

QUADRINHOS & CULTURA POP

ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

VOLUME 01



IVAN CARLO ANDRADE OLIVEIRA
RAFAEL SENRA COELHO
(ORGS.)

Capa: JJ Marreiro
Diagramação e Projeto Gráfico: Eloyze Monte
Revisão: Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra Coelho

Conselho Editorial - Editora da UNIFAP: Fabio Wosniak, Aldrin Vianna De Santana, Alisson Vieira Costa, Alaan Ubaiera Brito, David Junior de Souza Silva, Daniel Batista Lima Borges, Eliane Leal Vasquez, Frederico de Carvalho Ferreira, Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Inara Mariela Da Silva Cavalcante, Marcus Andre De Souza Cardoso da Silva, Marcos Paulo Torres Pereira, Rosivaldo Gomes, Romualdo Rodrigues Palhano, Victor Andre Pinheiro Cantuario

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central/UNIFAP-Macapá-AP
Elaborada por Maria do Carmo Lima Marques – CRB-2/989

Q1q

Quadrinhos & Cultura Pop, estudos interdisciplinares v.1 / Ivan Carlos de Oliveira, Org.; Rafael Senra Coelho, Org. Macapá: UNIFAP, 2025.

177p.

1 Recurso eletrônico [E-book]. 177p.: il.

ISBN: 978-65-89517-77-1

Modo de acesso: World Wide Web.

Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

1. Histórias em quadrinhos. 2. Cultura Pop. 3. Quadrinhos. 4. HQs e educação I. Oliveira, Ivan Carlos de, Org. II Coelho, Rafael Senra, Org. III. Universidade Federal do Amapá. IV. Título.

CDD 23. ed. – 741.5

OLIVEIRA, Ivan Carlos de; Coelho, Rafael Senra, (Organizadores).
Quadrinhos & Cultura Pop: estudos interdisciplinares v.1. Macapá: UNIFAP, 2025. [E-book]. 177p.: il.

A presente obra é fruto da Editora da UNIFAP



Editora da Universidade Federal do Amapá

Rodovia Juscelino Kubitschek, Km 2, s/n, Universidade,
Campus Marco Zero do Equador, Macapá-AP, CEP: 68.903-
419 www2.unifap.br/editora editora@unifap.br

Índice

Prefácio.....	5
----------------------	----------

Ivan Carlo Andrade de Oliveira e
Rafael Senra

Narrativa sobrenatural na região amazônica: encantamento na história em quadrinhos cobra sofia (2021), de Rafael

Senra.....	8
-------------------	----------

Vinicius Guido Leal Juarez e
Rafael Senra

Cobra sofia, de Rafael Senra: uma HQ para se falar dos bichos e do folclore

brasileiro.....	25
------------------------	-----------

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

História em quadrinhos – esse boto tem

história!.....	44
-----------------------	-----------

Glória Maria Carvalho Cunha e
Neurizete de Almeida Duate

Jeremy Strong e as técnicas hiper-reais de atuação: o espaço da ficção no imaginário

profissional.....	63
--------------------------	-----------

Mickael Marques Nobre

O arquétipo do amante e sua correspondência na tirinha falando da vida

alheia.....	85
--------------------	-----------

Ezequias Corrêa e
Lorena Braga

**Análise comparativa da representação negra
em quadrinhos paraenses: zagaia e turma do
açai.....102**

Kátia Anaiane Soares Passarelli

Gyselle Kolwalsk Cruz de Lima e

Netília Silva dos Anjos Seixas

**O psicodélico nas histórias em quadrinhos
do doutor
estranho.....121**

João Pedro Duarte Ferreira e

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

**O cinema na politização da arte em O Gabinete
do Doutor Caligari.....157**

Paulo Rafael Santos Silva

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Prefácio

Em 2018, nasce o Aspas Norte, evento sobre quadrinhos e cultura pop criado a partir de uma dupla percepção: a existência de pesquisas feitas sobre quadrinhos na Amazônia, por um lado; e, por outro, o fato de que essa produção acadêmica é frequentemente invisibilizada por uma série de fatores, como a distância dos grandes centros. Enquanto uma pessoa em São Paulo consegue participar de diversos eventos ao preço de uma passagem de ônibus, uma pessoa na Amazônia que queira participar de eventos acadêmicos precisará enfrentar uma verdadeira odisseia, envolvendo longas viagens de navio, avião e ônibus. Essa distância geográfica não é apenas física: ela acaba se tornando também uma distância intelectual, já que a voz da periferia do Brasil frequentemente não é ouvida, mesmo quando traz reflexões sobre temas oriundos da própria Amazônia.

O Aspas Norte acabou se tornando um bem sucedido evento acadêmico, ocorrendo, a princípio, no âmbito regional, com pesquisadores do Amapá. Em edições posteriores, conseguiu expandir seu escopo através de uma programação também online. O IV Aspas Norte ganhou a proporção de um evento nacional, e, em 2023, a realização do o V Aspas Norte inaugura o caráter internacional do evento.

Os artigos aqui reunidos foram apresentados no V Aspas Norte, e a maioria é assinada por autores da região Norte.

Esses trabalhos são um testemunho não só da existência da pesquisa sobre quadrinhos e cultura pop na Amazônia, mas também do crescente nível que essa produção tem demonstrado a cada ano.

Entre os artigos, Vinicius Guido Leal Juarez e Rafael Senra Coelho aplicam o conceito de encantado à história em quadrinhos *Cobra Sofia*, de autoria de Senra. A HQ *Cobra Sofia* também é tema de outro artigo, dessa vez de Elidiomar Ribeiro Da Silva, que analisa como os animais são representados na obra.

Já Glória Maria Carvalho Cunha e Neurizete de Almeida Duarte apresentam o processo de criação da história em quadrinhos *Esse Boto Tem História*, de autoria da dupla. Em outro artigo, Mickael Marques Nobre utiliza o conceito de hiper-realidade para analisar a atuação do ator Jeremy Strong na série *Succession*.

Em um relato simultâneo de criação e análise, Ezequias Corrêa e Lorena Braga criaram uma tira em quadrinhos a partir da música “Passa Vida”, de Rambolde Campos e Osmar Júnior, analisando tanto o processo de produção da tira quanto a poética da música. Por sua vez, João Pedro Duarte Ferreira e Ivan Carlo Andrade de Oliveira investigam como o personagem da Marvel Doutor Estranho incorporou elementos do psicodelismo, levando o personagem na ocasião a ser apropriado pelo movimento hippie.

Já Paulo Rafael Santos Silva emprega as ideias de Walter Benjamin para analisar o filme *O Gabinete do Doutor Caligari*, e, a partir dessa

conexão, explorar o caráter político da obra. Finalmente, Kátia Anaiane Soares Passarelli, Gyselle Kolwalsk Cruz de Lima e Netília Silva dos Anjos Seixas tomam como objeto de pesquisa a tira A Turma do Açaí, criada pelo paraense Rosinaldo Pinheiro, e analisam como se dá a representação do negro nas histórias em quadrinhos do personagem.

Com este volume, reafirmamos o compromisso de dar espaço à pesquisa acadêmica sobre quadrinhos e cultura pop na Amazônia. Esperamos que este trabalho contribua para a ampliação do diálogo entre pesquisadores de todas as regiões do Brasil e inspire novas investigações que continuem a enriquecer o campo dos estudos interdisciplinares sobre quadrinhos.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra

NARRATIVA SOBRENATURAL NA REGIÃO AMAZÔNICA: ENCANTAMENTO NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COBRA SOFIA (2021), DE RAFAELSENRA

*Vinicius Guido Leal Juarez¹
Rafael Senra Coelho²*

RESUMO: O presente artigo apresenta um estudo sobre o conceito de “encantado”, encontrado na literatura de terror produzida na região setentrional brasileira. E, nesse sentido, iremos abordá-lo a partir da obra Cobra Sofia, de Rafael Senra (2021), história em quadrinhos do gênero fantasia que traz elementos do terror. Sendo assim, busca-se identificar como o encantamento foi concebido na obra, e de que forma o autor utiliza-se do imaginário regional para explorar o sentimento de medo, presente em seus personagens. O conjunto dos elementos cênicos apresentados em sua narrativa (rio e floresta) nos leva à reflexão de que a literatura amazônica está, em parte, intimamente ligada a esse contexto do imaginário popular.

1 Graduado em História no Centro Universitário de Brasília uniCEUB - (2017) e mestrando do programa de Pós-Graduação em Letras na Universidade Federal do Amapá. Sua pesquisa é direcionada a seguinte temática: literatura amazônica contemporânea, com ênfase para o gênero terror.

2 Doutor em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora, e Professor no Curso de Letras/Português do Campus Santana na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Professor Permanente na Pós-Graduação em Letras da UNIFAP (PPGLET-UNIFAP).

Discute-se, também, a influência da cultura pop na história em quadrinhos pesquisada, onde pode-se notar que o tipo de coloração e o sombreamento utilizados lembram, até certo ponto, os desenhos animados e os quadrinhos da Disney. Já os efeitos lisérgicos da produção mostram uma certa influência de estilo das HQs presentes na revista Heavy Metal.

PALAVRAS-CHAVE: Cobra Sofia. Literatura em Quadrinhos. Cultura Pop.

Introdução

O trabalho aborda o conceito de “encantado”, frequentemente recorrente na literatura amazônica. Para tanto, procuraremos evidenciar tal concepção através da obra *Cobra Sofia*, de Rafael Senra (2021), uma história em quadrinhos do gênero fantasia, com elementos de ‘horror’. As ilustrações coloridas utilizadas na HQ foram adaptadas do *clip* animado da canção “Cobra Sofia”, faixa-título do disco “*Cobra Sofia e Outras Lendas Amazônicas*” (2021) do Projeto Alfa Serenar. Esse projeto musical é desenvolvido também por Rafael Senra, que compõe a maior parte das músicas e letras, toca quase todos os instrumentos musicais e faz a capa e projeto gráfico dos discos. Assim, como o material de *Cobra Sofia* derivado de um videoclipe, o recurso visual utilizado por Senra foi originado deste tipo de linguagem. Por conta disso, o tipo de desenho artístico comumente utilizado pelo autor não pôde ser explorado nessa obra em especial.

Outro aspecto que chama atenção em *Cobra Sofia* são as influências dos traços de Hayao Miyazaki³ no Studio Ghibli Inc. (Japão), somados ao imaginário dos desenhos produzidos pelos desenhos e longa-metragens animados da Disney, bem como animações feitas pelo extinto Studio Hanna-Barbera (EUA), mais tarde incorporado pela produtora Warner Bros Entertainment (Califórnia, EUA).

3 Hayao Miyazaki é um animador, cineasta, roteirista, escritor e artista de mangá japonês

A produção multimidiática (disco + clipe + quadrinhos) teve sua temática fundamentada em um mito recorrente na região amazônica. A *Cobra Sofia* refere-se a uma narrativa mitológica pertencente a este universo da região. A versão de Sofia é própria do Estado do Amapá. Apesar de as histórias proporcionarem repertórios distintos, identificam-se, em ambas, aspectos de natureza análoga, já que sua concepção mantém uma relação com o imaginário do habitante nortista. As “crendices e superstições são características marcantes pertencentes a essas histórias que se encontram no espaço amazônico e que não se restringem apenas ao ambiente interiorano.” (Figueiredo & Silva, 1998).

Feita esta análise, retomemos à amplitude do conceito de “encantado”, aspecto próprio da cultura do norte do Brasil e que pode ser notado em nosso objeto de estudo. “Sobre a figura dos encantados, temos a ideia de que são seres espirituais que não se confundem com os espíritos dos mortos, até porque a crença é outra, não obedece a ideia do plano espiritual cristão”. (Silva 2020, p.9) Em seguida, o autor prossegue afirmando que tal crença é concernente à essas religiões populares. Nesse prisma, o “encantado” encontra-se entre o plano carnal e o espiritual, aspectos sobre os quais falaremos mais adiante nesse artigo.

Reverberação do mito amazônico: o encantamento em Cobra Sofia

Antes de abordarmos a HQ *Cobra Sofia*, de Rafael Senra, vale mencionar que esse mito se repercute sob diferentes formas na região amazônica. Trata-se de um “ser descrito como sendo uma cobra de enormes proporções, cujos olhos são como dois faróis, e que afundam grandes embarcações com facilidade [...] Muitos rios amazônicos e até mesmo igarapés têm a sua cobra grande.” (Monteiro, 2016, p. 217)

A acepção de que tal narrativa ressoa sob diferentes formas, na Amazônia, também é levantada por (Senra, 2021, p.4): “um mito recorrente de várias regiões da Amazônia, que atende por vários nomes, como Cobra Grande ou Cobra Norato”. Lembrando que Cobra Norato inspirou a obra homônima de Raul Bopp, um dos livros mais lembrados do modernismo brasileiro.

No caso do mito Cobra Sofia, nota-se que ele repercute em todo o Estado amapaense. Na capital, Macapá, localizada a 21 km de Santana-AP, acredita-se na existência de uma cobra que repousa debaixo do monumento da Pedra do Guindaste, marco histórico da capital, também conhecido como Monumento de São José. Para (Pinto e Costa, 2008, p.8) na região norte “esta cobra gigantesca habita o fundo dos grandes rios de onde emerge e interage com os homens. Sua aparição é sonora e inusitada, marca o relevo e modifica a topografia, faz surgir os igarapés.

Seus olhos lembram duas tochas de fogo.”

Tal citação refere-se à cobra Boiúna, uma das mais conhecidas variações desse mito. Já na descrição do mito da Cobra Sofia descrito pelo jornalista Joseli Dias, a serpente apresenta olhos cor de mel. “Icorã encontrava-se à beira do grande lago, sentiu as águas se revolverem e viu quando uma cobra imensa, de estranhos olhos cor de mel, deixou seu refúgio. Era a Cobra Sofia, que procurava águas profundas.” (Dias, 2020, p. 21-22)

Para entender o impacto dessa lenda no Amapá, relembremos aqui dois acontecimentos: Em outubro de 1993, uma misteriosa onda d’água causou o desmoronamento de uma esteira do cais da empresa ICOMI,⁴ fato que atingiu diversas embarcações. O ocorrido foi explicado como um caso de natureza geológica. Anos mais tarde, em 2013, houve um desabamento na área portuária de Santana. Para os ribeirinhos, a Cobra Sofia foi a responsável pelos respectivos eventos. Um terceiro fato, ocorrido na década de 40, revela uma possível aparição da serpente, por meio de notícias de um jornal local. “Em meados de 1943 (plena Segunda Guerra Mundial), os pescadores viam as luzes dos submarinos nazistas submersos, e acreditavam que eram, na verdade, os olhos da cobra” (Senra, 2021, p.5). Obviamente, essas interpretações exigem que nos aprofundamos no caráter mítico da criatura, dado que é a partir desta percepção que chegaremos mais fundo ao estudo da cultura popular, antes analisada como

4 Indústria e Comércio de Minérios S. A.

“a descrição do exótico, do estranho, do extravagante e do fugir do contexto da chamada ‘civilização ocidental’” (Monteiro, 2016, p.10).

O conceito de “encantado”, atrela-se à origem do mito da Cobra Sofia que é apresentado por Senra, e se cristaliza sobretudo através da narrativa da criança que nasce após a relação entre a índia Icorã e o Boto Tucuxi. Eventos encantados explicam porque a criança aparentemente normal mais tarde se metamorfosearia em uma cobra. O animal de proporções gigantescas habita o fundo do rio, causando pavores no imaginário ribeirinho. Essa específica versão adaptada por Senra em suas obras foi baseada na descrição do livro *“Mitos e Lendas do Amapá”*, de Joseli Dias, que narra o mito da seguinte forma.

Enquanto banhava-se ao luar, Icorã foi avistada pelo boto Tucuxi, que perdeu-se de amores por ela. Transformando-se em um cisne, Tucuxi aproximou-se da indiazinha, possuindo-a através de um encantamento. Meses depois, Icorã sentiu a prenhez em suas entranhas e só então descobriu que aquele cisne lindo com quem brincara no lago era, na verdade, um boto. Mortificada de remorso, Icorã embrenhou-se nas matas, permanecendo longe de tudo e de todos para ter a criança. Quando as dores vieram e a indiazinha teve seu rebento, deu-lhe o nome de Sofia e atirou a criança no lago, na esperança de que esta se afogasse e ninguém tomasse conhecimento. (Dias, 2020, p.21)

Sob esse prisma, vale mencionar o boto como um animal encantado com “poderes sobrenaturais, podendo transformar-se em homem. Nestas ocasiões, seduz virgens e mulheres casadas” (Monteiro, 2016, p.216). O ambiente aquático é associado ao sensualismo. “Os próprios rios manifestam-se como agentes de fertilização, na medida em que possuem o poder de inundar, submergir, irrigar ou fazer aparecer vidas, no caso de esgotamento de suas nascentes” (Pinto e Costa, 2008, p.2). O boto Tucuxi, para salvar a criança, transformou-a em cobra. Este elemento da narrativa é uma caracterização do elemento do encantado na literatura amazônica. “Sabemos que segundo a cosmologia, os encantados estão num plano espiritual, e ao mesmo tempo, na natureza [...] sendo seres que foram humanos ou não.” (Silva, 2014)

Os encantados podem se metamorfosear. Observemos alguns exemplos nas narrativas regionais: criança em serpente; boto em homem; Matinta Pereira em pássaro e/ou porca. “Os encantados na cultura amazônica estão em todos os lugares, animados por uma força mágica são capazes de prodígios; antropomorfos, estão sujeitos a estado divino ou satânico.” (Pinto e costa, 2008, p.9)

A metamorfose dos seres encantados foi revelada nas histórias em quadrinhos de Rafael Senra sob vários aspectos. No plano gráfico geral, podemos notar, em suas ilustrações, nuances do gênero ‘horror’, em que várias de suas ilustrações psicodélicas trazem influências das HQs

européias, especialmente da revista americana Heavy Metal (Metal Hurlant Chronicles), ícone dos gêneros fantasia e ficção científica.

A transmutação da personagem Sofia para a forma de serpente inicia-se com um efeito lisérgico, – quando seu globo ocular aumenta e apresenta uma tonalidade dourada. Nos quadrinhos a posteriori, os olhos tornam-se avermelhados e a forma do réptil começa a tomar forma, como podemos observar nas imagens (Senra, 2021, p. 26).



Figura 1 - Metamorfose: a criança das águas
Fonte: HQ Cobra Sofia

A obra traz diversos diálogos com a cultura amapaense, seja na representação visual de paisagens diversas do estado – tanto as que remetem à “cartões postais” turísticos quanto à lugares que demarcam a falta de infraestrutura comum em tantos bairros e logradouros.

No roteiro, a segunda parte da HQ traz diálogos que tentam reproduzir a prosódia popular, com inserção de gírias e expressões coloquiais típicas da região. Esse recurso do autor aparentemente visa mostrar que a Cobra Sofia, em sua dimensão mítica, está relacionada a uma região específica.

O autor faz menção aos eventos atribuídos à Serpente. Destaco o diálogo entre dois ribeirinhos, sobre a possível modificação no curso das águas. (Dias, 2020, p.22) traz-nos este mesmo fato: “Era a Cobra Sofia que procurava águas profundas para acomodar-se. Os sulcos deixados durante o trajeto, dizem as lendas, formaram o Rio Matapi”. Ou quando o Porto de Santana foi afetado. Como podemos observar nos balões localizados no penúltimo quadrinho, o personagem morador diz: “Mano... toda vez que tem tremor no porto ou nas áreas de ponte [...] Sempre aparece um falando que é essa cobra” (Senra, 2021, p.44).

Uma das cenas (Senra, 2021, p.43-44) mostra a cidade e o porto sendo atingidos por um abalo sísmico provocado pela serpente, e, em termos gráficos, a anatomia humana dos personagens é caracterizada por traços disformes, cuja intenção passa trazer a sensação de desequilíbrio. Na obra, como um todo, os personagens são identificados facilmente por desenhos anatômicos fundamentados em técnicas e recursos de animação, cujo imaginário reflete às produções de estúdios como Disney e Hanna-Barbera.

O horror em Cobra Sofia

Horror e o medo foram abordados sob diversos aspectos. Mas, por se tratar de uma obra constituída de traços artísticos típicos de uma animação de fantasia, seu roteiro foi suavizado, como no momento em que Senra (2021) utilizou-se da poesia como recurso narrativo para amortizar o efeito do horror.

Por conseguinte, percebe-se tal aceção na cena em que Sofia cai da cachoeira: “as águas não guardam mágoa e nem perdoam. Elas simplesmente seguem seu curso... custe o que custar.” (Senra, 2021, p. 22-23). A coloração vívida, comumente utilizada em suas animações, destoa do efeito de horror, – que poderia ser ainda mais acentuado.

Em especial nessa história, o horror, enquanto estética, foi reproduzido por um estilo de ilustração que faz alusão a efeitos lisérgicos. Em uma das cenas, a índia Icorã é encantada pelo boto na forma de cisne, onde, também, identifica-se a poética no roteiro. Ao processo encantatório foram atribuídos novos significados: a cena seria associada à transformação da água, diferentemente do mito onde originalmente o efeito do encantamento é concebido pela relação sexual não consensual – entre o boto e a índia. Observemos a imagem na qual a água, enquanto construção poética, torna-se um elemento mágico encantatório (Senra, 2021, p. 9-10).



Figura 2 - O Encantamento de Icorã: efeito lisígeno das águas

Fonte: HQ Cobra Sofia

O horror, nesta passagem, dá-se pelo efeito alucinógeno do líquido. A própria etimologia nos ajuda a compreender esse conceito: “sua origem no verbo latino “*orrere*” (ericar), em provável referência ao eriçamento dos cabelos, quando da exposição de alguém ao horror” (Zanini, 2021, p.1). Sob este prisma, tais quadrinhos compõem-se de algo bem ilusório. Ao desenhá-los, Senra (2021) acaba provocando a sensação de ‘estranhamento’ e deslocamento da realidade. Outro quadrinho, que provoca uma relação análoga, trata-se do ritual xamã à qual o corpo fluídico da personagem passaria a impressão de afastamento.

A definição entre horror e terror pertence a uma longa tradição, no entanto ainda bastante discutida entre os críticos. No que concerne à literatura, sua primeira definição foi tecida por Ann Radcliffe, em *On Supernatural in Poetry*. Nesta linha, o terror enquanto efeito, estaria associado à experiência que antecede o susto, ao passo que o horror é definido como a experiência

experiência subsequente ao espanto. “O termo horror é frequentemente confundido ou utilizado erroneamente de maneira intercambiável como terror” (Zanini, 2021, p.1).

Nesta pesquisa, adotamos a perspectiva de Oscar Nestarez, na qual o horror, enquanto efeito, pode acompanhar o terror e até mesmo precedê-lo. O horror compreende-se “no território do arrepio e do estremecimento, alcança reações como a inquietação, a aflição, o assombro, a repulsa, o incômodo, assim como o pânico e o alarme, além de tantas outras comumente associadas às narrativas assustadoras.” (Nestarez, 2022, p. 44)

Na HQ Cobra Sofia, a composição do horror foi construída a partir de elementos psicodélicos. A constituição da obra corrobora para a sustentação de que a face do monstro não é um fator preponderante para a obtenção deste efeito. Noël Carroll, em *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, nos diz que:

Ainda que se possa sustentar que um monstros ou uma entidade monstruosa seja uma condição necessária para o horror, tal critério não seria uma condição suficiente. Há monstros em todo tipo de histórias – como no conto de fadas, mitos e odisséias [...] O que me parece servir de demarcação entre histórias de horror e meras histórias com monstros, tais como os mitos é a atitude dos personagens da história em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que

encontram como anormais
(Caroll,1999, p.31)

Nesta linha, observemos que a aparição da cobra Sofia torna-se mais um elemento narrativo para a obtenção do horror, que soma-se aos efeitos alucinógenos identificados, ora pelo encantamento, ora pela aparição do monstrengo.

O surgimento da serpente obedece a tal critério estabelecido por Caroll (1999), pois, a partir do encontro entre o monstro e o personagem morador, nos é perpassada a sensação de anormalidade e quebra da ordem natural por parte deste último. Além do horror proporcionado por este encontro, também, observemos, em uma das sequências destes quadrinhos (Senra, 2021, p. 38 e 40), a utilização do efeito lisérgicos.



Figura 3 - Horror nas águas do Amazonas
Fonte: HQ Cobra Sofia

Considerações Finais

Ao discorrermos sobre a história em quadrinhos *Cobra Sofia* (2021), de Rafael Senra (derivada do videoclipe com título homônimo), percebe-se que a estética cênica foi influenciada pela cultura pop, em especial pelos estúdios de animação Disney e Hanna-Barbera, haja vista os efeitos de coloração e sombreamento utilizados na referida produção. Outras influências são as HQs europeias que nos remetem ao psicodélico, e a revista norte-americana Heavy Metal.

A produção, por se tratar de uma animação, seguiu os elementos próprios dessa linguagem. Isto considerado, as cenas de terror foram ressignificadas, seja por intermédio de um roteiro poético, e/ou de cenas suavizadas pelos traços quadrinistas. As nuances de terror/horror evidenciadas em *Cobra Sofia* aparecem através do conceito encantados, recorrentemente utilizado por autores da Região Norte brasileira.

Por esta razão, pode-se compreender a forma pela qual parte das produções amazônicas inserem-se, tomando por base a HQ *Cobra Sofia*. E, não menos importante, vale mencionar que a obra compreende-se dentro de uma perspectiva que valoriza os saberes outros da comunidade amazônica, sem deixar de agregar elementos estrangeiros (leia-se europeus e norte-americanos), que forram o conjunto da estética cênica e narrativa.

Referências Bibliográficas

DIAS, Joseli. **Mitos e Lendas do Amapá**. 4ª Edição. Brasília, DF: Senado Federal, 2020.

Marillina C. Oliveira Bessa Serra Pinto e Rila Arruda da Costa. **Cultura e ontologia no mito da cobra encantada**, Museus do Amazonas; Editora EDUA; 2012.

FIGUEIREDO, Napoleão, Silva, Anaíza Vergolino e. **Festa de Santos e Encantados**. Belém: Academia Paraense de Letras, 1972.

MONTEIRO, Walcyr. **Visagens e Assombrações de Belém**. 7ª ed. Belém, PA: Smith editora. 2016.

SENRA, Rafael. **Cobra Sofia**. 1ª Edição. Paraíba, PB: Marca Fantasia. 2021.

SENRA, Rafael. Alfa Serenar - **Cobra Sofia (Vídeo oficial)**. 20/01/2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/@RafaelSenraMusic>.

SILVA, Gerson. **Encantados da Amazônia, os espíritos da natureza**. XVI Encontro Regional de História da ANPUCH. Rio de Janeiro. 28 de julho a 01 de agosto. Disponível em: https://www.encontro2014.rj.anpuh.org/recursos/anais/28/1400206941_ARQUIVO_ArtigoparaaANPUH,EncantadosdaAmazonia.pdf

NESTAREZ, Oscar. Uma história da Literatura de horror no Brasil: fundamentos e autorias. São Paulo-SP, 2022. 198 p. Tese. (Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo) Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas.

CARROLL, Noël. A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração. Campinas, Papirus, 1999.

KING. Stephen. Dança Macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

ZANINI, Claudio. Horror. Dicionário Digital Insólito Ficcional. 2021. Disponível em <https://www.insolitoficcional.uerj.br/horror/>

COBRA SOFIA, DE RAFAEL SENRA: UMA HQ PARA SE FALAR DOS BICHOS E DO FOLCLORE BRASILEIRO

Elidiomar Ribeiro Da-Silva⁵

Introdução

Nas últimas duas décadas, as histórias em quadrinhos (HQs) têm encontrado espaço na escola como importante instrumento pedagógico (NOGUEIRA, 2017). HQs podem ser poderosas ferramentas no âmbito da educação e na popularização da ciência, simplificando conceitos complexos e os apresentando de modo sequencial. Isso é particularmente interessante em matérias que podem ser intimidantes aos alunos, como as da área científica, com as HQs auxiliando, comprovadamente, nos processos de ensino e aprendizagem (LUYTEN, 2023).

Sendo no mundo inteiro um meio de comunicação de massas com grande penetração popular (VERGUEIRO, 2004), as HQs podem ser de grande utilidade a estudos acadêmicos (LUYTEN, 2013), inclusive para se falar de ciência e educação ambiental (ARAÚJO *et al.*, 2023). Por sinal, nunca foi tão necessário divulgar ciência, ainda mais em tempos onde informações verdadeiras e falsas se misturam, tornando-as quase indiscerníveis umas das outras (OLIVEIRA, 2022).

1 Doutor em Zoologia. Professor da UNIRIO. ORCID 0000-0002-3959-5078. E-mail: elidiomar@gmail.com.

Ramo das ciências biológicas dedicado ao estudo da estrutura, função, classificação e distribuição dos animais, a zoologia (FIGUEIREDO *et al.*, 2013) oferece uma viagem cativante ao intrincado mundo dos mais populares organismos vivos. Cobrindo desde estudos de taxonomia, em que são discutidos aspectos da classificação biológica, até de etologia, em que os bichos são estudados quanto a seu comportamento, passando por temas como anatomia, evolução, ecologia, conservação e muitos outros, a zoologia se mostra um dos tópicos mais complexos e fascinantes do conhecimento humano (JALG'ASBAY QIZI *et al.*, 2023).

Por suas peculiaridades e pelo interesse que desperta, a zoologia é uma ciência perfeitamente adequada ao uso em atividades de divulgação científica, tanto na escola quanto em espaços não formais de educação. Quando associada à cultura, aí se incluindo as HQs, por exemplo, essa vocação popular da zoologia pode ser potencializada (DA-SILVA, 2023). Isso traz às atividades de aula ou de divulgação um caráter lúdico, informal e ilustrativo, facilitando a apresentação de conceitos de difícil compreensão, estreitando a comunicação entre educador e educando (CAMARGO; RIVELINI-SILVA, 2017).

Dentro da associação da zoologia com a cultura, emerge o conceito de zoologia cultural, o estudo da presença simbólica dos animais nas mais distintas manifestações da cultura humana, com possibilidades de aplicação em ensino,

divulgação científica e preservação da biodiversidade (DA-SILVA; COELHO, 2016; DA-SILVA, 2018). Em tempos de negacionismo científico, como o que ora vivenciamos, HQs podem ser ferramentas úteis para se popularizar Ciência e se falar da importância da preservação da biodiversidade, dentre outros temas relevantes e atuais (ARAÚJO et al., 2023; DA-SILVA, 2023). Disciplina universal, também o folclore pode ter grande relevância no ensino (FONSECA, 1995).

No que se refere à inspiração em animais, dentro da seara de estudo da zoologia cultural, muitos dos personagens folclóricos são baseados em bichos reais (cf. ALVES; BERGER, 2017), o mesmo ocorrendo em relação a nossos causos e lendas (cf. RIBEIRO; LANZELLOTTI, 1971). Mas é sempre bom realçar que o folclore não se resume a mitos e lendas, indo muito além disso e dizendo respeito a todo o saber acumulado ao longo da vida de uma pessoa (DA-SILVA, 2021). Isso no sentido de cultura popular (BRANDÃO, 1984) ou, em uma das muitas definições dadas pelo célebre Luís da Câmara Cascudo, o maior folclorista brasileiro, “sabedoria do povo” (CASCUDO, 1975).

Assim, o presente trabalho objetivou analisar a HQ Cobra Sofia (ISBN 978-65- 86031-46-1) (Figura 1) à luz da zoologia cultural e dos estudos de folclore, apontando possibilidades de uso didático pedagógico e em divulgação científica. O título foi publicado em 2021 pela Marca de Fantasia, sendo a HQ, de 50 páginas, escrita e ilustrada por Rafael Senra, com inspiração na

faixa-título do disco o *Cobra Sofia* e Outras Lendas Amazônicas, gravado pelo projeto Alfa Serenar e lançado pelo selo Progshine Records. A bela arte da capa é de Christina Ramalho (SENRA, 2021). A HQ pode ser baixada gratuitamente em MAGALHÃES (2022).



Figura 1 - Capa do HQ *Cobra Sofia*.
Fonte: SENRA (2021).

A lenda e a HQ

Diz a lenda (DIAS, 2020) que, há muito tempo, numa ilha próxima à Santana, no Amapá, vivia uma linda indígena de olhos cor de mel chamada Icorã (Figura 2). Sua beleza era incomparável entre todas as mulheres da aldeia, o que lhe era um verdadeiro suplício. Icorã era cortejada pelos bravos, ao mesmo tempo em que estava destinada ao deus Tupã, o que aconteceria

quando chegasse à idade apropriada. Assim, a jovem era, de certa forma, prisioneira de sua própria beleza, vivendo triste e apenas raramente se afastando da sua comunidade, vezes em que se dirigia à beira de um grande lago, à noite, para contar à Lua seu sofrimento. Certa noite, ao se banhar no mar, Icorã foi avistada pelo boto-tucuxi, que tomado de amores por ela, se transformou em um cisne e a possuiu por meio de um encantamento. Meses depois, Icorã percebeu a gravidez e só então descobriu que aquele cisne lindo com quem brincara no lago era o boto transformada. Consumida pelo remorso, Icorã se escondeu na floresta (Figura 3), permanecendo longe de todos para ter a criança que, ao nascer, recebeu o nome de Sofia (Figura 4). Após o que, foi arremessada nas águas do lago para se afogar (Figura 5), com a mãe retornando à aldeia como se nada tivesse acontecido. Arrepentido do que fez, o boto transformou a criança em uma cobra-d'água, evitando sua morte. Muito tempo depois, quando Icorã estava à beira do lago, percebeu as águas se revolvendo e viu uma cobra imensa, de estranhos olhos cor de mel, sair de seu refúgio. Era a Cobra Sofia, que procurava águas profundas para se acomodar. Os sulcos deixados no trajeto deram origem ao rio Matapi. Então a Cobra Sofia parou para descansar onde hoje está localizado o porto da Icomi. Em 2013 uma grande parte da plataforma desabou e há quem diga que isso foi consequência da Cobra Sofia, que teria se movido durante o sono (DIAS, 2020; MAGALHÃES, 2022).



Figura 2 - A tapuia Icorã.
Fonte: SENRA (2021), modificado.



Figura 3 - Icorã, grávida, fugindo para se esconder na floresta.
Fonte: SENRA (2021), modificado.



Figura 4 - A recém-nascida Sofia.
Fonte: SENRA (2021), modificado.



Figura 4 - Icorã prestes a lançar Sofia às águas.

Fonte: SENRA (2021), modificado.

Essa lenda é típica do estado do Amapá (MAGALHÃES, 2022), mas que é bem conhecida na Região Norte de maneira geral, porém pouco difundida no restante do Brasil. Obviamente há uma série de possibilidades e abordagens da lenda no campo das ciências humanas e sociais.

Na HQ de Rafael Senra, Icorã é uma moça tapuia, designação que, segundo CASCUDO (2012), por muito tempo foi usada para nomear o indígena do interior, mas que depois se generalizou e, no Amazonas e no Pará, passou a ser sinônimo de indígena ou “caboclo da terra”. A HQ mostra a grande serpente participando ativamente de uma série de processos, principalmente na região de Santana, mas também em outras localidades amapaenses.

Cobra Sofia e as grandes serpentes do folclore brasileiro

É muito interessante perceber que, no folclore brasileiro, há uma presença muito destacada das

serpentes, grupo animal tão curioso e comum nas manifestações culturais humanas, quer sejam como antagonistas, mas também como conselheiras e, eventualmente, até mesmo protagonistas, especialmente nas narrativas do Hemisfério Oriental. No Ocidente, dentre as chamadas culturas eurocêntricas, as serpentes são quase sempre tidas como vilãs.

As histórias sobre a Cobra Sofia no Amapá representam a versão local de um mito presente em toda a Amazônia. Com diferentes nomes (Cobra Norato, Maria Caninana, Cobra Grande, Boitatá, Cobra Maria, dentre outros), a história da cobra que é filha de uma indígena e de um boto, com algumas variações, é recorrente em toda a Região Norte do país (CASCUDO, 1983; 2012; MAGALHÃES, 2022).

Nas narrativas folclóricas brasileiras é possível separar, de modo totalmente arbitrário e não organizado, as serpentes em três grandes grupos:

- As serpentes de fogo, em que o exponencial é o Boitatá, uma grande cobra formada por olhos por ela consumidos e que é, de certa forma, um defensor do meio ambiente, atacando ferozmente, em algumas narrativas, aqueles que destroem e prejudicam os seres vivos e a floresta.
- As grandes cobras d'água, como a própria Cobra Sofia, serpentes gigantescas que perambulam pelos grandes rios, especialmente da Região Amazônica, participando aqui e acolá de várias narrativas.

- As gigantescas serpentes enterradas embaixo de determinadas cidades. Por exemplo, diz-se que

em Belém, capital do Pará, há uma grande serpente que é mantida dormindo devido ao Círio de Nazaré (DA-SILVA, 2022). Também se diz que há uma grande cobra sob São Luís, no Maranhão, bem como em muitas outras localidades. De modo curioso, em muitas localidades essas cobras são substituídas nas narrativas por outros bichos. No Piauí é comum, nas narrativas orais folclóricas, a presença de baleias enterradas em várias cidades, o que ocorre também em relação a peixes, como é o caso de um surubim gigante que estaria enterrado sob a piauiense Amarante. Cobra, baleia, surubim, o bicho em si não importa, o que importa é que esses grandes seres místicos, quando eventualmente se movimentam, podem vir a causar terremotos ou outros transtornos às cidades, ou mesmo até a destruição total das localidades, segundo se diz. Para evitar que isso ocorra, há uma série de rituais e procedimentos locais que visam fazer com que o bicho enterrado não desperte.

É curioso perceber que na história contada por Rafael Senra, apesar de ser uma cobra-d'água, uma serpente de rio, a Cobra Sofia também tem elementos relacionados à possível destruição das cidades e lugares por conta de sua atividade física. Na HQ o animal encantado provoca explicitamente terremotos (Figura 6), causando sérios transtornos às comunidades atingidas, algo que é apenas sutilmente expressado na lenda conforme contada por DIAS (2020).



Figura 6 - Terremoto provocado pela Cobra Sofia.

Fonte: SENRA (2021), modificado.

Os bichos da HQ

Do ponto de vista da zoologia, há vários animais retratados na HQ, o que torna o material passível de utilização para se fazer a divulgação dessa ciência. Serão abordados, à luz da zoologia cultural, os três principais: o boto, o cisne e a cobra. Os nomes comuns e científicos das espécies mencionadas são sumarizados no Quadro 1, de acordo com as boas práticas das regras de nomenclatura zoológica.

Quadro 1 - Bichos mencionados no texto, à luz da zoologia.

Nome comum	Nome científico	Classificação zoológica (ordem: família)
Boto-tucuxi, tucuxi, pirajaguara	<i>Sotalia fluviatilis</i> Gervais & Deville, 1853	Cetacea: Delphinidae
Boto-rosa, boto-cor-de-rosa, boto-vermelho, boto-branco, uiara	<i>Iniia geoffrensis</i> (de Blainville, 1817)	Cetacea: Iniidae
Cisne-branco, cisne-mudo, cisne-vulga	<i>Cygnus olor</i> (Gmelin, 1789)	Anseriformes: Anatidae

Cisne-trombeteiro, cisne-trompeteiro	<i>Cygnus buccinator</i> (Richardson, 1832)	Anseriformes: Anatidae
Cisne-de-pescoço- preto, pato-arminho	<i>Cygnus melancoryphus</i> (Molina, 1782)	Anseriformes: Anatidae
Jiboia, jiboia- constritora	<i>Boa constrictor</i> Linnaeus, 1758	Squamata: Boidae
Sucuri, anaconda, boiúna	<i>Eunectes</i> sp.	Squamata: Boidae
Cascavel	<i>Crotalus</i> sp.	Squamata: Viperidae

Fonte: Fonte: VON IHERING (1968); CASCUDO (2012);
WIKIPÉDIA (2024).

Na lenda, a figura masculina responsável por engravidar Inoã e transformar Sofia em cobra é o boto-tucuxi. Na HQ analisada, a identidade específica do animal foi mantida. Porém, tanto a silhueta quanto a própria imagem do bicho nas ilustrações (Figura 7) não são condizentes com um boto-tucuxi real, lembrando muito mais uma outra espécie de golfinho dos rios amazônicos, o boto-rosa, também conhecido como boto-vermelho. Por sinal, esse é o boto mais corriqueiramente utilizado nas narrativas folclóricas de transmutação a humanos e sedução de mulheres (VON IHERING. 1968). Vale ressaltar que uma HQ, assim como um livro, filme ou qualquer outra produção midiática, na maioria das vezes representa uma obra de ficção, não tendo compromisso com a realidade biológica. Assim, apontar nas obras possíveis incoerências científicas não se constitui em crítica à obra, muito pelo contrário, eventualmente aquilo que não corresponde exatamente ao que ocorre no

mundo real é passível de utilização acadêmica ou escolar, com os devidos reparos e adaptações. De certa forma, em sala de aula, por exemplo, isso até facilita a assimilação dos conhecimentos e a correção da informação com os alunos, em conjunto, pode contribuir para os trazer à posição que é deles por direito, a de protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

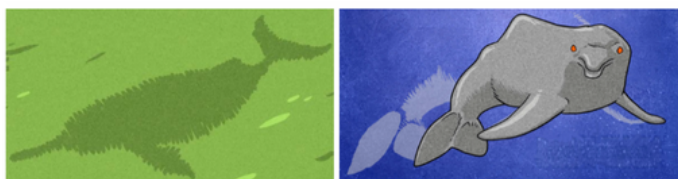


Figura 7 - Silhueta e imagem do boto.
Fonte: SENRA (2021), modificado.

Como estratégia para seduzir Inoã, o boto se transforma em um cisne, que no traço da HQ é branco (Figura 8). Com isso, o desenho se assemelha a espécies de áreas temperadas, como o cisne-branco e o cisne-trombeteiro, espécies que não ocorrem no Brasil. Tais espécies lembram os cisnes presentes em ilustrações relativas a algumas transformações de Zeus para seduzir mulheres, na mitologia grega. Se não há cisnes brancos no panteão da fauna brasileira, há uma outra espécie, entre os nossos bichos, que pode ser mencionada: o cisne-de-pescoço[]preto, que tem distribuição mais restrita ao Sul do Brasil – ou seja, não tem ocorrência natural na Amazônia. Nesse caso, em uma eventual aula ou atividade de divulgação da zoologia pode-se destacar as semelhanças e diferenças entre as

espécies de cisne, abordando questões de taxonomia e biodiversidade, bem como falar sobre a distribuição biogeográfica natural das espécies, as faunas locais e as introduções faunísticas.

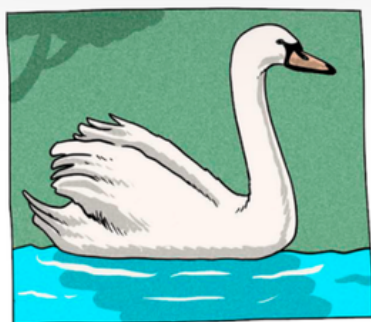


Figura 8 - O cisne.

Fonte: SENRA (2021), modificado.

Com relação à cobra, de modo geral as grandes serpentes do folclore são retratadas tomando o grupo das cobras constritoras de grande porte (CASCUDO, 2012). Constritoras são cobras que não são peçonhentas e asfixiam por compressão as suas vítimas, sendo a jiboia e a sucuri os principais exemplos no Brasil. Na HQ, a Cobra Sofia é desenhada mais para o padrão morfológico de uma cascavel (Figura 9), com dentes muito desenvolvidas e o característico chocalho no final do corpo.



Figura 9 - A Cobra Sofia.

Fonte: SENRA (2021), modificado.

Considerações finais

Com base na HQ *Cobra Sofia*, é possível que se aborde diferentes temas e questões, tanto em sala de aula quanto em atividades diversas de divulgação. Pode-se, por exemplo, falar de questões relativas à biodiversidade, mostrando distintos grupos animais, e à diferenciação entre espécies, comparando os diferentes botos e cisnes. Outro tema passível de abordagem é o hibridismo, tendo como partida a Cobra Sofia, um híbrido formado por espécies representantes de grupos completamente diferentes e distantes evolutivamente (um boto/cisne e uma humana), o que é completamente impossível no mundo real. Mas essa menção à Cobra Sofia pode ser utilizada como uma introdução fantasiosa para se falar dos híbridos que efetivamente ocorrem, tanto na natureza como por cruzamentos mediados pelo ser humano. Também a transmutação de forma, algo bem recorrente no imaginário popular ao redor do mundo, por mais fantasioso que seja, pode ser usada em abordagens pedagógicas para se falar de ciência. Pode, por exemplo, servir de introdução para abordagens sobre as metamorfoses biológicas do ciclo de vida de determinados animais, como os insetos. Adicionalmente, bichos que não ocorrem naturalmente em determinadas regiões, como é o caso do cisne da HQ, podem ser o ponto de partida para se falar da biogeografia e dos padrões naturais de distribuição, bem como das introduções de elementos faunísticos.

Além dessas possibilidades de uso para se falar da zoologia, a HQ Cobra Sofia, com sua linguagem direta e beleza ilustrativa, tem elementos úteis para se exaltar a força narrativa incrível do folclore brasileiro. Com presença protagonista de animais e outros elementos da natureza, as narrativas folclóricas são, por si só, repletas de possibilidades de utilização para se falar da preservação não só cultural, mas também ambiental.

Referências Bibliográficas

ALVES, Januária C.; BERGER, C. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro e suas histórias maravilhosas**. São Paulo: FTD, 2017.

ARAÚJO, Josival F.; OLIVEIRA, Izabella N.; COELHO JR, Clemente; DA-SILVA, Elidiomar R.; PEDROSA, Fábio J. A. **A Bordo do Beagle – Uma aventura pela APA Costa dos Corais: utilização de quadrinhos e infográficos para a educação ambiental**. **Cadernos Cajuína**, v. 8, n. 2, e238224, 2023.

BRANDÃO, Carlos R. **O que é folclore**. 4ª edição. São Paulo: Brasiliense, 1984.

CAMARGO, Susan C.; RIVELINI-SILVA, Angélica C. **Histórias em quadrinhos no ensino de ciências: um olhar sobre o que foi produzido nos últimos doze anos no ENEQ e ENPEC**. **Actio**, v. 2, n. 3, p. 133-150, 2017.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Contos tradicionais do Brasil**. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1975.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 1983.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 12ª edição. São Paulo: Global Editora, 2012.

DA-SILVA, Elidiomar R. Retrospectiva 2018: o ano de consolidação da Biologia Cultural - e jamais isso foi tão necessário. **A Bruxa**, v. 2, n. 6, p. 1-8, 2018.

DA-SILVA, Elidiomar R. Insetos no folclore brasileiro: o talismã da coruja e outras estórias. **Fauna News**. Disponível em: <https://faunanews.com.br/insetos-no-folclore-brasileiro-o-talisma-da-coruja-e-outras-estorias/>. 2021. Acesso em: 27 jan. 2024.

DA-SILVA, Elidiomar R. A confraria das cobras grandes de Belém do Pará. In: NOVAES, Luísa; MELO, Rafael (ed.). **Histórias que o povo conta: lendas, contos e poesias do Amazonas**. São Paulo: Coletivo Editorial Literabooks, p. 68-77, 2022.

DA-SILVA, Elidiomar R. A história natural presente na revista chilena “Mampato” – possibilidades de utilização em sala de aula e na divulgação científica. In: BRAGA JUNIOR, Amaro X.; MODENESI, Thiago (ed.). **Quadrinhos e** 40

educação - volume 7. Jaboatão dos Guararapes: Quadriculando / São Paulo: Anita Garibaldi, p. 152-159, 2023.

DA-SILVA, Elidiomar R.; COELHO, Luci B. N. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. In: DA-SILVA, Elidiomar R. et al. (ed.). **Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro - ENTOMORIO**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, p. 24-34, 2016.

FIGUEIREDO, Francisco J.; RIZZO, Alexandra E.; SANTOS, Hugo R. S. **Zooglossário**. Rio de Janeiro: Technical Books Editora, 2013.

FONSECA, Meire B. G. **Folclore na prática educacional**: município de Vigia – PA. São Paulo: Ultrafértil, 1995.

JALG'ASBAY QIZI, Muratbaeva B.; JANAYDAR ULI, Jarmagametov A.; USEN ULI, Zinaddinov A. & OMIRBEK ULI, Mirzabekov M. Exploring the fascinating world of zoology: Unraveling the diversity of life. **Intersections of Faith and Culture: American Journal of Religious and Cultural Studies**, v. 1, n. 8, p. 39-41, 2023.

LUYTEN, Sonia M. B. Implodindo preconceitos: a conduta na pesquisa das histórias em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (ed.).

Os pioneiros nos estudos de quadrinhos no Brasil. São Paulo: Criativo, p. 46-54, 2013.

LUYTEN, Sonia M. B. Prefácio - Pesquisadores de histórias em quadrinhos em educação: pontes entre professores e alunos. In: BRAGA JUNIOR, Amaro X.; MODENESI, Thiago (ed.). **Quadrinhos e educação - volume 7.** Jaboatão dos Guararapes: Quadriculando / São Paulo: Anita Garibaldi, p. 8-15. 2023.

MAGALHÃES, Henrique. Cobra Sofia. **Marca de Fantasia.** Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/albums/repertorio/cobrasofia/cobrasofia.html>. 2022. Acesso em: 27 jan. 2024.

NOGUEIRA, Natania A. S. **As histórias em quadrinhos e a escola:** práticas que ultrapassam fronteiras. Leopoldina: Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2017.

OLIVEIRA, Izabella N. **Histórias em quadrinhos como ferramenta de divulgação científica e educação ambiental:** o “A Bordo do Beagle” na APA Costa dos Corais. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciências Biológicas). Recife: Universidade de Pernambuco, 2022.

RIBEIRO, Gonçalves; LANZELLOTTI, J. **Folclore brasileiro Disqui:** contos do Norte. São Paulo: Formar, 1971.

SENRA, Rafael. **Cobra Sofia**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (ed.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, p. 7-29, 2003.

VON IHERING, Rodolpho. **Dicionário dos animais do Brasil**. Brasília: Universidade de Brasília, 1968.

WIKIPÉDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org>. 2024. Acesso em: 28 jan. 2024.

História em quadrinhos – esse boto tem história!

Glória Maria Carvalho CUNHA⁶
Neurizete de Almeida DUARTE⁷

RESUMO: Este trabalho consiste em mostrar A História em Quadrinhos Jornalística: *Esse Boto tem História!* Uma história pautada na Lenda do Boto, narrativa oral bastante conhecida pelos ribeirinhos amazônidas. O trabalho teve como embasamento teórico os livros *Jornalismo em Quadrinhos*, de Gian Danton e *Narrativas Gráficas*, de Will Eisner, além das leituras e pesquisas sobre o tema na internet. A HQ também é uma obra baseada na realidade dos ribeirinhos entrevistados em localidades interioranas do município de Santana-Amapá e de profissionais que atuam nessas comunidades. A temática escolhida é uma forma de comunicação e interação social com pessoas que vivem em áreas distantes e que carregam na bagagem uma cultura rica de saberes. As lendas proporcionam o resgate de valores e hábitos ribeirinhos. Essas histórias ajudam no conhecimento da região e não podem ser esquecidas. Lendas como a do boto fazem parte da cultural regional, porém foram e ainda são utilizadas para mascarar casos de assédio sexual que acontecem nos interiores da Amazônia e em outras regiões brasileiras.

6 Acadêmica da turma 2021 de Jornalismo da UNIFAP.
Email:gloria.karvalhocgc@gmail.com

7 Acadêmica da turma 2018 de Jornalismo da UNIFAP.
Email:neuri,duarte@yahoo.com.br

Por isso a história produzida tem o objetivo de preservar as lendas, que acabam sendo esquecidas, mas ao mesmo tempo conscientizar que essas histórias não podem ser utilizadas para esconder possíveis crimes; e ainda, tem por objetivo informar o procedimentos que devem ser tomados para denunciar essas situações. Destacaremos, primeiramente situações vivenciadas por mulheres que foram seduzidas pelo animal e secundamente a reflexão sobre o assédio sexual, que pode estar por trás da lenda do boto.

PALAVRA-CHAVE: quadrinhos, boto, jornalismo, assédio, lendas amazônicas.

Introdução

Os quadrinhos e a utilização da imagem têm sido ao longo das histórias aliados do desenvolvimento jornalístico, desempenhando papel importante na atração de público e na facilitação de compreensão de relatos. Assim, este artigo explora a vertente jornalística das HQs, uma forma de comunicação que mescla texto e imagem, utilizando como base teórica os livros 'Jornalismo em Quadrinhos', de Gian Danton, e 'Narrativas Gráficas', de Will Eisner. A HQ intitulada 'Esse Boto tem História!', se baseia na Lenda do Boto, conhecida entre os ribeirinhos amazônicos e objetiva fazer uma abordagem de forma atraente e reflexiva, evidenciando aspectos relacionados ao assédio sexual.

Nesse sentido, observamos que o jornalismo há bastante tempo, se utiliza de ilustrações gráficas para ajudar o leitor na compreensão da notícia. Essa relação imagem e texto favoreceu a criação do gênero: Jornalismo em quadrinhos. Esse termo foi usado pela primeira vez em 1994, pelo jornalista Joe Sacco, em sua obra Palestina, marco inicial do gênero.

O jornalismo em quadrinhos é uma forma de transmitir informações de maneira acessível, utilizando a linguagem quadrinística para contar histórias jornalísticas. Ao unir texto e imagem, esse gênero proporciona uma leitura envolvente, explorando temas cotidianos e transformando matérias em quadrinhos. Diferentemente de charges e tirinhas, o jornalismo em quadrinhos

busca oferecer uma experiência mais profunda e informativa.

A arte evoluiu ao longo da história da humanidade. O homem buscou novas formas de se comunicar, mas sem esquecer da importante junção que tem o texto escrito e a imagem, ambos colaborando para o entendimento da mensagem, tornando-a mais interessante e atrativa.

Acreditamos, que falar sobre as lendas trazendo uma reflexão sobre o que as cercam é uma forma que interação social. A história criada proporciona o resgate de valores e hábitos ribeirinhos e propicia momentos de entendimento, de denúncia diante de uma realidade tão dura, que é o assédio sexual.

Diante do exposto, o presente trabalho descreve e o processo de construção da História em Quadrinhos: *Esse Boto tem História!*, que foi realizado por meio de entrevistas gravadas com moradores de localidade ribeirinha de Santana; entrevistas com profissionais e através de pesquisa bibliográfica que embasaram a temática.

O Jornalismo em Quadrinhos

Apresentar uma forma de jornalismo que promova a interação social permite a exploração de novas formas de contar histórias, sem comprometer a precisão e a integridade das informações jornalísticas e visando o interesse do público que irá consumi-lo. Assim sendo, vemos a importância de se transmitir uma informação de forma leve, através das histórias, facilitando a absorção do conhecimento.

A forma da história é um veículo para transmitir informação numa maneira de fácil absorção. Ela pode relatar ideias bastante abstratas, ciência, ou conceitos desconhecidos pelo uso análogo de formas ou fenômenos conhecidos. (Eisner, 2005, p.15)

Nesse sentido, convém diferenciar Jornalismo em Quadrinhos e o Jornalismo de Quadrinhos. Danton (2022, p.8) afirma que “o primeiro termo evoca a união das narrativas jornalística e quadrinística (...) Já o Jornalismo de Quadrinhos é aquele especializado em discutir a linguagem e a produção de quadrinhos, mas usando um formato de jornalismo convencional.

O jornalismo em quadrinhos contribuem com a sociedade por narrar um fato de forma simples e acessível através da estética dos quadros, facilitando ao receptor a absorção da leitura, de forma que o texto e a imagem os ajudam a atingir o imaginário e a sensibilidade, diante da informação apresentada, ou seja, o texto e a imagem complementam o fato. De acordo com Danton (2022) “(...) é uma área do jornalismo caracterizada pelo uso da linguagem quadrinística na transmissão de informações jornalísticas de modo que texto e imagem são complementares e informativos.”

De acordo com Danton (2022, p.13) “o Jornalismo em Quadrinhos é uma área do jornalismo, dentro da qual podem entrar os mais diversos gêneros, de modo que ele não pode ser limitado pelas regras homogeneizantes deste ou

daquele gênero ou deste ou daquele trabalho.”

O jornalismo em quadrinho é uma alternativa de informação, que permite ao leitor compreender narrativa, se identificar com a história do entrevistado, dando novos contornos e se aprofundando sobre o assunto abordado. É um meio de motivação para uma aprendizagem sólida e prática.

A Lenda do Boto e o Assédio Sexual

O Homem amazônida traz consigo inúmeras experiências vividas; várias histórias criada ou que foram deixadas por seus antepassados. Esses muitos relatos encantam os que as ouvem, pois trazem em si uma forma de aconselhamento, uma descrição do dia-a-dia ou simplesmente uma forma criativa de expressão e reflexão. Não há quem não se encante com a história do boto, ou não se assuste com a narração da Matinta Pereira, com a Cobra Grande ou com as diversas histórias de pescadores. Todos esses textos são enriquecidos de detalhes, de sentimentos, de valores que são transmitidos pelos mais velhos aos mais jovens. As lendas, os mitos, os contos, as fábulas, os causos transmitem parte da identidade cultural de um povo. Suas narrações sofrem variações no decorrer do tempo, por serem repassadas oralmente, mas não são esquecidas porque representam a arte vinda do povo e para o povo.

Por isso, sabendo que o jornalismo possibilita a pesquisa, a formação de opiniões sobre diversos

temas, principalmente, no que diz respeito à comunicação e informação, resolvemos conhecer um pouco mais sobre a Lenda do Boto, muito conhecida pelo povo ribeirinho e repassada de geração para geração como experiência cotidianas vivenciadas por eles.

Nesse contexto, cabe-nos possibilitar aos interlocutores a leitura de mundo, o contato com a cultura e histórias que o cerca, fazendo com que através dessas leituras o indivíduo interaja com o meio e possa atuar com cidadania.

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga idéias ou extravasa fantasias. Contar uma história exige habilidade.(Eisner, 2005, p.11)

A Lenda do Boto é bem conhecida pelo ribeirinho amazônida. Segundo eles o boto se transforma em noite de lua cheia em um homem bonito e sedutor e vem para seduzir as mulheres, engravidar e depois volta para o rio. De acordo com Souto (2020):

(...) Nas fábulas, o animal, ao cair da noite, transforma-se num homem dançante, alto e forte, trajando terno branco e chapéu, que seduz mulheres e, antes da madrugada, pula para a água e volta à forma do mamífero. Contada

tantas vezes desde então, e de diferentes formas, de alguma maneira a lenda desaguou em narrativas machistas e criminosas — e acabou usada para acobertar crimes de estupro e incesto.

A juíza Núbia Guedes⁸ em uma entrevista Á Gabriele Bezerra para Agência Brasil afirma que:

A gente começa a ler e a gente começa a se deparar com o que está por trás da lenda do boto. São histórias dramáticas de violência sexual, contra crianças, meninas, geralmente cometida por pessoas da família. E por que a história do boto e até hoje é repetida? Porque, geralmente, são meninas que aparecem grávidas e que não podem revelar a identidade do pai das crianças, seja por temor, porque é de alguém próximo da família, pai, irmão ou primo. Ou não revela por vergonha também.

Para a Núbia Guedes a história do boto não é nada romântica, pois carrega em si indícios de violência psicológica, fruto de uma sociedade patriarcal:

A gente vê a submissão contada de uma forma muito sutil em relação à mulher que é, na verdade, usada para atender um prazer, fruto de uma liberdade que é só do boto. Mesmo a lenda, ela não é nada romântica, ela, em si, é um retrato de uma sociedade machista, patriarcal.

8 Juíza do Trabalho Titular da VT de Monte Dourado no TRT 8ª Região. Especialista em Economia do Trabalho e Sindicalismo pelo CESIT/Unicamp. Diretora para Juízes Fora de Sede da Associação dos Magistrados da Justiça do Trabalho da 8ª Região – AMATRA8 (Biênio 2016/2018). Membro da Associação Juízes para a Democracia – AJD).

A violência sexual é um problema sério, no ano de 2021, mais de 100 mil meninas e mulheres sofreram violência sexual, segundo dados do Fórum Brasileiro de Segurança Pública. E quase sempre o abusador convive com as vítimas ou é parente ou é vizinho

Colocando o enfoque na região norte, mais especificamente nas meninas e mulheres ribeirinhas, a violência sexual é uma ação muito comum e bem presente que se mistura até hoje com a lenda do boto cor de rosa, a qual é usada como justificativa para esconder a gravidez precoce de jovens mulheres, essa desculpa é desencadeada de uma violência sexual causada, na maioria das vezes, por um desconhecido ou por parentes da vítima .(Marinho; Medeiros; França, 2023, p.2)

Diante dessas adversidades é importante orientar as meninas, mulheres a denunciar os assédios sofridos, onde os órgãos de defesa da mulher, da dignidade humana atuem com mais frequência e dialoguem com a comunidade ribeirinha, principalmente, a não se tornarem coniventes com esses crimes sexuais. Manter viva tradição popular e erradicar a violência e a impunidade, se faz necessário.

Métodos e Técnicas utilizados

Para a realização deste trabalho utilizou-se uma pesquisa sobre a lenda do boto e a problemática por trás da história. Apesar da lenda ser parte do folclore brasileiro e muito presente

na região Amazônica, tivemos a preocupação de preservar o que muitas pessoas da região têm como verdade, mas não deixar de mostrar o perigo, que pode se esconder por trás da lenda.

Visamos conscientizar as possíveis vítimas de abusos sexuais, por causa dessa tradição popular. Decidimos com isso, usar as histórias em quadrinhos para utilizar a linguagem visual e verbal que é acessível para todas as pessoas, desde as crianças até os adultos.

Tivemos como referência o livro *Jornalismo em Quadrinhos* de Gian Danton, que foi importante para construirmos uma história bem estruturada. Segundo Danton (2022, p. 11), “Em uma história em quadrinhos, texto e imagem formam um todo, transmitindo cada um deles um nível de informações. Em outras palavras, texto e imagens não são redundantes, mas complementares”. Desse modo, vimos a relação intrínseca que há entre o jornalismo e os quadrinhos e como o jornalismo pode ser desenvolvido em outros formatos, que nos permitem apresentar a história como formato de infotainment⁹.

Outro livro utilizado foi o *Narrativas Gráficas* de Will Eisner, que fala sobre a construção das histórias em quadrinhos e como as histórias são contadas através de desenhos desde o período Paleolítico Superior com a Arte Rupestre. Assim como outras lendas folclóricas são contadas em diversas culturas, como forma de ensino até nos dias atuais.

9 “Aquele conteúdo que informa com diversão”. (Dejavite, 2006, p. 71)

Enfim, utilizamos de uma matéria da jornalista Luiza Nobre Por trás da lenda do boto, curta macapaense que alerta sobre violência sexual infantil, relaciona a lenda do boto junto com os casos de violência sexual, informações que foram importantes para construção da história em quadrinhos.

Descrição do Produto

Sobre a lenda, tivemos como referência os autores (Cortez, 2007) e (Casculo; Scatamacchia, 2010). Através das leituras dos autores e das entrevistas realizadas construímos um roteiro que narrasse a história do boto em formato de reportagem, pensamos em personagens que tivessem as características dos ribeirinhos, desde os nomes até a aparência e o cenário é inspirado nos interiores da região norte.

A história foi construída utilizando 08 páginas, com 06 quadrinhos em cada prancha. Os desenhos foram feitos manualmente e com caneta esferográfica preta, não são coloridos. Futuramente pretendemos trabalhar mais a arte e agregar mais características regionais. Outra possibilidade é o desenho digital.

Como tínhamos a preocupação sobre a existência ou não do encanto do boto, colocamos dois casos. O primeiro, de um jovem que cresceu ouvindo, que é filho do boto e a mãe dele conta como o encanto aconteceu com ela. Essa personagem engravidou de gêmeos do boto e um dos bebês foi levado para o rio e outro

permaneceu com ela e o filho é um excelente nadador e bonito, porém, ele não acredita muito na história contada pela mãe. Nessa parte o acreditar ou não na lenda depende do leitor.

O segundo caso é uma história de abuso que aconteceu com uma mulher quando ela era adolescente. O abusador era o tio, que contava a lenda para ela e cometeu o ato. Nesse caso, infelizmente o abusador não teve a punição de prisão, mas foram descobertos outros casos de abusos cometidos por ele.

A história em quadrinhos pode ser usada para educação e alerta, principalmente para crianças que sabiam da existência da lenda, mas que existem pessoas que usam dessa história para cometer o mal.

Considerações Finais

O nosso objetivo com esse trabalho é não deixar que as lendas deixem de existir, sabemos que as histórias de encantos são fortes em várias culturas e muitas pessoas levam isso como verdade. Também queremos que as lendas ainda permaneçam vivas para as gerações futuras, mas que elas não sejam justificativas para pessoas de má índole abusem de crianças e mulheres.

Ainda percebemos, que na nossa região muitos casos são escondidos por falta de conhecimento e é uma realidade que pode ser mudada através das histórias em quadrinhos, que são excelentes estímulos para leitura e despertam o senso crítico dos leitores.

Esperamos com esse trabalho alcançar leitores; valorizar o folclore brasileiro; apresentar o jornalismo no formato de infotainment e conscientizar a população dos riscos que podem acontecer, quando uma lenda é usada como justificativa para comportamentos inapropriados e/ou crimes.

Referências Bibliográficas

BEZERRA, Grazielle. Lenda do boto esconde histórias de violência sexual, relata juíza: Lenda do boto esconde histórias de violência sexual, relata juíza. Brasília: Editora, 2018.

BRASIL, Agência. Lenda do boto esconde histórias de violência sexual, relata juíza. Disponível em:
<https://agenciabrasil.ebc.com.br/radioagencia-nacional/acervo/geral/audio/2018-03/lenda-do-boto-esconde-historias-de-violencia-sexual-relata-juiza/> Acesso em: 30 de Novembro de 2022.

CASCUDO, Luis da Camara; SCATAMACCHIA, Claudia. Lendas brasileiras. 11. ed. São Paulo: Gaia, 2010. 168 p.

Cortez, Mariana. Lendas Brasileiras. Editora Moderna, 2007.

DANTON, Gian (Ivan Carlo Andrade de Oliveira). **Jornalismo em Quadrinhos: Série Quiosque**, 62. 2022. 2a edição. 76p.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**, 1ª Edição, Maio de 2005

DEJAVITE, Fabia Angélica. **INFOtenimento: informação+entretenimento no jornalismo**. São Paulo: Paulinas, 2006.(Coleção Pastoral da comunicação: teoria e prática. Série comunicação e cultura)

MARCELLO, Carolina. **Lenda do Boto (folclore brasileiro)** Disponível em: <https://www.culturagenial.com/lenda-do-boto/>> Acesso em: 30 de Novembro de 2022

NOBRE, Luiza. **Por trás da lenda do Boto: curta macapaense faz alerta sobre violência sexual infantil**. Casa Ninja Amazônia. Disponível em: Acesso em: 30 de Novembro de 2022

SOUTO, Luiza. **a culpa não é do boto**: Como uma lenda indígena foi associada a casos de estupro no Pará, 2020. <https://www.uol.com.br/universa/reportagens-especiais/boto-para/#page7> Acesso em: 30 de Novembro de 2022

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo**: Porque as notícias são como são. Florianópolis, Insular. 3 ed. 2012.

YAPONIRAH, Alana. A CULPA NÃO É DO BOTO Como uma lenda indígena foi associada a casos de estupro no Pará. Disponível em: <https://www.polemicaparaiba.com.br/polemica/s/a-culpa-nao-e-do-boto-como-umalenda-indigena-foi-associada-a-casos-de-estupro-no-para/>> Acesso em: 30 de Novembro de 2022

MARINHO, Brena Gabriela Lemos; MEDEIROS, Leilane Torres; FRANÇA, Jairo Maia. As vítimas do boto: como a violência sexual velada disseminou-se pela região norte do brasil e transformou jovens em mães. Disponível em: <https://revistaft.com.br/as-vitimas-do-boto-como-a-violencia-sexual-velada-disseminou-se-pela-regiao-norte-do-brasil-e-transformou-jovens-em-maes/> Acesso em: 30 de Novembro de 2022.

ESSE BOTO TEM HISTÓRIA!

MACAPÁ-AP, NOVEMBRO-2022



ESTAMOS NA LOCALIDADE RIBEIRINHA DENOMINADA ILHA BELA, PARA FALAR DE UMA LENDA MUITO CONHECIDA, PRINCIPALMENTE NA AMAZÔNIA, A LENDA DO BOTO, QUE FAZ PARTE DO FOLCLORE BRASILEIRO.

VAMOS CONVERSAR COM OS MORADORES DA LOCALIDADE PARA SABER MAIS DETALHES SOBRE A LENDA

SEU VALDOMAR, VOCÊ CONHECE A LENDA DO BOTO?



SIM CONHEÇO, MEUS PAIS CONTAVAM ESSA HISTÓRIA HÁ MUITO TEMPO ATRAS. O BOTO SE TRATA FORMA EM NOITE DE LUA CHEIA EM UM MOMENTO SONITO E SEDUTOR.

E VEM PARA SEDUZIR AS MULHERES, ENGANAR VIDA E DEPOIS VOLTAR PRO RIO.



D. JORDIA TAMBÉM RELEMBRA UM POUCO SOBRE ESSA CRENTE POPULAR. ELA TAMBÉM NASCEU NA ILHA E SEUS PAIS CONTAVAM A LENDA PARA ELA E SUAS IRMÃS.

COMO VOCÊ CONHECEU A LENDA DO BOTO?

MEUS PAIS CONTAVAM PARA MIM E PRA MINHAS IRMÃS, AINDA MAIS QUANDO TINHA FESTA E A GENTE QUERIA IR.



E VOCES JÁ O VIRAM OU SABERIAM RECONHECER O BOTO?

TALVEZ, O BOTO É UM HOMEM MUITO ELÉGANTE, CHARMOZO E GERALMENTE CHEGA NAS FESTAS TODOS DE ORAÇO E COM UM CHAPÉU PRA DISFARÇAR SUA IDENTIDADE, PORQUE DIZEM QUE ELE TEM UM PULO NA CABEÇA.

MAS TEM HOMENS QUE SE VESTEM QUE NEM ELE NAS FESTAS, PAIÁ SÓ DEIXOU A GENTE COMEÇAR A IR PRA ESSES LUGARES QUANDO FICAMOS MAIS VELHAS. AÍ A GENTE OBSERVAVA COMO OS CARAS IAM PRA FESTA.



SEUS PAIS CONTARAM SOBRE OS RELATOS DE QUANDO AS MENINAS VIRAM MOÇAS E ESTÃO MENSTRUADAS NÃO PODEM TOMAR BANHO NOS RIOS, NEM ANDAR DE CANOA, POIS ISSO PODE ATRAIR O BOTO?

SIM, A GENTE NEM DESCIA PRO RIO COM MEDO DO BOTO LEVAR AÓS PRO FUNDO, DAVA ATÉ MEDO.







DE VOLTA A CIDADE DE MACAPÁ,
CONVERSEI COM O HISTORIADOR AMIRALDO
DO SILVEIRA, QUE EXPLICOU A ORIGEM
DA HISTÓRIA E A PROBLEMÁTICA DOS
ABUSOS.



CONVERSA COM ESPECIALISTA

QUANDO SURTIU A
LENDA DO BOTO?

NÃO HÁ UM REGISTRO CRONOLÓGICO DO
SURTIAMENTO DA LENDA DO BOTO, MAS
ALGUNS HISTORIADORES AFIRMAM QUE
PODE TER SURTIDO NA METADE DO
SÉCULO XIX, COM O APROXIMAMENTO DA
FOLCLORIZAÇÃO INDÍGENA.



O HISTORIADOR AMIRALDO ESCLARECE

O MITO DO BOTO ACONTECE DE MODO HÍBRIDO
COMBINANDO O IMAGINÁRIO EUROPEU COM O
INDÍGENA. VEM DA PROXIMIDADE DO POVO COMA
ÁGUA E A FORMA COMO ELA SE REPRODUZ
EM SUA CRENÇA.

O BOTO PODE SER
VISTO COMO AMIGO OU
PREDADOR E TAMBÉM
É CELEBRADO EM RITUAIS
E DANÇAS FOLCLÓRICAS
DA REGIÃO.



O BOTO SÓ ENCANTA AS MULHERES?

PELOS RELATOS POPULARES SIM,
MAS HÁ QUEM DÍGA QUE EXISTE
UMA VERSÃO PARALELA DO BOTO, A
LENDA DA IARA, A SEREIA QUE
ASSUME FORMA DE MULHER E
ENCANTA OS PESCADORES COM
O SEU CANTO.



HISTÓRIAS COMO A DE FLORE, ROSALINA E
DE MUITAS OUTRAS, MULHERES SÃO MUITO
COMUNS NAS COMUNIDADES RIBEIRINHAS. HÁ UM MISTO DE MAGIA E SEXUALIDADE.

ALGUNS ESPECIALISTAS ALERTAM QUE
MUITAS VEZES AS MULHERES OU OS FAMILIARES
DELAS USAM A LENDA DO BOTO PARA ES-
CONDEREM ABUSOS SEXUAIS OU ATÉ MES-
MO KESTO, QUE GERARAM UMA GRAVIDEZ.



POR ISSO, FICA O ALERTA
PARA QUE AS MULHERES
DENUNCIEM QUALQUER
VIOLÊNCIA SEXUAL QUE
VENHAM A SOFRER.
LIGUEM 180!



VOCÊ NÃO ESTÁ SO!

— VIOLÊNCIA CONTRA A
MULHER:

DISQUE: 180.

— VIOLÊNCIA CONTRA
CRIANÇAS E ADOLESCEN-
TES:

DISQUE: 100.

FIM.

JEREMY STRONG E AS TÉCNICAS HIPER-REAIS DE ATUAÇÃO: O ESPAÇO DA FICÇÃO NO IMAGINÁRIO PROFISSIONAL

*Mickael Marques Nobre*¹⁰

RESUMO: A partir da Teoria da Hiper-realidade, busca-se relacionar técnicas de interpretação em reflexo dos padrões hiper-reais, por vezes usados como instrumentos desse meio. Isso porque essa dinâmica exige o comprometimento dos atores em adentrar seus personagens de forma realista e integral, mesmo fora de cena. Aponta-se como objeto de estudo o ator indicado ao Emmy, Jeremy Strong, um dos protagonistas do seriado "Succession". Nesse sentido, aplica-se uma análise aliada dos estudos de Gian Danton, Umberto Eco e Leonardo Schabbach, em defesa de um cenário em que um profissional é capaz de quebrar as barreiras entre a realidade e a ficção, não só para o público, mas também para si mesmo.

10 Acadêmico de jornalismo da Universidade Federal do Amapá/UNIFAP.
Contato: mickaelmarquesnobre95@gmail.com

Introdução

A indústria cinematográfica ocupa um espaço considerável no cenário social e a atuação ativa desse universo é responsável por levantar debates sobre seus próprios métodos e instrumentos. É por meio dessa relação que estudos buscam esclarecer e desenvolver teses que refletem nas técnicas usadas no cinema e na TV, em função das experiências de seu público e dos profissionais presentes neste campo.

Desta forma, estudos comunicacionais servem como base para estruturar raciocínios capazes de entender as camadas presentes na construção de uma obra. A Teoria da Hiper-realidade faz parte desse grupo de teses e neste artigo é escolhida como base para as relações apresentadas. Definida como uma simulação crível e imersiva do real, essa Teoria da comunicação reflete sobre os diferentes espaços e proporções que a ficção pode tomar no imaginário humano.

É seguindo este princípio que passamos a considerar a atuação de um dos protagonistas da série *Succession* como um meio de hiper-realidade. Jeremy Strong, ator norte-americano e vencedor do Emmy, é escolhido como foco desta análise por apresentar padrões de mistura entre o real e a ficção na execução de seus trabalhos. Nesse processo, o simulacro ganhou espaço na rotina profissional do artista que usou deste meio para buscar seu melhor desempenho em cena.

Esta prática pode ser teorizada a partir de um conceito que Hollywood conhece como "Método

de Interpretação para Atores", já praticada por artistas como Joaquin Phoenix e Natalie Portman. A técnica persiste em adentrar a realidade do seu personagem seguindo princípios e escolhas que diferem do processo tradicional de atuação.

Assim, o artigo usa o Jeremy Strong como referência prática da relação entre Hiper-realidade e a atuação, com base em exemplos teóricos de diferentes autores e referências do campo midiático. A análise, além disso, reflete sobre este processo e as influências no imaginário profissional que age em função da técnica.

Hiper-realidade

Para entender a proposta que este artigo defende, é importante conceituar e apresentar os principais elementos presentes em sua construção. Nesse sentido, mostra-se necessário introduzir a hiper-realidade e seus fundamentos ao visualizá-la como a parte essencial da abordagem que sucede este capítulo.

A tese, desenvolvida por estudiosos como Gian Danton, Umberto Eco e Leonardo Schabbach, pode apresentar diferentes faces, meios e objetivos em suas aplicações. Sua base se fundamenta no contato entre o real e a ficção, proporcionado por simulações que podem atingir um propósito de credibilidade no imaginário humano. O recurso é capaz de mostrar as nuances de um espaço que mescla duas atmosferas distintas em um único ambiente.

Assim, falar do hiper-real é entender o potencial que a ficção pode apresentar no cenário social e nos moldes que agem em consequência dessa interação. É evidente que o contexto tecnológico e o acesso à múltiplas telas nos insiram, com maior facilidade, nos parâmetros do simulacro. Isso porque, como Leonardo Schabbach comenta em seu trabalho, a evolução tecnológica atribui recursos ao simulacro tão nítidos e convincentes quanto o próprio "real".

"A própria questão do que é, daquilo que é verdadeiro ou não, é colocada em jogo. E as novas tecnologias colaboraram muito para isso. Hoje é muito fácil adulterar dados, manipular imagens e criar perfis virtuais que podem se passar perfeitamente como algo que, de fato, existe algo real, tão real quanto a própria realidade." (Schabbach, 2011, p.1)

Entende-se que essa teoria se estrutura, em tese, no âmbito comunicacional e na forma como nos relacionamos com o fictício. Sua aplicação é moldável e estudada por diferentes óticas que visualizam a teoria a partir de sua funcionalidade social e presença nas mídias.

Umberto Eco, autor aclamado pela obra "O nome da Rosa", apresenta a identidade do hiper-real e nos aproxima de um raciocínio aplicado no cenário norte-americano. A tese é defendida no livro Viagem pela irreabilidade Cotidiana, que aborda uma análise do autor para temáticas como a próprio projeção do hiper-real e as justificativas

de seu uso, pois: "Eis a razão desta nossa viagem pela hiper-realidade, à procura dos casos em que a imaginação norte-americana de seja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto..." (Eco, 1984, p.14).

Lançado em 1984, o livro de Eco integra este debate que segue transformando e atendendo diferentes perspectivas em seus meios de aplicação. Em *A Fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha*, uma referência brasileira para os estudos desta teoria, o autor Gian Danton introduz esta tese no meio literário e comenta sobre os resultados identitários deste recurso. Desta forma, em reflexão sobre o uso do simulacro, Danton destaca: "O impacto disso sobre a questão da identidade é enorme. Identidades 'reais' e virtuais, ou ficcionais, misturam-se". (Danton, 2019, p.18)

As obras de Gian Danton e de Umberto Eco, em conjunto com outras bases teóricas, fomentam a identidade atribuída à teoria e nos aproximam da visualização desse cenário aliado de suas próprias vivências e bagagens. Ainda em conexão com esse raciocínio, Schabbach conclui este fundamento e apresenta sua visão sobre o tema.

Desta maneira, surge um novo tipo de ficção na pós-modernidade. Uma ficção independente, capaz de criar mundos novos sem mais respeitar o conceito da verossimilhança; uma ficção que produz a sua própria realidade, a sua própria verdade; uma ficção, portanto,

capaz de influenciar os indivíduos e os ambientes sociais de uma maneira nunca vista (Schabbach, 2011, p. 46)

A partir disso, mostra-se necessário apontar a prática deste raciocínio e sua atuação no cenário contemporâneo. A expansão desse universo reflete um desenvolvimento sobre ambientes populares como a TV e o cinema, considerando seu uso como um recurso experimental. Desta forma, este artigo direciona a teoria para o meio cinematográfico ao pensar na sua influência em ao ser conectada a performance de um ator.

Atuação

Como alicerce da produção de uma obra, a atuação profissional se fundamenta na prática de interpretar um personagem e se deslocar de seus parâmetros reais para adentrar um ambiente fictício. Ao ser o mediador de uma mensagem, normalmente roteirizada, o ator se reconhece como parte de um processo e integra um grupo de elementos responsáveis pelo resultado final da obra.

Este meio pode ser testemunhado a partir de espaços como teatros, salas de cinemas e até mesmo na publicidade comercial, alternativas consideradas recorrentes na cultura e no cotidiano de uma sociedade. Portanto, a prática é visualizada como um recurso ativo que se expande para diferentes camadas em seus próprios propósitos e formatos.

Mesmo assim, seja nos sets de filmagem ou nos palcos teatrais, entende-se que aproximar o público da ideia proposta pela obra é um fundamento em comum para as atividades dessa profissão. O "convencer" pode ser entendido como uma definição do interpretar, conectado com a função do artista no projeto. Em meio ao cômico ou ao dramático, o ator busca pela exatidão ao fazer com que um personagem ganhe vida no imaginário do telespectador.

Essa relação, entre público e personagem, é um dos fatores que impulsionam o alcance e a qualidade de uma obra. Os sentimentos e experiências que os produtores pretendem transmitir ao público podem ser alcançados se a mensagem for convincente. Nesse sentido, o ator, aliado à elementos como direção e roteiro, media o contato entre a obra e o telespectador para poder atraí-lo ao mundo apresentado.

Para que isso aconteça cada profissional desenvolve seus próprios métodos em reflexo de seus princípios, estudos e práticas. Ao considerar um grupo significativo de trabalhadores da área, entende-se que há fragmentos e perspectivas diferentes sobre como atuar para alcançar o melhor resultado possível.

Neste processo, é interessante pensar na escolha de como lidar com o próprio personagem. Esse debate concentra opiniões no meio Hollywoodiano que se distanciam no sentido de prática. Apontado como um meio tradicional, um desses formatos não potencializa as relações com um ser da ficção ao pensar na linha que distancia

o trabalho da vida pessoal. Enquanto outra parcela de artistas, em seus próprios métodos, adentram a ficção como parte essencial da experiência e do resultado profissional.

Este último modelo se aproxima dos padrões nomeados e conhecidos como "Método de Interpretação para Atores" que consiste no uso de técnicas que aproximem a ficção do real no processo de atuação do artista. Este comprometimento pode estar fora e dentro de cena ao se concentrar nas vestimentas, atitudes e até mesmo nos pensamentos do intérprete que usa de diferentes recursos para adentrar a realidade vivida por seu personagem.

Em "O Método: Como o século 20 aprendeu a Atuar", o autor, Isaac Butler, discute sobre essa relação de ator e personagem e sobre como esses padrões comportamentais se posicionam como uma ferramenta do meio cinematográfico. No livro, lançado em 2022, essa proposta é desenvolvida a partir de pesquisas e uma estrutura temporal linear que expressa as atividades e influências do método em Hollywood.

Com a repercussão e reconhecimento do livro, o jornal Los Angeles Time publicou em sua página uma resenha sobre a escrita de Butler e a temática desenvolvida por ele. O texto, que situa o leitor ao raciocínio e introduz a obra de Butler, ressalta os propósitos interpretativos que impulsionam essa discussão.

"A história envolvente e
meticulosamente pesquisada de Isaac

Butler, “O método: como o século XX aprendeu a agir”, narra a forma como a atuação de apresentação - na qual o espectador está ciente de que o ator está atuando - mudou para *perezhivanie*, ou um ator vivenciando seu papel de forma tão verdadeira. que o público esqueça que ela está atuando.” (Ochoa, 2022, Tradução nossa)¹¹

Como o próprio nome do livro revela, esta técnica ultrapassa gerações e demarca uma nova alternativa da prática, ainda que perpassasse por diferentes nuances e camadas para cada ator que a escolha. Uma matéria publicada no *The Hollywood Reporter* concentra este grupo de artistas em uma lista intitulada como “21 atores que se comprometeram com o método de atuação em algum momento de sua carreira”.

Nessa pesquisa, intérpretes influentes do universo cinematográfico são apontados como exemplos práticos da escolha por um processo atípico em algum trabalho de suas carreiras. Entre eles, o compilado aponta Lady Gaga, Meryl Streep, Natalie Portman, Andrew Garfield, Joaquin Phoenix e Jeremy Strong, sendo este último o foco de análise deste artigo.

11 Isaac Butler’s engaging and meticulously researched history, “The Method: How the Twentieth Century Learned to Act,” chronicles the way presentational acting — in which the spectator is aware the actor is performing — shifted to *perezhivanie*, or an actor experiencing her role so truthfully that the audience forgets she is acting.

Jeremy Strong e a performance hiper-real

Ator premiado e reconhecido no mundo do cinema, Jeremy Strong nasceu em 25 de dezembro de 1978, em Massachusetts, EUA. Em 2014, esteve presente no elenco de "O juiz", ao lado de Leighton Meester e em 2020 estreou "Os 07 de Chicago", longa indicado ao Oscar de melhor filme. No entanto, foi na TV que ganhou destaque ao adentrar os sets de uma das séries mais aclamadas da HBO.

Succession é uma produção norte-americana, lançada pela plataforma da HBO, com seu primeiro episódio indo às telas em 03 de junho de 2018. A série, que durou quatro temporadas, reuniu os atores Sarah Snook, Kieran Culkin, Alan Ruck e Jeremy Strong para interpretar os filhos de um bilionário e magnata da mídia, conduzido pelo ator Brian Cox, em uma disputa por poder e sucessão.

A série conquistou o público e a crítica durante sua exibição, ocupando um espaço considerável nas redes por meio de discussões sobre a trama e seus personagens. Contudo, além da ficção, de suas viradas surpreendentes e conflitos roteirizados, um outro assunto se destacou ao decorrer das gravações. O processo de atuação de Jeremy Strong se tornou pauta nas mídias e repercutiu como um meio curioso de interpretação.

Na construção de um ser fictício, o ator Jeremy Strong se distanciou do meio tradicional apresentado no capítulo anterior.

Visando o desenvolvimento de sua performance, adentrar um universo roteirizado e adotá-lo como parte de si passou a ser uma escolha para o ator. Assim, seus métodos e técnicas refletem em atitudes que o aproximavam de Kendall Roy, seu personagem na trama.

Entre as entrevistas e matérias que comentaram sobre esse compromisso, o veículo *The Wrap* publicou um texto que direcionava sua abordagem para Jeremy Strong e seu desempenho em *Succession*. Na entrevista, o ator revela sua dinâmica com os ensaios e como, por vezes, escolhe se privar deles para sentir a cena de forma mais intensa.

“No momento em que você entrar em cena, vai chover. Seja um ensaio ou um take, no momento em que você começar, o que vai sair sairá com a força da necessidade. Parece-me que quando você se preenche com a escrita, você está preparado para a cena. É super assustador. Momentos que vieram espontaneamente, tomaram conta de mim, é resultado direto desse tipo de abordagem.” (Waxman, 2020, Tradução nossa¹²)

Com a manchete “Jeremy Strong se dedica a todas as funções”, o site *W Magazine* publicou, em janeiro de 2023, uma matéria sobre as vivências e

12 “The moment you enter the scene, it’s gonna rain. Whether it’s a rehearsal or a take, the moment you start, what’s going to come out will come out with the force of necessity. It feels to me like when you have filled yourself up with the writing, you’re prepared for the scene. It’s super frightening. Moments that have come unbidden, taken over me, it’s directly a result of that sort of approach.”

escolhas profissionais do ator. Entre essas falas, percebe-se o posicionamento ativo na construção de seus próprios personagens, considerando o externo e o visual como parte influente da identidade. "As roupas fazem o homem e a estética é muito pessoal",¹³ comenta sobre sua participação na seleção de roupas para Kendall Roy. (Hirschberg, 2023, tradução nossa)

Na última temporada da série, entre episódios marcantes e eventos dramáticos, uma cena veio a repercutir nas mídias . O momento em questão, reunia três dos atores principais em um diálogo de reconciliação que resultou em uma bebida de pickles, ovos cru, pimenta e cuspe, proposta ao personagem de Strong. Para o ator, como revelado no podcast oficial da série, a cena não precisou de qualquer recurso que substituísse o líquido por algo mais agradável.

O líquido tinha todas aquelas coisas que você assiste sendo colocadas no liquidificador. Nós fizemos só alguns takes e depois eu fui para fora do set vomitar, (...) Eu não saberia fazer aquela cena sem beber o líquido. E, sim, era bem nojento. (Xavier, 2023)

A partir desses momentos que exemplificam uma parte da abordagem do ator, percebe-se sua posição aliada com o resultado de sua performance. A proximidade com o real e a busca pela ficção no próprio imaginário se posicionam em um contexto que evidencia a experiência e a torna parte do processo. Com isso, é possível

13 "The clothes maketh the man, and aesthetics are so personal."

visualizar, em seus padrões, segmentos que direcionam este meio para os caminhos da hiper-realidade e, desta forma, impulsionam a principal tese defendida neste artigo.

Hiper-realidade como instrumento interpretativo

Essa percepção, em análise, adentra uma atmosfera em que os métodos interpretativos compartilham dos mesmos princípios que a teoria da hiper-realidade. Para entender essa proposta é necessário focar em suas semelhanças a partir do conceito, propósito e dinâmica do elemento hiper-real enquanto técnica profissional.

No caso da hiper-realidade, abre-se uma janela para que a ficção possa assumir uma forma convincente e palpável, no contexto que entendemos como hiper-real. A atuação técnica de Strong, pode ser visualizada neste mesmo conceito uma vez que atitudes e escolhas do ator passam a considerar a ótica do personagem, mesmo fora de cena. Tanto o hiper-real quanto a técnica podem ser exibidos em uma lente experimental da ficção visualizada como realidade.

Quebrar essa barreira que distancia o público do universo apresentado se mostra necessário para que a obra atinja uma posição significativa e convincente no imaginário de quem a assiste. Propor uma experiência próxima do real valoriza

o resultado deste processo em reflexo dos sentimentos despertados, considerando se desconectar da lembrança de que aquela cena reproduzida é roteirizada, ensaiada e composta por atores, nos limites tradicionais de uma ficção. Esquecer este ponto é internalizar os conflitos e absorver as sensações de ter adentrado aquela janela ficcional e dado um significado maior à trama.

Desta forma, seus propósitos se fundamentam na estrutura de um universo capaz de convencer e impulsionar uma mensagem como verdadeira, usando de técnicas e simulacros para alcançar o imaginário de uma ou mais pessoas. Seguindo este raciocínio, é interessante visualizá-lo como um meio que antecede a interação de personagem e público, para estabelecer uma conexão entre personagem e ator.

Para atingir esse propósito, este fundamento interpretativo se estabelece em uma dinâmica de conexão entre a mensagem, roteirizada pelo autor da obra, e o mediador, o ator que a transmite para o público. Além disso, considera-se efeitos propostos por Eco em sua obra, como:

Também se encontra num estado de intimidade passiva e experimenta a hipnose da tela de tal forma que o próprio caráter social da situação, construindo um caminho de cumplicidade anônima, o molda em seu isolamento psicológico (Eco, 1964, p.354)

Strong, nesse cenário, ocupa a posição de entre o roteiro e o telespectador, e usa dessa oportunidade para buscar seu melhor resultado em cena. Para isso, a trama precisa ser absorvida, seu personagem deve ganhar vida e a experiência se tornar próxima das ideias de imersão.

Imersão como parte do processo

Ao considerar as finalidades e o espaço em que os processos hiper-reais objetificam seus alcances, é interessante relacionar seus mecanismos com os instrumentos que impulsionam e possibilitam sua dinâmica no meio social. Entre eles, a imersão se posiciona como uma ferramenta essencial neste processo, sendo parte de um resultado de crença atribuído à ficção.

Imergir pode, desta forma, está ligada ao que é proposto pelo hiper-real e nos aproximamos desse raciocínio ao entendermos seu significado. Para o site "Conceito.de", a imersão, por mais que atenda a diferentes aplicações, expressa seu significado nos padrões de adentrar uma nova atmosfera, seja de forma literal ou subjetiva.

Imersão, do latim *immersio*, sinônimo de mergulho, é a ação de se introduzir ou de introduzir algo num fluido/líquido. Também se pode tratar da introdução de alguém num determinado ambiente, seja este real ou imaginário. (Conceito.de, 2019)

Portanto, "mergulhar" em novos espaços, se conecta com o que é feito por Strong dentro e fora de cena. Se concentrar em seu personagem e dar vida ao seu potencial fictício, parte de camadas que imergem o ator em outro parâmetro. Usar de suas roupas, atitudes, falas e personalidade, é nada além que um mergulho em um ser roteirizado.

Esses conceitos apresentados se alinham ao ideal da hiper-realidade por proporem uma experiência que, em tese, atende os propósitos de imergir alguém em uma segunda realidade, que sucede uma criação fictícia. O simulacro está aliado à imersão por convidar e conduzir alguém para um novo universo e, a partir disso, garantir sua influência no imaginário do receptor.

A partir do momento em que os indivíduos imergem no que foi chamado de bios midiático, eles passam, a todo momento, a ter contato com mundos ficcionais e virtualizados, passam a vivê-los intensamente; muitas vezes até com mais intensidade do que o chamado "mundo real". De algum modo, a linha entre o que é real e ficcional começa a desaparecer, ao menos quando se trata da percepção (Schabbach, 2011, p.5).

Em casos profissionais, como o de Jeremy Strong, a principal imersão se concentra no imaginário do próprio ator em relação ao roteiro, para que em seguida, sua interpretação seja capaz de imergir o público no universo de Succession. Construir esse cenário em sua própria mente se

mostra necessário para Strong em partida de seu resultado final.

Em reflexo disso, a própria série estabelece cenas que dialogam com o este ponto apresentado. Kendall Roy, personagem de Strong, constantemente está imerso em água. Inserido em cenários como esse, a fotografia destaca a melancolia e as reflexões de uma mente conflituosa.

Esta conexão é feita, por meio de uma análise interpretativa, com diferentes cenas de Kendall Roy, imerso na água. A relação recorrente do personagem com esse cenário, ao seguir a análise da imagem, pode partir de diferentes óticas, enquanto relacionamos o azul da água com tristeza e melancolia, além de um tom profundo e instável presente no ambiente.



Figura 1 - Cena da série
Fonte: @misslucyfleur, Pinterest

No entanto, referenciando a principal proposta deste artigo e a ideia central do subcapítulo apresentado, observa-se como essas cenas reproduzem o contexto imersivo do próprio ator na trama. Mergulho, como sinônimo de imersão,

passa a refletir sobre cada take que Strong usa da água como elemento figurativo, indo além de um cenário e abrindo espaço para uma mensagem.

Em função dessas imagens, é possível pensar sobre um ator que mergulha fundo em seu trabalho para construir o universo proposto em sua própria mente. Adentrar esses espaços são técnicas que dialogam com o processo profissional deste ator e, dessa forma, o insere em práticas profundas que exigem do artista determinada imersão.

Conclusão

Presentes em um contexto onde a manipulação e simulacro são possibilidades recorrentes, o processo de hiper-realidade foi escolhido como foco deste artigo e apresentado teoricamente a partir de seus princípios e funcionamentos. Na sociedade contemporânea, com a facilidade de adentrar espaços moldados pelos fundamentos da hiper-realidade, mostra-se importante entender que a técnica é um instrumento válido e que se expande e atinge diferentes ambientes, dentro e fora das telas.

Entre esses cenários, este trabalho introduz Hollywood como uma atmosfera hiper-real ao apontar o uso de métodos que, no meio cinematográfico, são usados para quebrar as barreiras entre ficção e realidade. O trabalho apresenta o Método de Interpretação para Atores como um instrumento da hiper-realidade e usa Jeremy Strong para conduzir a análise.

Visualizar este meio em camadas que colocam, além do público, o próprio profissional como parte da experiência é entender a amplitude e influência da teoria hiper-real quando aplicada nos moldes do entretenimento. A entrega artística de Strong se aproxima dos propósitos de convicção, aliado ao compromisso do artista em adentrar seu próprio personagem.

No entanto, pensar na imersão de Jeremy Strong também é refletir sobre os desafios desta prática em função da busca pelo ápice profissional. O comprometimento com a técnica requer um aprofundamento em uma realidade fictícia que alcança um espaço rotineiro e significativo no imaginário do artista. A permissão para que esse ambiente seja construído segue o convite que direciona um ser roteirizado para uma forma próxima do real na vida pessoal do ator.

No caso de Strong, este convite foi repassado para Kendall Roy, um dos personagens principais da premiada série americana "Succession". Mergulhar neste personagem é adentrar sentimentos e experiências profundas elaboradas por um roteiro dramático que caminha em meio a tragédias, crises empresariais e dramas familiares.

A narrativa, responsável por vencer o Emmy de melhor roteiro em 2022, posiciona cada um de seus personagens em situações conflituosas para chocar e prender o público na tensão de cada episódio. Fazer parte desta construção dramática e manter uma relação hiper-real com o

personagem interpretado, pode se tornar um desafio não se comprometer ou internalizar os dramas vividos na ficção.

É para desviar dessas problemáticas, que a técnica não é defendida ou aderida por muitos artistas que preferem permanecer nas técnicas tradicionais. O desempenho, nesta ótica, não exige um comprometimento exagerado com seu personagem, nem mesmo a necessidade de visualizá-lo como parte de si. Indo contra os conceitos hiper-reais, separar ator de personagem é cortar os poderes e moldes da ficção e a guardar apenas para o set de filmagens.

Mesmo assim, segue sendo escolhida e desenvolvida com muito preparo por atores que buscam alcançar o crível e o "real" na performance de um papel. Ocupar o imaginário do público com uma atuação tão convincente que quebre a barreira entre ficção e realidade pode, a partir deste conceito, exigir que o mesmo seja feito no imaginário do profissional.

Referências Bibliográficas

ECO, Umberto. **Viagem na irreabilidade cotidiana**. Nova Fronteira. 1 de janeiro de 1984.

Danton, Gian. **Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos - A fantástica história de Francisco Iwerten**. Marca de Fantasia. 2019.

Schabbach, Leonardo. **Ficção e Mídia na Pós-modernidade: A busca por um processo reflexivo**. UFRJ, Rio de Janeiro. Março de 2011. 82

THOMAS, Carly. **21 Actors Who Committed to Method Acting at Some Point in Their Career.** *The Hollywood Reporter*, 2023. Disponível em <https://www.hollywoodreporter.com/lists/actors-method-acting-prepare-roles/>. Acesso em 12 dez. 2023.

WAXMAN, Sharon. **Inside Jeremy Strong's 'Dangerous' Approach to 'Succession' – and That 'Cringeworthy' Rap.** *The Wrap*, 2020. Disponível em <https://www.thewrap.com/jeremy-strong-succession-cringeworthy-rap/>. Acesso em 12 dez. 2023.

HIRSCHBERG, Lynn. **Jeremy Strong Pours Himself Into Every Role.** *W Magazine*, 2023. Disponível em <https://www.wmagazine.com/culture/jeremy-strong-armageddon-time-succession-interview>. Acesso em 12 dez. 2023

XAVIER, Victória. **'Succession': Jeremy Strong revela se realmente bebeu milkshake nojento.** *Terra*, 2023. Disponível em [https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/series/succession-jeremy-strong-revela-se-realmente-bebeu-milkshake-nojento,4150824732264b10fe080d85a3bb4bfba5ib4dn5.html?utm_source=clip](https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/series/succession-jeremy-strong-revela-se-realmente-bebeu-milkshake-nojento,4150824732264b10fe080d85a3bb4bfba5ib4dn5.html?utm_source=clipboard) board. Acesso em 12 dez. 2023.

CONCEITO DE IMERSÃO. Conceito.de, última atualização em 2019. Disponível em <https://conceito.de/imersao>. Acesso em 14/12/2023.

O ARQUÉTIPO DO AMANTE E SUA CORRESPONDÊNCIA NA TIRINHA FALANDO DA VIDA ALHEIA

Ezequias Corrêa¹⁴
Lorennna Braga¹⁵

RESUMO: A partir de um exercício criativo o presente trabalho propõe uma reflexão teórica, tendo como ponto de partida a canção popular amapaense *Nos passa a vida*, composta por Osmar Júnior e interpretada por Rambolde Campos. Em referência a um trecho específico da canção foi criada uma tirinha onde as palavras do autor foram tomadas com fins a outras possibilidades de interpretações e como consequência surgem então novas leituras do texto poético que culminam em reflexões sobre aspectos arquetípicos presentes na caracterização do eu poético. Outra reflexão arrazoada no artigo diz respeito ao conceito de Escrita Não Criativa como forma de compreender o uso de textos que pertencem a outros autores, mas que são reaproveitados de diversas formas.

PALAVRAS-CHAVE: Tirinha. Arquétipo. Escrita Não Criativa.

14 Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras, na Linha de Pesquisa Literatura, Cultura e Memória.

15 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras, na Linha de Pesquisa Literatura, Cultura e Memória.

Introdução

O exercício criativo que dá origem à reflexão presente neste artigo nasceu como produto final do componente curricular de Tópicos em Literatura I, disciplina que compõe a grade curricular do Programa de Pós-Graduação em Letras – PPGLET, da Universidade Federal do Amapá - UNIFAP. O componente curricular fora ministrado pela Prof. Dr. Lara Utzig e pelo Prof. Dr. Rafael Senra e o exercício criativo serviu ao propósito de obtenção da nota final da referida disciplina, mas principalmente, serviu para que os discentes pudessem exercitar na prática as abordagens teóricas apresentadas pelos professores no decorrer do curso.

A ideia de se trabalhar a canção *Nos passa a vida*, de Osmar Júnior e Rambolde Campos, está fundamentada em um acordo de que era necessário elaborar um exercício criativo que pudesse provocar intersecções entre as teorias estudadas na disciplina e a arte concebida no estado do Amapá, privilegiando assim os artistas regionais. Neste sentido, é possível afirmar que a escolha se deu, sobretudo, a partir dos afetos e das referências de seus autores.

A escolha de uma criação artística vinculada a canção *Nos passa a vida*, para efeitos deste trabalho, se mostrou como opção interessante a ser elaborada à luz das teorias estudadas durante o curso, que são, a saber: teoria dos arquétipos, propostas pelos discípulos do psicanalista suíço Carl Jung e as noções de Escrita Não Criativa,

engendradas pelo poeta e ensaísta americano Kenneth Goldsmith. A partir dessas teorias é que se pôde pensar em um trecho da canção de Osmar Júnior que pudesse ser reinterpretada e expressada por meio de uma outra linguagem artística.

A priori, pensou-se em realizar a ilustração do roteiro a partir da busca de representações disponíveis nos bancos de imagens da WEB, já que a canção Nos passa a vida faz referência às mangueiras, que são plantas com forte ocorrência na capital do Amapá e há diversos registros fotográficos disponíveis para download. No entanto, dado que havia um esforço no sentido de privilegiar autores amapaenses, considerou-se que seria mais prudente que este trabalho fosse realizado por um (a) artista visual, surgindo a possibilidade de convidar a artista gráfica Lilith Luca para compor o projeto.

Como se trata de uma arte a ser veiculada em suportes digitais, especificamente no formato PDF e JPEG, a escolha pelo trabalho de Lilith Luca foi pensada a partir desse critério, já que a referida artista possui considerável experiência na construção de produtos digitais a partir de aplicativos e programas específicos de edição de imagens.

A respeito do roteiro é imprescindível tomar nota do fato de que a ideia do texto nasceu a partir de uma anedota contada por um locutor de rádio. Ao se referir à canção nos passa a vida, que havia sido executada a pouco, ele faz o seguinte comentário: “mas que mangueira fofoqueira é

essa, não!?”), numa clara alusão ao trecho da música que diz: “É que nessa cidade as mangueiras falam sempre em ti”. A partir da piada contada pelo radialista é que surgiu a ideia de criar um diálogo onde mangueiras conversavam usando linguagem repleta de coloquialismos típicos da região norte.

Falando da Vida Alheia

Para iniciar este trabalho, tem-se a tirinha abaixo, idealizada pelos mestrandos Ezedequias Correa e Lorena Braga e produzida pela desenhista macapaense Lilith Luca:



Figura 1 - Tirinha Falando da vida alheia

Fonte: artista Lilith Luca, 2022.

A tirinha Falando da vida alheia foi criada a partir de uma releitura da canção Nos Passa a Vida, composição de autores amapaenses em uma clara homenagem à cidade de Macapá, mas que se tornou muito conhecida e prestigiada na cidade de Belém do Pará, por ocasião de seu aniversário, já que houve forte identificação do povo desta cidade, uma vez que a letra da canção

fala de mangueiras e Belém é reconhecida como “a cidade das mangueiras”. A esse respeito Osmar Júnior (2018, pag. 121), autor da canção declara “Os passa a vida” é uma música que tem umas histórias interessantes. Aqui [Macapá] é uma cidade das mangueiras. É muito parecida com Belém. Aqui era Pará”. No relato de Osmar Júnior é possível notar que ele escreve Os passa a vida e não Nos passa a vida, de acordo com Godinho (2018, p. 121):

Alcy Guimarães quando foi gravá-la resolveu fazer uma adaptação. De nos passa a vida, o título passou a ser Os passa a vida. Os autores e o adaptador não justificaram a razão da troca. A letra ficou assim: quando o sol chegou clareando o dia/Foi pra me socorrer, da noite que eu vinha/É que nessa cidade tudo ficou entre nós dois/Uma noite em claro e o claro da noite vem depois/O que aperta o peito é o tempo é o cheiro/O amor é assim/Eu quis você pra mim/Eu quis você pra mim/É que nessa cidade as mangueiras falam sempre em ti/Na chuva da tarde os passa a vida, é sempre assim...

A seguir é possível visualizar a letra completa da canção Nos passa a vida:

Quando o sol chegou, clareando o dia
Foi pra me socorrer, da noite que eu vinha
É que nessa cidade
Tudo ficou entre nós dois
Uma noite em claro

E o claro da noite vem depois
O que aperta o peito é o tempo e o cheiro
O amor é assim
Eu quis você pra mim, eu quis você pra mim

É que nessa cidade
As mangueiras falam sempre em ti
Na chuva da tarde, os passa vida
E é sempre assim
Eu te procurei, te achei em minha solidão
Oh, minha solidão, aí minha solidão

Peguei pra cantar
Na beira de rio meu coração
Mandei a saudade te buscar
Pra perto de mim
Se eu debrucei
Por sobre o meu verso o violão
Um beijo no tempo segurei
E guardei pra você

Aqui... (CAMPOS E CASTRO, 1995)

A canção foi composta em 1995, por uma parceria entre Rambolde Campos e Osmar Júnior, sendo Osmar o personagem que aparece representado no primeiro quadrinho da tirinha. Além de cantor, Osmar Júnior Gonçalves de Castro é compositor e poeta amapaense, nascido em 14 de junho de 1963, na cidade de Macapá, local onde vive até hoje.

A tirinha foi construída a partir de um processo de intertextualidade que se deu por alusão a letra da canção de Osmar Júnior e apresenta elementos da natureza, com ênfase nas

mangueiras - muito presentes na região norte – que, ao se tornarem personagens da sequência de quadrinhos, assumem características antropomórficas e podem até se comunicar como os seres humanos o fazem, como dito no excerto da música: “[...] É que nessa cidade As mangueiras falam sempre em ti [...]” (CAMPOS E CASTRO, 1995).

A personificação é uma figura de linguagem amplamente explorada na tirinha, quando as mangueiras fofocam e questionam a própria letra da música na qual são mencionadas. Elas também se apropriam de falas e expressões regionais, tais como “mana” e “discunjuro”. Além disso, as árvores têm um espaço de fala expressivo no texto, não sem razão, mas sendo objetivamente por conta da força simbólica que ela impõe para a região amazônica, em especial para os estados do Pará e Amapá.

Jung (1964, p. 232), em seu livro *O homem e seus símbolos*, diz que “A história do simbolismo mostra que tudo pode assumir uma significação simbólica: objetos naturais (pedras, plantas, animais, homens, vales e montanhas, lua e sol, vento, água e fogo)”. Observando a letra da música *Nos passa a vida*, percebe-se que vários elementos da natureza tais como o sol, o dia, a noite, a chuva, o rio e a árvore mangueira são tomados como cenários e símbolos para a canção e assumem uma significação que corresponde aos sentimentos expressados pelo eu poético.

A mangueira (de nome científico *Mangifera indica*), é uma árvore muito conhecida no Brasil.

Ela tem sua origem na Índia e em Bangladesh, e veio para o Brasil através dos portugueses no século XVII. Na região norte, percebe-se uma ocorrência maior desta planta, em especial na cidade de Belém-PA, que por essa razão ficou conhecida como A Cidade das Mangueiras ou Mangueirosa.

Para Jung (1964, p. 90), a árvore pode ter uma infinidade de significados, quais sejam:

[...] pode simbolizar evolução, crescimento físico, ou maturidade psicológica. Também pode significar sacrifício ou [...]. Poderá representar um símbolo fálico, e ainda várias outras coisas. Outros motivos comuns aos sonhos, como a cruz [...] ou o linga [...], também podem ter uma vasta série de significados simbólicos.

De fato, a mangueira pode representar uma série de significados simbólicos. Em Belém e em Macapá, por exemplo, ela é o cartão-postal dessas cidades, isto porque está presente em grande quantidade nas ruas e nos quintais das casas de seus habitantes. Por essa razão, ela é parte da rotina dos moradores, e participantes das memórias locais e do imaginário da cidade.

Ao refletirem sobre a influência da música popular amapaense Pureza, Santos e Fernandes (2021, p.2) consideram que “A música popular amapaense (MPA) é um meio de produção e reprodução histórico e social do Amapá e tem importante contribuição para a construção e fortalecimento identitário regional”.

A canção de um determinado local pode trazer consigo as marcas identitárias de seu lugar de origem. Segundo Kong (2009) “a música é um agente ativo na produção e reprodução social e espacial da vida cotidiana. Relata ainda que a música de um determinado local pode trazer imagens dele”.

A árvore pode assumir diversos significados que dependem da memória a qual participam. Dialogando com o que destaca Jung (1964, p. 208): “A árvore que cresce diante da nossa janela, a nossa bicicleta, o nosso carro ou uma pedra que se apanhou durante uma caminhada podem, através da nossa vida onírica, ser elevados ao nível de símbolos, tornando-se especialmente significativos”. É o que se percebe quando se fala da mangueira, que, como já dito, é bastante significativa para o nortista, em especial para aqueles que moram nos estados do Pará e Amapá.

O amor brega e o arquétipo do amante

A canção Nos passa a vida é o que poderia se chamar de sucesso musical, principalmente se considerar que se trata de um trabalho que muito agradou ao público do eixo Macapá/Belém. Há que se lembrar, ainda, que a composição foi regravada por diversos outros artistas, dos mais variados gêneros musicais, sobretudo do gênero brega, ritmo musical mais consumido na região norte.

Não é incomum encontrar nesse gênero musi-

cal a temática do amor romântico, que se manifesta de diversos modos, mas principalmente na forma do amor perdido, onde já não mais é possível possuir a mulher amada. Nesse sentido, há que se observar que o arquétipo do amante está presente de maneira frequente nas histórias contadas nesse ritmo.

Importante tomar nota que a canção nos passa a vida narra a história da impossibilidade de uma relação amorosa entre o eu poético e a mulher amada, o que faz com este eu poético esteja estado de tristeza profunda. A esse respeito Osmar Júnior relata as condições as quais se encontrava quando da composição de nos passa a vida. De acordo com Osmar Júnior (2018, p. 121):

[...] Um dia o Rambolde chegou eu estava num momento muito depressivo. Eu estava sofrendo de depressão por diversos motivos. Eu tinha separado de um casamento. E nesse período de separação, automaticamente apareceu outra pessoa na minha vida. Mas eu não estava legal. Ai o Rambolde percebeu e chegou ao meu apartamento, na Alameda Serrano. Eu acho que foi mais essa coisa do sentimento que o Rambolde tem por mim e vice-versa. Ele chegou e me mostrou: 'olha essa melodia' e me mostrou [solfeja]. 'vê se você consegue botar uma letra nessa música que eu vou gravar em Belém com o Sivuca, com o Barata e o Alcy Guimarães'. Eu adoro esses caras.

A estrutura arquetípica do amante está presente na maioria das canções, bem como na canção Nos passa a vida. Quando o eu poético diz “é que nessa cidade as mangueiras falam sempre em ti”, o que ele quer dizer, na verdade, é que as árvores trazem a sua lembrança os momentos vividos ao lado da mulher amada.

A fim de compreender a definição de arquétipo, deve-se saber que se trata de um conceito elaborado a partir dos escritos do psicanalista suíço Carl Gustav Jung, para quem existem padrões de comportamentos nos seres humanos que podem ser vinculados a personagens que compõem o imaginário da cultura ocidental. Cada um desses personagens possui características pelas quais são reconhecidas. Segundo Jung (1989, p.291):

[...] pode simbolizar evolução, crescimento físico, ou maturidade psicológica. Também pode significar sacrifício ou [...]. Poderá representar um símbolo fálico, e ainda várias outras coisas. Outros motivos comuns aos sonhos, como a cruz [...] ou o linga [...], também podem ter uma vasta série de significados simbólicos.

Estudiosos que refletiram sobre o trabalho de Jung apresentaram, posteriormente, doze tipos de arquétipos, dentre os quais consta o arquétipo do amante. O arquétipo sobre o qual a tirinha Falando da vida alheia e a canção Nos passa a vida se relacionam é a este arquétipo, que se refere a

todos os tipos de amores, desde o amor parental, a amizade, o amor espiritual, mas principalmente o amor romântico. Na canção *Nos passa a vida*, este tipo de arquétipo se manifesta através do amor romântico onde o Eu poético declara seus sentimentos por uma pessoa com quem ele não mais convive.

Em um esforço de esquecer a pessoa amada, ou, ao menos, de aplacar o sofrimento resultante da separação, o eu-lírico evoca os elementos da natureza, como que para consolá-lo, o que evidencia outra característica deste tipo de arquétipo, a saber: a sensibilidade.

Falando da Vida Alheia: Um exercício de escrita não criativa

A obra *Falando da Vida Alheia* é um trabalho feito a partir de suportes digitais, o que significa na prática que, uma vez disponível na rede mundial de computadores, ela poderá ser acessada de qualquer parte do mundo. Onde quer que haja internet a tirinha poderá ser localizada. Isso significa, em outros termos, que este trabalho pode ser manipulado de diversas formas por diversas pessoas. Ele poderá ser baixado para computadores ou dispositivos móveis, poderá ser reeditado em programas de edição de imagens ou ainda poderá servir como ponto de partida para outros trabalhos.

A era digital se caracteriza por uma acelerada

circulação de conteúdos cujas as procedências são, muitas vezes, de difícil rastreamento, já que passam por vários processos de compartilhamento dificultando ao leitor/espectador saber sua origem primeira. Refletindo a esse respeito Da Silva Santos (2022, p. 45) esclarece:

Esses, muitas vezes, possuem origens de difícil rastreamento devido às múltiplas alterações e a circulação por plataformas distintas. Tais característicos, que ensejam uma permuta customizada de informações, compõem a própria natureza da internet e constituem o motivo principal de sua existência. A Rede é pautada pela circulação de conteúdo, cujo movimento remodela a linguagem de acordo com as intervenções e dos locais por onde passa.

Diante desse contexto surgem novas maneiras de se compreender a literatura que está sendo produzida na era digital. Dentre as abordagens que se destacam cabe ressaltar a noção de Escrita Não Criativa, proposta pelo poeta e ensaísta americano Kenneth Goldsmith que a partir do poema-manifesto Escrita Não Criativa inaugura uma outra forma de se enxergar, ou ainda, de acionar a vasta produção de conteúdo disponibilizada na WEB. Goldsmith (2015, apud Da Silva Santos, 2015) propõe:

Parece uma resposta apropriada à nova condição da escrita contemporânea: confrontada com uma série sem precedentes de textos disponíveis, o problema é que não é mais necessário escrever mais; em vez disso, temos que aprender a administrar a vasta quantidade já existente.

Para Goldsmith (2015, apud Da Silva Santos, 2022) o trabalho de um escritor na era digital se assemelha em muito ao de um analista de dados que, a princípio, não criaria nada, mas apenas manipularia dados já existentes. Refletindo sobre a conclusão de Goldsmith, Da Silva Santos (2022) diz que:

Assim como usuários e programadores manipulam dados que estão à disposição e lançam mão sobre eles movendo a linguagem de lugar sob aspectos colaborativos, artistas podem se sentir à vontade a utilizarem procedimentos semelhantes na produção de obras literárias voltando-se para intervenções, enxertos, citações e plágio intencional.

O advento da rede mundial de computadores mudou para sempre a relação autor/leitor, transformou profundamente as práticas de produções artísticas e seus *Modus operandi*. Teóricos ainda tentam entender como tudo isso reinventa as relações entre escrita e leitura, bem como a própria ideia que se tinha do que seria uma obra literária.

Considerações finais

Tendo como ponto de partida para a criação de uma arte digital os estudos acerca dos arquétipos e as noções sobre escrita não criativa, este trabalho traz reflexões que podem ofertar alguma contribuição no sentido de melhor compreender essas teorias e como elas se interseccionam com temas que compõem o repertório presente na literatura amapaense.

A partir dos estudos das teorias dos arquétipos é que foi possível compreender o amor romântico presente na canção nos passa a vida e como o arquétipo do amante pode assumir outros tons na escritura dos poetas da região norte, como Osmar Júnior e Rambolde Campos, por exemplo. Vale ressaltar que para além da canção Nos passa a vida, ponto de partida para a criação da tirinha Falando da Vida Alheia, há também o humor presente no coloquialismo e gírias presentes nos comentários das árvores.

A respeito das noções de Escrita Não Criativa propostas por Kenneth Goldsmith (2015, apud Da Silva Santos, 2022) é que se pôde chegar a discussões como apropriação das obras de outros autores que para a partir delas se pudesse alcançar novos resultados. Foi o que aconteceu com a tirinha Falando da Vida Alheia, que se apoia em outro texto para se fazer existir, partindo de um evidente processo de intertextualidade e referenciação.

A ideia de uma Escrita Não Criativa se impõe

como um entendimento a ser considerado para a literatura na era digital, o que significa que não é mais possível pensar na figura do autor como o gênio dotado de uma singularidade e que por nada é afetado.

A Escrita Não Criativa condiciona a existência do autor a sua própria condição de leitor, de alguém que não vê problemas em ser influenciado por autores que o antecederam e até mesmo os seus contemporâneos, pelo contrário, faz questão de expor suas referências e delas se orgulha.

Referências Bibliográficas

CAMPOS, Rambolde; CASTRO, Osmar Júnior. **Nos passa a vida**. Macapá: s.n., 1995. CD (4:43) Disponível em: <https://www.letras.mus.br/banda-sayonara/607941/>.

DA SILVA SANTOS, S. M. **O mover-se da linguagem: aspectos colaborativos da "escrita não criativa"**. Ideação, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 44–62, 2022. DOI: 10.48075/ri.v24i2.29082. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/ideacao/article/view/29082>. Acesso em: 10 dez. 2023.

JOUNG, Carl G. **O simbolismo nas artes plásticas**. In: **O homem e seus símbolos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964. p. 230-271.

JOUNG, Carl G. Freud e a Psicanálise. In: C. G. Jung: **Obra completa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes LTDA, 1989.

PUREZA, Benedita Machado; SANTOS, Marco Antonio Moura Dos; FERNANDES, Pablo sebastian Moreira. **A música popular amapaense como elemento de representação do espaço geográfico: uma leitura sobre paisagem e identidade**. Revista Científica Multidisciplinar do Conhecimento. Ano 06, ed. 08, vol. 06. Agosto de 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/geografia/paisagem-e-identidade>

Godinho, Ruy. **Então, foi assim: os bastidores da criação musical brasileira – amapaenses**. Macapá: Abravídeo. 2018

KONG, L. **Música popular nas análises geográficas**. In. CORRÊA, R. L.; ROZENDHAHL, Z. (ORG.). Cinema, música e espaço. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2009. P. 129 – 173.

ANÁLISE COMPARATIVA DA REPRESENTAÇÃO NEGRA EM QUADRINHOS PARAENSES: ZAGAIA E TURMA DO AÇAÍ

Kátia Anaiane Soares Passarelli¹⁶

Gyselle Kolwalsk Cruz de Lima¹⁷

Netília Silva dos Anjos Seixas¹⁸

RESUMO: A trajetória de pessoas negras no Brasil inicia no séc. XVI, vindas da África como escravizados. No Censo de 2022, a população negra (preta e parda) totalizou 56,1%. A linguagem nas histórias em quadrinhos pode representar hábitos e costumes e permitir múltiplas possibilidades de estudo (Agostinho, 2017). No Brasil, Nobu Chinen é referência em pesquisas sobre a representação de afrodescendentes em HQs. Nesse contexto, o estudo propôs a observar a representação do negro em quadrinhos paraenses, com base nos estudos de Stuart Hall e Nobu Chinen, tendo como corpus as HQs “Tempo” e Turma do Açaí. “Tempo” foi publicada em 2021 na coletânea Zagaia, que reuniu 10 HQs de 13 artistas afroamazônidas. A Turma do Açaí foi criada em 2007 por Rosinaldo Pinheiro como uma publicação de tirinhas em mídias sociais na internet. Para o estudo, foi realizado

16 Mestranda no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior - Universidade Federal do Pará. E-mail: katia_asp@yahoo.com.br

17 Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes - Universidade Federal do Pará, Pará, Belém, Brasil. E-mail: gysellekolwalsk@gmail.com

18 Doutora em Letras/Linguística – Prof.^a do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior e Prog. Comunicação, Cultura e Amazônia (UFPA). E-mail: netiliaseixas@gmail.com

levantamento das publicações no Instagram em 2021 e selecionado uma tirinha. Observou-se a presença de elementos do regionalismo amazônico em ambas as HQs. Em “Tempo”, o roteiro traz uma lembrança pessoal e mostra uma criança com os avós, ambos negros. O traço tem características realistas, com diferentes tons de pele e texturas de cabelo. Já na Turma do Açaí, o personagem Açaí e a mãe são desenhados em formato de cartum, com a pele na cor preta, lábios grossos e destacados em cor clara, semelhante à feição de primatas. Chinen (2019) indica tais características como estereotipadas, tal o primeiro personagem, Giby, de destaque negro em HQs no Brasil, na revista Tico-Tico. O humor está presente com inserção de gírias paraenses. Apesar de contemporâneas e ambas terem personagens negros, há diferença na sua forma de representação: A Turma do Açaí apresenta o personagem negro de forma estereotipada, enquanto em “Tempo”, a artista Mandy traz colorismo e traços inspirados no seu autorretrato de mulher negra.

PALAVRAS-CHAVE: histórias em quadrinhos; representação negra; Pará.

Introdução

A historiografia do regime escravocrata no Brasil expõe as diferenças no contexto étnico-racial, destacando as pessoas negras, presentes na estrutura da população brasileira. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2024), a população negra no país chegou a 55,5%, somando pretos e pardos declarados no último Censo de 2022. Em meio às discussões em estudos culturais, Stuart Hall, teórico com origem jamaicana, procurava entender o papel da mídia na representação, em especial dos negros.

Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre membros de uma cultura. Representar envolve o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos (Hall, 2016, p. 32).

Uma das formas pela qual as HQs são conhecidas como arte sequencial, e convidam a dar sentido por meio das sequências, com a junção imagem e texto, para formar um significado por meio da mimese, ou seja, enxergar pelo seu reflexo de realidade (Postema, 2018, p.52). No Brasil, Nobuyoshi Chinen é referência em pesquisas sobre a representação de afrodescendentes em HQs, com levantamento histórico, quantitativo e qualitativo dos personagens negros brasileiros.

O presente artigo se propôs a observar a representação do negro em quadrinhos

paraenses, tendo como corpus as HQs “*Tempo*” e as tirinhas da *Turma do Açaí*. Na análise, são considerados os traços da forma física dos personagens e demais características representativas, com base nos estudos de representação de Stuart Hall e personagens negros nos quadrinhos de Nobu Chinen.

A representação do negro nas histórias em quadrinhos

O negro no humor gráfico do século XVIII já era representado em charges com traços caricatos e estereotipados, o que foi repassado para as primeiras HQs. No Brasil, o personagem Giby, presente na revista Tico-Tico, teve sua estreia em 1907.

No livro *O negro nos quadrinhos do Brasil*, publicado em 2019 e resultado da sua tese de doutorado, Chinen realiza o levantamento dos personagens negros nos quadrinhos, iniciando pela produção de artistas estrangeiros em busca de conhecimento nas colônias ainda no século XIX. A pesquisa segue para início do século XX, com a produção em revistas e jornais impressos, e encontra traços exageradamente deformados, até mesmo de artistas abolicionistas.

Giby era criado da família do personagem Juquinha, também nome da série. Desenhada por J. Carlos (1884-1950), um dos mais prolíficos e

talentosos artistas gráficos e caricaturistas de todos os tempos, Giby já possuía todas as características estereotipadas que viriam a marcar a maioria, se não a totalidade, das representações de negros em quadrinhos e charges de modo geral. No rosto, lábios extremamente grossos a ponto de abarcar toda a parte inferior da cabeça, olhos saltados e orelhas proeminentes. O corpo era esguio e os seus braços, desproporcionalmente longos (Chinen, 2019, p.125).



Figura 1 - Giby, primeiro personagem de destaque nos quadrinhos brasileiros
Fonte: Chinen, 2019.

Criados a partir de 1959 por Mauricio de Sousa, a Turma da Mônica comumente é citada como parte da história de infância e adolescência contemporâneas das publicações nesse período (Martins, 2020). O personagem Jeremias, um menino negro de dez anos, faz parte dos personagens da turma. Agostinho (2017) mostra a

sua trajetória na dissertação “Que ‘negro’ é esse nas histórias em quadrinhos? Uma análise sobre Jeremias de Mauricio de Sousa”, tendo como aporte teórico a análise bakhtiniana. Apesar da intensa produção ao longo das décadas, o personagem “atua apenas como coadjuvante, figurante, e protagonista temporário, sem assumir uma posição explícita e efetiva de denúncia do racismo e da promoção da igualdade racial” (Agostinho, 2017, p.124)



Figura 2 - Jeremias, candidato a presidente do clubinho da turminha
Fonte: Agostinho, 2017.

Na análise, Agostinho (2017, p.84) aponta que a invisibilidade do personagem o torna menos expressivo, ou seja, com menos diálogos comparando com outros. E apesar de cada vez surgirem novos personagens, o negro da turma tornou-se menos usado, principalmente ao comparar com os semelhantes coadjuvantes da época, como Franjinha e Titi.

Os quadrinhos paraenses

Situado na região Norte, o estado do Pará é segundo maior estado em área territorial da Amazônia brasileira, de acordo com IBGE (2024). Nos quadrinhos, a cena de artistas e produções predominam na capital Belém, com os eventos como iniciativa de instituições ou independentes. A Semana Nacional do Quadrinho, organizada pela Biblioteca Pública Arthur Viana, teve sua primeira edição no ano de 2004, e segue todos os anos com uma edição no mês de janeiro. Na biblioteca também funciona uma gibiteca desde o início dos anos 1990. Conforme Souza e Oliveira (2019, p.57), a gibiteca “teve início com a doação da família de um colecionador com cerca 5 mil exemplares de quadrinhos raros e atuais”. A história de um menino com cabeça de urubu em meio ao Mercado Ver-o-Peso, em Belém, é o enredo de Castanha do Pará, ganhador do prêmio Jabuti na recém-criada categoria de histórias em quadrinhos em 2017. Apesar de não ser paraense, o autor Gidalti Júnior mudou-se ainda criança para Belém. Em entrevista concedida pelo autor para a dissertação de Juliana Angelim em 2018, discorre o trecho a seguir:

Quando indagado acerca dos temas e elementos da cidade amazônica Belém representados em sua obra, Moura Júnior destaca as particularidades estéticas, visuais, as cores, arquitetura, culinária, o modo de falar ou linguajar, enfim, a cultura. Enfatiza, em especial,

a violência, dado o medo constante que se sente ao andar pela cidade. Reconhece que o problema não é exclusivo da região metropolitana, afetando bastante o Pará e o Brasil como um todo, “mas eu fico um pouco chocado com o que a gente vive aqui, com a criança, um trânsito muito violento também (Angelim, 2018, p.22).

Realizada desde 2017, a Feira Marca D’água é promovida pela Associação Fotoativa, associação cultural fundada no ano 2000. O evento realizado em Belém também fomenta os quadrinhos paraenses, incluindo programação de oficinas, vendas das publicações de quadrinistas independentes e exposições (DOL, 2017).

Coletânea Zagaia e Turma do Açaí

Zagaia é uma coletânea de quadrinhos feita por artistas negros da Amazônia e publicada em 2021. Organizada pelo quadrinista Elton Galdino, a publicação conta com a participação de 13 artistas e 10 histórias quadrinizadas por pessoas negras. O formato de apresentação é um box contendo as histórias em formato de pôster A3, e com dobradura para o tamanho A5. Além das HQs, um encarte em braile com o link para versão digital e um encarte de extras com informações sobre a produção do projeto. Durante a leitura é possível notar que nem todas as narrativas da publicação abordam questões raciais ou violências sofridas no cotidiano por

negras e a originalidade do projeto se dá na diversidade temática que a publicação comporta.

Por vezes os projetos nos quais pessoas negras participam, seja na produção da escrita ou da ilustração, trazem apenas temáticas que reafirmam o lugar de violência onde o negro sempre esteve, devido o processo histórico de colonização do Brasil. Em Zagaia temos histórias com temáticas e estilos artísticos visuais e textuais bastante diversos que enaltecem a relação entre diferentes gerações e respeito à ancestralidade, religiosidade, existencialismo, entre outras questões.



Figura 3 - Coletânea Zagaia
Fonte: Elaborada pelas autoras.

A Turma do Açaí foi criada em 2007 por Rosinaldo Pinheiro como uma publicação de tirinhas em mídias sociais na Internet. A série de tirinhas mostra várias travessuras e causos da vivência paraense. A série tem diversos personagens bem caricatos e fala geralmente sobre assuntos estritamente da cultura nortista, principalmente paraense, tendo um enfoque na

vida no interior e em muitas brincadeiras de crianças.



Figura 4 - Tirinha da Turma do Açaí

Fonte: Facebook A Turma do Açaí.

Análise comparativa da representação negra

O presente estudo utilizou as HQs paraenses “*Tempo*” e *Turma do Açaí* para comparação da representação negra. “*Tempo*” foi publicada em 2021 e faz parte da coletânea *Zagaia*. Para a *Turma do Açaí*, realizou-se o levantamento das publicações no Instagram em 2021, sendo 21 com histórias do personagem principal Açaí. Devido as tirinhas da *Turma do Açaí* serem um trabalho de mais de uma década sendo desenvolvido, escolhemos uma contemporânea ao *Zagaia* para que pudéssemos falar da representação imagética do negro na contemporaneidade.

Observou-se a presença de elementos do regionalismo amazônico em ambas as HQs. Em “*Tempo*”, o roteiro traz uma lembrança pessoal e

mostra uma criança com o avô e a vó (ambos negros) compartilhando um momento de felicidade. No primeiro quadro vemos uma criança negra no centro da composição, ela está em um barco cheio de redes atadas ao seu redor. A garota está desenhando enquanto a maior parte dos outros passageiros dormem nas redes. O balão de texto nos diz que é uma viagem de Belém do Pará para Parintins, também diz que foi onde a personagem começou a desenhar.

No segundo quadro vemos a menina com uma senhora de pele negra e um senhor negro retinto, e ela está entre os dois, sorrindo, eles aparentam estar se divertindo em um momento entre família, e no balão de texto diz que a viagem que ela estava fazendo era para conhecer seus avós. No terceiro quadro a menina esboça um sorriso, atrás dela há um céu enorme e partes de grama no chão. O balão de texto diz que ela sentira conexão com suas raízes.

No quarto quadro, a menina está sentada em um pedaço de madeira, apontando uma zagaia com um facão, e na frente dela está seu avô, e atrás aparecem pessoas distantes, que compõem o fundo da imagem. Também podemos identificar animais pelo espaço da comunidade que ali se representa. No quinto e sexto quadro já vemos uma mulher negra mais velha, que é a menina que vimos antes. Ela está no quinto quadro apontando um lápis e no sexto segurando em sua mão, sorrindo. Os balões de texto nos dizem que assim como ela apontava sua zagaia naquele momento para caçar, hoje ela aponta seu

lápiz para propósitos similares: “provar sustento ou traçar guerras”.

É um quadrinho a respeito de uma memória familiar aparentemente autobiográfica. Um ato muito familiar para quem mora no Norte, que é a viagem de barco, nesse caso, para ir ao encontro dos avós da garotinha que aparece desenhando no primeiro quadro. Quando retrata a lembrança, a luz é mais amarelada, possibilitando um sentimento de nostalgia. Os personagens negros apresentados são a própria garota do primeiro quadro, que está mais velha nos dois últimos quadros da HQ. Além do tom da pele, identifica-se seus traços afrodescendentes também no cabelo. A história fala sobre orgulho, sobre aprendizado, sucessão de conhecimento dos mais velhos para os mais novos. Seus avós têm tons de pele distintos. O avô tem a pele mais escura, e a avó mais clara, ambos vestidos com roupas simples, mostrando uma variedade de representações de personagens negros. O traço tem características menos caricatas, com diferentes tons de pele e texturas de cabelo.

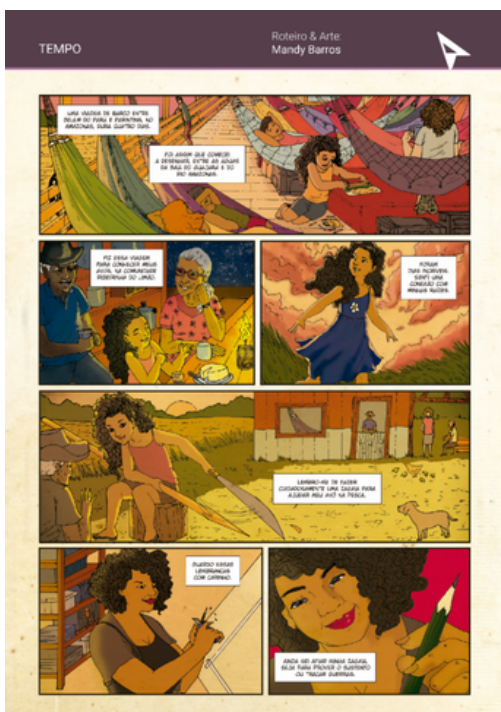


Figura 5 - HQ Tempo de Mandy Barros.
Fonte: Galdino, 2021

No primeiro quadro da tirinha da *Turma do Açaí*, identificamos a representação de um garoto cartunizado de cor preta chapada, lábios bem claros e grossos, dividindo uma rede com uma outra criança, que aparenta ser do gênero feminino, é, aparentemente, da cor parda clara, seus lábios são representados apenas com linhas, seu cabelo está dividido e amarrado na forma de “maria chiquinhas”. Dá-se a entender que ambos estão indo dormir. E uma mulher mais velha de cor preta, lábios claros e grandes, assim como os do garoto, vestida com avental e touca de cabelo, está questionando se o garoto, de nome Açaí, já urinou. O garoto responde que sim, e a menina

exclama que não é para ele mijar na rede.

No segundo quadro vemos uma onomatopeia dizendo “PUUUMMM!” indicando que alguém soltou gases. Açaí logo diz “credo Neguinha!” e tanto a mulher (que é dita ser mãe deles nesse quadro) quanto a menina ficam envergonhadas. No terceiro quadro, Neguinha é constrangida pela mãe e Açaí aparentemente faz confusão. No quarto quadro a mãe sai repreendendo Neguinha que foi vítima da malandragem do menino Açaí.

Na tirinha descrita de 2021, e na *Turma do Açaí* desde seu início, o personagem Açaí e a sua mãe são desenhados em formato de cartum, com a pele na cor preta, lábios grossos e destacados em cor clara, semelhante à feição de primatas. Tais características podem ser vistas como estereotipadas, tal como indicado por Chinen (2019) sobre o primeiro personagem, Giby, de destaque negro em HQs no Brasil, na revista Tico-Tico. As gírias paraenses estão presentes, com humor. Apesar da tirinha e a HQ “*Tempo*” serem contemporâneas e ambas terem personagens negros, há diferença na sua forma de representação: A *Turma do Açaí* apresenta o personagem negro de forma estereotipada que se assemelha a várias representações raciais reducionistas, enquanto em “*Tempo*”, a artista Mandy traz colorismo, traços inspirados em suas memórias e mostrando uma variedade representativa.

As tirinhas da *Turma do Açaí* são uma série. Nesse caso, uma tirinha com teor mais humorístico, representações mais simplificadas e

emoções mais escrachadas. Além do personagem Açaí, outros tem caracterização semelhante, como sua mãe, Dona Preta, mulher negra também mostrada na cor preta e lábios grossos e claros, gorda, quadris largos, seios grandes e a vestimenta é um avental com um pano na cabeça. Já a irmã Neguinha, apesar de ser cartunizada, seus lábios são representados com uma linha, tem cabelo liso e pele aparentemente parda.



Figura 6 - Tirinha da Turma do Açaí
Fonte: Instagram @a_turma_do_acai.

Como afirma Angelim (2020) “os elementos tomados como regionais e locais não são entidades unívocas e por inteiro coerentes, pois são construídos a partir, também, de matrizes globalizadas”. Ao mesmo tempo que a série de tirinhas tenta reproduzir humor a partir de uma visão regionalista do estado do Pará, o autor se apropria de estereótipos racistas que eram bastante populares no começo do séc. XX em quadrinhos estadunidenses, e importa tais estereótipos inserindo-os em um contexto

paraense, na tentativa de nos fazer entender que o personagem é inspirado em uma fruta típica do Estado do Pará, o açaí. Caso essa fosse a maior inspiração para a criação do design do personagem, a parte branca do fruto, é que o prende ao cacho, o que poderíamos entender como a cabeça do personagem, e não a boca.

Segundo Chinen (2013) ao se referir a esses estereótipos raciais antigos “não causava nenhuma indignação ao público, pelo contrário, criava um efeito humorístico compatível com os padrões então vigentes”, no presente, essa representação aparenta não causar indignação, pois as pessoas ainda encaram A Turma do Açaí como um quadrinho humorístico que não apresenta problemas de representatividade. Percebemos que apesar de trabalhos que busquem caracterizar o negro através de uma ótica mais pluralizada, enfatizando não só suas subjetividades interiores como exteriores, ainda demonstra estereótipos pejorativos, reducionistas e com características desumanizadoras, que são reproduzidas não como uma iconografia paraense, e sim repetindo uma prática visual racista importada de outras áreas do Brasil e do mundo.

E surge o seguinte questionamento: Por que essa reprodução estereotipada ainda se dá justamente com pessoas negras? Por mais que surjam justificativas a respeito da singularidade de personagens negros e orgulho ao representá-los, quando o resultado estético é uma reprodução estereotipada, e que ainda por cima

traz uma representação racista. No caso, além de não estarmos experimentando uma estética paraense dentro da 9ª arte, mostra o atraso em certos debates, visto que vários personagens que tinham essa caracterização reducionista tiveram seus traços revisados, se diferenciando da forma anteriormente apresentada.

Portanto, diante da análise realizada, a representação do negro na *Turma do Açaí* e *Tempo* demonstra diferenças considerando a forma estereotipada, conforme os estudos de Chinen (2019). A primeira ainda recorre aos traços com características de usar a cor preta para a pele, lábios grossos e destacados em cor clara, semelhante ao primeiro personagem negro de destaque nas HQs brasileiras, o Giby. Em *Tempo* o traço adota características menos caricatas, com a representação de diferentes tons de pele e texturas de cabelo. Com isso, o presente artigo oferece a análise mostrada, na intenção de acrescentar ao panorama de quadrinhos paraenses, no caso da representação negra, ainda pouco explorado em estudos e em busca de entender qual a identidade afroamazônida na arte sequencial.

Referências Bibliográficas

AGOSTINHO, Elbert. **Que “negro” é esse nas histórias em quadrinhos? Uma análise sobre o Jeremias de Maurício de Sousa.** 2017. Dissertação (Mestrado em Relações Étnico-raciais) - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, Rio de Janeiro, 2017.

ANGELIM, Juliana. **A Nona Arte na Amazônia: Um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004-2017)**. 2020. Dissertação (Mestrado História Social da Amazônia) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2020.

CHINEN, Nabu (Nabuyoshi Chinen). **O negro nos quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.

DOL. **Associação Fotoativa realiza feira de processos gráficos em Belém**. Belém – PA, 23 out. 2017. Disponível em: https://dol.com.br/_/noticia-467960-associacao-fotoativa-realiza-feira-de-processos-graficos-em-belem.html?d=1. Acesso em: 22 jan. 2024.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Censo 2022: pela primeira vez, desde 1991, a maior parte da população do Brasil se declara parda**. Rio de Janeiro – RJ, 26 jan. 2024. Disponível em: [https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencianoticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38719-censo-2022-pela-primeira-vezdesde-1991-a-maior-parte-da-populacao-do-brasil-se-declaraparda#:~:text=Em%202022%2C%20cerca%20de%2092,0%2C4%25\)%2C%20a%20mar%20elas](https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencianoticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38719-censo-2022-pela-primeira-vezdesde-1991-a-maior-parte-da-populacao-do-brasil-se-declaraparda#:~:text=Em%202022%2C%20cerca%20de%2092,0%2C4%25)%2C%20a%20mar%20elas). Acesso em: 01 mar 2024.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). **Cidades e Estados**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pa.html>. Acesso em: 9 jan. 2024. GALDINO, Elton. Zagaia: Coletânea de Quadrinhos Afroamazônidas. Ananindeua: Harley Dolzane, 2021.

MARTINS, Danyla. Turma da Mônica – **Origem, Maurício de Sousa e personagens**. 25 jun. 2020. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/> Acesso em: 11 jan. 2024.

POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Editora Peiropólis, 2018.

SOUZA, Vince; OLIVEIRA, Otoniel. **Uma breve história do quadrinho paraense**. Belém: Cultura e Memória Secult/PA, 2019.

O PSICODÉLICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO DOUTOR ESTRANHO

João Pedro Duarte Ferreira¹⁹

Ivan Carlo Andrade de Oliveira²⁰

RESUMO: O personagem de quadrinhos Doutor Estranho, desenvolvido por Steve Ditko e Stan Lee, teve origem nos anos 60 voltado para o público jovem dessa década que foi marcada por mudanças sociais e o surgimento do movimento cultural hippie. O objetivo deste trabalho é analisar como as características da cultura hippie foram inseridas dentro das histórias em quadrinhos e na estética do super-herói Doutor Estranho até que ele se tornasse o favorito dos jovens dentro desse movimento social. Também discutindo se as histórias em quadrinhos podem ser consideradas fontes de informação para estudo de contextos históricos.

PALAVRAS-CHAVE: História em quadrinhos; Doutor Estranho; Movimento hippie;

¹⁹ Acadêmico da turma 2020 de Jornalismo da UNIFAP. E-mail: joaopedrodu2002@gmail.com

²⁰ Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor do curso de Jornalismo da Unifap. E-mail: profivancarlo@gmail.com. Orcid: 0000-0002-5471-1807

Introdução

Doutor Estranho, o Mago Supremo do Universo Marvel, é um personagem cujo encanto transcende gerações. Embora os filmes recentes tenham contribuído significativamente para a popularidade do herói entre o público contemporâneo, é na década de 60 que encontramos as raízes de sua fascinação, especialmente por meio de suas histórias em quadrinhos. Naquela época, suas histórias não cativavam os leitores apenas pelas habilidades místicas, mas também pela estética psicodélica e filosofia *hippie* que permeavam as aventuras.

Criado por Stan Lee e Steve Ditko em 1963, emergiu durante um período historicamente efervescente, no qual o movimento hippie e a experimentação psicodélica estavam no auge indo contra a tradicionalidade norte-americana. Essa influência se refletiu diretamente nas páginas das histórias do Mago Supremo, que rapidamente se tornou um ícone visualmente arrojado e distintivo. Ditko, o ilustrador, explorava o uso inovador de cores vibrantes, padrões geométricos e formas abstratas para ilustrar as dimensões místicas que o feiticeiro frequentemente explorava.

A estética psicodélica não era meramente uma escolha estilística; ela se alinhava perfeitamente com as experiências transcendentais vivenciadas pelo personagem. Ao invés de simplesmente derrotar vilões com socos e poderes tradicionais,

Doutor Estranho mergulhava em reinos surreais e enfrentava ameaças interdimensionais enquanto o roteiro de Lee relacionava essas figuras fantasiosas com as falhas em pauta na sociedade dos anos 60. Essa abordagem única e visualmente impactante diferenciava o herói de seus colegas da Marvel e outras editoras, caindo no gosto do público jovem e impactando o movimento cultural.

O presente artigo propõe analisar a edição #110 da série antológica *Strange Tales* de 1963 e a maneira como Steve Ditko e Stan Lee exploraram a realidade dos Estados Unidos durante a década de 60 por meio do enredo e estética dessa história em quadrinhos. Ao examinar as páginas repletas de psicodelia e elementos místicos, pretende-se desvendar as camadas de significado subjacentes a esse período crucial da história americana. A abordagem única de Doutor Estranho na interação com o cosmos e a dimensão espiritual proporciona uma lente fascinante para observar as preocupações sociais, políticas e culturais da época.

Além disso, este artigo busca destacar a relevância dos produtos midiáticos, como as histórias em quadrinhos, como ferramentas valiosas para o estudo e compreensão de contextos históricos, sociais e culturais, oferecendo uma perspectiva única que vai além dos registros convencionais, capturando as sensibilidades e reflexões da sociedade norte-americana da década de 60.

Raízes das histórias em quadrinhos

Desde a pré-história há registros de imagens criadas pelo ser humano, as chamadas pinturas rupestres. Os traços realizados pelo homem primitivo são reconhecidos como a primeira manifestação dos signos, esses que mais tarde viriam a se tornar a comunicação humana plena que se aperfeiçoa até os dias atuais. Naquele momento a humanidade descobria, sem mesmo estar lúdica disso, sua capacidade criadora. E por meio desses primeiros artistas, surgiram as características que auxiliaram na criação das histórias em quadrinhos dos dias de hoje, a partir do estudo da arte pré-histórica.

Enfatizando essa colocação, Gaíasar (1970, p. 115) expressa que:

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um ‘ensaio de controlar magicamente o mundo’ Ora estes desenhos controlavam a realidade e eram mágicos – sem mais.

Constata-se que esses desenhos não eram criados sem propósito, eles expressavam a visão do homem primitivo, externando seu cotidiano e a força da sua crença, acreditando que através daquelas representações conseguiria alterar a realidade ao seu favor para habitar naquele ambiente hostil. No posterior da história das civilizações, os egípcios persistiram no relato de

narrativas por meio de imagens pintadas ou esculpidas em templos e túmulos. Essas representações incluíam figuras religiosas como o faraó, e narram episódios cotidianos ou festas culturais, evoluindo seu método de narração e ilustração em comparação ao homem do passado.

Essas representações, além de oferecerem informações culturais também desempenham papel como elementos de comunicação social, transmitindo as histórias daqueles tempos e os valores das civilizações passadas. Em vista dessa constante proximidade do ser humano com sua capacidade de criação ao decorrer da história da humanidade, essas técnicas se aperfeiçoaram até as histórias em quadrinhos dos dias de hoje, formadas por dois signos: a imagem e a escrita.

As narrativas em quadrinhos, conhecidas popularmente como gibis, evoluíram ao longo do tempo e mantêm, até os dias atuais, um papel significativo como uma ferramenta de comunicação abrangente, chegando até os mais diferentes tipos de pessoas e classes sociais. Esse meio de comunicação distinto conseguiu se estabelecer e diferir das características dos outros meios tradicionais dentro da indústria cultural. Há décadas os quadrinhos têm desempenhado um papel fundamental na formação do ego de cada indivíduo leitor.

Entretanto, os primeiros registros oficiais das histórias em quadrinhos, conforme as conhecemos hoje, começaram a surgir no final do século XIX, tendo sua origem na Europa e Estados Unidos.

As primeiras publicações desse gênero eram veiculadas em jornais e apresentavam caráter cômico, motivo pelo qual ainda hoje são conhecidas, em inglês, como Comics. Muitos estudiosos de quadrinhos reconhecem Richard Fenton Outcalt como um pioneiro dos quadrinistas, se destacando por sua obra lançada em 1896, a história sequencial intitulada "The Yellow Kid", conhecida como uma das primeiras a contar com balões de diálogo.

Conforme estudos teóricos dos quadrinhos, podemos segmentar a evolução das histórias em quadrinhos do hipergênero de "super heróis" em três grandes períodos: a Era de Ouro, a Era de Prata e Era de Bronze. A Era de Ouro teve início em 1929, marcada pela Quebra da Bolsa de Valores nos Estados Unidos da América, o principal país produtor desse gênero de HQs até os dias atuais.

O colapso da bolsa despedaçou o otimismo característico do cidadão estadunidense. A classe trabalhadora enfrentou uma onda de desemprego, e o próprio entretenimento das massas foi duramente atingido, provocando mudanças em seus hábitos comuns. Ironicamente, nessa época fora o crescimento da procura de histórias em quadrinhos pelo público, sendo possível concluir que nesse contexto que se encontre a explicação para o florescimento desse gênero, pelo desejo de escapismo e a criação de mitos, personagens heróicos e positivos. (Luyten, 1993, p. 26).

A virada de chave que marcou a Era de Ouro das histórias em quadrinhos de super-herói foi a criação do Superman, o codinome do jornalista Clark Kent, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938. Meses depois do lançamento dos heróis nas bancas, começou a Segunda Guerra Mundial pelas ações expansionistas da Alemanha comandada por Adolf Hitler. Logo, os quadrinhos começaram a ter caráter político. Como o super-herói Capitão América, criado por Jack Kirby e Joe Simon em 1941, que nas páginas de seu primeiro quadrinho aparece lutando contra o próprio Hitler, servindo como um ícone que refletia a necessidade da população naquele período de guerra, conquistando leitores de diversas faixas etárias.

Todavia, segundo Jarcem, o período pós-guerra, marcado pela Guerra Fria, criou um ambiente hostil para as histórias em quadrinhos, abrindo caminho para as críticas do psiquiatra alemão Fredric Wertham. O autor atribuía a leitura de HQs como a principal causa das anomalias no comportamento delinquente de crianças e jovens na sociedade americana. Entre suas várias teses, Wertham afirmava que a leitura de Batman e Robin, criados por Bob Kane e Bill Finger em 1939, incentivava a homossexualidade.

Nos anos 50 os quadrinhos foram alvo da maior caça às bruxas que já aconteceu por este meio de comunicação de massa. O psiquiatra Frederic Wertham escreveu um livro, “A Sedução do Inocente” ” (The Seduction of the Innocent),

onde ele acusava os quadrinhos de corrupção e delinquência juvenis. Nas 400 páginas de sua obra, o psiquiatra alemão esmiuçou suas ideias sobre o “Verdadeiro intento subversivo” por trás dos quadrinhos. (Jarcem, 2007, p. 05)

As críticas de Wertham tiveram um impacto massivo na indústria de quadrinhos, resultando na implementação do Comics Code (Código de Ética das Histórias em Quadrinhos) pela Comic Magazine Association of America (Associação das Revistas em Quadrinhos da América), o código entrou em vigor em 26 de outubro de 1954. Levando outros países também seguirem a medida, conforme observado por Vergueiro (2018, p. 13), tendo como objetivo "assegurar aos pais e educadores que o conteúdo das revistas não comprometeria o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos".

O principal propósito do Código de Ética das Histórias em Quadrinhos era o de prevenir a publicação de conteúdos que, de acordo com as diretrizes estabelecidas, poderiam prejudicar a mente da infância e juventude por meio de revistas nocivas, que motivaria comportamento delinquente como analisado por Wertham. A Associação das Revistas em Quadrinhos da América conforme delineado no código, assumia a responsabilidade de certificar se as editoras de quadrinhos estavam aderindo às normas, concedendo o selo de permissão que determinava quais HQs poderiam ser publicadas e quais não.

Em meio ao cenário tumultuado pela censura, tem início, em 1960, a "Era de Prata" dos quadrinhos de super heróis. Nessa nova fase, destacaram-se temas como ficção científica. De acordo com Alberto Junior (2015), houve uma significativa transformação no teor das narrativas, que passaram a adotar uma abordagem mais fantasiosa, introduzindo elementos como robôs gigantes, monstros, alienígenas e viagens temporais. O autor destaca essas tendências que emergem na Era de Prata, resultando na criação de novos personagens e, simultaneamente, promovendo uma reformulação nos personagens da Era de Ouro. Novas histórias surgem, apresentando origens envoltas em apelos fantasiosos ou científicos. Esse período testemunhou o surgimento da Marvel Comics, com suas narrativas do Quarteto Fantástico, o advento da Liga da Justiça e, sobretudo, a concepção do Multiverso, que amalgamou elementos de fantasia, física e ciência.

Em 1970, a "Era de Bronze" tem início, marcada por histórias que dão ênfase ao realismo em suas narrativas, abordando temas sociais como racismo, homofobia, xenofobia e os conflitos políticos que permeavam o mundo naquele período. Diversas histórias de super-heróis estavam sendo descontinuadas, uma vez que o público que anteriormente consumia essas obras estava servindo nas guerras ou se tornando politicamente engajado. Naquele momento, os movimentos sociais emergiram como uma contracultura em oposição aos valores

conservadores americanos (Nerdbully, 2015). Os quadrinhos abandonaram temas infantis e fantasiosos, inaugurando uma era em que não tinham como foco o público infantil. Agora, essas narrativas representavam um espelho da sociedade, desempenhando um papel crucial ao refletir as transformações políticas, sociais e culturais da época.

Na década de 80, com a diminuição da censura devido a alta de quadrinistas independentes, as editoras começaram a investir em histórias direcionadas ao público adulto. Frank Miller, se tornou um revolucionário ao repaginar o universo do Batman com a HQ "Cavaleiro das Trevas". Essa série apresentava um "Batman" mais sombrio, elevando os quadrinhos à categoria de arte. Logo, surgiram outras obras voltadas para o público adulto como Watchmen e V de Vingança, de Alan Moore.

Ainda assim, de acordo com o estudo de Vergueiro (2018), embora as diretrizes digam que as histórias em quadrinhos devem ser um instrumento aliado a educação, servindo também de formação moral para seu leitor, os acadêmicos da sociedade ainda possuem preconceitos quanto a leitura desse gênero e a validação das histórias em quadrinhos como fonte de informação.

Na perspectiva desses indivíduos, a leitura de histórias em quadrinhos pode ocasionar atraso do desenvolvimento mental, gerando prejuízos no desempenho escolar e mais tarde formando um malfeitor para a sociedade. Conforme explica Vergueiro (2018, p. 10), essa visão social via a

leitura de quadrinhos como prejudicial aos estudos, desaconselhando o uso desse material em escolas e outros ambientes acadêmicos. Contudo, com o avanço da tecnologia e a procura por diversificar a abordagem dos estudos, esse impasse colocado nos meios de comunicação está começando a ser esclarecido e meios como cinema e histórias em quadrinhos estão ganhando espaço dentro da educação.

Por um lado, gradativamente elas passam a ser entendidas pela sociedade não mais como leitura exclusiva de criança, mas sim, como uma forma de entretenimento e transmissão de saber que podia atingir diversos públicos e faixas etárias. Por outro, paulatinamente deixavam de ser vistas de forma pejorativa ou preconceituosa, inclusive nas áreas pedagógicas e acadêmicas. (Vergueiro; Ramos, 2009, p. 9).

Um dos principais propósitos das histórias em quadrinhos é conquistar a compreensão dos leitores por meio de recursos textuais e visuais, é fato que a leitura das HQs possui maior facilidade para obter compreensão do seu leitor ao aliar esses dois signos em suas narrativas. Nessa proporção, mesmo que lentamente, as histórias em quadrinhos ganham mais espaço não só como meio de entretenimento, mas também sendo legitimadas como fontes plenas para estudos de contextos históricos, sociais, culturais e políticos.

Faça amor não faça guerra

De acordo com o posicionamento de Jarcem (2007), não é possível compreender quaisquer gêneros das produções artísticas sem antes entender em qual fenômeno social elas foram desenvolvidas, sendo necessário considerar as influências do contexto histórico.

As histórias em quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis. (Jarcem, 2007, p. 02)

Desse modo, para alcançar a interpretação das histórias em quadrinhos produzidas na década de 60 é de suma importância se contextualizar na realidade daquela época. Nos Estados Unidos, o ano de 1960 teve início com a vitória nas eleições presidenciais de John Fitzgerald Kennedy, um democrata que prometeu "colocar a América novamente em movimento". No entanto, uma onda de frustração surgiu logo no início do governo Kennedy, como a intensificação da Guerra Fria com a construção do Muro de Berlim e o desastre histórico que foi a Guerra do Vietnã.

No entanto, é durante esse mesmo governo que se delineiam novas oportunidades, proporcionando o surgimento e a expansão de uma nova forma de radicalismo. Durante o

governo Kennedy houve um impulso as manifestações em favor dos Direitos Civis, acendendo um chama de comunidade nas populações minoritárias que começaram a protestar pelos seus direitos, como o movimento negro, feminista e LGBTQIA+.

Nessa época foi possível consolidar a posição dos Estados Unidos como uma potência capitalista hegemônica. Após o fim da Segunda Guerra Mundial, o país se tornou uma base para produção de bens de consumo, desse modo, teve início a disseminação de uma cultura de consumo. Embora, inicialmente, o mercado consumidor norte-americano fosse predominantemente composto pela classe média, a cultura de consumo acabou por se expandir por toda a sociedade. Através dos incipientes meios de comunicação de massa, um novo estilo de vida invadia os lares americanos, nomeado como *American Way of Life*.

O novo estilo de vida é governado por um consumismo e imediatismo exacerbados. Em contexto do pós-guerra, o *American Way of Life* funcionava como um antídoto contra o fantasma do comunismo, exibindo globalmente a abundância material dos Estados Unidos como um país capitalista. Essa cultura consumista floresceu na sociedade estadunidense plenamente, em virtude do país estar alcançando a taxa ideal de empregados e se consolidando como o único que se opunha à União Soviética, depois de terem experienciado a era da Grande Depressão com a Quebra da Bolsa de Valores na

na era da Depressão. Agora estavam numa nova realidade econômica.

A partir desse ponto, essa realidade resulta em novas expectativas que foram colocadas acerca da nova geração, instaurando novos padrões sociais. Começa uma clara oposição entre a juventude e a sociedade tradicional. Os jovens criam um estilo de vida próprio, marcado pela rejeição ao modo convencional de ser adulto e suas opções limitadas, conforme imposto pela sociedade. O sentimento generalizado de insatisfação e desconforto era tanto que vários jovens se uniram para formar um movimento, chamado *hippie*, originária da palavra *hip* que em inglês significa alguém ligado nas novidades, seguidor das novas tendências.

O movimento hippie tinha por objetivo rebelar-se contra os valores instituídos pela sociedade e através do descondicionamento, chegar à existência autêntica, embasada pela formação de uma nova consciência. (Barros, 2009)

Fantasiando sobre uma sociedade idealizada, livre de guerras e injustiças. Muitos hippies desempenhavam papel de voz ativa contra ações políticas da época, como a permanência na participação dos Estados Unidos na Guerra do Vietnã. Desse modo, exerceram uma representação política significativa na busca por seus ideais, como a defesa da natureza, respeito pelas diferenças e promoção da liberdade amorosa, momento esse em que surge a famosa

frase "Faça amor, não faça guerra", expressando com clareza suas ideologias. Quanto à estética, os trajes artesanais extravagantes estavam em alta, cheios de estampas com cores fortes e formatos incompreensíveis para a mente lúcida, os cabelos e barbas longas que naquela época era um visual mal visto associado à sujeira e cuidado desleixado. Por essa aparência extravagante e ideais, o movimento conquistou cada vez mais seguidores que se uniram a esse modo de vida rebelde.

Os seguidores do movimento partiam para viver em comunidades, adotando um comércio que se desligava do dinheiro, agora funcionando pela troca de produtos e favores. Muitos hippies também começaram a praticar agricultura e se conectar com a arte através do artesanato, uma verdadeira vida bucólica, feito os artistas arcadistas que procuravam o refúgio ideal para escapar da realidade, essa, para os hippies, sendo as normas dos centros urbanos e da lógica do mercado capitalista. Conectados à arte, expressando-se por meio de acessórios como brincos, enfeites e adereços. Esse comércio não apenas se desligava dos ideais capitalistas como também era uma maneira de valorizar a cultura que estava ascendendo entre eles.

Nossa definição é a de que a essência da contracultura como um fenômeno histórico perene é caracterizado pela afirmação do poder individual de criar sua própria vida, mais do que aceitar os ditames das autoridades sociais e convenções circundantes, sejam elas

dominantes ou subculturais.

Afirmamos ainda que a liberdade de comunicação é uma característica fundamental da contracultura, já que o contato afirmativo é a chave para liberar o poder criativo de cada indivíduo. (Goffman; Joy, 2007, p. 49)

Todavia, para alcançar essa liberdade da mente que a juventude almejava ela tinha como um dos principais fundamentos no movimento a utilização de alucinógenos. No ano de 1962, a Universidade de Harvard demitiu dois pesquisadores que tinham como foco de suas pesquisas o estudo sobre essas substâncias, Richard Alpert e Timothy Leary. Essa demissão, provocada pela pressão da sociedade tradicional, acarretou numa resposta dos seguidores do movimento que começaram a externar seu descontentamento.

Ainda no ano de 1962, os estudantes estadunidenses ativistas se reuniram para escrever o chamado Port Huron Statement, a Declaração de Port Huron, um manifesto com 25,700 palavras chamando atenção para a democracia e na ideia de que os cidadãos poderiam ajudar a tomar decisões sociais que determinam a sua qualidade de vida. O texto dizia:

Nós somos pessoas dessa geração, criados em conforto modesto, agora instalados nas universidades, olhando desconfortavelmente para o mundo que herdamos. [...] Solidão, estranhamento, isolamento descrevem a enorme distância que há hoje entre os

homens. Essas tendências dominantes não podem ser superadas por uma melhor administração pessoal nem por aparelhos melhorados, mas apenas quando o amor do homem supera a adoração idólatra das coisas pelo homem. (Estudantes por uma Sociedade Democrática. The Port Huron Statement, 1962)

Os governos iniciavam a luta contra as drogas alucinógenas, em especial o LSD, que havia se popularizado através de letras de músicas, como *Lucy in the Sky with Diamonds* dos The Beatles, que muitos acreditavam ser uma referência ao LSD, essa teoria acabou sendo mais fortalecida em decorrência da polêmica do integrante da banda, John Lennon, como usuário da droga. Mais tarde, essa luta política assumiria um caráter de repressão.

Quando uma contracultura nasce, a sociedade encontra estrangeiros em seu meio. Quebra de tabus, violação de normas, desafio a ideias sacrossantas: o espírito antiautoritário inerente à contracultura é uma ameaça potencial a qualquer ordem estabelecida. (Goffman; Joy, 2007, p.53)

De acordo com a historiadora Barros, a comercialização do movimento acabou por diminuir sua força ao passar dos anos, todavia, ela nunca irá perder a mensagem importante que carregava na época sessentista. Essa década é marcada pelas primeiras manifestações pelos direitos civis da população negra, das mulheres e LGBTQIA+. No estudo "The Hippie Dictionary" 137

por MCCLEARY (2004), o jornalista ressalta como o mundo de hoje sofre novamente com o materialismo, que ele ainda mora numa comunidade e o movimento hippie ainda não chegou ao seu fim.

O psicodélico

Na orla boêmia de nossa rebelada cultura jovem, todos os caminhos levam à experiência psicodélica. O fascínio pelas drogas alucinógenas aparece persistentemente como o denominador comum das muitas formas tomadas pela contracultura desde o fim da II Guerra Mundial. Corretamente compreendida (o que raramente acontece), a experiência psicodélica é um elemento importante da rejeição radical da sociedade adulta por parte dos jovens. Contudo, é essa busca frenética da panacéia farmacológica que tende a desviar muitos jovens de tudo quanto sua rebelião tem de mais valioso e que ameaça destruir suas sensibilidades mais promissoras. (Roszak, 2014, p. 95)

A utilização de substâncias psicoativas como a maconha e o LSD ganhou popularidade dentro dos movimentos de contracultura, sendo quase cultural para aqueles adeptos do estilo de vida hippie. Para eles o uso dessas substâncias era visto como um meio para alcançar o autoconhecimento, vivenciar experiências profundas que não se alcançam com a mente

lúcida, conceitos como o explorar do misticismo. O uso dessas drogas psicotrópicas era promovido como uma via de libertação da realidade, e muitos artistas usavam elas como meio de se conectar com sua criatividade e expressar suas ideias e ideologias.

Um influente meio de divulgação da cultura hippie foi através das artes. Dentro da música, artistas em alta como os The Beatles produziram diversas músicas que se encaixam no gênero do rock psicodélico, tendo aspectos experimentais como a falta de linearidade na melodia além de distorções sonoras, que geram efeitos sinestésicos, fazendo alusões às viagens nas drogas. Em suas letras temas espirituais, com influência de religiões de matrizes orientais, eram recorrentes, além de reflexões mentais. No cinema filmes como 2001: A Space Odyssey (1968), do diretor Stanley Kubrick, brincavam com técnicas psicodélicas para fazer alusão a alucinações no espectador.

No que diz respeito ao visual, o estilo psicodélico incorporava tonalidades saturadas e sólidas que muito se assemelha às paletas utilizadas no *Pop Art*, além de elementos distorcidos, formas geométricas e mosaicos, claramente inspirados pela *Art Nouveau*, além de outros movimentos artísticos como o surrealismo, que assim como o movimento hippie também tem como principal característica a vontade de explorar a psicanálise, usando a fantasia do mundo onírico nas obras. Segundo Freud (1932), a arte deve seguir o irracional, uma

vez que a verdadeira criatividade se origina das profundezas menos exploradas da psique.

O psicodélico também encontrou espaço dentro de algumas histórias em quadrinhos. O artista Robert Crumb lançou sua primeira HQ em 1968. A estreia da Zap Comics apresentou uma estética inovadora unida a temáticas inexploradas até então, como conteúdo sexual, uso de drogas e repressão governamental. Crumb tinha em suas mãos personagens com uma abordagem crítica aos diversos segmentos da sociedade, incorporando até mesmo críticas aos seus colegas da contracultura, e a si mesmo sob a forma de sátiras. Em 1969, criou "O Gato Fritz" (Fritz The Cat), um personagem que critica o cidadão dos Estados Unidos. O personagem habitava uma metrópole e era caracterizado por sua preguiça e ausência de moralidade.

A referência criativa para Crumb teria sido a revista MAD, criada em 1952 por William Gaines e Harvey Kurtzman. MAD tinha como principal característica a satirização e a crítica social, caindo no gosto do público jovem norte-americano (Rosa, 2018).

O estranho mundo do Doutor Estranho

A revista *Strange Tales* destacou-se como uma das publicações de terror da *Marvel Comics* durante os anos 1950. Ao longo de suas 100 edições, passou por uma significativa transformação: com o sucesso explosivo do Quarteto Fantástico, a revista foi reformulada

para incluir aventuras do herói Tocha Humana. além de outros personagens que surgiam edição após edição. Uma dessas notáveis aparições ocorreu na edição #110 que chegou às prateleiras em julho de 1963: "Dr. Estranho, o Mestre da Magia Negra".

Steve Ditko, desenhista veterano da Marvel com uma extensa trajetória, notável por sua contribuição na criação do Homem-Aranha, surpreendeu a editora ao apresentar as cinco primeiras páginas de "Sr. Estranho". O editor e escritor Stan Lee decidiu fazer uma modificação crucial, trocando o título de "Sr." para "Dr." a fim de evitar confusões com o personagem Reed Richards, o Sr. Fantástico. A união das mentes criativas de Ditko e Lee tanto em seu enredo quanto nas imagens carregadas de uma singularidade psicodélica, fez com que os quadrinhos do Doutor Estranho se tornassem fonte de inspiração para aquela geração, levando ela a discutir religião, filosofia e misticismo, numa busca por ampliar suas experiências e compreensão cultural. Em suma, o Doutor Estranho desempenhou um papel inspirador no movimento hippie dos anos 60.

Segundo Wright (2003, p. 213):

Doutor Estranho previu a fascinação da juventude com o misticismo asiático e a psicodelia. Mesmo não sendo um dos personagens mais populares da Marvel, Estranho conseguiu encontrar um nicho em um público que estava procurando uma alternativa ao que

havia de mais convencional da indústria de heróis.

Uma das referências mais perceptíveis no visual e poderes de Stephen Vincent Strange seria um personagem nascido na rádio, que conquistou popularidade nos Estados Unidos nas décadas de 1930 e 1940: "*Chandu, the Magician*". Frank Chandler, ou Chandu, era um cidadão estadunidense que estudou as artes místicas com um iogue na Índia, aprendendo as habilidades de projeção astral e criação de ilusões. A fama de Chandu levou à produção de dois filmes nos anos 30 sobre o ilusionista, com a participação de Bela Lugosi, o famoso ator por seu icônico papel como o Conde Drácula em 1931, agora atuando como o próprio Chandu.

Todavia, a essência cativante das narrativas do Dr. Estranho residia nas mãos de Steve Ditko. O herói explorava dimensões exóticas repletas de formas fora da realidade, profundamente inspiradas pelo surrealismo e pela arte oriental. Enquanto Ditko impressionava visualmente, Stan Lee contribuía com um esforço equiparado ao criar uma cosmologia única: "O Livro do Vishanti", "As Hordas de Hoggoth", "Os Ventos de Watoomb" e "Os Sete Anéis de Raggadorr". Esses nomes, embora evocassem uma estética oriental, eram completamente fictícios e acabaram por enriquecer o universo místico da editora com suas referências.

A geração da década de 60 envolvida na cultura hippie e psicodélica encontrava nas

ilustrações de Ditko e na cosmologia de Lee uma fonte de inspiração para suas viagens no ácido. Tom Wolfe, jornalista pioneiro na quebra das barreiras que haviam entre jornalismo e literatura, escreveu um livro-reportagem emblemático na época, intitulado "O Teste do Ácido do Refresco Elétrico" (1968), onde Wolfe se deslocou de Nova Iorque para mergulhar numa São Francisco tomada pelos adeptos da contracultura psicodélica, se inserindo naquela comunidade. Durante a narrativa, os quadrinhos da Marvel eram frequentemente mencionados como material de leitura pelos Pranksters (grupo de artistas, músicos, escritores e jovens hedonistas), com o Dr. Estranho sendo o personagem com maior destaque.

Estética, narrativa e contexto histórico presentes nas histórias em quadrinhos do Doutor Estranho impactaram a contracultura da década de 60, fazendo com que o herói entrasse para a história das comics e da humanidade.

Contos do Estranho

Não se pode compreender um herói sem voltar à sua fonte. Para Stephen Strange, essa fonte é a *Strange Tales* #110 de 1963, escrita por Stan Lee, ilustrada por Steve Ditko e letrada por Terry Szenics, curiosamente a primeira história em quadrinhos de Strange não é um clássico conto de sua origem. Em vez disso, ela é mais um mistério ao estilo Sherlock Holmes, no qual Strange age como uma espécie de detetive ocultista. Ele foi

contratado por um homem que continuava tendo o mesmo pesadelo perturbador repetidas vezes, noite após noite.

Assim como nas artes surrealistas e psicodélicas, o mundo dos sonhos é um tema recorrente nas histórias em quadrinhos do herói, o onírico sendo um lugar não afetado pelas leis físicas da realidade, onde segundo Freud (1932), é nele que as verdades da mente humana se escondem.

Na primeira página, um homem misterioso é torturado em sua própria cama pelos seus constantes pesadelos, exausto dessa situação ele decide procurar por ajuda, até que se lembra do nome de um feiticeiro poderoso, o Doutor Estranho, acreditando que ele pode ajudar em seu caso.



Figura 1 - Um homem tendo constantes pesadelos.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 01.

Na segunda página, logo no primeiro quadro vemos o sujeito entrando no Sanctum Sanctorum, o lar do Doutor Estranho, sendo recepcionado por outra figura enigmática: Wong, um monge chinês que atua como protetor de Stephen Strange. No segundo quadro finalmente o herói é apresentado, sendo cercado por uma

névoa misteriosa mas marcado por sua calma e sabedoria através dos diálogos e ilustração.

Os quadros seguintes acompanham a súplica de ajuda pelo que está sofrendo, contando sua situação para o ocultista que em prontidão aceita o ajudar, falando que conseguirá encontrar as respostas para aquele pesadelo interminável entrando dentro dos sonhos do homem.

Nos penúltimos quadros da segunda página, temos a descrição e ilustração de Stephen Strange sentado silenciosamente em posição de lótus em seu quarto, em frente a um incenso antigo queimando e espalhando sua fumaça pelo cômodo, a forma física do feiticeiro fica para trás enquanto seu espírito sai de dentro do seu corpo e viaja para longe, indo visitar seu mestre.

A página é um espetáculo psicodélico tanto em enredo quanto em imagem, a narrativa focada no mundo onírico e como o único jeito de desvendar esse mistério e resolver o problema é entrar mais fundo na mente do homem para descobrir o que tem feito ele ter os pesadelos abraça uma das principais características do psicodélico: explorar o psíquico, se aprofundar na mente como forma de crescer espiritualmente.

O incenso queimando e soltando sua fumaça pelo quarto para facilitar a projeção astral do Doutor Estranho pode ser entendido como uma referência às drogas alucinógenas, facilitando que o feiticeiro deixe seu corpo e expanda sua mente através das substâncias estimulantes. Sendo descrito e ilustrado por Ditko e Lee como essa viagem é libertadora, conseguindo atravessar

prédios e voar até o céu, olhando por cima o oceano, continentes, conquistando todo o tempo e espaço no seu voo silencioso.



Figura 2 - O pedido de ajuda e a projeção astral.
Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 02.

Na página seguinte, do primeiro ao terceiro quadro vemos o Doutor Estranho chegando num templo remoto e escondido na vastidão da Ásia, onde ele encontra o seu mestre, o Ancião. O feiticeiro procura por palavras de sabedoria do seu tutor e antecessor como Mago Supremo, aquele que protege a humanidade das forças ocultas, recebendo um presságio de estar em perigo e um aviso para ter cuidado nessa aventura.

No quarto quadro ocorre um salto temporal para noite, Stephen chega até a casa do homem em sua forma física novamente, pedindo para que o atormentado pelos pesadelos tente dormir e assim que ele cai no sono, no quinto e sexto quadro vemos o ocultista deixando sua forma física mais uma vez e mergulhando dentro da mente daquele indivíduo.

Ao sétimo quadro, o Doutor Estranho e o leitor adentram no mundo dos sonhos onde se faz presente uma figura obscura de similar descrição a clássica representação da morte: um sujeito sombrio e encapuzado. O mago se aproxima dela e pergunta por qual razão estava atormentando aquele homem, a qual ela responde que o próprio saberia responder.

A representação do mundo onírico dentro das páginas do quadrinho é o momento que o quadrinho se distancia completamente do mundo físico, mostrando algo que só poderia ocorrer dentro da mente humana. A ambientação vazia com seu fundo de uma única cor sólida enquanto existe apenas uma linha preta que se assemelha a

uma estrada derretendo, muito similar a um padrão encontrado dentro das pinturas do artista surrealista Salvador Dalí que em suas obras haviam constantes objetos derretendo na tela.

Outro detalhe que remete ao movimento hippie são as referências à cultura asiática e a filosofia oriental que emerge nas páginas através dos monges como seu assistente, Wong, e o próprio tutor de Stephen Strange dentro do ocultismo, o Ancião.



Figura 3 - O Ancião e a viagem para o mundo dos sonhos.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 03.

Na página seguinte, a figura sombria se apresenta como o mal encarnado de tudo que aquele homem atormentado fez de ruim em sua vida, torturando ele todas as noites devido ao peso em sua consciência. Nos quadros a seguir, uma aparição repentina rouba atenção do Doutor Estranho, que conhecia aquela nova presença como um vilão nomeado Pesadelo, esse que ameaça o feiticeiro de que ele não conseguiria sair daquela dimensão dos sonhos mais uma vez.



Figura 4 - Mal encarnado e o Pesadelo.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 04.

No quarto e quinto quadro há um corte para o quarto do homem que adormecia, agora acordado e desesperado em saber que Stephen Strange sabia dos seus segredos, ele pega uma arma da sua gaveta e vai em direção ao detetive do oculto para matá-lo. O sexto e sétimo quadro trazem um linear entre a realidade e o mundo dos sonhos, assimilando os dois na ilustração enquanto o Pesadelo conta sua vitória com o corpo desprotegido do feiticeiro estando em perigo e Strange pede pela ajuda do seu tutor.

O oitavo e nono quadro mostram novamente a ambientação do templo longínquo na Ásia que o Ancião habita, ouvindo o pedido de ajuda do seu discípulo, se concentrando para proteger seu aluno usando o poder de um amuleto antigo que pertence aquele que possui o título de Mago Supremo: o Olho de Agamotto.



Figura 5 - Perigo real e o pedido de ajuda ao Ancião.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 04.

A última página mostra uma sequência de quadros em que o poder daquela relíquia mágica é revelado e usado contra o homem armado, o amuleto ao redor do pescoço do Doutor Estranho brilha até abrir e revelar um um olho, similar a representação do terceiro olho das crenças

hindus. Conhecido por ser uma característica daquele que chega no estado de autoconhecimento. O Amuleto de Agamotto lança um raio que paralisa o homem, impedindo que atirasse.



Figura 6 - O terceiro olho.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 05.

Nos quadros seguintes, Stephen aproveita a distração do Pesadelo para sair da dimensão dos sonhos em segurança enquanto deixa o vilão para trás e retorna para seu corpo físico. Nos penúltimos quadros, acompanhamos a resolução da primeira aventura do Doutor Estranho num diálogo entre ele e o homem que havia lhe pedido ajuda. O feiticeiro tira a arma das mãos do sujeito e comanda que ele lhe fale a verdade sobre o que tem perturbado sua consciência para lhe causar aquele pesadelo constante, o homem agora melancólico admite que havia roubado de seus colegas de trabalho e arruinado com os empregos e vidas deles, agora tendo que confessar seus crimes ou nunca mais conseguiria dormir tranquilamente mais uma vez.

histórias em quadrinhos mais conhecidas daquela época traziam em seus enredos e ilustrações. A partir do lançamento daquela edição adiante, o Doutor Estranho entrou ao lado de publicações icônicas como Quarteto Fantástico e Homem-Aranha, explorando questões emocionais e



Figura 7 - Escapando do mundo dos sonhos e o peso da consciência.

Fonte: DITKO; LEE, 1963, p. 05.

Conclusão

Em *Strange Tales* #110, Steve Ditko e Stan Lee por meio de uma narrativa elaborada sobre a compreensão do "outro", ou seja, a compreensão de outras experiências e culturas, conseguiram cativar um público cansado da mesmice que as

histórias em quadrinhos mais conhecidas daquela época traziam em seus enredos e ilustrações. A partir do lançamento daquela edição adiante, o Doutor Estranho entrou ao lado de publicações icônicas como Quarteto Fantástico e Homem-Aranha, explorando questões emocionais e desenvolvendo conceitos que, naquela época, estavam em alta demanda pela geração da contracultura.

As histórias do Doutor Estranho nos anos 60 construíram uma cosmologia coesa que deixaria qualquer teosofista — estudioso de um misticismo filosófico que pretende ser baseado em matemática ou cientificamente — animado. Estudantes acadêmicos e pessoas com a mente aberta para o psicodélico liam Ditko e Lee como se estivessem se convertendo ao movimento Hare Krishna. (Benton, 1992, p. 63)

Mais tarde, o legado psicodélico presente nas páginas dos quadrinhos do Doutor Estranho continuaria mesmo nas mãos de outros roteiristas e ilustradores, revelando a importância dessa estética e enredo para o personagem que segue encantando novas gerações. Assim, o artigo em questão tem como objetivo a compreensão de como um produto midiático, como o Doutor Estranho, é um perfeito reflexo de seu tempo.

Na história em quadrinhos do herói, suas páginas são carregadas de referências a cultura hippie e psicodélica crescente da década de 60, a estética com cores vibrantes e sólidas, além das

claras inspirações em obras de artistas surrealistas, consegue levar o leitor para outras dimensões através da ilustração, caindo no gosto do público psicodélico da época que "viajava" nas drogas procurando autoconhecimento. Na narrativa, temas espirituais e elementos de religiões orientais inspiraram o misticismo do universo criado por Lee e Ditko, e a moral da história focada em trazer reflexões mentais, característica essa que mais tarde se tornaria recorrente na década seguinte, a chamada Era de Bronze dos quadrinhos de super herói.

Assim como o Doutor Estranho, muitas outras histórias em quadrinhos são valiosas fontes de informações para estudo acadêmico de contextos sociais, culturais e históricos, servindo de aprendizado por meio do entretenimento. Todavia, para que as histórias em quadrinhos continuem desmistificando o preconceito e cheguem nesse patamar de respeito como arte e fonte de informação, torna-se imprescindível uma apreciação e compreensão mais profunda da sociedade e de diversas áreas do conhecimento, para compartilharem dessa visão.

Referências Bibliográficas

ALBERTO JUNIOR. As 'Eras' dos quadrinhos. In: Multiversos. Disponível em: <https://www.multiversos.com.br/as-eras-dos-quadrinhos/>. Acesso em: 21 jan. 2024.

ANDREOTTI, Bruno (Nerdbully). **A história das histórias em Quadrinhos: a Era de Prata.** In: Quadrinheiros. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2015/04/08/a-historia-das-historias-em-quadrinhos-a-era-de-prata/>. Acesso em: 21 jan. 2024.

BARROS, Patrícia. **Movimento Hippie consolidou rebeldia pacífica de 1960.** In: G1. Disponível em: <https://g1.globo.com/Sites/Especiais/Noticias/0,,MUL1267354-16107,00MOVIMENTO+HIPPIE+CONSOLIDOU+REBELDIA+PACIFICA+DA+GERACA+O+DE.html> Acesso em: 15 jan. 2024.

BENTON, Mike. **Superhero Comics of the Golden Age - The Illustrated History:** Taylor Publishing, 1992.

LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos.** 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

FREUD, S. **Novas conferências introdutórias sobre psicanálise e outros trabalhos.** Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. **Contracultura através dos tempos: do mito de Prometeu à cultura digital.** Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

JARCEM, R. G. R. **História das Histórias em Quadrinhos.** História, Imagem e Narrativas, 2007. 155

MCCLEARY, John Bassett. The Hippie Dictionary: A Cultural Encyclopedia of the 1960s and 1970s. Ten Speed Press, 2004.

ROSA, Rafael. HQ UNDERGROUND: O SURREALISTA ROBERT CRUMB. Revista Seminário de História da Arte, Volume 1 N° 07, 2018.

ROSZAK, Theodore. A contracultura: reflexões sobre a sociedade tecnocrática e a oposição juvenil. Tradução de Donaldson M. Garschagen. Petrópolis: Vozes, 1972.

Students for a Democratic Society (U.S.). The Port Huron Statement. Chicago, Ill. :C.H. Kerr, 1990.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: VERGUEIRO, W. et al. São Paulo: Contexto, 2018.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

WOLFE, Tom. O teste do ácido do refresco elétrico. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

WRIGHT, Bradford W. Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America. Johns Hopkins University Press, 2003.

O CINEMA NA POLITIZAÇÃO DA ARTE EM O GABINETE DO DOUTOR CALIGARI

Paulo Rafael Santos Silva²¹

Ivan Carlo Andrade de Oliveira²²

RESUMO: O século XX começa em tempos turvos, de conflitos sociais e sendo marcado por duas guerras mundiais, forte industrialização e variadas revoluções. Uma estaca fundamental posta neste período foi o início da reprodutibilidade técnica da imagem. Walter Benjamin, autor fundamental para essa pesquisa, se debruça sobre a nova era da imagem, analisando qual seria a atual orientação da arte, que agora busca romper com os padrões das belas artes e compreende a massificação da informação e do conteúdo artístico. A arte deixa de ser imutável e passa a priorizar a função social, movendo o espectador. O cinema, fruto da reprodutibilidade técnica, surge como uma forma de narrativa concentrada e revoluciona a expressão artística, inicialmente como entretenimento para os mais ricos. No entanto, eventualmente, o cinema se politizou, refletindo as tensões sociais da época, como a Primeira Guerra Mundial. "O Gabinete do Dr. Caligari", que é um marco do expressionismo alemão, reflete o caos pós-guerra em seu cenário distorcido e personagens perturbadores. O filme

21 Acadêmico de Jornalismo da UNIFAP. E-mail: paul_rafassilva@hotmail.com

22 Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor do curso de Jornalismo da Unifap.
E-mail: profivancarlo@gmail.com. Orcid: 0000-0002-5471-1807

promove crítica política/social e introduz a ideia de que a obra de arte não pertence apenas ao artista, mas a todos que a interpretam, promovendo a criação interativa. É uma obra que transforma o contexto cinematográfico da época e registra uma preocupação em expor a realidade, indo contra figuras de autoridade e estruturas antidemocráticas. Desta forma, neste artigo torna-se possível conectar a reprodutibilidade técnica da obra de arte, estudada por Benjamin, com o filme que narra a história de Dr. Caligari e seu sonâmbulo Cesare, exemplificando como o cinema se tornou uma ferramenta crucial para a expressão artística e política a partir do século XX.

PALAVRAS-CHAVE: expressionismo alemão, cinema; Walter Benjamin; Caligari; reprodutibilidade; aura.

Introdução

O século XX é um período que estabelece diversas transformações na sociedade, uma delas, importante para esta pesquisa, é a possibilidade de reprodutibilidade técnica da imagem, discussão do cinema enquanto arte, e do que lhe antecede: a fotografia. Essas possibilidades decorrem no mesmo momento em que não só o produto de imagem, produzido através de um aparelho técnico, mas nas artes tradicionais, enquanto pintura, escultura e arquitetura, durante o século XX, também foram passíveis de modificação, pois nesse período um dos grandes tratados da arte era se separar das belas artes enquanto seu fazer acadêmico, que foi estabelecido durante o Renascimento quando se buscava as questões da razão, do pensamento racional, e das dimensões Cartesianas ao voltar-se aos gregos. O mundo da arte se transformava.

Quando a arte passa a ser reproduzida tecnicamente ela afeta não só o meio da arte, mas também por onde a arte se envolve, social, política e culturalmente. Alguém que discutiu este tema, e nosso autor principal neste trabalho, é Walter Benjamin, que fala sobre a aura da obra de arte, comentando sobre seu processo de destruição a partir da reprodução. Nesse sentido, a obra de arte que perde a aura, ou que não a possui, não deixa de ser arte, pois os meios de reprodução ajustam o conceito de arte.

A arte, que por muito tempo se mostrou

imutável, principalmente pela forte relutância das classes dominantes inspira-se no processo que passou na pré-história e força as estruturas do conceito artístico, que passam a não priorizar a estética, mas sim a função social. O objetivo, agora, é mover o espectador.

Uma obra cinematográfica bastante expressiva, construída na época, é "O Gabinete do Dr. Caligari", filme que dá início ao expressionismo alemão. O longa toma como base toda a perspectiva revolucionária do início do século XX e propõe uma visão diferente da eclosão social que a população experienciou.

Nestes pontos evidenciados, faz-se a análise desta obra em uma época na qual o cinema e outras artes crescem, e discute-se não só a arte pela arte, mas a arte enquanto formadora e crítica da sociedade, a que mostra os desdobramentos do homem.

Arte e reprodução

Walter Benjamin no texto "A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica " destaca que a obra de arte passa a ter estruturas diferentes, conceitos diferentes, funcionalidades diferentes do que antes era, já que, com a chegada da tecnologia, havia uma maneira de suprir a necessidade latente de representatividade sofrida por parte daqueles que não ocupavam espaços de poder na sociedade. A obra de arte, ao encontrar a tecnologia, passa a expor, seja qual assunto for.

O propósito começa ser visibilizar. Automaticamente, acontece uma democratização do conteúdo artístico, que agora tem poder pulsante de transformação, pois a velocidade que as imagens começam a ser reproduzidas e a quantidade dessas imagens afetam a política, a cultura e a economia.

No momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política.” (Benjamin, 1987, p. 171, 172.).

Assim sabendo que a reprodução de imagens - consequentemente da obra de arte - antes da revolução industrial já seria possível, para Benjamin o que importa é a velocidade com que tal imagem é reproduzida e a quantidade de pessoas que essa imagem alcança. Segundo o autor (Benjamin, 1987, p. 168.), o que estava em jogo nessa reproduzibilidade, nessa era de reprodução em grande escala, é a aura da imagem: “na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite a reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido”.

Assim, a imagem reproduzida tecnicamente chega à sociedade de um modo diferente. A imagem artística deixa de ser única: tem um contexto diferente da original, que muito

provavelmente possa estar dentro de um museu, onde o seu estado requer um valor pré-determinado. A envoltura de um museu faz com que qualquer trabalho ali exposto seja considerado um objeto de valor artístico por puramente existir, sem a necessidade de validar algo (mesmo que o artista tenha seus objetivos).

A criança que está aprendendo a distinguir obras de arte talvez fique espantada ao descobrir que uma série desconjuntada de setenta objetos confusos espalhados pelo museu como anêmonas compõem um conjunto de obras de arte. Esses mesmos objetos poderiam perfeitamente ser apenas almofadas de lixadeiras espalhadas sabe-se lá por que motivo no espaço do museu, formando não um conjunto de obras de arte, e sim de almofadas de lixadeiras. (Danto, 2005, p. 102.).

Vale ressaltar que o conceito de aura de Walter Benjamin é muito difuso, porque ao mesmo tempo em que ele se encontra num conceito social aplicado, ele também pode ser estendido a outros fundamentos, outros paradigmas, como a fenomenologia.

O que dá valor a uma obra de arte é sua aura, que a torna única. É a capacidade que ela tem de manter-se em si e durar em tradição. Na obra de Walter Benjamin, a definição de aura é colocada enquanto a capacidade e qualidade de uma obra de arte ser única e exclusiva, o que dá valor a essa obra, a capacidade de se manter em si, tendo total relação com o produtor da obra (artista), a

conexão deste com o objeto artístico e o que este carrega historicamente. Essa aura tem a ver com autenticidade da obra, tornando-a especial, e não podendo ser replicada, pois quando esta passa por um processo de reprodução técnica, ela acaba perdendo essa característica.

A obra "Abaporu" de Tarsila do Amaral, pode ser usada como exemplo. Quando hipoteticamente alguém tem contato direto com essa obra, no Museu de Arte Latino-Americana de Buenos Aires, essa pessoa está vendo a obra, única e autêntica, pintada pela própria artista Tarsila do Amaral, carregando todo um contexto histórico e cultural. Esta experiência é completamente diferente de alguém que vê uma reprodução desta obra, por mais que esta tenha uma atenção rica a detalhes e cores, ela não é a obra original.

Com a reprodução, essa tradição, ou o meio de culto, como Benjamin menciona, se modifica, porque parte daquela obra também começa a se modificar, e assim, não transmitir mais a mesma história. Ela perde a sua autenticidade, essa originalidade, pois a nova forma de contato com o espectador se modifica, segundo Benjamin (1987, p. 137) "à medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas". Se antes para apreciar uma obra, ou adorar uma imagem - já que tratamos de "culto" - a sociedade se dirigia até o local onde ela se encontrava, na era da reprodução técnica a imagem está em vários lugares ao mesmo tempo, não há deslocamento do espectador e o contexto que estas imagens são

disponibilizadas para a população é outro.

O contexto político da arte inicia com essa mudança industrial que formula novos parâmetros para se pensar os desdobramentos do homem e a arte, as tendências modificam as estruturas da sociedade, consequentemente as vontades da sociedade, em um ciclo entre poder e certa subserviência. Benjamin (1987, p. 170) propõe o conceito de aura como sendo: “a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”, nesta proposição, o outro nos faz refletir sobre como a aura chega às pessoas. O escritor também diz: “Fazer as coisas ‘ficarem mais próximas’ é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reproduzibilidade”.

Em seu texto, Walter Benjamin (1987. p. 171) explica que “a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida”, sendo assim desenvolve-se um processo de retroalimentação do conteúdo artístico, que passa a existir não mais com o único propósito de agradar aos olhos, e sim com o objetivo de atingir as massas em seus mais variados espaços, afetando-as socialmente, culturalmente e politicamente sem o receio de ser desapropriado de seu valor conceitual.

Arte agora é aquilo que nasce para provocar os mais diversos sentimentos e pensamentos. O transtorno é tão apreciado quanto a beleza. O reflexo social passa a ser uma questão fundamental, o que gera aproximação de quem

vê. Tal aproximação é a capacidade da arte em ser tátil, em movimentar estruturas que embasam a sociedade, ou seja, o terreno político passa a se entrelaçar com o artístico. Mesmo que haja uma obra artística com objetivo único de agradar o “belo”, esta será recebida das mais diversas maneiras pelas pessoas, que já carregam em suas visões os contextos politizados pela construção social. A contemplação deixa de ser o único destino cabível, porque agora o significado de arte é outro - não só para quem faz, mas principalmente para quem consome.

Em contrapartida, produzir conteúdo imagético com função social faz com que tal produto tenha a necessidade de ser entregue para o maior público possível, pois o custo de produção obriga a difusão do material.

Atravessando o processo de transformação da arte, que agora trabalha a imagem com fatores sociais aplicados, conseguimos compreender o cinema como verdadeira revolução da expressão artística.

O cinema apresenta a possibilidade de uma narrativa concentrada na construção da proposta. É onde a arte se desconstrói, em pequenas sequências de imagens, para se reconstruir novamente, enquanto um corpo quase perfeito, que, quando finalizado, possui um enorme poder de massificação.

Em 1895, quando apresentado ao mundo pelos irmãos Lumière, em Paris, o cinema ocupa uma posição, inicialmente, de afronta ao conceito de arte, mas também de conforto para a

burguesia. É uma arte que em seus primeiros passos procura levar aos espectadores a visão do que se quer ser, do que se quer ter. Quem acessava o cinema, não esperava provocar seu pensamento crítico.

A politização do cinema não veio com facilidade. A relutância em pautar assuntos que mexiam com a estrutura socioeconômica era latente. Contudo, mesmo com todas as amarras que prendiam esta arte ao passado tradicionalista, o seu ato de revolução era iminente e inevitável.

O cinema não nasceu assim pronto, 'reproduzindo o real'. É algo que se foi construindo aos poucos, [...] levou tempo para encontrar a sua localização na sociedade, suas formas de produção, sua ou suas linguagens. (Bernardet, 1980, p. 22-23.)

A tensão que se reunia na população culminando o que vem a ser a primeira guerra mundial, mostrava uma sociedade fragilizada, faminta, adoecida, que clamava por voz e espaço. O cinema, portanto, sendo uma tecnologia capaz de dar esta voz, não tinha outra escolha senão ceder sua potência para quem precisava.

Agora, o cinema busca contar histórias, mas não só o conto de fadas que atrai os filhos abastados dos burgueses. Agora é importante ceder o espaço e contar as vivências de uma minoria que também produz, que também expõe arte, mas não é vista. Dá-se a arte de representar.

O intérprete que é colocado perante o público se posiciona enquanto uma figura de

representação: "aquele ali na tela é quem eu sou, ou quem fulano é". O público não busca a individualidade do ator, mas sim a semelhança do personagem. O mesmo sentimento que se tem por um candidato à presidência, por exemplo, se passa a ter pela figura do intérprete. Benjamin diz:

O rádio e o cinema não modificam apenas a função do intérprete profissional, mas também a função de quem representa a si mesmo diante desses dois veículos de comunicação, como é o caso do político. O sentido dessa transformação é o mesmo no ator de cinema e no político, qualquer que seja a diferença entre suas tarefas especializadas. Seu objetivo é tornar "mostráveis", sob certas condições sociais, determinadas ações de modo que todos possam controlá-las e compreendê-las, da mesma forma como o esporte o fizera antes, sob certas condições naturais. (Benjamin, 1987, p. 183.)

O Gabinete do Dr. Caligari

Gabinete do Dr. Caligari é um ponto de partida quando se fala de cinema politizado e revolucionário. Lançado em 1920, a partir do roteiro de Carl Mayer e Hans Janowitz, foi dirigido por Robert Wiene, estrelando Werner Krauss, no papel do estranho e obscuro Dr. Caligari, Conrad Veidt como o sonâmbulo Cesare, Friedrich Fehér como o intrigante Francis

e Lil Dagover dando vida à apaixonante Jane Olsen, personagem que foi escrita para Gilda Langer, falecida antes de ter a oportunidade de gravar.

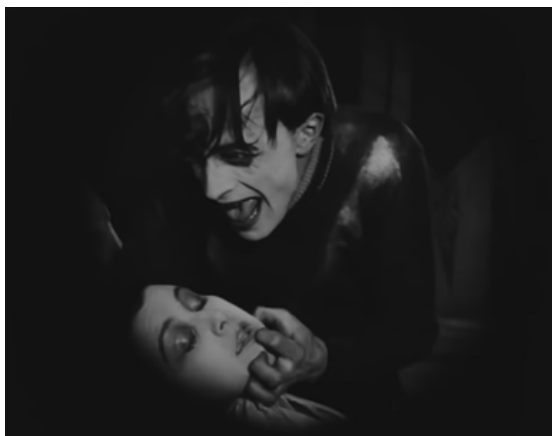


Figura 1 - Momento em que Cesare invade o quarto de Jane para sequestrá-la.

Fonte: Frame de “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920)

O filme é um marco do expressionismo alemão, reúne diferentes elementos para construir uma obra completamente diferente do que se conhecia na época. Sua curiosa estranheza, tocando nas variações psicológicas do ser humano, chamou atenção, e tanta foi essa atenção que até mesmo o termo “caligarismo” foi criado para descrever o uso do expressionismo em obras cinematográficas. João Peneda, em “O Gabinete do Dr. Caligari, uma leitura psicanalítica” esclarece o poder do filme no movimento germânico:

O Gabinete do Dr. Caligari (1920) é considerado o exemplo cimeiro do expressionismo no cinema, ainda que,

em rigor, não tenha existido uma tal escola de cinema com programa e preceitos definidos. A história apenas nos legou um conjunto de obras com traços que podemos associar a esta vanguarda artística entre o final dos anos 10 e os anos 20. (Peneda, 2007, p. 70.)

O contexto em que a obra é produzida diz muito sobre o que nela assistimos. Como dito anteriormente, o cinema vivenciava sua transformação. E agora, 1920, em um cenário pós guerra, o caos era parte da existência humana na sociedade. Entrava em questão não só a pobreza e a fome, mas também o estado mental em que esta população se encontrava: a fragilidade emocional, os surtos, os delírios, o enfado, etc.



Figura 2 - Cesare, o sonâmbulo, acordando de seu sono diante do público.

Fonte: Frame de "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920)

Nesse processo em que se estabelece o expressionismo, outros movimentos também estão se estruturando, tais como: o cubismo, o futurismo e o dadaísmo. O ponto em comum

entre todos estes é: a contradição aos padrões normativos. Os movimentos bruscos, as imagens confusas, as interpretações variadas, tudo muito característico de um tempo caótico.

Na obra de Wiente, o conjunto de arte visual com produção cinematográfica revela um projeto do que seriam as próximas décadas: sem linearidade. A beleza é desnecessária, o incômodo é primordial.

O que por agora nos interessa é que este modo do *figural*, do pré-signo, da não estabilidade e da transitoriedade da forma, é o do signo enquanto aparição e não aparência, um *signo-forma* ainda sem reminiscência porque num estado orgânico que carrega o excesso do seu fazer - um *signo-forma* ainda a parir se e, portanto, sem história. Esta questão interessa-nos porque não só justifica a *deformação* que é, diríamos, o temperamento que justifica uma estética do feio no expressionismo, enquanto rasura com qualquer estratégia de harmonia ou beleza, como justifica o estado primitivo e sem história implícito no princípio expressionista de uma *estética do feio enquanto destetização do belo*. (Dias, 2012. p. 153)

O cenário de O Gabinete do Dr. Caligari foi pensado e produzido com o propósito de distorcer a imagem do filme e tensionar as cenas. A luz baixa, as maquiagens exageradas, a câmera focando no rosto dos personagens, que por si carregavam uma atuação exagerada, com

maquiagens fortes reforçadas pelos efeitos manuais, deixam um sentido de incerteza. O filme conversa antes mesmo dos diálogos.



Figura 3 - Cesare carregando Jane após sequestrá-la.
Fonte: Frame de “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920)

A história gira em torno de temas não muito comuns para a época: assassinatos, obsessão, loucura e perigo. O filme se passa na fictícia cidade de Holstenwall e é narrado por um homem chamado Francis, que conta, para um senhor em um banco de parque, os misteriosos acontecimentos da cidade onde vivia. De acordo com ele, tudo começa quando Dr. Caligari, um sinistro hipnotizador, chega à cidade com seu assistente sonâmbulo, Cesare, e apresenta-o como uma atração em um carnaval itinerante, onde as pessoas podem pagar para vê-lo supostamente prever o futuro enquanto dorme. Caligari fala que Cesare nunca acordou durante toda sua vida e só abre os olhos para dar sentenças que acontecem sem falhas.

As previsões de Cesare são perturbadoras e se mostram verdadeiras. Ele prevê que um homem

chamado Alan será encontrado morto pela manhã, e isso acontece. O incidente gera suspeitas sobre Dr. Caligari e Cesare. Francis, o narrador da história, começa a investigar e descobre que o Caligari tem controle total sobre Cesare, fazendo-o cometer assassinatos enquanto dorme e usando-o como uma ferramenta para realizar seus atos violentos e macabros.

Francis fica determinado a desmascarar o Dr. Caligari e provar sua culpabilidade. Ele segue o médico e descobre que Caligari tem um gabinete secreto onde mantém registros de suas atividades sinistras. Não demora muito para que a verdade venha à tona: Caligari e Cesare estavam por trás dos assassinatos da cidade. Francis confronta Caligari e o denuncia às autoridades, levando à sua prisão.

A surpresa que o espectador recebe é que, na verdade, Francis está internado em um hospício, e toda a história que foi assistida até ali pode ser apenas um delírio de sua cabeça. Este final, assim como o início do filme, se trata de uma moldura inserida posteriormente à pedido de Robert Wiene, que havia assumido a direção da obra após Fritz Lang deixar o cargo. A intervenção é uma tentativa de amenizar o conteúdo do filme e suavizar suas duras críticas às figuras autoritárias da época, mas acaba o tornando ainda mais potente, afinal, Francis pode sim estar delirando, mas será que tudo é invenção? Qual parte é real? Dr. Caligari seria apenas um justo médico, ou de fato tem algo de maligno nele?

A construção dos personagens foi diretamente afetada pelas experiências dos autores, Hans Janowitz e Carl Mayer, que viviam naquele período turbulento de conflitos sociais:

Janowitz nasceu em Podebrand, Boêmia, em 1890 e passou a infância em Praga. Talento precoce, ele era escritor e crítico de teatro. Muito cedo ele travou conhecimento com o expressionismo, colaborando com a revista *Arkadia*, de Max Brod. Em 1914 ele alistou-se como voluntário no exército, chegando ao posto de capitão. Mas essa experiência só contribuiu para lhe insuflar uma feroz aversão à guerra. Em 1918 ele foi apresentado por um amigo de infância a Carl Mayer. Este era filho de um homem rico que perdera toda a fortuna no jogo e despejou os filhos na rua, com uma pequena quantia. (Oliveira, 2010. p. 22)

E ainda:

[...] Mayer começou uma batalha com o psiquiatra do exército, pois não queria lutar numa guerra que considerava criminalmente insana. Para não lutar, ele argumentava que era mentalmente desarranjado. [...] A má experiência o marcou profundamente. O psiquiatra representava a pressão autoritária que era aplicada sobre os jovens alemães e serviria de modelo para Caligari. (Oliveira, 2010. p. 22)

Toda a experiência de lidar pessoalmente com o autoritarismo e as ações violentas do Estado fez

com que o imaginário que precedeu o filme refletisse um ambiente caótico, escuro, doentio.



Figura 4 - Dr. Caligari enquanto a guarda municipal revista sua casa em busca de Cesare.

Fonte: Frame de “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920)

Caligari e a politização do cinema:

Conclui-se que, do cenário aos diálogos, o filme busca sempre ir contra ao esperado. A perspectiva do real é dispensada. Não faz mais diferença se ater aos fatos, ao cotidiano, porque este já não mais representa uma sociedade pós guerra, na qual tudo é inesperado.

A deformidade da vida real invade a arte, se junta com os ideais de revolta, e forma um emaranhado político que contesta a superioridade do “belo”, afinal, o que há de belo em uma sociedade adoecida pelas garras do sistema capitalista?

Contrariando o saudosismo, por exemplo, da fotografia, que, por sua vez, revolucionou

transformando a arte, mas ainda manteve a função de embelezar quadros com retratos de figuras amadas, prezando pelo real e pela memória. O excesso, o exagero, não são desleais a quem defendem, pois é justamente em sua natureza desfigurada, e muitas vezes caricata, que se encontra a chave para condicionar as estruturas sociais, forçando o alicerce de quem se mantém confortável.

É pouco importante que dois filmes sejam sustentados pela impressão da realidade, mas é relevante que um seja contra determinado movimento operário e outro a favor. Um fuzil é sempre um fuzil, o que é significativo não é o fuzil, mas sim quem o maneja e contra quem é manejado. (Bernardet, 1980, p. 22.)

Chega, então, o momento em que só se ver na produção cinematográfica já não era mais suficiente, agora era necessário se apresentar também, introduzir ao outro a sua realidade. O filme era o responsável por levar a mensagem através dos oceanos para todos que precisavam ouvi-la.

O filme vai chegar às massas de uma forma ou outra. Ele necessita das massas assim como necessitam dele. Seu conteúdo vai refletir na vida das pessoas de uma forma crítica, mostrando de uma maneira diferente o que acontece com essa sociedade, usando o modo como a estética do filme é produzida.

A arte de encenar e reproduzir se torna um

processo de criação interativo, onde o espectador também constrói o conceito daquele material, como em *O Gabinete do Dr. Caligari*, que motiva indiretamente que tirem conclusões diferentes do que se trata a história.

A obra não é mais do artista, é de todos que ousam interpretá-la.

Referências Bibliográficas

BENJAMIN, Walter. **As Obras Escolhidas. Magia E Técnica, Arte E Política** - Volume I. Ed. Brasiliense, 1987.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Livraria Brasiliense Editora S.A, 1 ed.1980.

DANTO, Arthur. **A Transfiguração do Lugar Comum: Uma Filosofia da Arte**. Tradução: Vera Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

DIAS, Fernando Paulo Rosa. **O Expressionismo e a Estética do Feio**. 2012. Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa.

O Gabinete do Dr. Caligari. 1920. Disponível em: <https://youtu.be/a4IQbHeznjw>.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **Caligari: do Cinema aos Quadrinhos**. 2010. João Pessoa - PB, Marca de Fantasia.

**PENEDA, João. O Gabinete do Dr. Caligari, Uma
Leitura Psicanalítica. 2007. Faculdade de Belas
Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL).**