todas essas coisas.

E quando você pergunta o que querem fazer, eles dizem, “bem, eu quero fazer um quadrinho de 500 páginas, vai ser o primeiro dos dez volumes da minha série épica de fantasia e

super-heróis”. E isso é insano, porque você nunca vai se tornar um artista se começar com esse nível de ambição. Então uma das coisas mais básicas que eu digo às pessoas é começar pequeno, fazer um quadrinho de uma página. E para realmente aprender as propriedades e o interesse de todos os diferentes tipos de subdivisões do quadrinho, desde o painel único, apenas um único desenho, até a tirinha, até o quadrinho de uma única página, até uma história curta, e meio que desenvolver a partir daí. E provavelmente foi por isso que estruturamos o *Drawing Words and Writing Pictures* desse jeito, desenvolvendo de modo que você realmente preste atenção nas qualidades de cada uma dessas variedades de quadrinhos. Então, muitas pessoas vão dizer que um cartum de painel único, como *The Far Side* nos EUA, ou Quino, da Argentina – ele é famoso por *Mafalda*, mas eu pessoalmente gosto muito dos seus desenhos humorísticos que são frequentemente muito engraçados e muito inteligentes, e ele usa uma linguagem visual que é parte dos quadrinhos, mesmo que não seja contando uma história, que não avance e tal, mas realmente te ensina acerca de como compor uma imagem, como criar algum movimento na imagem. Aí você faz uma tira, como uma tirinha de jornal, e você está fazendo três ou quatro painéis em uma fileira e isso realmente te ajuda a pensar sobre sequência, sobre economia, porque você não tem muito espaço. É muito difícil escrever uma tira muito curta assim. E então quando você faz um quadrinho de uma página só, você entra em uma tradição muito rica. De certa maneira, o quadrinho de página única é a expressão definitiva do que os quadrinhos podem fazer. Se você olhar *Little Nemo in Slumberland* ou uma página de domingo de *Krazy Kat*, a riqueza que você pode fazer com uma completa composição de quadros e uma história em que tudo é auto-contido... você está trabalhando em múltiplos níveis de história, arte, design. Então isso é no que eu realmente gosto de focar.

Outro desafio é... um maior desafio agora do que era há 25 anos é que as pessoas têm influências e até mesmo técnicas tão diferentes que é difícil de ensinar um tipo de arte, como um único estilo de desenho, um tipo de ferramenta. Quando eu comecei a ensinar em 2001, eu não tinha nenhum problema em dizer, “certo, você vai aprender como fazer quadrinhos com um potinho de nanquim e uma caneta bico de pena de metal”, esse tipo de ferramenta tradicional (*Matt nos mostra as ferramentas a que ele se refere*).



Figuras 7 e 8. Algumas ferramentas do estúdio de Matt: pote de nanquim e canetas bico de pena.

Porque àquela altura, quase todo mundo, seja fazendo quadrinhos de super-herói, quadrinhos underground, mangá ou tiras de jornal, estava desenhando com essas ferramentas. Mas então em 2010, você tinha mesas Wacom e programas para desenho digital... e agora, pelo menos metade dos jovens em qualquer aula de arte trabalha digitalmente. Então é muito difícil até mesmo decidir. E o YouTube também tem sido um ótimo desenvolvimento em termos de tutoriais, tipo, você pode aprender como fazer qualquer coisa. Eu tinha que de fato perguntar a outro artista, “como você usa uma régua em uma caneta nanquim sem deixar que a tinta borre tudo?”. Agora, você pode achar vídeos no YouTube que vão te ensinar como desenhar em perspectiva, como usar o Photoshop... e é ótimo, realmente, para ensinar porque significa menos pressão em mim, enquanto professor, para ensinar esse tipo de coisa. Eu digo, “olha, aqui está um bom vídeo no Youtube, vá aprender a desenhar rostos”. E eu posso me concentrar em ensinar storytelling e design de páginas.

OIIQ

Acho que você começou a responder o que íamos perguntar, mas essa é uma questão mais específica. Digamos que você tenha, em uma classe, estudantes com um monte de cultura visual, que até mesmo leem muitos quadrinhos, e estudantes que estão começando agora, que não sabem muito sobre quadrinhos. Como você nivela suas aulas? Como estabelece um ritmo na aprendizagem de quadrinhos?

MM

Isso é um pouco difícil de responder, apenas porque faz 15 anos desde que eu não venho ensinando um semestre, pensando em desenvolver uma disciplina longa. Meu contexto agora é usualmente uma oficina de um dia, talvez alguns dias. Então é um pouco diferente. Mas basicamente, eu observo que é aí que as restrições do OuBaPo se tornam úteis, porque quando eu passo uma tarefa para fazer um quadrinho usando uma restrição, seja usando uma regra de poesia ou, digamos, só para dar um exemplo simples, fazer um quadrinho haiku... é uma atividade que fiz ao longo dos anos em que olhamos alguns haikus e pensamos “como fazer isso em quadrinhos?”. É claro, você pode fazer um quadrinho e as palavras dos balões têm haiku neles, sabe, cinco sílabas, sete sílabas, cinco sílabas, mas como transformar isso em uma ideia visual? Isso não requer muita habilidade em desenho porque vai ser muito simples e é o tipo de coisa que faz as pessoas usarem mais a criatividade do que suas habilidades específicas de desenho. E, de modo geral, eu penso que as restrições colocam a ênfase na imaginação e na resolução criativa de problemas e, isso, para mim, é definitivamente mais importante do que saber desenhar.

Pessoas que sabem desenhar muito bem são às vezes as mais difíceis de desenhar porque elas pensam que já sabem de tudo. Elas pensam que porque sabem desenhar elas devem entender quadrinhos e storytelling e todas essas outras coisas. Enquanto pessoas que não têm tanto treinamento em desenho acabam demonstrando ter uma mente mais aberta. Porque elas têm um nível de humildade tipo, “eu não sei desenhar, eu provavelmente não sou muito criativo”, e então você dá elas, ensinando com restrições, o que uma restrição faz – e talvez eu devesse brevemente dizer mais que quando eu me refiro a uma restrição, eu quero dizer dar a alguém uma regra que deve seguir para fazer uma obra de arte. Em *Exercises in Style*, a restrição era contar uma história 99 vezes de diferentes pontos de vista e assim por diante. Eu fiz outro quadrinho que era um palíndromo. Então você tem que ler em ambas as direções, para frente

e para trás. Você pode fazer um quadrinho em *looping* contínuo. Quando você dá a alguém um desafio como esse, quando você compõe uma obra de arte desse jeito, você está pensando em múltiplos aspectos e desenhar é apenas um detalhe no final.

E às vezes eu vejo que novos estudantes que não têm um repertório de quadrinhos e não sabem bem como desenhar surgem com ideias muito interessantes usando restrições, tão boas ou até melhores do que alguns dos artistas mais estabelecidos, porque o artista pode ficar muito fixado em uma ideia – “isso é o que quadrinhos devem ser”, “isso é o que eu faço”. Quando você tem uma restrição, ela te faz largar essas ideias, e você só tem que resolver o problema em mãos. É uma ótima forma de evitar clichês, de sair de um bloqueio mental. Então é realmente essa a minha abordagem, focar no que é a restrição em diferentes oficinas, usando diferentes restrições. Mas acho que é sempre um jeito bom de incluir toda uma nova gama de habilidades e níveis de experiência.

OIIQ

Para finalizar nossa entrevista, qual é o seu top 5 de quadrinhos para pensar sobre quadrinhos ou que você menciona em suas aulas?

MM

Vocês querem dizer trabalhos teóricos ou só trabalhos que são bons exemplos de como quadrinhos funcionam? Vou focar no último, porque não ensino muita coisa teórica nas minhas aulas. Mas é uma resposta difícil, porque muda de acordo com o contexto. Quando eu tento pensar num quadrinho que seja muito rico em storytelling e no uso da forma dos quadrinhos, eu frequentemente penso em um livro chamado *Ice Haven*, de Daniel Clowes. O livro novo dele, *Monica*, acabou de sair e é muito bom também. Eu acho que Daniel Clowes é um dos maiores quadrinistas vivos. Mas *Ice Haven* é meu livro favorito dele porque ele usa a ideia da página única, a tira de quadrinhos, todos os diferentes modos com que quadrinhos contam histórias e ele os tece juntos em uma história maior. Então foi uma influência em *Ex Libris* no sentido de que *Ex Libris* também é feito de fragmentos e peças que se encaixam para fazer o trabalho completo.

Acho que *Fun Home*, de Alison Bechdel, é um grande trabalho no jeito que desenvolve a narrativa de forma caleidoscópica. Não conta a história do começo ao fim, ela circula e volta aos mesmos momentos de novo e de novo usando diferentes focos a cada vez, frequentemente com uma referência literária, mas o cartunismo é maravilhoso também. Ela usa um senso incrível de espaço na criação de ambientes físicos, porque a casa, onde a família vive, é um personagem muito importante do livro, e há um monte de composições realmente fantásticas em que ela está usando portas nos corredores para criar diferentes espaços e mostrar a alienação dos personagens, como o que Orson Welles fez em *Cidadão Kane*, usando o famoso foco profundo, no qual você pode ver múltiplos planos distantes trabalhando ao mesmo tempo.

Eu gosto de compartilhar vários trabalhos do OuBaPo. Em termos de descobrir OuBaPo e o que o trabalho deles é, tem esses livros chamados *Oupi*. O terceiro é chamado de *Oopus 3 (Matt pega o Opus 3 de sua estante)*. Eu nem sei se ainda dá para encontrá-lo na França, é bem antigo. Mas essa é uma coleção de quadrinhos experimentais de página única que são palíndromos, acrósticos, é realmente uma demonstração das possibilidades do quadrinho de uma página. Eu sei que foi uma grande influência em alguns outros amigos meus do Brasil que estavam fazendo quadrinhos experimentais por um tempo, *Revista Beleléu*. Eles tinham um projeto interessante, tipo um quadrinho acróstico de palavras cruzadas, um dominó roxo

e laranja. Eles eram claramente um grupo de pessoas que encontraram esse livro e tomaram como inspiração.

O que mais? De novo, depende do contexto. Se estou tentando representar grandes trabalhos de quadrinhos versus mostrar como quadrinhos funcionam, são coisas diferentes. Hergé, os livros de *Tintin* – eu tenho filhos agora e quando eles eram mais jovens, nós lemos todos os livros de *Tintin* em francês quando vivíamos na França, e isso me fez perceber o quão maravilhoso Hergé era como contador visual de histórias, e o quão engraçados e inteligentes aqueles livros eram. Eles fazem jus, sabe, às vezes você lê algo quando mais jovem e pensa que é incrível, e aí você volta, olha e pensa, “ahh... isso não é tão bom quanto eu pensava”. Mas Hergé realmente resiste, há realmente uma integridade no storytelling e na escrita e no desenho que é muito poderosa.

OIIQ

Ótimo, adoramos que você incluiu trabalhos brasileiros.

MM

Claro. Bem, quero dizer, eu amo Fábio Zimbres. Eu adoro aquele mini-quadrinho que ele fez, uma pequena graphic novel esquisita (*Música para Antropomorfos*), para uma banda brasileira de heavy metal (*Mechanics*), que incluía um CD e eu adoraria traduzir um dia. Não sei se ainda está em circulação no Brasil. Tenho uma cópia em algum lugar, mas não tenho à mão. Ele é meu artista brasileiro favorito, do qual eu adoraria ver mais exposição no Brasil e no resto do mundo também.

OIIQ

Acho que chegamos ao fim. Agradecemos muito pelo seu tempo. I think we've come to an end. Thank you so much for your time. Muchas gracias, Mister Madden. Você fala espanhol fluentemente, sí?

MM

Sí, hablo. Estuve muchas veces en España, en Mexico, en Argentina, Colombia, alrededor de Brasil, pero nunca en Brasil. Pero sí, estaba colaborando con mi traductor.. (*Matt mostra a tradução espanhola de 99 Ways*)

Esta es la reedición en España de los *Ejercicios de Estilo*.

OIIQ

Precisamos de uma edição brasileira.

MM

Realmente precisamos. Eu sei de vários leitores que gostariam disso.

Matt então se vê diante da dificuldade que brasileiros encontram em se despedir. Agradecemos a ele uma última vez, ele diz “obrigado” e damos a ele “adios”.

Após a entrevista, ele propõe um desafio ouropiano para criação de quadrinhos, mostrado na página a seguir.

Dois modos de fazer uma Tritina em Quadrinhos

Desafio proposto por Matt Madden

Uma *tritina* é uma forma de poesia curta inventada pela poeta do Brooklyn Marie Ponsot (1921-2019). Muitos poemas terminam linhas com palavras que rimam, mas a tritina é diferente; utiliza repetição em vez de rimas: cada estrofe tem três palavras de encerramento, que se repetem em todas as três estrofes, mas em uma ordem diferente a cada vez. Isso cria um ritmo cativante de repetição e variação na medida em que a cada vez que uma palavra ocorre, você precisa encontrar um novo contexto ou significado para ela. Uma única última linha, chamada *envoi*, tipicamente apresenta todas as três palavras na ordem inicial.

A tritina pode ser utilizada em quadrinhos de forma produtiva, em que esses elementos de encerramento (A, B, C) podem representar imagens, pedaços de diálogo, efeitos sonoros, uma cor—qualquer coisa, realmente. Os três painéis devem ser exatamente os mesmos a cada vez OU você pode usar os três elementos como um estímulo geral. Então, por exemplo, se você decidir que A será a cor vermelha, então talvez o painel 1 possa conter um tomate, o painel 5 um rosto zangado, e o painel 9, uma poça de sangue (eu já consigo visualizar várias histórias aí!). Mas B e C não precisam ser cores. Talvez B seja o efeito sonoro “pou” e C o closeup de uma mão. Caso você não consiga pensar em ideias, se sinta livre para usar as letras do alfabeto como um estímulo (*Asa, Banana, Cachorro*).

Por favor, me marque no Instagram caso você compartilhe seu quadrinho finalizado: @mmaddencomics.

Matt Madden

A	B	C
C	A	B
B	C	A

Variação 1

Começando com uma grade de 9 quadros, faça um quadrinho em que cada um dos seus três elementos de repetição (A, B e C) apareçam na mesma ordem alternada do diagrama ao lado.

Você pode alterar a grade se quiser (mudar o tamanho dos quadros, remover as bordas etc.), desde que você respeite a ordem correta de repetições.

Algumas pessoas chamam essa variação de *terina*.

A	B	C
C	A	B
B	C	A
A	B	C

Variação 2

Adicione um quadro *envoi* no final, o qual incorpora as repetições ABC uma vez mais, mas com novos significados e nuances.

O *envoi* também pode ser uma página separada ou uma linha de texto. Pode ser parte do seu quadrinho ou um elemento decorativo paralelo.

