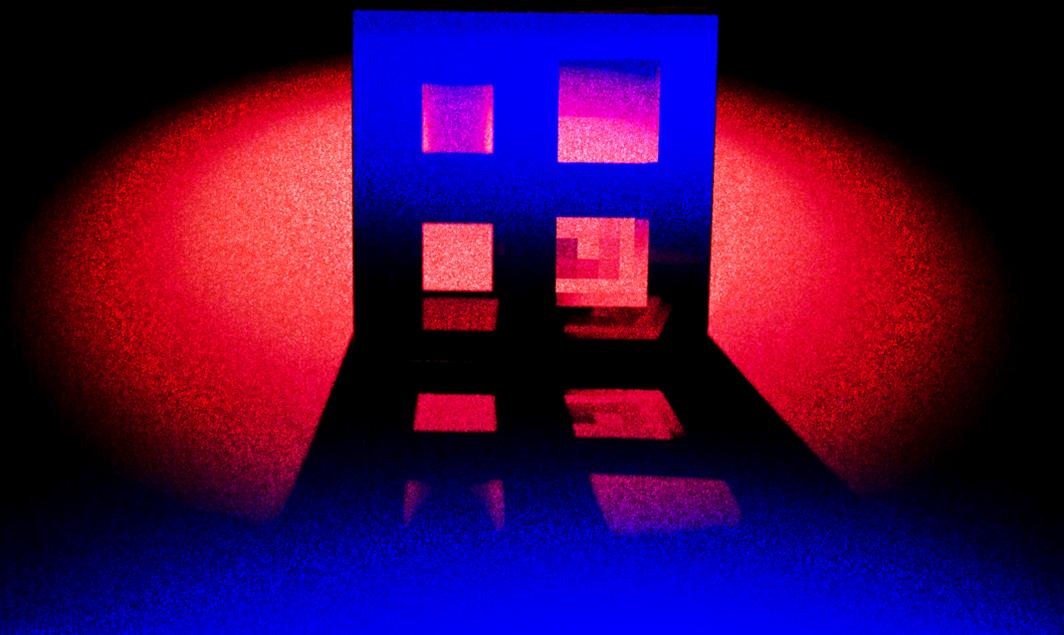


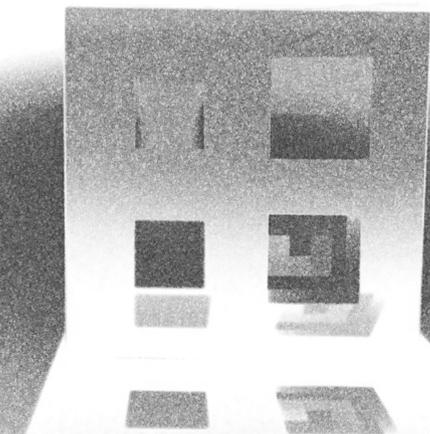
Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra (orgs.)

Interfaces Midiáticas e QUADRINHOS



Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra (orgs.)

Interfaces Midiáticas e QUADRINHOS



Copyright © 2024, autores

Editor Chefe: Felipe de Souza

Editor Assistente: Rafael Senra

Capa: Rafael Senra

Diagramação e Projeto Gráfico: Luhana Costa e Rosa Lorena Flecha

Revisão: Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra Coelho

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

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

I61 Interfaces midiáticas e quadrinhos / organização Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Rafael Senra. – Macapá : UNIFAP ; São Paulo : Editora Verter, 2024.
252 p. : il.

ISBN: 978-65-89517-76-4

1. Interfaces midiáticas. 2. Quadrinhos. 3. Mídias. I. Oliveira, Ivan Carlo Andrade de. II. Senra, Rafael. III. Título.

CDU: 741.5:316.774

Bibliotecária: Isadora Ramalho Pelosi (CRB-5/2059)

A presente obra é fruto de uma coedição entre a Editora da Unifap e a Editora Verter

Editora Verter

MTE Conceição de Monte Alegre, 107, Conj. 101, Bloco B, Cidade Monções, São Paulo, SP. Cep: 04563-060.

www.editoraverter.com editoraverter@gmail.com



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	7
Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra	
Quadrinhos feministas ou quadrinhos para mulheres?	11
Natania A. Silva Nogueira	
Análise da história em quadrinhos “Frankens- tein Noir” (2014), de Gian Danton e JJ. Marrei- ro: um paralelo entre cinema e literatura	40
Vinicius Guido Leal Juarez Rafael Senra Coelho	
Cientistas e sua representação social nas histórias em quadrinhos	59
Elidiomar Silva	
The Omega Men, de Tom King, e as possíveis representações de conflitos religiosos	79
Adriano Braga Bressan Luis Eduardo Fernandes Moraes	
Jeremias - Pele: Um estudo do Design (Gráfico) da Graphic Novel	103
Nícolás Venâncio Oliveira Dias Marcus Dickson Oliveira Correa	

Decolonialidade em quadrinhos de uma artista visual paraense.....	129
Fabiana Oliveira Gillet	
O quadrinho Casa-Grande e as representações do negro na iconografia brasileira	153
Leonardo Rodrigues dos Santos	
Primote e Companhia: projeto de incentivo à leitura no município de Cametá (PA).....	171
José Augusto da Silva Pinto Janete Farias Teles	
Possibilidades transmidiáticas na obra do Ciberpajé	194
Rafael Senra Coelho	
João Montanaro em perspectiva: pesquisas acadêmicas, obras e análises empreendidas (2010-2022).....	213
Alex Caldas Simões	
Ficção hiper-real em O Eternauta	231
Ivan Carlo Andrade de Oliveira	
Organizadores	252

Prefácio

Em 2018, o Aspas Norte surgia como um evento regional, dedicado a pesquisas sobre o que se entende como cultura pop: produções artísticas que circulam no âmbito da cultura de massa, e que, por seu caráter de entretenimento e sua acessibilidade, nem sempre são vistas com seriedade por instituições e meios acadêmicos em geral. A criação desse evento visava trazer oportunidade e visibilidade às pesquisas na área de quadrinhos realizadas na Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Com o tempo, no entanto, foi ampliando seu espectro, em parte como forma de se adaptar à contextos como os da pandemia de COVID-19, que obrigou a organização a realizar atividades em ambiente online. Tal adversidade apresentou um lado positivo quando passam a chegar inscrições de todos os cantos do Brasil – até que, em sua quarta edição, em 2022, o Aspas Norte torna-se um evento de caráter nacional, com ações presenciais e remotas.

A quantidade de artigos recebidos (decorrentes das apresentações de trabalho em número recorde) não poderia ser comportada em uma única publicação. Assim, em 2023, foi publicado pelas Editoras Verter/UNIFAP o primeiro livro de artigos apresentados no IV Aspas Norte, intitulado *Jornalismo em Quadrinhos: Intersecções*. E eis que, em 2024, é publicado o segundo livro derivado das apresentações do evento, *Interfaces Midiáticas e Quadrinhos*. A obra revela tanto a pluralidade de temas como a amplitudes de autores, oriundos de diversas par-

tes do Brasil. É perceptível também como o escopo das pesquisas abarca diversas dimensões da cultura pop, envolvendo quadrinhos, cinema, música, dentre outros tópicos.

No artigo *Quadrinhos feministas ou quadrinhos para mulheres?*, Natânia Nogueira analisa os quadrinhos produzidos por mulheres no Brasil, na França e na Suécia entre os anos de 1970 e 2000. Já Vinicius Leal e Rafael Senra, autores do artigo *Análise da história em quadrinho “frankenstein noir” (2014), de Gian Danton E JJ Marreiro: um paralelo entre cinema e literatura*, vão se deter na obra de Gian Danton e JJ Marreiro, comparando-a com o livro *Frankstein*, de Mary Shelley, utilizando como base o conceito de heterotopia de Michel Foucault.

No artigo *Cientistas e sua representação social nas histórias em quadrinhos*, de Elidiomar Ribeiro da Silva, acompanhamos um breve panorama de representações da figura dos cientistas em obras da cultura pop e dos quadrinhos em geral, identificando características em comum nas imagens dos cientistas. Por sua vez, a série *Omega Man* é o tema do artigo de Adriano Braga Bressan e Luiz Eduardo Fernandes Moraes. Em *The Omega Man, de Tom King, e as possíveis representações de conflitos religiosos*, os dois autores fazem um paralelo da guerra religiosa mostrada na HQ com as guerras santas no Oriente Médio.

Em *Jeremias – Pele: um estudo do design (gráfico) da graphic novel*, Nicolás Venâncio Oliveira Dias e Marcus Dickson Oliveira Correa analisam, pela perspectiva

visual, a graphic novel *Jeremias – Pele*, publicada na coleção Graphic MSP. Os autores abordam as escolhas narrativas utilizadas para expressar a questão do racismo. Fabiana Oliveira Gillet, em seu artigo *Decolonialidade em quadrinhos de uma artista visual paraense*, se debruça sobre as tiras publicadas em redes sociais pela quadrinista Tai Silva, buscando mapear representações do imaginário amazônico nessas obras.

Já Leonardo Rodrigues apresenta o artigo *O quadrinho Casa Grande e as representações do negro na iconografia brasileira*, focado em analisar o álbum *Casa Grande*, de Robson Moura. A HQ utiliza imagens clássicas de pessoas negras, de pinturas a fotografias, como base de discussão e ressignificação.

Em *Primote e Companhia: projeto de incentivo à leitura no município de Cametá (PA)*, José Augusto da Silva Pinto e Janete Farias Teles analisam a história em quadrinhos *Primote e Companhia*, cujo protagonista foi criado pelo próprio José Augusto para ilustrar questões do Caderno de Atividades do Ensino Fundamental na cidade de Cametá (PA). O personagem ganhou projeção, a ponto de estrear uma revista em parceria com personagens que são referência da cultura amazônica, como a Matinta Perera e o Boto. No trabalho, os autores analisam o uso pedagógico da HQ.

Rafael Senra analisa duas obras de Edgar Franco em *Possibilidades transmidiáticas na obra do Ciberpajé*, artigo focado em um EP musical e uma história em quadrinhos intituladas *Conversas de Belzebu com seu*

Pai Morto. O autor procura identificar diferenças e semelhanças entre as obras a partir do universo da Aurora pós-humana criado por Edgar Franco. Por sua vez, em *João Montanaro em perspectiva: pesquisas acadêmicas, obras e análises empreendidas (2010-2022)*, Alex Caldas Simões faz uma revisão bibliográfica dos artigos já publicados sobre a obra de João Montanaro, quadrinista que chegou a publicar na MAD, mas é mais conhecido por suas tiras e charges publicadas no jornal Folha de São Paulo.

Finalmente, no artigo *Ficção hiper-real em O Eternauta*, Ivan Carlo Andrade de Oliveira analisa as estratégias de verossimilhança hiper-real no clássico argentino *O Eternauta*, de Héctor Oesterheld e Solano López. Entre as várias estratégias utilizadas por Oesterheld para criar a imersão do leitor na obra está a própria publicação da HQ, tida como prova dos fatos ali narrados.

Poucos meses depois da quinta edição do Aspas Norte, em 2023 – quando o evento se torna internacional, trazendo artigos e apresentações de trabalho de pesquisadores do Mestrado em Quadrinhos da Universidade de Poitiers (França) –, eis que é publicado *Interfaces Midiáticas e Quadrinhos*, encerrando com louvor o ciclo do evento anterior, com artigos de alto nível acerca de obras da cultura pop em geral.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira e Rafael Senra

QUADRINHOS FEMINISTAS OU QUADRINHOS PARA MULHERES?

Natania A. Silva Nogueira¹

RESUMO: A presente pesquisa busca analisar HQs produzidas por mulheres entre os anos de 1970 e 2020, buscando estabelecer uma diferenciação entre quadrinhos feitos para mulheres edirecionados ao público geral, embora com ênfase no público feminino, e quadrinhos feministas. Entendemos que os quadrinhos feministas são, em sua essência, politizados e buscam trazer a conscientização do papel das mulheres na sociedade e desenvolver-se sendo crítico, enquanto ser político. Para tanto iremos analisar a produção de quadrinhos na França, nos anos de 1970 e 1980 e no Brasil e na Suécia nos últimos 20 anos. Essa demarcação geográfica se justifica, do ponto de vista histórico, por serem momentos de França; a maior participação das mulheres na indústria dos quadrinhos, na Suécia, a partir da implementação de políticas públicas que promovem a equidade de gênero naquele país e, no Brasil, o crescimento exponencial da produção de quadrinhos por mulheres nas primeiras duas décadas do século XXI. Trata-se de um estudo realizado a partir do ponto de vista historiográfico no qual conceições como de representação e apropriação de Roger Chartier, de lugar de Memória de Pierre Nora e de resistência, de Pierre Laborie serão utilizados, assim como autoras como Joan Scott, que considera o gênero como uma categoria de análise histórica, e Michelle Perrot, com sua história das mulheres.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos, História da Mulheres, memória, feminismo

1 Doutora em História pela Universidade Salgado de Oliveira, Niterói (RJ), membro fundador da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS, membro da Academia Leopoldinense de Letras e Artes (ALLA), da Academia Lavrense de Letras (ALL) e professora da Educação básica na rede municipal de ensino de Leopoldina (MG).

Introdução

A indústria dos quadrinhos nunca ignorou o potencial de consumo do público feminino. Muitos quadrinhos foram produzidos e direcionadas para meninas e para mulheres, de quadrinhos infantis e juvenis a romances em quadrinhos para as donas de casa. Em países como a França, por exemplo, elas representam quase a metade do público leitor. No Brasil elas também leem e seu interesse tem crescido gradualmente, assim como a sua participação com autoras, pesquisadoras e produtoras de conteúdo sobre HQs. Mas nem todo quadrinho feito para mulheres tem conteúdo empoderador, feminista, e nem toda mulher que produz quadrinhos está necessariamente preocupada em advogar por causas políticas e sociais.

No presente texto, queremos justamente buscar identificar, dentro da produção de mulheres, o discurso feminista. Para tanto selecionamos a obra de autoras nacionais e estrangeiras a fim de estabelecer uma fronteira entre a vivência individual do feminismo e a sua ação coletiva. Dividimos os quadrinhos feitos por essas mulheres em três tipos: quadrinhos que possuem uma visão de mundo feminista, quadrinhos nos quais as mulheres exercitam a escrita de si e quadrinhos que são resultado de uma militância feminista.

Para trabalhar essas HQs, alguns conceitos serão utilizados. Um deles é o conceito de resistência, de Pierre Laborie (2001), analisando os quadrinhos a partir da perspectiva da resistência, uma vez que eles se posicio-

nam contra a opressão patriarcal. Também os analisaremos como lugares de memória, a partir do conceito de Pierre Nora, que afirma que quando não se há memória criam-se lugares de memória (NORA, 1993, p. 07). Acreditamos que esse conceito se aplica aos quadrinhos uma vez que eles oferecem a seus e suas autoras a possibilidade do registro das suas experiências vividas assim como experiências coletivas, permitindo que as HQs se tornem refúgios da memória. Também devemos considerar que para as mulheres a escrita e a arte e, também os quadrinhos, podem ser configurados como espaços nos quais elas podem externar sentimentos, angústias, desejos, medos e toda uma experiência histórica e social que lhes é única. Por isso também iremos trabalhar a escrita de si, como expressão do eu feminino, tendo como ponto de partida os estudos de Margareth Rago (2013).

Quadrinhos com discurso feminista

Mulheres produzindo quadrinhos, pilotando aviões, indo ao espaço, liderando igrejas, comandando empresas e lançando tendências nas redes sociais. Suas ações costumam ser associados ao avanço dos femininos. Se por um lado, há certa verdade nisso, de outro, não significa necessariamente que há um compromisso com o feminismo por mulheres que se destacam em determinada área que, tradicionalmente, foi dominada por homens. O feminismo é uma escolha que pode ser pessoal e que pode ou não gerar ações coletivas, envolvendo homens e mulheres. Também no que diz respeito ao feminismo,

temos mulheres que se consideram feministas, possuem discurso feminista, mas que não se envolvem em movimentos coletivos e até mesmo criticam algumas ações desses movimentos.

Nas HQs podemos encontrar autoras que se encaixam nesse perfil. Uma delas é a quadrinista francesa Claire Bretécher. Ao longo de sua carreira Bretécher produziu uma obra variada, na qual ela deu vida a personagens únicas. Suas personagens femininas sempre fugiram de representações convencionais, seja pelas suas personalidades, seja pela forma como eram esteticamente representadas. Bretécher buscou constantemente fugir dos clichês procurando desenvolver suas personagens de um modo mais realístico.

Uma de suas primeiras criações foi *Cellulite* (figura 01), em 1963, publicada originalmente na revista *Pilote*, e que, mais tarde, ganhou seus próprios álbuns. Esta série é considerada um “dos primeiros quadrinhos de humor da França a ter como heroína uma mulher independente, uma princesa que se cansou de esperar por um príncipe encantado” (NOGUEIRA, 2018, p, 108). de uma HQ que faz uma crítica bem humo rada e ácida da sociedade francesa, dentro do que estilo que caracterizou toda a obra de Claire Bretécher.

Cellulite, cujas histórias eram ambientadas durante a Idade Média, estava longe de ser a princesa obediente e submissa, à espera de um casamento. A personagem representava a mulher Contemporânea francesa, que durante a década de 1960 começava a se rebelar contra os padrões impostos pela sociedade.

Trata-se de uma HQ que faz uma crítica bem humorada e ácida da sociedade francesa, dentro do que estilo que caracterizou toda a obra de Claire Bretécher. Cellulite, cujas histórias eram ambientadas durante a Idade Média, estava longe de ser a princesa obediente e submissa, à espera de um casamento. A personagem representava a mulher Contemporânea francesa, que durante a década de 1960 começava a se rebelar contra os padrões impostos pela sociedade.

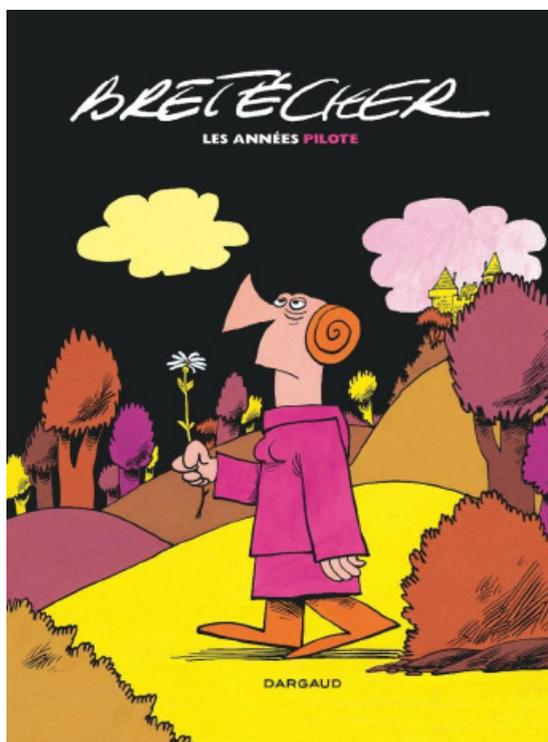


Figura 01: Capa de Les états d'âme de Cellulite, 1977 ©Claire Bretécher. Disponível em: <<https://www.abebooks.com/servlet/BookDetailsPL?bi=30573242290>>. Acesso em 22 set. 2022.

Bretécher criticou, inclusive, o próprio movimento feminista francês, em suas várias vertentes. A autora se colocava numa posição na qual se permitia não ter favoritismos. O feminismo a interessava, como ela mesma chegou a afirmar, mas isso não significava que como mulher e quadrinista ela fecharia os olhos para aquilo com o que não concordava.

Bretécher conseguia, em seus quadrinhos, como *Les Frustrés*, fazer um raio-x da sociedade francesa, quase sempre identificando e apontando relações de poder que se reproduziam entre grupos sociais e entre homens e mulheres. Sua postura e sua obra lhe renderam o título de “Socióloga dos quadrinhos” (CAUTE, 2016, p. 07). Claire Bretécher não media palavras para debochar do intelectualismo burguês ou para apontar sua hipocrisia.

Na França, na década de 1970, eclodiu o Movimento de Libertação da Mulheres (MLF), que mobilizou diversos grupos de mulheres em torno de demandas feministas. Esse movimento contou com a participação e apoio de mulheres de todos os grupos sociais e áreas profissionais. Mas não foram todas as francesas que aderiram diretamente ao movimento feminista, e nem todas as quadrinistas que produziam quadrinhos se posicionavam como tal.

Claire Bretécher não negava seu feminismo, mas seus quadrinhos não foram produzidos com a intenção de apoiarem o movimento. Eles nasceram de seu olhar crítico que, inclusive, apontava as falhas do MLF, que era plural e, portanto, continha discursos que nem sempre se

intercruzavam. É necessário entender que muitas autoras acolhiam o feminismo como uma prática pessoal e não se interessavam pelo movimento enquanto ação coletiva. Logo, sua obra é muito ampla, sendo sua visão feminista da sociedade uma parte dela. Sobre o MLF, essa quadrista declarou em uma entrevista, em 1975:

Eu não estou na MFL, mas enfim, o feminismo é realmente a única coisa que me interessa agora. Se eu posso dizer isso. É muito difícil porque eu tenho horror a militantes. Porque na militância existe esse lado puro eduro, tem gente que tem certeza que tem razão e que vai contra o mal, que é certamente o mal, sem discussão possível. Bem, essas atitudes me irritam. E por outro lado, se você é feminista, você é praticamente obrigada a ter uma atitude de mártir, você é obrigada a explicar tudo, explicar todos os seus fracassos que a impediram disso ou daquilo. OK, isso me irrita também. Portanto, não posso ter uma atitude feminista direta.

E como de qualquer forma, em qualquer campo, acho que só alcançamos nossos objetivos indiretamente, comendo pelas bordas e sendo o mais hipócrita possível, nesse eu acho que é também o melhor sistema. nhos, havia apenas dois tipos de mulher: a garota boazuda ou a megera. Não tinha mesmo isso. Nas charges também. Eu coloco garotas normais, modernas... Você, eu... Que não são nem uma coisa, nem outra. Nem garota boazuda, nem megera (BRETTÉCHER, 1975)¹.

1 “Je fais pas partie du MFL, mais enfin, le féminisme, c’est vraiment la seule chose qui m’intéresse en ce moment. Si je peu

Outra autora que podemos citar é Nicole Claveloux, contemporânea de Bretécher, que começou a publicar quadrinhos na França, em meados dos anos de 1960, pela editora Harlin Quist. Assim como Bretécher, essa autora sempre buscou fugir dos clichês, com personagens que apresentam padrões estéticos diversos, muitas vezes misturando fantasia e realidade.

Ela foi uma das colaboradoras da Revista *Ah! Nana*, publicada pela *Humanoïdes Associés*, entre os anos de 1976 e 1978, uma revista feita por mulheres. Nessa

dire. C'est assez difficile parce que moi les militantismes, j'ai horreur de ça. Parce que dans le militantisme, y'a ce côté pur et dur, y'a les gens qui sont sûr d'avoir raison et qui vont contre le mal, que est certainement le mal, sans discussion possible./Bon moi, ça, ça m'emmerde beaucoup comme attitudes. Et d'autre part, si t'es féministe tu es pratiquement obligé de prendre une attitude de martyr, tu es obligée de tout expliquer, expliquer tous tes échecs qu'on t'a empêché de, que ceci, que cela. Bon alors ça moi ça m'emmerde également. Donc je peux pas avoir une attitude féministe franche./Et comme de toute façon, dans n'importe quel domaine, je trouve qu'on arrive à ses fins qu'en biaisant et qu'en allant par la bande et en étant au maximum hypocrite, dans ce domaine-là, je trouve que c'est aussi le meilleur système./Si tu veux, je fais acte féminisme en mettant des femmes là au autrefois on mettait des hommes. Dans les bande dessinées, y'avait que deux types de femmes: ou la pépée gironde, ou la mégère. Y'avait vraiment que ça. Dans le dessin humoristique, aussi. Moi je mets des filles normales, courantes... Toi, moi... Qui sont ni l'un, ni autre. Ni pépée gironde, ni mégère”.

revis-ta a autora teve a oportunidade de produzir quadrinhos para um público adulto com uma liberdade de criação que, até então, ela não havia experimentado (NOGUEIRA, 2022b, p. 151).

Mas publicar numa revista feita por mulheres não significa abraçar incondicionalmente um discurso feminista. A própria revista *Ah! Nana* se posicionava como uma revista “feita por mulheres” e não necessariamente para mulheres. Nem os quadrinhos de Claveloux, nem a própria autora, tinham compromisso com o MLF, em plena atividade naquele período, até porque ela não se sentia atraída em participar de grupos organizados (CLAVELOUX, 2019).

No entanto, Claveloux tinha uma visão feminista da sociedade e em suas histórias muitas vezes critica o patriarcado. É o caso, por exemplo, da história em quadrinhos *La conasse et le prince charmant*, na qual a autora ironiza a idealização do amor romântico e as mulheres que sonham com a chegada do príncipe encantado. Nessa HQ uma mulher passa a vida toda esperando seu príncipe. Quando ele aparece, ela já idosa, morre de felicidade (figura 2). O quadrinho, na verdade, é uma autocrítica, e tem conteúdo autobiográfico. Ele representa a tomada de consciência da autora, que na juventude também sonhava com seu “príncipe encantado”.

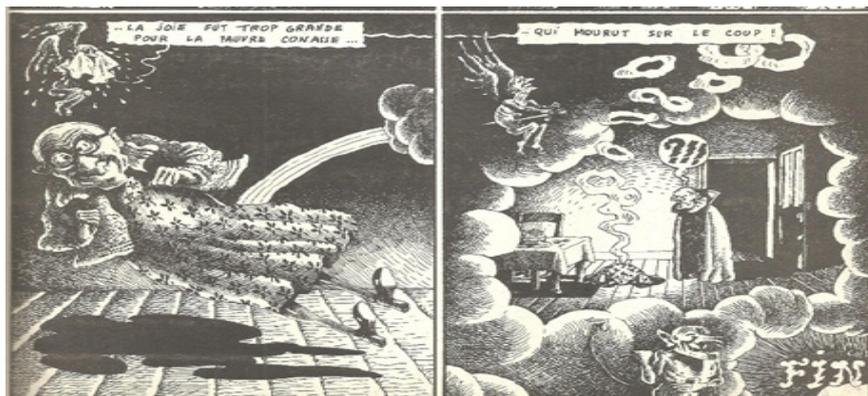


Figura 2: La conasse et le prince charmant ©Nicole Claveloux
Fonte: Revista Ah! Nana, nº 02, p. 31 (1977).

Colocamos estes dois casos para demonstrar que autoras de quadrinhos, mesmo em uma época de intensos debates feministas, não necessariamente escrevem para mulheres ou mesmo buscam na sua produção um engajamento político específico. Elas trazem vários aspectos da sociedade não ser concentrando em apenas um. Não há na sua produção a intenção de militar, de falar por grupo específico. Vamos chamá-los de um “feminismo solitário” que se manifesta no discurso por ser parte da vivência dessas mulheres. Da mesma forma, fato de ser mulher e de usar suas experiências como mulher para produzir uma narrativa não transforma determinado quadrinho em um quadrinho feminista.

Entendemos que quadrinhos feitos por mulheres, com conteúdo ou visão feminista, não são necessariamente produzidos tendo em vista apenas o público feminino, mas um público plural. Afinal, tanto autoras quanto autores que produzem seus quadrinhos comercialmente

querem alcançar o maior público possível. Eles não deixam de ser feministas, mas não possuem um compromisso com qualquer movimento dentro do feminismo.

Os quadrinhos como uma forma de se conectar com o mundo

Mulheres produzem quadrinhos por várias razões. Elas podem estar em busca de narrativas voltadas para si mesmas, sem grandes expectativas mercadológicas, por exemplo.

Vejamos o caso de mulheres fanzineiras ou aquelas que criam quadrinhos e postam em redes sociais, como uma forma de se conectar com o mundo. redes sociais, como uma forma de se conectar com o mundo. São quadrinhos que trazem aspectos autobiográficos. Eles partem de experiências individuais e coletivas das autoras. Nascem de uma reflexão, uma autoanálise, que resulta num processo de autoconhecimento. A autora muitas vezes fala para si mesma e seu público se identifica com seu discurso. É um exercício de escrita de si. Para Margareth Rago a escrita de si representa “um cuidado de si e também como abertura para o outro, como trabalho sobre o próprio eu num contexto relacional, tendo em vista reconstituir uma ética do eu” (RAGO, 2013, p. 50).

No campo da história, a prática da escrita de si transforma o documento numa fonte da qual podemos extrair,

por exemplo, representações sociais, memórias individuais e coletivas. Por isso afirmamos que os quadrinhos podem ser lugares de memória, mesmo que sejam obras e ficção. Isso porque muitos deles se tornam relatos autobiográficos pois estão carregados de experiências e memórias coletivas e individuais de seus autores ou autoras.

Os relatos autobiográficos abrem possibilidades para novos diálogos e perspectivas de análise, preenchendo lacunas deixadas por outros documentos/fontes. Essa escrita está presente em relatos memorialísticos, mas, também, em documentos da vida privada como diários e agendas, nos quais o sujeito registra os acontecimentos diários, em relatos de histórias publicados em revistas ou jornais, em blogs ou sites criados com finalidade de registrar e compartilhar experiências individuais (NOGUEIRA, 2022a, p. 151).

Um exemplo desse tipo de HQ é o *Diário de Virginia* (figura 03), de Ana Catia Balduino da Silva, quadrinho autobiográfico, produzido entre os anos de 2010 e 2016. Nessa HQ a autora usa uma personagem fictícia, Virginia, para falar de si mesma. Ou seja, é uma autorrepresentação. A autora cria seu espaço de fala sem a pretensão de trazer à tona um tema específico. Nessa HQ a autora compartilha suas experiências e sua vivência. Leia o depoimento de Catia Ana Balduino da Silva sobre sua HQ:

Esses quadrinhos, no Diário de Virgínia, usei uma personagem, a Virgínia, para falar de coisas que eu queria falar. À medida que eu fui desenvolvendo os quadrinhos pegou um tom mais poético, mais metafórico, por exemplo, com a personalização dos próprios sentimentos e de coisas que, na época, eu precisava lidar, o medo, essa questão da criatividade, da coragem.

Então as pessoas se identificaram muito e eu confesso que isso até me surpreendeu. E, principalmente, o Diário de Virgínia eles (os leitores) terem casos de se sentirem representados por situações. Então essa foi uma resposta das pessoas que leram que eu fiquei realmente muito surpresa. Eu confesso que quando eu comecei a produzir eu não esperava muita coisa e a resposta que chegou foi muito interessante (SILVA, 2021).

A produção desse tipo de quadrinho, no qual a autora ou o autor se abre para o mundo, até mesmo como uma forma de romper com certos traumas e medos, tem crescido nos últimos anos. Isso se deve, particularmente, à expansão da internet e de redes sociais. Existe a possibilidade de autores anônimos encontrarem um grande público que se identifique com a sua produção. Falar sobre si e sobre sua experiência também é uma forma de se inserir socialmente.

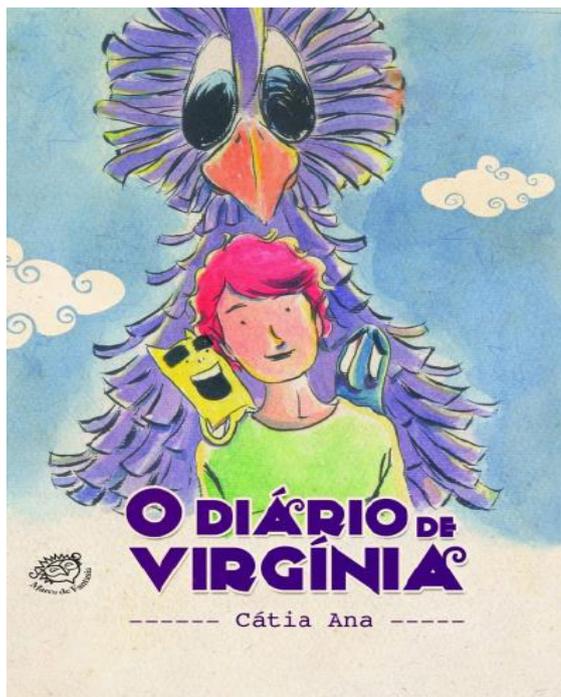


Figura 3: “O diário de Virgínia” ©Cátia Ana Baldoino da Silva
Fonte: <https://www.odiariodevirginia.com/>

Outro exemplo é o da quadrinista pernambucana Bennê Oliveira, autora das tirinhas *Leve Mente Insana* e da HQ *Mares*. Bennê é uma autora independente que conquistou o público com seus quadrinhos que falam de temas cotidianos, publicados em redes sociais, como o Instagram. Ela parte da sua experiência de vida para criar suas narrativas, que são autobiográficas. Coisas simples, como ir ao mercado ou a feira fazer compras ou mesmo compartilhar pensamento sobre determinado assunto que a angustia. De uma forma um pouco diferente de Cátia Ana Baldoino da Silva, Bennê também utiliza dos qua-

drinhos como uma forma de se comunicar com o mundo, de falar sobre si mesma.

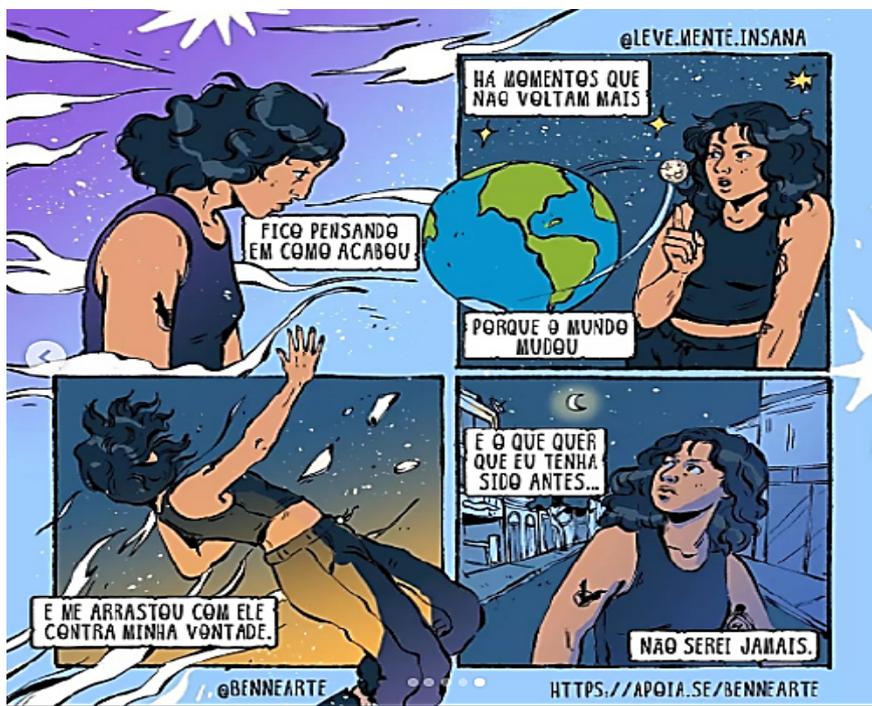


Figura 4: @leve.mente.insana© Bennê Oliveira – Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CbEKv_ptqLV/>. Acesso em 12 set. 2022.

Minhas tirinhas são motivadas pelos meus sentimentos, eu gosto de dizer que o “leve Mente Insana” é onde eu trato de tudo que me enlouquece, então o meu combustível são as minhas fortes emoções. Os quadinhos são pra mim minha voz, uma espécie de garantia de que independente de outros fatores, posso falar por mim e por outras pessoas, e fazer alguém ouvir sem sequer perceber (OLIVEIRA, 2021).

Bennê vai um pouco além e da autorreflexão incluindo nas suas narrativas temas como a transgeneridade, lesbiandade, racismo, negritude e questões ligadas aos povos indígenas. Isso porque a autora possui um posicionamento político e social bem definido que acaba sendo naturalmente incorporado à sua produção. Por isso, seus quadrinhos apresentam elementos que os aproximam de lutas sociais. Nem toda autora que opta por uma “escrita de si” tem esse comprometimento político, o que faz dela um caso especial. Veja a tirinha (Figura 5) que a autora produziu para o projeto *Casa Nem* – Casa de acolhimento para LGBTQIAPNB+ em situação de vulnerabilidade social, publicada no Instagram:



Figura 5: Casa NeM - @leve.mente.insana© Bennê Oliveira – Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Cci6XwXpfpP/>>. Acesso em 12 set. 2022.

Se essa autora trabalha com temas sociais e políticos, por que seus quadrinhos não estão enquadrados como quadrinhos feministas? Porque estamos aqui levando em consideração a intenção da autora ao produzir suas HQs. A autora, como vimos na citação acima, declara que para ela os quadrinhos são como um espaço de fala, são a “sua voz”, o lugar onde ela pode falar por si e por aqueles

que não tem voz. Ela possui um senso de justiça social que não se limita a questões de ordem feminis-ta. Essa autora exercita uma escrita de si na qual ela trabalha com sua memória, a partir das suas experiências, e da memória coletiva, ao colocar sua visão do mundo que a cerca, desenhando e escrevendo sobre o que a incomoda em si mesma e nos outros.

Quadrinhos com engajamento feminista

Chegando finalmente ao que classificamos aqui como quadrinhos engajados feministas. Eles são, em geral, produzidos por mulheres ou grupos (coletivos) formados por mulheres, ligados ao feminismo ou não. São quadri-nhos politizados, produzidos com o objetivo de chamar a atenção para os direitos das mulheres e levar a uma tomada de consciência. Homens também podem produzir esse tipo de material mesmo não tendo a vivência que as mulheres têm sobre o tema, mas são capazes de empatizar com as dificuldades que elas enfrentam na sociedade. Esse tipo de quadrinho é pensado para um público específico, embora ele possa ser consumido por todos, afinal, a leitura é um ato democrático. Suas autoras e/ou autores conceberam essas HQs como uma forma de reação ao patriarcado. Eles já nascem com um discurso e um objetivo político intrínseco.

Muitos quadrinhos feministas são produzidos por coletivos de mulheres. Esses coletivos se formam por

várias razões. Eles surgem, em alguns casos, como uma forma de manifestação das mulheres contra o machismo dentro da indústria dos quadrinhos. Eles podem ser vistos como uma forma de resistência ao patriarcado uma vez que são criados como uma resposta à opressão imposta às mulheres, no campo profissional.

Um dos coletivos de mulheres que surgiu com o objetivo de abrir espaço para a produção feminina foi, por exemplo, o *Wimmen's Comix*, que mais tarde passou a se chamar *Wimmin's Comix*. Esta revista é considerada o primeiro fanzine feito por mulheres e, possivelmente, um dos de maior longevidade, tendo sido publicado por vinte anos, entre os anos de 1972 e 1992. Ele nasceu dentro do movimento *underground*, iniciado nos anos de 1960, nos Estados Unidos. A ideia da revista surgiu do descontentamento de mulheres como Terry Richards, Lee Marrs e Trina Robbins que queriam mais visibilidade para suas HQs. As mulheres sofriam com a exclusão dentro do movimento *underground*, por isso criaram um coletivo para que pudessem publicar suas HQs. Elas produziram seu espaço de fala e seu lugar de memória, o que podemos considerar como uma forma de resistência.

A *Wimmen's Comix*, produzida originalmente a partir de um grupo de quadrinistas liderado por Terry Richards, Lee Mars e Trina Robbins, representou uma forma de romper com o “clube do Bolinha” do qual as poucas mulheres que produziam quadrinhos estavam excluídas e dar a elas maior

visibilidade. A revista era basicamente uma antologia de quadrinhos *underground*, um fanzine feito só de mulheres e foi publicada pela Last Gasp até 1992 (NOGUEIRA, 2022b, p. 101).

Segundo Pierre Laborie (2001), a resistência é uma tomada de consciência acerca de determinada situação que pode levar a ações subversivas contra o elemento opressor. Acreditamos que podemos aplicar esse tipo de conceito para HQs quando suas autoras/autores ou coletivos, se posicionam contra alguma forma de opressão, tal como como racismo, o sexismo, a xenofobia, a homofobia, para dar alguns exemplos. No caso dos quadrinhos feministas, ou mesmo aqueles que possuem uma visão feminista, essa resistência pode estar presente, uma vez que temos quadrinistas denunciando a opressão, por meio de imagens e de palavras. Um outro exemplo vem da Suécia, lugar onde temos diversos coletivos e produções feministas, tanto independentes quanto lançadas no grande mercado. Vamos ver rapidamente exemplos dos dois casos.

Os coletivos de mulheres quadrinistas na Suécia começaram a se formar no início do século XXI. Dentre eles se destaca o *Dotterbolaget*. Criado em 2005, este coletivo se “autodenomina um grupo de quadrinhos feminista e separatista de gênero”². O grupo é atualmente composto por cerca de trinta mulheres de diferentes par-

2 Dotterbolaget – Seriewink. Disponível em: <<https://seriewikin.serieframjandet.se/index.php/Dotterbolaget>>. Acesso em 12 set. 2022.

tes da Suécia e tem por objetivo “neutralizar as estruturas patriarcais da indústria de quadrinhos, apoiando e elevando umas às outras profissionalmente”. Fazem parte dele tanto mulheres cis, quanto mulheres trans.

O *Dotterbolaget* criou uma grande rede na qual as suas participantes podem se apoiar, produzir e publicar seus quadrinhos. Graças às ações de coletivos como o *Dotterbolaget* e sua militância feminista, foi possível ampliar a presença das mulheres na indústria dos quadrinhos sueca e mesmo lançar alguns nomes na cena mundial. Também por conta dessa militância o coletivo propõe ações junto à comunidade, oferecendo cursos e oficinas, atuando na formação de novas quadrinistas. (NOGUEIRA, 2018, 107).

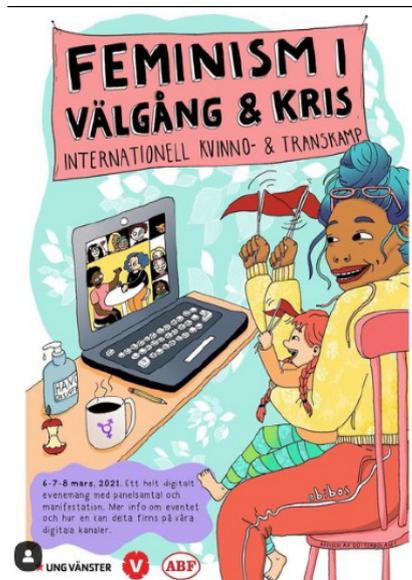


Figura 6: Dotterbolaget – Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CL3yoyHpRw5/>>. Acesso em 12 set. 2022.

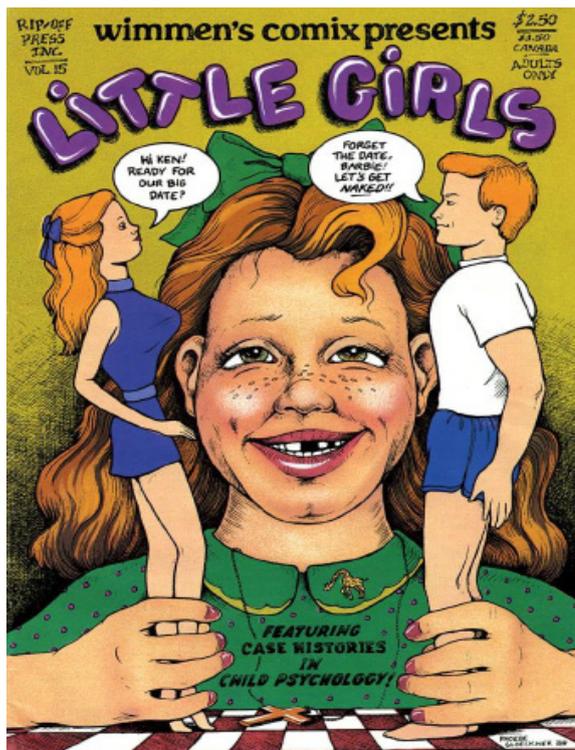


Figura 7: Capa da Wimmen'sComix nº15, de 1º de janeiro de 1989. Disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/wimmens-comix-15-little-girls/4000-260520/>>. Acesso em 12 set. 2022.

A Suécia produz muitos quadrinhos feministas e há um grande público que consome esse produto. Muitos deles se tornam sucessos comerciais e invadem o espaço dos quadrinhos *mainstream*. Um dos exemplos desse tipo de produção, que se tornou um sucesso comercial em diversos países, inclusive no Brasil, são as HQs de Liv Strömquist. Seus quadrinhos são feministas, abordam temas relacionados diretamente ao feminismo e possuem uma atitude de resistência ao patriarcado. A autora teve

duas obras publicadas no Brasil, uma em 2018, *A Origem do Mundo: uma história cultural da vagina ou a vulva vs. o patriarcado*, a segunda, *A rosa mais vermelha de sabrocha: o amor nos tempos do capitalismo tardio ou por que as pessoas se apaixonam tão raramente hoje em dia*, em 2021.

Em ambas as HQs a autora deixa clara sua militância feminista e sua crítica ao machismo. Em *A Origem do Mundo – uma história cultural da vagina ou a vulva vs. o patriarcado*, seu feminismo se caracteriza principalmente com sua preocupação de informar, seu didatismo ao abordar temas delicados.

Sua obra é ao mesmo tempo informativa, didática e explicitamente feminista, denunciando a dominação masculina e a normatização das relações de gênero pela sociedade patriarcal. Ela conclama as mulheres a se levantarem contra a colonização do seu corpo e a perderem a vergonha de ser mulher, a vergonha da vulva, da sua sexualidade. Em sua história em quadrinhos, ela questiona comportamentos socialmente impostos e derruba mitos sobre a sexualidade e sobre o prazer sexual das mulheres. Cita exemplos da Bíblia e também de propagandas que circulam nos meios de comunicação, como a do uso do absorvente que, segundo ela, passa uma mensagem negativa sobre a menstruação e o corpo da mulher (NOGUEIRA, 2018).

Cabe citar um exemplo brasileiro de quadrinhos feministas, publicados a partir de um coletivo de mulheres, o “Coletivo Mulheres da Fisenge”, numa categoria que podemos chamar de HQs institucionais. Não se trata de um coletivo de quadrinistas, mas de um coletivo de Mulheres Engenheiras, composto por mulheres que pertencem a 12 sindicatos brasileiros da área. Este coletivo foi criado com o objetivo de garantir produzir ações que levem ao empoderamento feminismo, sua valorização profissional e combater a violência e outras formas de opressão das mulheres, dentre muitas outras coisas³. Uma das ações do coletivo foi a criação de uma HQ, cuja personagem principal “Eugênia – a engenheira”. A personagem é uma mulher negra, de cerca de 40 anos de idade, com 15 de trabalho, recém-divorciada, dois filhos, uma adolescente de 15 anos e um menino de 9 anos. Em suas tiras a engenheira Eugênia traz situações vividas por mulheres no ambiente profissional e familiar. Os quadrinhos são sempre assinados pelo coletivo, não trazendo o nome de um autor(a).

As HQs de Eugênia trazem orientações legais para mulheres que trabalham como engenheiras, esclarecendo seus direitos e especificando os instrumentos legais que as protegem. Há ainda a preocupação com o bem-estar das mulheres e a luta contra a violência doméstica, por exemplo. Na figura 08, temos uma das HQs de Eugênia na qual ela orienta uma colega de trabalho de como deve

3 Coletivo de Mulheres da Fisenge. Disponível em: < <https://fisenge.org.br/coletivo-de-mulheres/>>. Acesso em 22 de set. 2022.

se proteger contra a violência que sobre do companheiro, em casa. Em outras HQs ela vai levantar ainda temas como a questão salarial, a sobrecarga do trabalho feminino durante a quarentena do Covid-19, violência psicológica, o direito à educação pública, gratuita de qualidades e a segurança no trabalho, entre outros.



Figura 08: Coletivo Mulheres da Fisenge, Eugênia – a engenheira, nº 58, Violência contra a mulher. Disponível em: <https://fisenge.org.br/numero-58-violencia-contr-a-mulher/>. Acesso: 22 set. 2022.

Esse quadrinho representa aqui um tipo de publicação cuja função é de disseminar informação e conscientizar as mulheres não apenas com relação a seus direitos trabalhistas e políticos mas, também, seus direitos civis. É um tipo de publicação cujo conteúdo, didático, é apropriado por mulheres que dentro ambiente de trabalho sofrem discriminação de gênero. Um tipo de HQ cuja função social é extremamente relevante, mas nem sempre é de conhecimento do público geral, pois pertencem a grupos de ação pontuais, específicos.

Conclusão

Ao estudar a produção das Mulheres nos quadrinhos é preciso ter em mente que elas são plurais, assim como seus objetivos ao construir determinada narrativa. Mulheres, assim como homens, fazem quadrinhos por diversas razões. É preciso fugir das generalizações e estar aberto para a crítica e a autocrítica ao selecionar determinado material para análise, sempre levando em conta a possibilidade de rever conceitos e hipóteses. Metodologicamente falando, para se analisar os quadrinhos enquanto fonte/objeto, preciso sempre ter em mente que é preciso conhecer também aquele ou aquela que o produz. Foi pensando dessa forma que propomos esse exercício de análise e tentamos fazer uma classificação de alguns tipos de quadrinhos de autoria de mulheres.

Os quadrinhos foram com o tempo sendo apropriados pelas mulheres que encontraram neles lugar para exercitar sua escrita. Uma escrita que pode ser pessoal e

sentimental mas que não deixa de estar conectada com um contexto mais amplo. Uma memória que é acolhida pelos quadrinhos, que se tornam lugares de memória. As vozes das mulheres podem ser ouvidas, metaforicamente, nas páginas de seus quadrinhos, nas sequências de tiras que vão compondo uma narrativa maior. Escrever sobre si, sobre suas experiências, é um exercício, uma prática social e pode até mesmo pode se tornar um ato político.

Vimos que algumas autoras se apropriaram dessa escrita para reivindicar seu direito à fala. Temos mulheres que usam os quadrinhos como uma ferramenta de crítica social, que defendem o feminismo, mas não estão engajadas em criar pontualmente quadrinhos engajados a um movimento feminista. Elas não querem se envolver com a militância, exercem um feminismo solitário, embora estejam abertas a colaborar esporadicamente com movimentos organizados, mas sem se comprometerem com eles. Há ainda quadrinhos que atuam como verdadeiras ferramentas de resistência, produzidos por mulheres de forma coletiva ou ligadas a ações coletivas. Esses quadrinhos têm por objetivo resistir, denunciar a opressão do patriarcado. Podem pertencer à cena independente, podem ser quadrinhos comerciais ou quadrinhos institucionais.

Uma pluralidade de visões e de narrativas que se complementam e nos ajudam a traçar um quadro mais amplo e diversificado acerca das relações sociais e políticas que foram se desenvolvendo ao longo da História. E pensando nessa pluralidade devemos tratar os quadri-

nhos como uma fonte de pesquisa que dever ser avaliada criteriosamente. Devemos nos abster de generalizações se buscar dialogar com o autor/autora de uma obra. Devemos, por fim, estarmos abertos à possibilidade de explorar a narrativa dos quadrinhos não como objeto absoluto, mas um dos componentes de um contexto maior que irá nos guiar à produção de um conhecimento de qualidade.

Referências

COLETIVO de Mulheres da. Disponível em: < <https://fisenge.org.br/coletivo-de-mulheres/>>. Acesso em 22 deset. 2022

AH! NANA! Paris, *Les Humanoïdes Associés*, n. 2. jan. 1977.

CAUTE, Adeline. Féminin, féminité et diversité dans les albums Agrippine de Claire Bretécher depuis 1995. *Alternative Francophone*, v. 1, n. 9, p. 5-18, 2016. Disponível em: <https://journals.library.ualberta.ca/af/index.php/af/article/view/27194>. Acesso em 21 jul. 2018.

BRÉTECHER, Claire. Claire Bretécher, féministe par ses dessins. *Archive INA* (1975). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pdKwb5ya2VQ>. Acesso em 23 ago. 2022.

CLAVELOUX, Nicole. *Ah! Nana*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com, em 16 jun. 2019. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

DOTTERBOLAGET – Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CL3yOyHpRw5/>> Acesso em 12 set. 2022.

LABORIE, Pierre. *Les Français des années troubles: de la guerre d'Espagne à la Libération*. Paris, Seuil, 2001.

NOGUEIRA, N. Um breve panorama do humor nos quadrinhos feministas suecos a partir da obra de Nina Hemmingsson, Malin Biller e Liv Stronquist. *Revista Ártemis*, [S. l.], v. 26, n. 1, p. 104–124, 2018. DOI: 10.22478/ufpb.1807-8214.2018v26n1.42100. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/artemis/article/view/42100>. Acesso em: 22 set. 2022.

NOGUEIRA, Natania A Silva. Os Quadrinhos Autobiográficos Como Forma De Expressão Para As Mulheres. In: PIOVESAN, Attila de Oliveira, FREIXO, Gustavo Montalvão ALMEIDA, Maiara Alvim de Almeida, BRÉSIO Sabrina da Paixão BARI, Valéria Aparecida, NOGUEIRA, Natania A. Silva (org). *Quadrinhos e Conexões intermédias*, vol. 01. Leopoldina: ASPAS, 2022.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. *Histórias em Quadrinhos e Feminismos Na França: a Revista Ah! Nana! (1976 – 1978)*. Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Salgado de Oliveira, Niterói, RJ, 2022b.

NORA, Pierre. Entre a memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História*, São Paulo, (10), dez. 1993. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/12101>> . Acesso em 23 set. 2022.

OLIVEIRA, Bennê. *Pesquisa sobre mulheres e Quadri-nhos Digitais*. Mensagem recebida por natania.nogueira2010@gmail.com em 08 abr. 2021.

OLIVEIRA Bennê, *Leve Mente Insana*. Disponível em: <<https://www.instagram.com/leve.mente.insana/>>. Acesso em 12 set. 2022.

RAGO, Margareth. *Aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas: Editora UNICAMP, 2013.

SILVA, Cátia Ana. Baldoíno da. *Audio recebido por whatsapp em 22 mai. 2021*. Entrevista concedida a Natania Aparecida da Silva Nogueira.

Wimmen's Comix, nº15, de 1º de janeiro de 1989. Disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/wimmens-comix-15-little-girls/4000-260520/>>. Acesso em 12 set. 2022.

ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHO “FRANKENSTEIN NOIR” (2014), DE GIAN DANTON E JJ MARREIRO: UM PARALELO ENTRE CINEMA E LITERATURA

Vinicius Guido Leal Juarez¹

Rafael Senra²

RESUMO: O objetivo deste artigo é analisar a história em quadrinhos *Frankenstein Noir*, roteirizada por Gian Danton e ilustrada por JJ Marreiro, cuja produção é uma adaptação do livro *Frankenstein ou Prometeu Moderno*, de Mary Shelley (1818). Para tanto, será utilizado a discussão de heterotopia suscitada por Michel Foucault, com o intuito de analisar algumas estratégias adotada pelos autores na referida produção. Os quadrinhos apresentam estilo linguístico próprio e, portanto, seu trabalho se distingue das demais formas de expressão literária. A princípio, debate-se questões relacionadas a adaptações literárias, bem como a identificação do elemento personagem, enquanto parte de um repertório fictício, que representa uma realidade histórica. A adaptação analisada corrobora com a aceção de que o campo da literatura estabelece um diálogo tanto com a ficção quanto com a realidade. Desse modo, será pesquisada

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).

a forma pela qual a figura do cadáver revivido pelo doutor Victor Frankenstein foi cristalizado na Cultura Pop e de que forma a HQ pesquisada mantém relação com a obra original.

PALAVRA - CHAVE: Frankenstein Noir. Cultura Pop. Adaptação literária. Realidade Histórica.

Literatura: um paralelo entre o real e o ficcional

Sabe-se que a literatura gótica ou literatura de horror nasceu no mesmo contexto do movimento literário denominado Romantismo, sendo *O Castelo de Otranto*, do britânico Horace Walpole (1764), sua obra inaugural. Porém, foi o século XIX que reservou não só o engrandecimento do Romantismo como a ascensão do gênero literário gótico. Esse estilo literário “nos permite dizer que contempla as sombras, o macabro e o sobrenatural” (ALBUQUERQUE E SANTANA, 2018).

Uma infinidade de obras pertencentes à literatura cânone de horror foram adaptadas para diversas mídias (teatral, literária, digital e outras). Não obstante, deve-se fazer menção à mídia fílmica estadunidense dos anos 30, que inseriu vários monstros na cultura pop “A importância da Universal Pictures para o universo do terror não pode ser medida. O estúdio trouxe em evidência monstros que até hoje estão vivos na imaginação popular, em particular, Drácula e Frankenstein” (BIAGI ORIVALDO, 2015).

O filme *Drácula* (1931), interpretado magistralmente por Béla Lugosi, ressignificou e cristalizou elementos da mitologia do vampiro criado por Bram Stoker. O ator húngaro com cabelo engomado, olhar persuasivo, capa negra e postura elevada simbolizou a altivez do Conde. No caso do filme *Frankenstein* (1931), a Universal Pictures atribuiu novos significados tanto ao cadáver revivido quanto ao cientista. Também vale fazer menção a inserção de seu assistente *Corcunda*, que inexistia na obra original.

No presente artigo, daremos ênfase para a linguagem dos quadrinhos, sem deixar de remontar a outras mídias, a fim de identificar elementos que dialogam com a produção da HQ *Frankenstein Noir*, roteirizada por Gian Danton (pseudônimo de Ivan Carlo Andrade de Oliveira) e ilustrada por JJ Marreiro (iniciais de João José Barros Marreiro). Através do conceito de heterotopia proposto por Michel Foucault, podemos compreender algumas estratégias usadas pelos autores na sua adaptação, na medida em que integram na história personagens pertencentes à outras tradições, mitologias e narrativas.

À premissa, deve-se considerar que a compreensão de cada obra é fruto de seu tempo, e, por conseguinte, os personagens estão inseridos dentro dessa lógica, concebendo assim uma realidade histórica. “A distinção entre ‘fato’ e ‘ficção’, portanto, não parece nos ser muito útil, e uma das razões para isso é que a própria distinção é muitas vezes questionável” (EAGLETON 2006, p.2).

Se a literatura inclui muito da escrita “factual”, também exclui uma boa margem de ficção. As histórias em quadrinhos de *Super-Homem* e os romances de *Mills e Boon* são ficção, mas isto não faz com que sejam geralmente considerados como “literatura”. [...] O fato de a literatura ser a escrita “criativa” ou “imaginativa” implicaria serem a história, a filosofia e as ciências naturais não-criativas e destituídas de imaginação? (EAGLETON, 2006, p.3).

Hoje, sabe-se que os campos da História e da Literatura dialogam entre si. Na linguagem românica, o termo *história* emprega três sentidos. Um deles, refere-se ao sentido de narração. “Uma história é uma narração, verdadeira ou falsa, com base na ‘realidade histórica’, ou puramente imaginária – pode ser uma narração histórica ou uma fábula” (LE GOFF, 1993, p.13). O vocabulário da língua inglesa expressa uma diferenciação entre “history” e “story”. A primeira refere-se à História, enquanto campo do conhecimento, e a última, como conto ou fábula.

Antes de nos debruçarmos sobre o tema, tomemos, como título de exemplo, alguns personagens que representam uma certa realidade. No cinema expressionista, encontram-se figuras macabras como o *Doutor Caligari* (1920) e *Nosferatu* (1922), que, juntos, sintetizam o contexto aterrorizante em que a Alemanha estava submersa. Já nos quadrinhos, uma legião de heróis da Marvel fez “justiça” sobre a perspectiva norte-americana. Basta mencionar a 1ª edição da revista do *Capitão América*, na qual o herói esbofeteia Hitler, ou mesmo a participação do icônico personagem Batman durante a Guerra Fria.

A obra intitulada *Frankenstein ou Prometeu Moderno* (1818), conserva uma discussão filosófica, ao fazer alusão a Prometeu, personagem da mitologia grega que roubou o fogo dos deuses. Neste aspecto, suas narrativas dialogam, pois o cientista “quer descobrir o sentido da vida e compartilhar com a humanidade, mas ambos recebem seus castigos [...]: o primeiro terá seu fígado comido por abutres todos os dias e o segundo será atormentado pela sua própria criação” (CARDOSO E SOUZA 2018, p.2). O livro representa com clareza o conflito entre a fé e a razão (ciência), tema muito em voga no século XIX. Pouco tempo depois do material ser publicado, deu-se início à segunda Revolução Industrial.

Na referida produção, o debate científicista faz alusão à possível utilização da *eletricidade* para reanimação de corpos inanimados. Como observa-se no trecho da obra de Mary Shelley, retirado da edição traduzida por Silvio Antunha:

Foi numa lúgubre noite de novembro que cheguei à conclusão do meu trabalho. Com uma ansiedade quase beirando à agonia, juntei os aparelhos da vida ao meu redor, para que eu pudesse lançar uma faísca de existência na coisa inanimada que jazia a meus pés [...] (SHELLEY, 2019, p.58).

Como pode ser constatado, Mary Shelley não explica com clareza as técnicas científicas utilizadas para reanimar a criatura, o que deixa o leitor livre para conjecturar e fomentar o seu crivo imaginativo. De todo modo, esta

cena em particular adquiriu novo significado a partir da adaptação da obra para a mídia cinematográfica.

O filme *Frankenstein* (1931), produzido pela Universal Pictures e dirigido por James Whale, modelou parte do amplo repertório acerca da história original. “O estúdio, que se apropriou de uma obra de domínio público, acabou criando um universo proprietário, criando os raios, a risada diabólica, o equipamento com *look* de ficção científica” (MOREIRA, 2020, p.20). Toda essa relação é permitida porque o cinema fornece técnicas inaccessíveis à literatura. “A palavra consiste em um material de expressão que somente permite construir uma imagem mental da relação ‘luz e sombras’ em um ambiente; o cinema, através da fotografia, nos dá um signo ícone [...] (MARTONI, 2011, p.5).

Outra passagem do livro (cujo aspecto impressionista tornou-se uma referência na cultura pop) diz respeito à feição da criatura:

Como posso descrever as minhas emoções diante dessa calamidade, ou como traçar um esboço daquela abominação, que com tantas dores e tão infinitos cuidados eu havia tentado formar? Seus membros eram desproporcionais, e eu tinha escolhido feições bem bonitas para ele. Bonitas? Meu Deus! Sua pele amarelada pouco cobria da musculatura e das artérias que corriam por baixo; o cabelo era de um tom preto lustroso e escurido; os dentes, de uma brancura perolada; mas esses detalhes viçosos só formava-

mum contraste ainda mais pavoroso com os olhos lacrimejantes, que pareciam ter quase a mesma cor esbranquiçada das órbitas em que estavam colocadas, a pele era enrugada e os lábios negros e retos (SHELLEY, 2019, p.58).

No trecho do livro, o personagem apresenta uma “pele amarelada”, enquanto no filme “esse visual se tornou uma sensação instantânea e ficou amplamente associado com o monstro, tornando-se sua configuração padrão” (MOREIRA, 2020, p.20). A aparência não manteve semelhança com a história original, e dessa forma, a Universal Pictures cristalizou a imagem do monstro na cultura pop através da emblemática interpretação do ator britânico Boris Karloff.

A figura “horrenda”, então, ficou atrelada ao imaginário com tom de pele esverdeado e um parafuso metálico atravessado no pescoço. As séries televisivas estadunidenses *The Munsters* e *A Família Addams*, por exemplo, se apropriaram da feição enraizada na cultura pop, assim como o jogo eletrônico *The Adventures of Dr. Franken*, (Super Nintendo). Outro exemplo, são as máscaras de *Frankenstein*, utilizadas na comemoração anual do “Halloween” (o equivalente anglo-saxão ao “Dia das Bruxas” no Brasil), que, no plano simbólico, representam a aceitação do personagem no imaginário popular.

Análise da revista em quadrinhos “Frankenstein Noir”

As primeiras HQs de terror no Brasil foram produzidas pela editora La Selva. No início da década de 1950, essa editora adquiriu a história do herói *Black Terror* (Terror Negro). Em pouco tempo a revista foi reformulada como um mix de histórias de terror. Assim, “devido à grande comercialização da HQ *Terror Negro*, outras editoras passaram a publicar quadrinhos imersos nesse gênero, como foi o caso das editoras Vida Doméstica, Orbis e Novo Mundo” (PELPOW, 2021, p.78). Mais tarde, chegaram outros materiais de fundamental relevância para a consolidação do gênero, caso das revistas *Kriptá* (1976-1981) publicada pela Rio Gráfica Editora, *Calafrio* e *Mestre do Terror* (1981-1993), ambas editadas pela editora D-Arte.

Contudo, foi a Editora Continental, no final da década de 50, que apresentou a primeira versão do monstro de *Frankenstein* nos quadrinhos nacionais, feito por Ge-deone Malagola. Nos anos 60, a La Selva publicou uma versão do monstro, produzida por José Rivelli Neto. Ao longo do tempo vieram outras adaptações, mas é preciso ressaltar que a representação imagética convencionalizada na versão do filme da Universal Pictures em 1931 tornou-se consideravelmente icônica, plasmando visualmente toda a essência do personagem. Por isso, esses

detalhes permaneceram sendo utilizados em suas recriações: “A criatura ganhou vida com sua aparência icônica de cabeça achatada, braços alongados, cicatrizes, os pinos no pescoço e a roupa larga e esfarrapada com botas de asfaltador” (BROLIA, 2017).

A história em quadrinhos intitulada *Frankenstein Noir* foi publicada originalmente em 2014, pela editora Quadrinhópole, na coletânea *Clássicos Revisitados Volume 2: Monstros Noir*. Foram reunidas diversas outras histórias escritas por autores nacionais. Mais tarde, em 2018, a coletânea seria reeditada.

É possível notar que *Frankenstein Noir* apresenta elementos tanto do gênero Noir quanto do gênero gótico. Roteirizada por Gian Danton e ilustrada por JJ Marreiro, a HQ traz a história de um detetive particular que foi contratado para procurar uma bela “ninfa”, “capaz de cortar o coração dos deuses e monstros”. Ainda que os autores conservem vários elementos essenciais importantes do personagem, é possível notar grandes alterações em comparação à obra original. Além da inclusão de novos personagens, o enredo é repleto de camadas adicionais, além de uma ambientação que insere aspectos distópicos, e, em certa medida, até antropomórficos (com vários personagens que são uma fusão de humanos e animais).

Uma característica presente nessa história é o encontro entre personagens oriundos de diferentes histórias ou mesmo diferentes mitologias. Esse tipo de recurso é bem recorrente em narrativas pós-modernas, e aparece

com frequência em obras de autores consagrados dos quadrinhos, como Alan Moore e Neil Gaiman, por exemplo. Obras como *A Liga Extraordinária* (uma série em quadrinhos feita por Moore e pelo artista Kevin O'Neill) ou *Deuses Americanos* (romance de Neil Gaiman que já foi adaptado para formatos de série televisiva e quadrinhos) são obras completamente amparadas na premissa de se misturar personagens trazidos de diferentes culturas ou narrativas. Além disso, esse tipo de abordagem costuma se valer também da mistura de personagens vindos de antigas tradições e mitologias com outros personagens criados em um contexto da cultura pop contemporânea. É o que Danton e Marreiro fazem em *Frankenstein Noir*, cuja reinvenção do personagem de Mary Shelley o posiciona também lado a lado com entidades míticas ancestrais como ninfas e sátiros.

Essa mistura de personagens funciona como uma espécie de colagem, que infringe os aspectos ontológicos presentes em cada cultura, mitologia ou narrativa adaptadas. Apesar disso, essa estratégia não apenas funciona em termos de construção narrativa, como representa boa parte do ecossistema das produções ficcionais modernas, seja na literatura, no cinema, quadrinhos, etc. O sucesso desse tipo de abordagem pode ser compreendida através do conceito de heterotopia proposto por Michel Foucault.

Para Foucault, a heterotopia é uma noção derivada do conceito de utopia, esta uma ideia mais convencionalizada e mesmo compreendida no senso comum. Basicamente

mente, as utopias são “posicionamentos sem lugar real”, com espaços e significados que, apesar de cristalizarem vários anseios de uma sociedade, representam algo irreal, não concretizado de fato (FOUCAULT, 2009, p. 415). Entendida a noção de utopia, Foucault então se detém sobre a definição das heterotopias:

Há, igualmente, e isso provavelmente em qualquer cultura, em qualquer civilização, lugares reais, lugares efetivos, lugares que são delineados na própria instituição da sociedade, e que são espécies de contrapositionamentos, espécies de utopias efetivamente realizadas nas quais os posicionamentos reais, todos os outros posicionamentos reais que se podem encontrar no interior da cultura estão ao mesmo tempo representados, contestados e invertidos, espécies de lugares que estão fora de todos os lugares, embora eles sejam efetivamente localizáveis. Esses lugares, por serem absolutamente diferentes de todos os posicionamentos que eles refletem e dos quais eles falam, eu os chamarei, em oposição às utopias, de heterotopias (FOUCAULT, 2009, p.415).

As heterotopias, na definição foucaultiana, possuem várias chaves de entendimento e várias categorias. Em uma delas, é possível entender porque espaços aparentemente incoerentes dentro de uma sociedade acabam por tornar-se relevantes na dinâmica geral dos eventos.

Uma prisão ou um manicômio, por exemplo, são típicos espaços heterotópicos, uma vez que parecem “corpos estranhos” dentro do contexto da sociedade em geral. Contudo, entendemos essa diferença funcional através do quarto princípio da heterotopia proposto por Foucault, em que a justaposição de princípios aparentemente incompatíveis pode funcionar quando é proposta em um espaço comum capaz de abarcar tais diferenças.

A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis. É assim que o teatro fez alternar no retângulo da cena uma série de lugares que são estranhos uns aos outros: é assim que o cinema é uma sala retangular muito curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela em duas dimensões, vê-se projetar um espaço em três dimensões (...) (FOUCAULT, 2009, p. 418).

Em um trabalho de adaptação, pode-se “mudar a ambientação, os personagens, mas o essencial, que é o tema, deve se manter” (DANTON, 2022, p.68). No caso da mídia dos quadrinhos, em especial, cabem ao roteirista (texto) e ilustrador (representação imagética) construir a associação/relação com a obra original, sempre levando em consideração que as adaptações não necessitam manter uma fidelidade com o roteiro original. Basta que ambas dialoguem entre si.

Na cultura pop, o nome da criatura ficou associado ao nome do seu criador, enquanto que na obra de Mary Shelley, não lhe foi dado um nome específico. E, por conta de sua feição horrenda, o cientista Victor Frankenstein lhe atribuiu adjetivos pejorativos como *coisa* e *demônio*. Na HQ, os autores fazem uma referência a esse detalhe. Nos dois balões do penúltimo quadrinho, o personagem fala: “não, meu nome não é Frankenstein,” (...)

Destaco, ainda, um quadrinho interessante que mantém relação com o livro. Trata-se do momento em que Frankenstein dança numa casa noturna com uma bela mulher. Nos balões, o detetive conversa consigo: “É difícil dançar quando sua perna direita foi tirada do lixo e os braços direito e esquerdo pertenceram a pessoas de tamanhos diferentes.” (...) “Como se diz: O defunto era maior, mas eu faço o meu melhor.” A expressão “O defunto era maior”, usada pelo roteirista, faz alusão à constituição da criatura. O Dr. Victor Frankenstein, antes de descobrir o “segredo da vida”, passou a estudar corpos inanimados, o que, por conseguinte, daria origem à sua invenção científica. “Um cemitério era para mim apenas o receptáculo de corpos privados de vida [...]. Agora eu era levado a examinar a causa do progresso dessa decadência e forçado a passar dias e noites em criptas e necrotérios” (SHELLEY, 2019, p.52).

Por fim, analisemos a cena que se passa na catedral gótica, bem como todo seu repertório simbólico, que pôde ser reverberado na obra. Observemos o quadrinho:



Figura 1: Frankenstein luta com Drácula Fonte: Clássicos Revisitados, Vol. 2: Monstros Noir.

No quadrinho acima, o detetive adentra a catedral com o intuito de conseguir pistas sobre o paradeiro de Ninfa. Drácula relata que a garota deixou de frequentar cultos vampírescos e ingressou em rituais ancestrais. Em seguida, o Conde tenta surpreender Frankenstein, sem sucesso.

Já na cena do embate, menciono duas questões a serem observadas: a primeira refere-se ao roteiro, quando o detetive Frankenstein alude ao elemento “eletricidade” contido no seu sangue. Anteriormente, foi feita menção à eletricidade como o artifício utilizado para reanimar a matéria-morta, tanto no livro quanto na adaptação do filme produzido pela Universal Studios (esta, como já mencionamos, responsável por ressignificar todo o imaginário do monstro no universo pop).

Outro ponto passível de análise, no quadrinho, é relativo à ambientação cênica. Vale lembrar que as edificações medievais, assim como o elemento macabro e sobrenatural, remetem à estética própria do gênero *gótico*. “Em meados do século XVIII, a literatura gótica, que veio, então, para desestabilizar essa “ordem” iluminista e retomar a obscuridade medieval que os iluministas queriam esquecer. (FRATUCCI, 2017) Nesta mesma perspectiva, podemos acrescentar que o gênero gótico se caracteriza por ser “o romance dos espectros em castelos arruinados, de mocinhas presas em cárceres subterrâneos por criminosos, de monges desenfreadamente debochados, uma caricatura do mundo medieval, com fortes tendências a matéria-morta, tanto no livro quanto na adaptação do filme produzido pela Universal Studios (esta, como já mencionamos, responsável por ressignificar todo o imaginário do monstro no universo pop).

Outro ponto passível de análise, no quadrinho, é relativo à ambientação cênica. Vale lembrar que as edificações medievais, assim como o elemento macabro e sobrenatural, remetem à estética própria do gênero *gótico*. “Em meados do século XVIII, a literatura gótica, que veio, então, para desestabilizar essa “ordem” iluminista e retomar a obscuridade medieval que os iluministas queriam esquecer. (FRATUCCI, 2017) Nesta mesma perspectiva, podemos acrescentar que o gênero gótico se caracteriza por ser “o romance dos espectros em castelos arruinados, de mocinhas presas em cárceres subterrâneos por crimi-

nosos, de monges desenfreadamente debochados, uma caricatura do mundo medieval, com fortes tendências anticlericais” (CARPEAUX ,1987 p. 160)

No plano simbólico, a verticalização dessas construções religiosas representava uma aproximação com o plano celestial. Há de se observar também que vários componentes da Arte Gótica, como as gárgulas, rosáceas ou vitrais, obedeciam a uma lógica filosófica. Segundo Menon (2007, p. 20), é provável que seja da herança histórica desse estilo arquitetônico que a literatura gótica, produzida desde meados do século XVIII, na Europa, tenha herdado esse nome. Assim, se faz necessário compreender o que está sendo dito nas entrelinhas, “além dos balões”, pois a estética dos quadrinhos não permite diálogos longos. “Através deste sistema, o conjunto de autores (roteirista, ilustradores e coloristas) torna-se um ser histórico que compartilha representações através de sua obra” (CARVALHO, 2020, p.1)

Vale destacar que *Frankenstein Noir*, também se apropriou da indústria fílmica para moldar a feição do Conde Drácula, como pode ser observado na imagem I. Os traços do personagem assemelham-se até certo ponto ao ator britânico Christopher Lee, que atuou no filme *O Vampiro da Noite* de 1958, (Hammer Film) a história em quadrinho, trabalhada também inseriu outros personagens do horror como Cthulhu, Freddy Krueger, Drácula e o próprio Frankenstein.

Conclusão

O romance gótico *Frankenstein ou Prometeu Moderno* (1818), possui grande relevância na literatura mundial. Mary Shelley apresentou ao público leitor a primeira produção de ficção científica e propôs reflexões filosóficas que até hoje se mantêm pertinentes. A adaptação desta obra para outras mídias culturais foi moldada a partir do filme norte-americano *Frankenstein* (1931). Para demonstrar que esse repertório, na maior parte das vezes, torna-se padronizado, foi trabalhado a HQ *Frankenstein Noir*, de autoria de Gian Danton e JJ Marreiro.

Os autores da história em quadrinhos apresentaram parte do repertório e das perspectivas contidas na adaptação fílmica da Universal Studios, através do visual esverdeado da criatura de Frankenstein, o parafuso metálico atrelado ao pescoço, bem como sua notória lentidão. Esses elementos não estão descritos na obra original. Vale aqui mencionar que a obra de Gian e Marreiro mantém a essência da produção de Shelley.

Frankenstein Noir proporciona um enredo inovador, ao reunir traços estéticos do gótico e noir. Num enredo onde a criatura assumiu o papel de detetive, os autores inseriram monstros clássicos do horror (Drácula, Cthulhu, Freddy Krueger). Outra estratégia adotada pelos autores foi a inserção de personagens antropomórficos, recurso esse comum e utilizado com frequência nas histórias.

Conforme foi demonstrado, parte majoritária do repertório das histórias acerca da criatura de Frankenstein foi (e ainda é) lapidada a partir dos elementos fílmicos, que por sua vez cristalizou a imagem do personagem na cultura popular. No campo da literatura, sabe-se que a adaptação não precisa manter uma fidelidade com o texto original. Contudo, no caso de *Frankenstein*, percebe-se que é necessária uma maior difusão da obra de Mary Shelley, se considerarmos que a história original é pouco conhecida em relação à adaptação da Universal Studios, que ficou enraizada no imaginário popular.

Referências

BIAGI, ORIVALDO. Universal Pictures: A “Fábrica” de Monstros da década de 30. 19/03/2015. Disponível em <https://bocadoinferno.com.br>

BROLIA, Marcos. *A Era de Ouro dos Monstros da Universal*. 06 de junho de 2017. Disponível em <https://judao.com.br/>

CARVALHO, Millena. *Quadrinhos e História: Possibilidades de estudo sobre A Saga do Monstro do Pântano (1984-1987)*. ANPUH, São Paulo.

DANTON, Gian. *O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos*. 3ª ed. - João Pessoa-PB: Editora Marca da Fantasia, 2022.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura*. 6^a ed. - São Paulo, Martins Fontes, 2006.

MARY, Shelley. *Frankenstein*. São Paulo, Editora Principis, 2019.

MELO, Leonardo. *Clássicos Revisitados Vol. 2*. Curitiba: Ed. Do autor, 2014

MOREIRA, Anderson. *Da lógica da propriedade à lógica da posse: apropriações do pop pelo audiovisual queer brasileiro*. Acre, No 2 v.9, setembro de 2020. Disponível em <https://periodicos.ufac.br/>

LE GOFF, Jacques. *História e Memória*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1990.

PELPOW, Wiliam. *O Gênero de Terror e o mercado editorial de quadrinhos brasileiros*. Paraná, No 02 v.11, jul./dez. 2020. Disponível em <https://revistas2.uepg.br/>

SOUSA, E. N. CARDOSO, P.F. *Um Estudo sobre a literatura gótica e a obra de Frankenstein, de Mary Shelley*. Fortaleza, N^o 0134, agosto/2018. Disponível em <https://semanaacademica.org.br>

CIENTISTAS E SUA REPRESENTAÇÃO SOCIAL NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Elidiomar Ribeiro Da Silva¹

RESUMO: A pandemia de Covid-19 mudou o planeta e escancarou algo que muitos consideravam superado já há bastante tempo: o negacionismo à Ciência. A mesma Ciência que nos salvou de um mal maior, produzindo vacinas confiáveis e eficientes em tempo recorde, indicando o isolamento físico e o uso de máscara como medidas não farmacológicas de contenção do novo coronavírus, paradoxalmente passou a ser mais atacada, dentro de uma clara perspectiva político-ideológica. Instituições de pesquisa com enormes serviços prestados à sociedade, como a Fiocruz e o Instituto Butantan, além das universidades públicas, passaram a ser frontalmente atacadas. Como consequência nefasta desse processo, temos no Brasil um ainda enorme contingente de pessoas que não receberam a terceira dose da vacina preventiva à Covid-19, algo que vai cobrar seu preço no controle da pandemia mais adiante. E os cientistas, no meio desse fogo cruzado, passaram a ser desacreditados, especialmente aqueles voltados à divulgação científica. Porém, embora isso esteja amplificado em tempos recentes, a realidade é que a percepção popular acerca daqueles que trabalham com Ciência não tende, historicamente falando, a ser plenamente favorável. A forma como os cientistas são representados na cultura pop é um bom indício dessa percepção. De modo geral, nas HQs os cientistas apresentam, via de regra, algumas características recorrentes. Todos são, por exemplo, muito inteligentes, cultos e eruditos, porém frequentemente com problemas de relacionamento social. Na sua destacada maioria são homens brancos e tendem também a apresentar um posicionamento vilanesco, ainda que nem sempre em papel de antagonista frontal aos heróis, mas como um instrumento de suporte ao vilão principal.

1 Elidiomar Ribeiro Da Silva é Doutor em Zoologia, Professor do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Rio de Janeiro, Brasil. Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural, Departamento de Zoologia, Instituto de Biociências. E-mail: elidiomar@gmail.com.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Cientistas. Representação Social.

Introdução

Falar de Ciência é absolutamente fundamental, em todos os espaços e para todos os públicos. Mas deve-se ter em mente que, para tal, é necessário que se use um linguajar que seja acessível a todos, o que inclui a supressão ou, ao menos, a suavização, do chamado jargão técnico ou acadêmico. Um bom caminho pra isso é a associação da Ciência com a Cultura. Tomando-se como exemplo a Zoologia, ramo das ciências biológicas dedicado ao estudo dos animais, tem-se a Zoologia Cultural, definida como o estudo da presença simbólica dos animais nas mais distintas manifestações da cultura humana, bem como suas múltiplas possibilidades de utilização (DA-SILVA, 2016; DA-SILVA, 2018, 2022). Minha percepção pessoal quanto a isso foi despertada quando, em 2011, eu e alguns colegas apresentamos um trabalho acadêmico completamente diferente dos que já havíamos produzidos em nossas respectivas carreiras. Durante a III Jornada de Zoologia da UNIRIO, apresentamos o estudo de 50 personagens das principais editoras estadunidenses de histórias em em quadrinhos (HQs) que tivessem alguma inspiração em animais não humanos. Exploramos, então, poderes, características, vestimentas, comportamentos e nomenclaturas de 25 personagens da DC Comics e outros

tantos da Marvel Comics, confrontando-os com os animais reais inspiradores. O trabalho resultante, apresentado sob forma de pôster (Figura 1) atraiu muita atenção, não só dos colegas do campo da Zoologia, participantes do evento, como também de outros integrantes da academia científica e, principalmente, do público leigo, composto por professores e alunos de outras áreas de conhecimento, servidores e mesmo pessoas externas à universidade. Naquele momento, eu e meus colegas percebemos que tínhamos em mãos uma ferramenta poderosa para a divulgação científica. E passamos a observar que, falando exclusivamente em Zoologia, os animais são uma potência em termos de presença nas mídias culturais (Figura 2).



Figura 1: Parte do pôster de trabalho apresentado na III Jornada de Zoologia da UNIRIO, Rio de Janeiro, RJ, em 2011.



Figura 2: A Zoologia Cultural tem como base a presença dos animais não humanos nas mais distintas manifestações da cultura humana. Fonte: compilado da internet.

A pandemia da COVID-19 mudou o planeta e escancarou algo que muitos consideravam superado já há bastante tempo: o negacionismo à Ciência (Figura 3). A mesma Ciência que nos salvou de um mal maior, produzindo vacinas confiáveis e eficientes em tempo recorde, indicando o isolamento físico e o uso de máscara como medidas não farmacológicas de contenção do novo coronavírus e suas linhagens, paradoxalmente passou a ser mais atacada, dentro de uma clara perspectiva político-ideológica. Instituições de pesquisa com enormes serviços prestados à sociedade, como a Fiocruz e o Instituto Butantan, além das universidades públicas, passaram a ser frontalmente atacadas (Figura 4). Vale destacar que questionamentos à Ciência e às instituições científicas fazem parte do processo de construção do conhecimento

e são sempre muito bem vindos, desde que de forma fundamentada e feitos por quem tem gabarito para tal, o que está longe de ser o caso dos exemplos ilustrados.

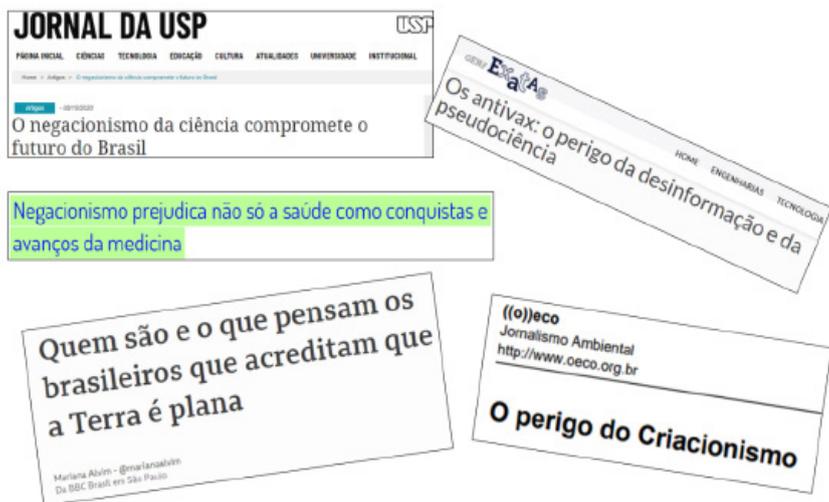


Figura 3: Manchetes de notícias que mostram o ressurgimento de doutrinas negacionistas à Ciência. Fonte: compilado da internet.

Vivenciei uma pequena amostra dessa situação complicada quando visitei a cidade de São Paulo poucos dias após a ocorrência de uma espécie de eclipse artificial, resultante da emissão de partículas causada pelas queimadas nas regiões Norte e Centro-Oeste do país (Figura 5). Ao pegar um carro por meio de aplicativo de celular, conversando com o motorista, perguntei sobre o inusitado evento em que, em plena tarde, o dia escureceu. O motorista fez desdém, dizendo não ter sido “tudo isso que estão falando”. Fiquei surpreso, ao que ele retrucou dizendo algo como “já estão dizendo que por causa das

queimadas na Amazônia”. Argumentei que, de fato, era isso mesmo que havia ocorrido, pois as coisas estão completamente interrelacionadas e que cada atitude danosa do homem para com a natureza sempre tem consequências. Ao que ele finalizou, dizendo algo como “o mal de vocês é ficarem dando ouvidos aos especialistas”. Isso, claro, é uma mera evidência anedótica, mas se olharmos as redes sociais, especialmente os tão mencionados grupos de WhatsApp, fica fácil comprovar que os especialistas costumam ser descredibilizados. Como consequência nefasta desse processo, temos no Brasil um ainda enorme contingente de pessoas que não estão em dia com a vacinação, algo que vai cobrar seu preço mais adiante.



Figura 4: Manchetes de notícias mostrando ataques oficiais a instituições científicas de notório saber. Fonte: compilado da internet.

Evidentemente, há um tremendo componente político nessa situação, resultado de alguns anos de governo claramente negacionista, mas pode-se ter também como mais um indício da necessidade de a academia abrir suas portas e conversar com a sociedade. Embora a descredibilização dos cientistas, especialmente aqueles voltados à divulgação científica, esteja amplificada em tempos recentes, a realidade é que a percepção popular acerca dos que trabalham com Ciência não tende, historicamente falando, a ser plenamente favorável. A forma como os cientistas são representados na cultura pop é um bom indício dessa percepção (Ramos & Olschowsky, 2009; Valentim, 2015), o que será abordado no presente trabalho.



BRASIL.ELPAIS.COM

Incêndios se alastram pelas matas do Norte e Centro-Oeste e já podem ser sentidos até no céu de São Paulo

Dia vira 'noite' em SP com frente fria e fumaça vinda de queimada: na região da Amazônia

Por G1 SP

19/08/2019 15h46

A cidade 'está dentro de uma nuvem', segundo o Inmet. Fumaça de queimadas contribuiu para escuridão, diz Climatempo. O tema "São 15h" em São Paulo acompanhado de fotos com o céu muito escuro para o horário é um dos trending topics do Brasil.



Figura 5: Manchetes sobre o dia que “virou” noite em São Paulo, ocorrido em 19 de agosto de 2019. Fonte: compilado da internet.

Metodologia

Com base em personagens de HQs e algumas mídias derivadas ou equivalentes, a figura do cientista é aqui analisada, à luz adaptada do conceito das representações sociais conforme inspirado por Ramos & Olschowsky (2009), Da-Silva *et al.* (2021) e Silva *et al.* (2022). Ou seja, como modalidades de conhecimento prático orientadas para a comunicação e para a compreensão do contexto social, material e ideativo em que vivemos, as imagens que construímos de alguma coisa, que dizem muito sobre quem lê, mas também sobre os objetos de estudo. A caracterização dos personagens segue, em linhas gerais, basicamente Martins (1983-1985), DeFalco (2009), Beatty *et al.* (2009, 2012), Saunders *et al.* (2010), além de sítios de internet.

Resultados e discussão

De modo geral, nas HQs os cientistas (Figura 6) apresentam, via de regra, algumas características recorrentes. Todos são, por exemplo, muito inteligentes, cultos e eruditos, porém frequentemente com problemas de relacionamento social. Na sua destacada maioria são homens brancos (GUINODI, 2021) e tendem também a apresentar um posicionamento vilanesco (RAMOS; OLSCHOWSKY, 2009), ainda que nem sempre em papel de antagonista frontal aos heróis, mas como um instrumento de suporte ao vilão principal. É o que ocorre com

o Projeto Cadmus, da DC Comics (BEATTY et al., 2009), conglomerado laboratorial de pesquisas genéticas, criado pelo vilão Lex Luthor, e que tem ligações de em Washington D.C. Individualmente, dois outros exemplos dessa questão são os cientistas Galen Erso, da saga Star Wars, e Alec Holland, da Marvel Comics (Figura 7).



Figura 6: Alguns exemplos de cientistas na cultura pop. Fonte: compilado da internet.

Nas diferentes mídias da franquia Star Wars, Galen Walton Erso foi um cientista que viveu durante o reinado do Império Galáctico (Vilela, 2018). Sequestrado pelos vilões, foi obrigado a liderar a equipe que construiu a Estrela da Morte, sob ameaças à sua família.



Alec Holland

Galen Erso



Figura 7: Alec Holland, o Monstro do Pântano (Marvel) e Galen Erso (Star Wars). Fonte: compilado da internet.

Em um laboratório localizado nos pântanos da Louisiana, Estados Unidos, Alec Holland trabalhava em uma fórmula biorrestauradora secreta que poderia fazer florestas brotarem dos desertos. Atacado por bandidos que queriam a fórmula, acabou sendo coberto com produtos químicos e, em chamas, fugiu do laboratório e caiu nas águas do pântano, onde se transformou no Monstro do Pântano (WEIN & WRIGHTSON, 2016).

Outra recorrência comum nas HQs e mídias similares, no que se refere ao papel social dos personagens cientistas, é quando eles, embora originariamente sejam pessoas boas e compromissadas com as boas causas, acabam por um ou outro fator sucumbindo e passando para

o lado dos vilões. É o que ocorre, por exemplo, com Grace Balin, da DC Comics, e Curt Connors, da Marvel Comics.

Doutora em biologia marinha e biomedicina. Grace Balin (Figura 8) é pesquisadora do Aquário de Gotham, uma estudiosa dos ecossistemas marinhos. Pessoa caridosa, ao longo da vida sempre foi preocupada com a preservação dos oceanos e com a ascensão social de jovens pobres e moradores em situação de rua. A paraplegia causada por um grave acidente, no entanto, mudou sua vida e sua personalidade. Na mesma época do acidente, o Aquário de Gotham foi fechado por falta de recursos e financiamentos, atrapalhando bastante os experimentos e o ânimo de Grace. Como tentativa de reverter o seu quadro médico, ela intensificou as pesquisas regenerativas utilizando medula de orca, animal cientificamente conhecido como *Orcinus orca Linnaeus*, 1758 que, embora seja também popularmente chamado de baleia-assassina, está classificado na família dos golfinhos, Delphinidae, e não das baleias. Grace testou o resultado de suas pesquisas em si mesma e, como consequência, passou a sofrer transmutações em um tipo de híbrido fisicamente pleno humano/orca (BEATTY et al., 2009). De início, cada transmutação era reversível e, após certo tempo, ela retornava à forma de uma humana paralítica. Nessa fase, começou a praticar crimes e, após a transmutação definitiva, ingressou de vez no mundo da bandidagem, assumindo o nome de Orca e passando a ser inimiga do Batman e do Asa Noturna.



Figura 8: Orca, personagem do universo do Batman (DC). Fonte: compilado da internet.

Médico militar e doutor em herpetologia, o ramo da ciência que estuda anfíbios e répteis, Curt Connors (Figura 9), segundo algumas HQs, perdeu um braço na Guerra do Vietnã. Professor de Biologia e Ciências no ensino médio, passou a focar suas pesquisas no potencial regenerativo dos répteis, sonhando em regenerar o membro amputado. Desenvolveu um soro e, ao tomá-lo, regenerou o braço, porém também desenvolveu demência e se voltou à vilania, assumindo o nome de Lagarto e passando a ser um dos principais antagonistas do Homem-Aranha (Bronzato & Meirelles, 2021).

Tanto Orca quanto Lagarto, enquanto cientistas, cumpriam corretamente o nobre ofício de pesquisar e laborar pelas causas da Ciência, buscando o bem-estar do meio ambiente e da humanidade. No entanto, deriva-

ram para a vilania como causa ou consequência de uma mudança física e a assunção de uma aparência morfológicamente bizarra. Pode-se considerar que isso esteja de acordo com a clássica percepção, comum na cultura pop, de que o “bonito” é herói e o “feio” é vilão. Ou, de modo mais aprofundado, pode-se conjecturar acerca das possíveis pressões sociais, tipo discriminações, que personagens de aparência considerada fora do comum sofrem ao longo de suas respectivas jornadas pessoais e como isso os empurra para o lado dos malfeitos. Sendo uma ou outra a percepção correta, ou mesmo ambas, o que parece clara é a correlação entre morfologia bizarra e vilania. Para outros personagens, como Mariposa Assassina (DC Comics), Doutor Octopus e Abutre (Marvel Comics), a situação parece ser equivalente.



Figura 9: Lagarto, personagem do universo do Homem-Aranha (Marvel). Fonte: compilado da internet.

Vale destacar que alguns dos mais badalados super-heróis das HQs e dos filmes derivados são cientistas. São os casos, por exemplo, de Tony Stark, o Homem de Ferro, Reed Richards, o Sr. Fantástico, e o Professor Charles Xavier, os três da Marvel Comics (Figura 10). Entretanto, embora heróis notórios, ao menos na maior parte das vezes, a eles é frequentemente imputado algum tipo de desajuste social. Doses de orgulho, vaidade, arrogância, empáfia e falta de traquejo social costumam ser associadas a esses personagens e a outros cientistas da cultura pop.

Quando o cientista ficcional não desempenha exatamente o papel de herói, esse elenco de características tende a ser intensificado e recebe ainda o acréscimo de duas: o desejo de “dominar o mundo” e a tentativa de “brincar de ser deus”. O rato de laboratório Cérebro, parceiro do desmiolado Pink no desenho Pink e o Cérebro, da Looney Tunes, é um exemplo de cientista que almeja, o tempo todo, dominar o mundo. Por outro lado, o personagem título do romance *A Ilha do Dr. Moreau* (Figura 11) é, a partir de seus experimentos de transformação de animais não humanos em seres humanos, ou exemplo de tentativa de se subverter a evolução e a “criação” e, com isso, “brincar de deus”.

Um outro aspecto deve sempre ser enfatizado nessas reflexões: a escassez de cientistas negros e mulhees na cultura pop em comparação aos homens brancos (CHIMES, 2018; GUINODI, 2021). Nessa percepção, a personagem Shuri (Figura 12), irmã de T'Challa, o Pantera Negra (da Marvel Comics) assume uma tremenda importância estratégica e de representatividade. Ela é uma cientista negra, jovem e de grande responsável por todo o desenvolvimento tecnológico da cidade de Wakanda (Matos, 2021).



Figura 10. Cientistas heróis da Marvel. Fonte: compilado da internet.

Conclusão

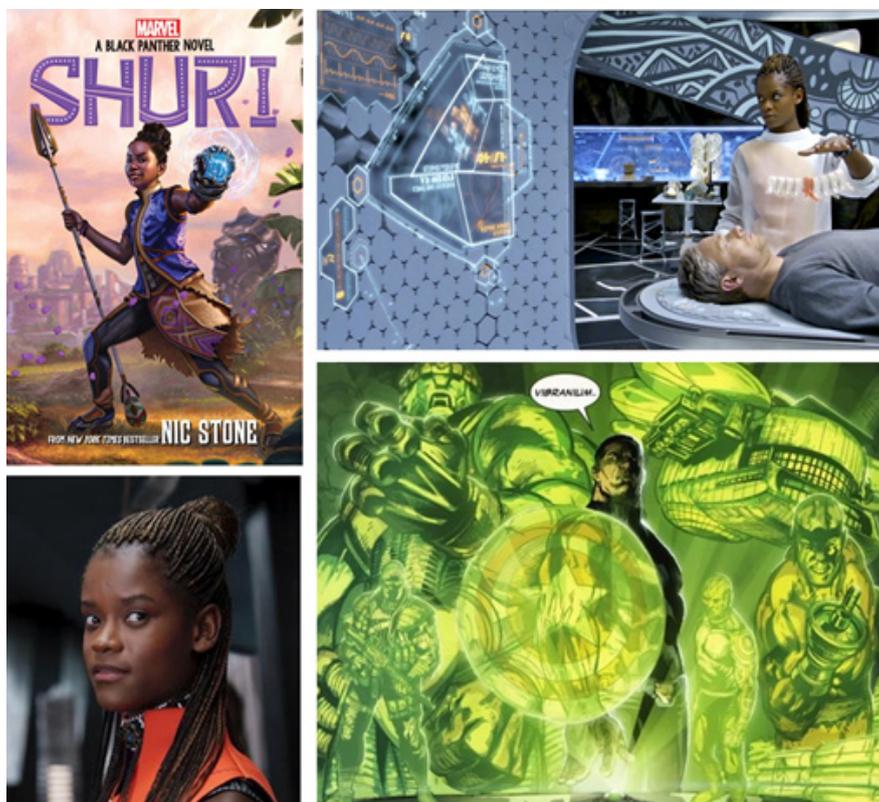


Figura 11: Shuri (Marvel). Fonte: compilado da internet.

Tentar entender como a cultura pop retrata os cientistas pode ser um ponto interessante para se detectar possíveis rugas de comunicação entre a academia científica e a sociedade de entorno. O modo como o cientista é retratado em HQs pode ser uma maneira de construir e de reforçar sua imagem no âmbito de sociedade (VALENTIM, 2015), enquanto que Chimes (2018) considera que os desenhos animados podem abordar representações

estereotipadas do cientista, sendo que tudo isso se aplica também a outras mídias. Muito se diz acerca da necessidade de estabelecimento de uma comunicação fluida e corrente entre universidades, institutos de pesquisa e casas de Ciência de um modo geral com o chamado público leigo. Isso é especialmente fundamental e necessário em tempos de ressurgimentos negacionistas à Ciência e ao desenvolvimento científico. Perceber que, com base nos filmes, desenhos animados, séries de TV, livros e HQs, o cientista é lido como inteligente e altamente capacitado, mas também socialmente desajustado, orgulhoso, vaidoso, arrogante, insano e excessivamente verborrágico, pode sinalizar a necessidade de uma reflexão pessoal e institucional por parte dos homens e mulheres de ciência. Além disso, o incentivo à presença de mais negros e mulheres na academia científica é uma necessidade urgente, não só pela questão social, como também de representatividade.

Referências

BEATTY, S.; COWSILL, A.; DOUGALL, A. *The Avengers: The ultimate guide to Earth's mightiest heroes!* Londres: DK, 2012.

BEATTY, S. et al. *The DC Comics encyclopedia*. Londres: DK, 2009.

BRONZATO, K.; MEIRELLES, R.M.S. A dicotomia vilão cientista-saúde ambiental como aporte identitário em um filme de ficção. p. 11. In: *17º Congresso Nacional do Meio Ambiente de Poços de Caldas: Participação Social, Ética e Sustentabilidade – Anais*. 2020. Poços de Caldas: GSC Eventos Especiais e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho (IFSULDEMINAS), 2021.

CHIMES, Fabiana G. *A figura feminina na ciência: representações de personagens femininas em três desenhos animados voltados para o público infantil*. 2018. 60 p. (Trabalho de Conclusão de Curso - Especialização em Educação e Divulgação Científica) - Instituto Federal do Rio de Janeiro, Mesquita, 2018.

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

DA-SILVA, E.R. As atividades de Zoologia Cultural no Laboratório de Entomologia Urbana e Cultural. In: *Informativo Notas do CCBS*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 29-44, mai. 2022.

DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. p. 24-34. In: DA-SILVA, E.R. et al. *Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro*. 2016. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2016.

DA-SILVA, E.R.; COELHO, L.B.N.; SILVA, T.B.N.R. Flutuando nas águas da internet: a representação social do plâncton através de charges. *A Bruxa*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 8, p. 160-165, out. 2021.

DEFALCO, T. et al. *The Marvel encyclopedia: Updated and expanded*. Londres: DK, 2009.

GUINODI, Ana Carolina P. *Estrelas além do tempo: representatividade da mulher, mãe e negra no campo científico e social*. 2021. 58 p. (Monografia - Bacharelado em Ciências Ambientais) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

MARTINS, J. *Dicionário Marvel*. São Paulo: Abril, 1983-1985.

MATOS, S.K.A. Corporeidade negra na era do pós humano: análise da personagem Shuri, do filme Pantera Negra. In: *Cadernos de Gênero e Tecnologia*, Curitiba, v. 14, n. 43, p. 424-439, jan./jun. 2021.

RAMOS, J.F.; OLSCHOWSKY, J. As representações sociais de cientistas em filmes de animação infantil. p. 1-15. In: *XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. 2009. Curitiba: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2009.

SAUNDERS, C. et al. *Marvel chronicle*. Londres: DK, 2010.

SILVA, T.B.N.R.; CARVALHO, V.B.; MASSARANI, L.M. Animais na Netflix: estudo das representações sociais e zoologia cultural. In: *Animus*, Santa Maria, v. 21, n. 45, p. 326-344, mar. 2022.

VALENTIM, A.P.S. *A divulgação científica nos quadri-nhos como objeto de memória: o discurso do cientista em “As aventuras de Tintim”*. 2015. 108 p. (Dissertação - Mestrado em Memória Social) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

VILELA, J.A.S. *Rogue One e Aquarius: o profissional arquivista sob o olhar do cinema*. 2018. 54 p. (Trabalho de Conclusão de Curso - Bacharelado em Arquivologia) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

WEIN, L.; WRIGHTSON, B. *Clássicos DC: Monstro do Pântano – Raízes – Volume 1*. São Paulo: Panini, 2016.

THE OMEGA MEN, DE TOM KING, E AS POSSÍVEIS REPRESENTAÇÕES DE CONFLITOS RELIGIOSOS

Adriano Braga Bressan¹
Luiz Eduardo Fernandes Moraes²

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo analisar a forma como a história em quadrinhos *The Omega Men*, escrita por Tom King e desenhada por Barnaby Bagenda, estabelece um paralelo, a partir do conflito entre as religiões Alfa e Ômega, com o contexto histórico e social das Guerras Santas na região do Oriente Médio. “Possam aqueles que dividem Cristo ser divididos pela espada, possam eles ser talhados em pedaços, possam eles ser queimados vivos!” (JENKINS, 2013, p.14). Essa afirmação nos mostra o fanatismo religioso que suscitava o comportamento radical e impensado em determinados contextos históricos, e acredita-se que a HQ em questão retoma esse tipo de comportamento quando, por exemplo, já no início da obra os Omegamen assassinam brutalmente um representante do Alpha Empire e transmitem as imagens de seu feito. Para essa aproximação temporal e conceitual, os aspectos estruturais da obra serão analisados de acordo com elementos da semiótica peirceana e seu modelo triádico, de maneira a trilhar o percurso da obra em si, da obra no contexto para o outro e o processo de cognição e compreensão de sua totalidade. Em Groensteen (2015), o aspecto quadrinístico será a base de compreensão a partir de seu *Sistema dos Quadrinhos*, já que pontua de maneira também fenomenológica os aspectos linguísticos e artísticos dos quadrinhos.

PALAVRAS-CHAVE: Omegamen; conflitos; semiótica.

1 UEMS/NuPeQ/ASPAS, mestrando em Letras. Email: adriano-bressan@gmail.com.

2 Membro do NuPeQ. Email: luizeduvrcruz@gmail.com.

Introdução

Publicada entre junho de 2015 e maio de 2016, a série *The Omega Men* foi o primeiro trabalho solo do roteirista Tom King junto do desenhista indonésio Barnaby Bagenda, sendo essa a sua estreia como artista de quadrinhos. O objetivo do título era revitalizar o grupo de personagens intitulado *Omega Men* na era atual da DC Comics, já que haviam perdido espaço como lançamentos da empresa, ao inserir Kyle Rayner, o Lanterna Branco, no meio do conflito entre as religiões Alfa, representada pela Cidadaela, e Omega, representada pelo grupo com o nome no título. A partir de tal conceito, a equipe criativa utilizou o conflito aparente na obra de maneira a contrastar com a realidade das Guerras Santas no Oriente Médio.

Tom King, roteirista de *The Omega Men*, era um agente da CIA que atuava no núcleo antiterrorista, e como parte da iniciativa DCYOU, que visava a qualidade das histórias acima da continuidade e ligações entre os títulos da empresa, a empresa relançou o título que ainda não fora apresentado depois que o universo foi reiniciado com a fase precedente da editora, os Novos 52, que foram, para situar o leitor, um *reboot* no universo DC Comics em 2011, fazendo com que todas as revistas (52 títulos) passassem a adotar uma nova numeração. Depois de todas as suas experiências em seu trabalho anterior, o roteirista estreante busca aplicá-las em uma HQ que trabalha o terrorismo de uma forma nunca antes vista,

em que o trata de maneira mais realista e mostra que em uma guerra os conceitos de bem e mal deixam de existir, pois o conflito destrói todos os aspectos morais que são movidos apenas pela ideia de defender seu ideal em meio ao contexto no qual eles se encontram.

Kyle Rayner inicialmente era um membro da Tropa dos Lanternas Verdes, uma força “policial” universal, criada pelos Guardiões do Universo que patrulham todos os setores do universo com os poderes dos anéis Lanterna Verde, cujo poder é resultado da força de vontade do usuário. Todavia, devido a acontecimentos em sua revista *Green Lantern – New Guardians*, que não serão pormenorizadas por não serem o foco desta pesquisa, o personagem se tornou portador do anel branco e assim transformou-se no Lanterna Branco, aquele que deve proteger a vida no universo.

A partir da posição da mudança em seu *status quo*, Rayner passou a cumprir com o dever de intervir em tal conflito, o que acabou por gerar incontáveis vítimas entre Alfa e Ômega no sistema Vega. Vale ressaltar que o acesso a esse sistema era proibido para membros da tropa em devido a um acordo entre os Guardiões do Universo e a Cidadela, e para que sua entrada fosse permitida, com vistas a atuar como mediador no conflito, Rayner entrega seu anel para os governantes locais, que por sua vez permitem que ele tente atuar como mediador e conversar com os Omega Men, que assumiram responsabilidade por diversos bombardeios, e assim começar uma nego-

ciação entre os dois lados para dar um fim a essa guerra. Neste ponto, com o radicalismo de crenças exposto, ele é sequestrado e supostamente morto pelos Omega Men em uma transmissão, e é dessa forma que a obra apresenta sua proposta. Em um primeiro momento Kyle se posiciona do lado da Cidadela, mas após ser sequestrado pelo grupo dos Omega Men sua percepção do contexto no qual ele faz parte é alterado, pois apesar dos atos terroristas do grupo, o governo autoritário realiza constantes sessões de extermínio à população crente em Ômega.

Nos últimos anos, as mídias relacionadas ao universo dos super-heróis ganharam grande destaque devido ao sucesso das adaptações cinematográficas/televisivas lançadas nos cinemas e serviços de *streaming* derivadas dos universos Marvel e DC, as duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA. A partir da forma como os filmes e séries começaram a abordar temas que permeiam a sociedade contemporânea, e a partir de tal contexto, surgiu o interesse em estudar a maneira como a questão das Guerras Santas foram trabalhadas no formato que serve de base para a inspiração dos roteiros cinematográficos. Então, a partir de tal análise, foi escolhida a obra *The Omega Men*, publicada nos números #1-12 na revista mensal de mesmo nome, devido ao fato de que apesar da temática já ter sido trabalhada anteriormente na Guerra Kree-Skrull, escrita por Roy Thomas na Marvel, o trabalho de Tom King constrói paralelos de forma mais realista e com uma escrita mais moderna e adequada para o mer-

cado atual, em uma saga com aspectos de *graphic novel*, que pode ser lida sem conhecimento de acontecimentos passados e com uma trama fechada ao seu final.

No sentido da análise, foram utilizados os conceitos da semiótica estabelecidos por Cagnin (2015), e o modelo triádico da Semiótica de Charles Sanders Peirce, com o intuito de interpretar os ícones, índices e símbolos presentes na obra. No contexto visual, a teoria das análises iconográficas e iconológicas criadas por Panofsky (2010), foram incorporadas ao escopo desta pesquisa. No estudo das Guerras Santas, as obras de Rengifo e Jenkins foram aplicadas e tidas como elementos primários para toda e qualquer discussão possível.

THE OMEGA MEN

Originalmente, os Omega Men eram um grupo de renegados e representantes dos mundos do sistema Veja, conquistados para lutar contra a agressão da Cidadela. Como os Lanternas não atuavam no setor, os membros eram importantes mantenedores da paz. Entretanto, os membros da Cidadela estabeleceram um regime que começou a conquistar as raças mais jovens de Vega.

Como parte da iniciativa do DCYOU, os Omega Men foram relançados em uma série escrita por Tom King. No novo cânone, a Cidadela foi atacada e os cidadãos que lá viviam foram escravizados pelo Império Alfa. Vários mundos cujos habitantes resistiram à Cidadela, importante ressaltar que são os crentes em Ômega, foram ex-

terminados, e a partir desses acontecimentos os Omega Men uniram suas forças, acontecimento crucial para que a cidadela os declarasse terroristas.

Alpha, then, is the source of all our actions. Our ambitions. Whether you are high viceroy on Milton or a rat hunted through the jungle of Karna, you are born of Alpha. And because it is our mother and father, because it cared to create us, we know that Alpha is king deity. A deity of delicate, cultivated beauty. When you first came to us, you called yourself (...) the Citadel, the Alpha Empire. You said you were kind. You said you would teach us to be kind. And we embraced you, our brother from Alpha. (...) Here in the Vega System we worship Alpha. As you do. Yes. But we worship another as well. As you do not. If there is a first cause, then it is written, there must be a last. We call this presence Omega. And because it is our grave, we know Omega to be a fearsome deity. A deity if harsh, uncompromised beauty. But Omega is truth and so we accept this truth (KING, 2015, p. 10-12).

A obra é centrada no conflito entre as religiões Alfa e Ômega, em que após os Omega Men terem sequestrado Rayner, fizeram com que ele se convertesse para o seu lado de maneira literalmente forçada ao colocar uma bomba em seu pescoço depois de decapitá-lo em uma transmissão televisiva. Tal acontecimento traz à tona o lado autoritário e imperialista da Cidadela, e a guerra en-

tre ambos os lados passa a ser representada de maneira a demonstrar todo o seu radicalismo naquele contexto. Um fator recorrente e que reforça esse comportamento são as citações ao final de cada edição, em que King menciona William James, um filósofo que apresenta uma visão mais pragmática das ações das pessoas e nega a verdade representacional, defendendo a ideia de que ela se encontra intrinsecamente ligada às ações humanas. Esta teoria está diretamente ligada a forma como o roteirista estabelece os dois lados na obra e sua polarização. Inserido nesse contraste, o filósofo afirma:

We are all ready to be savage in some cause. The difference between a good man and a bad one is the choice of the cause. (...) If this life be not a real fight. In which is something eternally gained for the universe by success. It is no better than a game of private theatricals from which one may withdraw at will. But it feels like a real fight, as if there where something really wild in the universe which we. With all our idealities and faithfulness, are needed to redeem. (...) The ‘sentimental fallacy’ is to shed tears over abstract justice, generosity, beauty etc... and never to know these qualities, when you meet them in the street. Because the circumstances make them vulgar (KING, 2020, p. 13, 37 e 81 apud JAMES).

No quinto número da obra, o grupo procura a santa chave de Alpha, guardada no planeta Changralyn, a pontífice religiosa do sistema Vega, e assim descobrimos mais

sobre um dos integrantes do grupo, Broot, nascido com o nome Charis-nar. Nota-se a relação da existência inerente dos membros ao pecado, já que o personagem, por ser um pecador em seu planeta, foi condenado ao título de Broot. Nesse contexto, percebemos que o retorno ao seu planeta natal é marcado pela má recepção dos nativos, que além de não esquecerem de suas máculas passadas, permanecem condenando-o pelos seus feitos. Os Omega Men procuram uma troca com a pontífice religiosa, uma troca dos seus prisioneiros, Kyle Rayner e Kalista (um membro da família real que secretamente é uma Omega Men), pela tentativa de Broot conseguir a chave Alpha, o que apaga seus pecados. Tais conceitos mostram o quão intrínseca a religião está ligada aos moradores de Vega, pois notam-se as provações em troca do perdão aos pecados, e ainda nessa edição é possível perceber que a igreja só negociava após alguma forma de pagamento, além de apresentar a venda da localização dos Omega Men para a Cidadela.

Um dos ápices da obra ocorre na oitava edição, através da revelação de que a Cidadela cometeu um genocídio planetário em Voorl, pelo mero propósito de explorar livremente os recursos do planeta, o que insere um dos momentos de mais movimentação da obra, pois a cada edição que passa Kyle Rayner e o leitor descobrem as atrocidades cometidas pelos ditadores do Sistema Vega, algo que é construído naquela sociedade, com exemplos

de cidadãos desconhecidos que são oferecidos como co-
mo sacrifício, a corrupção em Changralyn e o genocídio
de Voorl, envolvendo o leitor com vistas a inseri-lo na
obra com descobertas concomitantes às do protagonis-
ta. Assim, esse efeito de narração alinha a moralidade
do Lanterna Branco com a do leitor, e estranhamente os
ideais dos Omega Men começam a fazer sentido, sendo
que tão logo nos deparamos também apoiando a luta re-
volucionária dos membros de Omega.

Ainda quanto a moralidade do protagonista, Kyle é
o Lanterna Branco, e como já fora mencionado, é o lan-
terna que defende a vida no universo. Porém, nesse jogo
de cores, destacamos que o conflito dessa obra não se
resume às cores preto e branco, mas sim sobre a vida e
morte, fato notável quando decide apoiar completamente
os Omega Men em sua guerra contra a Cidadela. A partir
desse momento seu uniforme não é mais branco, e por
consequente ele se torna o Lanterna Omega, enfatizado
por um traje cinza que compõe o que há de mais intenso
nesse conflito, que são o bem e o mal.

Ao longo da obra, Kyle costuma repetir o juramento
da tropa dos Lanternas Verde, “No dia mais claro, na noite
mais densa, o mal sucumbirá ante a minha presenta, todo
aquele que venera o mal há de penar, quando o poder do
Lanterna Verde enfrentar.”, dessa forma mantendo sua
força de vontade em finalizar o conflito com o mínimo de
mortes. Porém, ao final da obra, quando os Omega Men

Com o fim da guerra, cada membro dos Omega Men começaram a defender um planeta do sistema Vega, mas ao fim e ao cabo, com o radicalismo com que foram apresentados e com o passar dos anos, cada um passou a exercer posições ditatoriais em seus respectivos locais de guarda, sendo Kalista até mesmo descrita como a Vice-Rainha de Vega. A conclusão dessa obra mostra a brutalidade da guerra, e as consequências de pensamentos radicalistas nesses períodos.

Por que existem Guerras Santas?

Dá-se o nome de *Guerras Santas* a todos os conflitos ocorridos no decorrer da história em que houve (e há) apropriação da “verdade” sugerida pelas religiões. Pode-se tomar como início desta contextualização a ideia de que o próprio cristianismo, em seus primeiros momentos de existência, fazia com que seus seguidores acreditassem que seriam elevados a uma posição de salvação, mais especificamente no paraíso, gerando uma espécie de corrida pela demonstração de valores éticos, morais e fundamentalistas naquilo que Deus, enquanto observador atento, esperava de seu autoconfiante rebanho. Nesse período citado anteriormente, há que se estabelecer a ideia de que Cristo era representado e compreendido como uma figura totalmente divina, ausente de todo e qualquer elemento humano.

Nos tempos atuais, porém, os retratos ficcionais trazem a tentativa de se compreender a humanidade por trás da divindade cristã, e isso fez com que movimentos radicais fossem, em pleno século XX, responsáveis pela censura de tais assuntos e discussões. Um exemplo da mencionada guerra é a condenação pública do escritor Salmon Rushdie, que publicou um livro chamado *Versos Satânicos* (1989) e foi perseguido a mando do líder supremo do Irã, com recompensa em dinheiro pela sua cabeça. É importante ressaltar que o autor sofreu um atentado recentemente, o que prova o ponto de vista de que a perseguição fundamentalista islâmica é um termo muito próximo do léxico guerra utilizado no escopo deste artigo¹.

A história dos conflitos religiosos no que tange ao cristianismo nos remete diretamente a um passado remoto sobre Alexandria e Constantinopla, justamente no que remonta a discussão *humano X* divino do Cristo. Por defender a separação da divindade e da humanidade do Redentor, o monge Nestório, defensor da dualidade na essência do Senhor por Constantinopla, foi condenado no Primeiro Concílio de Éfeso (um concílio de bispos cristãos) por ensinar uma doutrina de duas naturezas. Por consequência, os crentes de uma natureza única acerca da doutrina cristã tomaram espaço e poder, e assim, no Segundo Concílio de Éfeso, a doutrina monofisista, ou se-

1 Informações retiradas do sítio <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/desventuras/versos-satanicos-por-que-o-livro-de-salman-rishdie-enfureceu-tantas-pessoas.phtml>

ja, aquela que pregava uma única natureza do Cristo, autoproclamou-se a única possível e rompeu relações com o papado em Roma. Tal evento, por tratar de um fenômeno de politicagem e interesses, passou a ser conhecido como *Sínodo dos Ladrões*.

Além disso, é necessário para a salvação eterna que se acredite fielmente na encarnação do nosso Senhor Jesus Cristo. Para a fé correta, devemos acreditar e confessar que nosso Senhor Jesus Cristo, o Filho de Deus, tanto é Deus quanto homem. Deus da substância do Pai, gerado antes dos mundos; e homem da substância da sua mãe, nascido no mundo. Perfeito Deus e perfeito homem, subsistindo de uma alma racional e carne humana. Igual ao Pai em relação à sua divindade, e inferior ao Pai em relação à sua humanidade. Este, embora seja Deus e homem, não é dois, mas um só Cristo. Um, não pela conversão do Ente Supremo em carne, mas por assumir aquela humanidade em Deus. Um no todo, não pela confusão de substância, mas pela unidade da pessoa. Pois assim como a alma racional e a carne constituem um só homem, assim Deus e homem constituem um só Cristo. ... Essa é a fé católica, e a não ser que um homem acredite firmemente nela, não pode ser salvo. (JENKINS, 2008, p.17)

Tal excerto nos leva a pensar em como a fé, especificamente a católica, devido à narração histórica dos fatos, suscitou e continua suscitando, a exemplo da censura

retratada no início deste texto, comportamentos radicais em um clima totalmente bélico acerca dos comportamentos -clima totalmente bélico acerca dos comportamentos esperados dos crentes x descrentes; dos monofisistas x diafisistas (ou diofisistas); dos que merecem ser salvos x dos que não merecem a morada eterna. Esta confusão sobre a origem divina e humana de Cristo (diafisista) surge já no novo testamento, quando Jesus afirma que é idêntico a Deus, e que qualquer um que o tivesse visto, teria visto também ao Pai. “Vocês são de baixo, eu sou de cima. Vocês são deste mundo, eu não sou deste mundo. Antes que Abraão existisse, eu sou” (João 8:23). É possível perceber através do texto bíblico a dificuldade em encontrar veracidade absoluta acerca da concepção de Cristo, uma vez que Jesus, quando traz a afirmação “eu sou” soa como se dissesse que é o mesmo Deus eterno, Aquele que libertou Israel do Egito, Aquele que criou o mundo em seis dias e descansou no sétimo.

A partir de tal afirmação no novo testamento, fica clara a divindade de Jesus, que passa a se confundir com o próprio Deus. Não é surpresa, entretanto, que inserido no próprio evangelho Jesus se distinga de Deus; “O Pai é maior do que eu”. Na previsão do Apocalipse, reitera que não sabe a hora certa do fim do mundo, e que somente Deus o saberia. É necessário estabelecer, a partir dos excertos, que tal dúvida faz morada na cabeça dos cristãos desde sempre, o que promove uma competição entre certos e errados, entendedores da palavra contra aque-

les que não o fizeram corretamente. Tais paradoxos se multiplicam, mas não cabe discorrer sobre muitos deles nesta pesquisa por não ser esta um relato das complicações advindas do cristianismo.

Há de se estabelecer, por fim, que o exposto nos é suficiente para a contemplação do movimento das guerras santas como surgidas da contemplação do divino e abnegação do humano, gerando diversos paradoxos e estimulando comportamentos radicais, desde tempos remotos até a atualidade, no que diz respeito à salvação e o merecimento do amor divino.

Ancoragem teórica

“Há, provavelmente, em nossa época, mais analfabetos da imagem do que do livro (CAGNIN, 2015, p.15).” Antonio Luiz Cagnin, precursor dos estudos em quadrinhos no Brasil, diz muito sobre o universo analítico da arte sequencial. Por intermédio da estética quadrinística, a linguística e a semiótica, o autor lança a importância da leitura icônica das palavras e também a leitura linguística dos ícones, fato primordial para que se compreenda do que se trata a real leitura em quadrinhos.

Para iniciar os apontamentos acerca dos caminhos trilhados nessa análise, é necessário realizar um apontamento inicial. A leitura do não verbal, imagético, não é unidirecional, como se mostra o texto verbal escrito. Para isso, Cagnin nos diz que:

[...] a leitura da imagem em busca do significado não é unidirecional, em linha, como na escrita, ou em momentos sucessivos, como na fala, é ver e entender coisas reais, e forma, portanto, um inventário aberto, diverso dos signos linguísticos. (CAGNIN, 2014, p. 42)

Sobre isso, há de se estabelecer que a imagem por si já é uma narrativa, e no caso específico desta análise possui total relevância, pois percebe-se aqui a necessidade de o leitor ater-se a dois aspectos: o da leitura e o do tempo, da comparação. O processo de compreensão das imagens enquanto narrativas pode ser de fato alvo de inúmeras análises. A partir do modelo triádico de interpretação, Peirce (2017) apresenta do que chama de ícone, índice e símbolo, terminologias pautadas na ideia de que “um primeiro (o signo) se refere a um segundo (o objeto representado) que chama um objeto à consciência (o representante, a imagem do objeto já existente na mente” (CAGNIN, 2014, p. 39).

Pode haver apenas uma relação de razão entre o signo e a coisa significada; neste caso o signo é um ícone. Ou pode haver uma ligação física direta; neste caso o signo é um índice. Ou pode haver uma relação que consiste no fato de a mente associar o signo com o seu objeto; neste caso o, o signo é um símbolo. (PEIRCE, 2017, p.11 e 12)

Nota-se, em Peirce, as possibilidades no que aqui serão tratadas como possibilidades de leitura, considerando que um texto, verbal ou não verbal, é composto de inúmeras camadas interpretativas. Nesse ínterim, porém, Greimas (1969) rejeita a noção concreta de referente no signo saussureano, considerando que apoiar a leitura em uma coisa para a compreensão dos signos poderia compor uma utopia, já que nada mais representa do que “tentar uma transposição impraticável das significações contidas nas línguas naturais em conjuntos significantes não linguísticos” (CAGNIN, 2014, p. 39).

A partir do modelo triádico supramencionado, temos de pensar sob a ótica peirceana acerca da mensuração temporal em uma narrativa gráfica. Entre possibilidades, deve-se apontar aqui a narrativa e suas possíveis perspectivas temporais enquanto noções que podem ser deduzidas na leitura dos quadrinhos. Sob esse viés, ressalta-se aqui o que é chamado de índice de tempo de situação, tempo histórico e de idade, pois remonta diretamente, através da análise dos quadrinhos, uma época em que algo foi retratado. “Índices de tempo de situação, tempo histórico e de idade são signos que dão evidências de um tempo da história que perdura por um longo período e, portanto, estendem-se para além da cena do painel retratado (VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p.101).”

Neste sentido, compreendidas as possibilidades temporais narrativa devemos, por fim, tratar de análises iconográficas e iconológicas sob a batuta de Panofsky no intuito de considerar que a arte pode contar histórias.

“Iconografia é o ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contra-posição (sic) à sua forma. Tentemos, portanto, definir a distinção entre tema ou significado, de um lado, e forma, de outro (PANOFSKY, 1955, p.47).”

Os aspectos ligados ao significado são classificados como essenciais (conteúdo, intrínseco) ou fenomenais (primário/natural ou secundário/convencional). A partir da descoberta do significado é que o caracterizaremos como o elemento unificador do dito e não-dito e seus significados aqui descritos.

Aspectos fenomenais, no que tangem ao tema primário (ou natural) são aqueles que identificam linhas, cores, expressividade e atmosfera cujo ambiente é retratado. Uma obra de arte, ao ser primeiramente analisada dessa maneira, estará recebendo uma descrição pré-icnográfica. No que tangem ao tema secundário, por sua vez, os aspectos fenomenais encarregam-se de tratar o campo das motivações, que por sua vez levam ao cerne da obra, seus assuntos e seus conceitos. Ao nível terceiro, o intrínseco, diz-se que esvai todo o conteúdo da obra de arte por uma personalidade, aquela que se encontra elíptica pelos seus entremeios artísticos.

Uma interpretação realmente exaustiva do significado intrínseco ou conteúdo poderia até nos mostrar certas características de um certo país, período ou artista (...). Ao concebermos assim as formas puras,

os motivos, imagens, estórias e alegorias, como manifestações de princípios básicos e gerais, interpretamos todos esses elementos como sendo o que Ernest Cassier chamou de valores “simbólicos”. (...) A descoberta e interpretação desses valores “simbólicos” (...) é o objeto do que se poderia designar por “iconologia” (PANOFSKY, 1955, p. 52 e 53).

Por fim, ao analisar a composição artística da obra nas edições desenhadas por Barnaby Bagenda, Tom King organiza a HQ de maneira simétrica, em que o número de quadros utilizados é igual ao da última página, a segunda é igual a penúltima, e o resto segue o mesmo padrão na maioria das vezes. O quadrinho se utiliza muito do recurso em que emprega nove quadros em uma página, buscando a representação mimética do quão opressora e controladora é a atmosfera da guerra, pois ao utilizar esse recurso o leitor tem a sensação que os personagens estão sendo presos dentro das páginas, lembrando uma grade ou uma jaula, ambiente típico de ambientes de guerra e ausência de aspectos de liberdade.

Dessarte, com o conjunto das metodologias supra-mencionadas, foi realizada aqui a aproximação entre o tempo da história da obra *Omega Men*, de Tom King, com vistas a identificar ícones, índices e símbolos que comprovassem pretextos e contextos de escrita, buscando nos objetos e no enredo a interação com a proposta desta pesquisa.

História vs. estória: caminhos possíveis

A luta entre o bem e o mal excede os caminhos da compreensão do ser humano. Quando Maquiavel ressaltou que o ponto de ruptura de qualquer sistema atuante e eficaz seria sempre o elo humano, não imaginávamos que esse elo se mostraria tão frágil em todas as áreas e aparelhos ideológicos da construção social humana.

Retratar os conflitos religiosos por intermédio de uma saga em quadrinhos não é de fato uma novidade, como já foi mencionado neste texto. Entretanto, deve-se atirar os loros para Tom King e para a DC Comics por apresentar de maneira o mais realista possível, mas sem abandonar os aspectos estéticos de uma HQ, representados pela crueldade, a violência e, acima de tudo, a ignorância por trás das motivações imotivadas, a necessidade de provar-se correto, o intuito maior de subjugar os mais fracos e a impotência das forças de equilíbrio. Ao final desse aposto enumerativo utilizado como recurso de escrita, percebe-se claramente uma ambiguidade: estávamos falando das consequências do cristianismo ou da submissão imposta pelo Império Alpha? Entre nós e você, caro leitor, creio não haver resposta correta.

O fundamentalismo religioso consequente da bondade cristã é e sempre será alvo de releituras e representações. Pode-se trazer à luz desta discussão o quanto o MCU (Marvel Cinematic Universe) causou lembranças da *Trilogia do Infinito* ao apresentar Magus, o lado

mau de Adam Warlock e seu lado bom, Deusa². Ao leitor que carrega este conhecimento, deve-se lembrar o quanto Deusa foi ainda pior do que Magus, pois encarregou-se de recrutar somente quem era realmente “bom” e “puro”, impondo aquilo de mais cego que pode existir no fundamentalismo religioso atual. Deusa foi ainda pior do que Magus, pois encarregou-se de recrutar somente quem era realmente “bom” e “puro”, impondo aquilo de mais cego que pode existir no fundamentalismo religioso atual.

The Omega Men aborda em elementos muito próximos da realidade e a que ponto a crueldade pode chegar. Kyle Rayner representa o pacifista, o ponto de equilíbrio, a visão de fora sobre uma problemática. Pode-se pensar aqui em todos os casos de pacifistas que visitaram o Oriente Médio com o objetivo de levar luz, no sentido conotativo, obviamente, mas que tiveram o mesmo fim que o Lanterna Branca. Pode-se pensar aqui, também, nos grupos Alpha e Ômega, inicialmente com uma intertextualidade direta à Apocalipse 22:13, que diz “Eu sou o Alfa e o Ômega, o Primeiro e o Último, o Princípio e o Fim.” Cabe aqui uma compreensão exata de que Alpha e Ômega, enquanto grupos humanizados em busca de poder, representam, em um plano além das páginas, o princípio da narração e o fim da história do Sistema Vega.

2 A “Trilogia do Infinito” de Jim Starlin é composta pelas obras *Desafio Infinito*, *Guerra Infinita* e *Cruzada Infinita*, todas publicadas pela Marvel Comics.

Há, portanto, a necessidade de suscitar discussões acerca das representações possíveis nas histórias em quadrinhos, superando a ideia de que estas funcionariam apenas como incentivo à leitura. Tal análise permite inferir um ganho de conhecimento histórico e o desenvolvimento de habilidades de leitura verbal e não verbal, pois assim, e tão somente assim é que se possibilitam caminhos para a completude interpretativa de obras de arte, inclusive as da nona arte.

Conclusão

A partir da leitura e análise da obra *The Omega Men*, percebe-se a importância em reconhecer e aprofundar a temática religiosa no âmbito das HQs. Tal tema não é novidade, mas também não se esvai, provando-se necessário e atual, além de multifacetado. Ao estudar a iconologia e a iconografia da obra, percebe-se as relações de crueldade nos ambientes de maior violência, gerando no leitor momentos de tensão e apreensão, sentimentos causados propositalmente. Tais técnicas gráficas são, portanto, fruto da estética e semiótica quadrinística.

Os estudos acerca das Guerras Santas servem de base para que se compreenda a causa dos conflitos religiosos no início do cristianismo e sua motivação política. Desde o calendário anterior a Cristo, motivações políticas e econômicas já rondavam impérios que buscavam submeter outrem a seu modo, e percebe-se que tais atos ainda persistem. Há muito o que se falar ainda acerca de tal temática.

Por fim, pode-se afirmar que a obra abre um leque de possibilidades para as novas gerações que acompanham o universo DC após *Os Novos 52*. Tom King aborda de maneira inspiradora a insuficiência do Lanterna em seu princípio existencial que é garantir a paz e salvar vidas, permitindo ao leitor, desde o menos atento até o mais curioso, compreender a dificuldade na compreensão e atuação em qualquer ambiente em que impere o fundamentalismo religioso, a intolerância e a busca pelo poder. o fundamentalismo religioso, a intolerância e a busca pelo poder.

Referências

A BÍBLIA SAGRADA. Tradução de João Ferreira Almeida. Rio de Janeiro: King Cross Publicações, 2008. 1110 p. Velho Testamento e Novo Testamento.

CAGNIN, A.L. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. 1.ed. - São Paulo : Criativo, 2014, 288 p.

JAMES, W. *The varieties of religious experience*. 1.ed.: Createspace Independet Publishing Platform, 2016, 290 p.

JENKINS, P. *Guerras Santas: Como 4 Patriarcas, 3 Rainhas e 2 Imperadores Decidiram em Que os Cristãos Acreditariam Pelos Próximos 1500 anos*. 1. ed. - Rio de Janeiro : leYa, 2013, 223 p.

KING, T. *The Omega Men*. DC Comics, 2020, 304 p.
PEIRCE, C.S. *Semiótica*. 4.ed. - São Paulo : Perspectiva, 2019, 337 p.

PIFANO, R. Q. *História da arte como história das imagens: a iconologia de Erwin Panofsky*. 2010.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Introdução à semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação*. São Paulo: Paulus, 2017.

VERGUEIRO, W; SANTOS, R.E. (org) *A linguagem dos quadrinhos*. 1.ed. – São Paulo : Criativo, 2015, 112 p.

Jeremias - Pele: Um estudo do Design (Gráfico) da Graphic Novel

Nícolás Venâncio Oliveira Dias¹
Marcus Dickson Oliveira Correa²

RESUMO: Este artigo é resultado de um estudo de caso que aborda pela ótica do design gráfico o projeto de produção de histórias em quadrinhos e tem como objeto a Graphic Novel *Jeremias: Pele*, publicada pelo selo Graphic MSP, dirigido ao público jovem-adulto, com conteúdo mais maduro. São observadas as decisões de narrativa visual que os autores tomam para contar melhor a história e, com a análise de conteúdo, será verificado o uso dos elementos gráficos e os efeitos que eles podem causar nos leitores. Trata-se de uma HQ com uma preocupação com o impacto social pensada para falar sobre racismo desde o planejamento e expor acontecimentos de uma realidade inconveniente.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Graphic Novel; Design Gráfico.

1 Graduando em Design Gráfico pela Estácio FAP – PA. Participa do projeto de Iniciação Científica Comunicação e HQ – Consumo e Convergências Narrativas. E-mail: diasnicolas@gmail.com.

2 Mestre em Ciências da Comunicação, orientador e coordenador do projeto de Iniciação Científica Comunicação e HQ – Consumo e convergências Narrativas. E-mail: dickson.prof@gmail.com.

Introdução

Os quadrinhos têm servido de inspiração para diversos produtos da cultura pop recentemente. O cinema tem passado por uma fase em que os super-heróis e diversos outros gêneros de Histórias em Quadrinhos estão dominando as salas com grandes blockbusters (os filmes arrasa-quarteirões) e produções que parte do público nem se dá conta de que são baseados em quadrinhos. Televisão (ou streaming) e videogames também têm ganhado diversas adaptações das HQs, com grau de sucesso variado. Isso demonstra a importância da mídia, independente se ela é levada a sério por todos como forma de comunicação ou até como objeto de estudos acadêmicos.

Todas essas produções são projetadas para atingir um público, algumas com o propósito primário de entretenimento e outras lançam algo a mais, trazem uma reflexão à tona, porém mesmo as que não têm maiores intenções, trazem também um discurso incutido que corrobora ou subverte o consciente do público.

O projeto como planejamento de criação de um produto pode ser considerado um design. O designer Gui Bonsiepe diz que projeto “se refere à dimensão antropológica da criação e formação de artefatos materiais e simbólicos, enquanto <design> significa um modo da atividade projetual do capitalismo tardio” (BONSIEPE, 2011, p. 13). O autor também afirma que o “termo design está fortemente associado às atividades estético-formais”.

HQs, sobretudo por serem uma mídia de linguagem gráfica, estão sujeitas ao processo do design. Inclui-se aí o planejamento para qual público, qual o contexto socio-

cultural, quais efeitos elas terão nos leitores etc. Para isso são usadas técnicas de comunicação visual tais quais as difundidas por autores como Eisner e McCloud que podem ser estudadas pela ótica do design gráfico.

Designação

Design gráfico, segundo afirma Villas-Boas (2000), se refere ao conhecimento e à produção relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas com objetivo comunicacional.

O design em si, como visto mais acima, é diretamente ligado ao ato de projetar ou planejar. Apesar de popularmente a palavra estar ligada a atributos visuais e materiais de um conceito. Todo design é social, de acordo com Wanderley, e existe uma responsabilidade social no design, incluindo o gráfico.

Para além da conformação do entorno material, os artefatos também participam da construção das subjetividades dos indivíduos, das suas identidades. Através dos seus aspectos comunicacionais, eles transmitem conceitos que influenciam os modos de ser e de se relacionar. Muitos desses conceitos são replicados durante a atividade projetual, fazendo do designer um participante ativo no processo de construção das identidades. (WANDERLEY et al, 2017, p. 20)

Podemos entender que o design como se manifesta no meio sociocultural pode intervir na forma como o indivíduo percebe a si e a outras pessoas. Portanto essa manifestação pode estabelecer ou transformar a maneira de interação entre os membros de uma sociedade. Certas vezes isso é feito deliberadamente, como se pode compreender da fala de Bonsiepe: “Nas relações internacionais, design transformou-se em instrumento de dominação do Centro sobre a Periferia” (BONSIEPE, 2011, p. 8).

O termo periferia é usado pelo autor não no sentido urbanístico, mas no sentido sociológico. Ele diz que o design é feito pelo Centro para a Periferia, dos países de grande potência para os menos desenvolvidos. Trazendo para menor escala esse pensamento, podemos dizer que o design é feito por grandes empresas e consumido ou fruído por diversas classes sociais até chegar aos indivíduos à margem da sociedade. As narrativas são utilizadas, hoje em dia inclusive no meio político, para conduzir um público e levá-lo a crer em uma história, pois entende-se de que elas o envolvem e geram nele engajamento.

Tanto o processo de criação do Design Gráfico quanto o das Histórias em Quadrinhos passam pela ordenação de elementos verbais e pictóricos para produção do seu discurso ou narrativa e têm em comum a finalidade de comunicar. A história em quadrinhos, na definição de Will Eisner é “Uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2005, p. 5).

Conceito que Scott McCloud tenta colocar de maneira mais abrangente como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MC CLOUD, 2005, p. 9) Enquanto um associa os quadrinhos à arte e literatura, na tentativa de agregar o prestígio destas, traçando paralelos com a imagem e com o texto respectivamente, o outro aborda como mídia com manifestação material específica de maneira mais lógica. Os dois consideram que sua finalidade é a transmissão de ideias ao leitor.

Eisner trata o quadrinho como um veículo para contar histórias com suas peculiaridades na maneira de narrar. Segundo ele, contar histórias faz parte do comportamento social, é uma das formas de preservar conhecimento para as gerações seguintes e são usadas para facilitar ao público-alvo a absorção do conteúdo.

Significação

As HQs compartilham alguns recursos linguísticos com outras mídias visuais como o cinema, TV e, hoje em dia, até mesmo de videogames. Com suas particularidades na forma de transmitir seu conjunto de partes significantes já que não dispõe de todas as soluções de estímulos sensoriais dessas outras mídias, além do visual. Para Paulo Ramos (2017) apesar das semelhanças com outros meios os quadrinhos constituem uma linguagem autônoma. De acordo com Dondis (2003), a experiência visual humana é fundamental no aprendizado para

compreensão e reação ao ambiente, sendo o tipo registro mais antigo da humanidade. A linguagem é um recurso de comunicação humana tem um papel basilar no aprendizado, é responsável por armazenar transmitir informações e veículo para o intercâmbio de ideias.

Desenho, Representação e Estilo

As narrativas gráficas se utilizam das imagens icônicas e pictóricas para transmitir suas ideias. McCloud, teórico e quadrinista, diz sobre a representação de personagens que quanto mais simplificado o desenho, maior é a capacidade do leitor de colocar seus próprios sentimentos, visto que o observador está abstraído mais da representação simples do que de uma reprodução realística e detalhada.

Um desenho com menor quantidade de detalhes facilita ao leitor se projetar no personagem de uma narrativa. Uma representação realista nos faz enxergar outra pessoa, já uma representação mais vaga nos faz enxergar nós mesmos, pois a completamos com nossa própria imagem mental (McCloud 2005). Ele afirma que os cartuns que completamos com nossa mente e as emoções que reconhecemos se tornam parte de nós, extensões de nossa autoimagem simplificada. O leitor acaba se colocando no lugar dos personagens cartunizados das histórias com mais naturalidade. Eles conseguem gerar grande empatia.

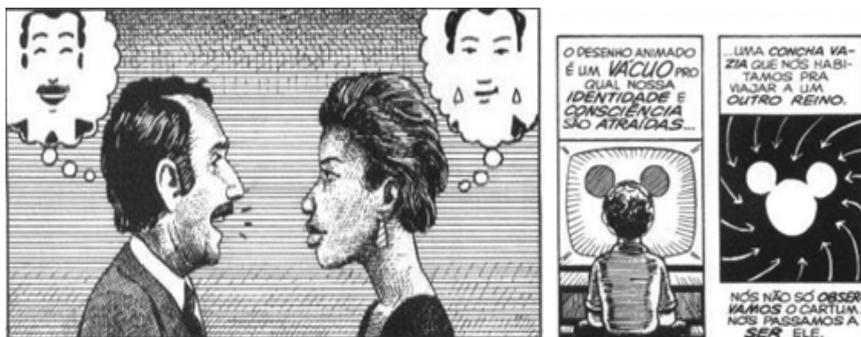


Figura 1 - auto-imagem mental / projeção de si no cartum

Eisner (2005), sobre a representação visual de personagens, fala do uso de imagens estereotipadas para ajudar no entendimento do leitor. Características facilmente reconhecíveis contribuem para uma melhor leitura, considerando as imagens em questão representações da realidade e não traduções dela.

Apesar desse auxílio na comunicação é preciso salientar que os estereótipos são muitas vezes usados para acentuar características de indivíduos, muitas vezes a ponto de ridicularizá-las e usados como forma pejorativa de se referir a determinada pessoa ou grupo, ajudando a estabelecer e perpetuar preconceitos. O próprio Eisner representava afrodescendentes de maneira extremamente caricata tentando gerar humor. Entende-se hoje em dia o próprio uso do estereótipo uma manifestação de preconceito.

Abstração

A comunicação nos quadrinhos acontece por meio de linguagem verbal e não-verbal. A parte verbal é considerada por McCloud (2005) a mais abstrata por se tratar de ícones que não possuem semelhança visual alguma com os substantivos que elas representam, sendo o oposto da fotografia e do desenho realista que se aproximam de seus equivalentes reais. Sobre o texto nos quadrinhos, Paulo Ramos (2009) diz que acontece uma hibridização dos signos verbais escritos e os visuais. Assim texto faz parte da composição da imagem. Ele deve estar em harmonia com o restante, seja mantendo o clima do desenho ou criando deliberadamente um contraste entre as partes.

Requadro

Entre os elementos gráficos que compõem o vocabulário dos quadrinhos estão o quadro e o requadro. O quadro serve basicamente para contenção da visão do leitor de uma cena e o requadro é o elemento que define a separação do que é e o que não é visível. O requadro pode ser usado como auxiliar do conteúdo para gerar uma resposta no público. De acordo com Eisner, o requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre o clima emocional ou atmosfera da página. “O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa” (EISNER, 1989, p. 46).

O Teórico Thierry Groensteen (2015) atribui ao quadro funções de fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão e indicador de leitura, e diz que como são usados faz parte da retórica de cada autor. A função de separação tem papel equivalente aos signos de pontuação da língua, permitem ou facilitam a compreensão do texto.

Sarjeta

Visualmente o vão, ou a sarjeta, é simplesmente o espaço entre um quadro e outro. Mas narrativamente é onde acontece o fenômeno que diferencia os quadrinhos de outras mídias que se utilizam de imagem e texto simultaneamente. Segundo Ramos (2017), é lá que ocorre a elipse, chamada de conclusão McMccloud (2005), que consiste na inferência do leitor ao que não está visível na relação entre os quadros e pode-se concluir que está entre um quadro e outro e é dita como a participação do leitor na história.

Diagramação

A técnica para distribuição de elementos visuais utilizada no design gráfico é a Diagramação que pode ser aplicada como elemento narrativo nas HQs. O resultado pode ser visto no layout das páginas. Groensteen (2015) se refere ao layout como sendo um instrumento usualmente subordinado a um plano narrativo ou discursivo, cita concepções de layout como convencional, ornamen-

tal, retórica e produtiva. E propõe categorias de regular, irregular, ostentatório e discreto. De acordo com Eisner o tamanho dos quadros dá um ritmo para a leitura. Na prática, o a quantidade de texto e de elementos em foco num quadro também determinam quanto tempo o leitor precisa para absorver todo aquele conteúdo.

E a quantidade de quadros tem relação direta com à quantidade de sarjetas portanto também é proporcional número de relações entre os quadros. Para Postema (2018), a estrutura layout é dada pelas sarjetas e requadros, “esses são elementos paratextuais que transformam a página em uma estrutura significativa” (POSTEMA, 2018, p. 60).

Traço

Pra Scott McCloud o cartum é um tipo de figura mais icônica, no sentido de representar as coisas e pessoas, sendo mais abstrata que fotografias e desenhos realistas. A simplificação permite o desenho de um personagem representar mais pessoas do que um desenho detalhado.

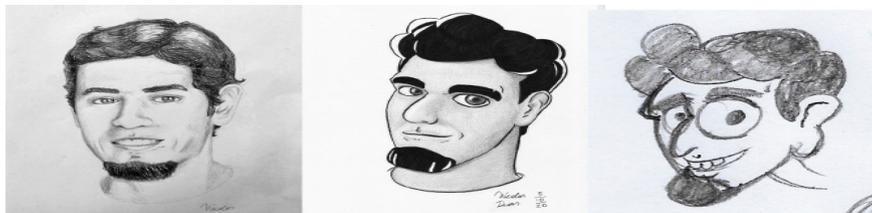


Figura 2: Autorretrato Nicolás Dias - realista, estilizado e caricato.
Fonte: criação do autor.

Ramos (2017) cita que os personagens podem ser desenhados de maneira realista, estilizada ou caricata. Ele afirma que o gênero da história influencia o modelo expressivo do personagem, sendo mais ou menos realista. O desenho se manifesta de acordo com as intenções comunicacionais do autor.

Perspectiva do estudo

Esse estudo busca identificar as aplicações de teorias de design nas histórias em quadrinhos, destacando o arcabouço recursos utilizados para aplicar sentidos a uma obra de narrativa gráfica, considerando o fazer design uma prática comunicativa. Será investigada também a interseção entre os estudos em design gráfico e a teoria de quadrinhos.

A perspectiva adotada para esse estudo é o da estética. Considerando a estética como é pensada no design, não apenas relacionada a criação artística ou ornamentação cosmética, mas também ao uso de elementos em peças gráficas com uma função comunicativa. No sentido adotado da palavra estética pode-se considerar também a perspectiva como estruturalista que tem o objetivo de estudar os quadrinhos como sistema de linguagem gráfica. Através dessa ótica pode-se observar o uso dos elementos gráficos de acordo com a narrativa e discurso do autor (VERGUEIRO, 2017).

Técnica utilizada é da análise do discurso, que permite aprofundar tanto na linguagem escrita como na falada na forma que ela se apresenta nos quadrinhos, ela é importante para entender o conteúdo da mensagem de um produto cultural. “Todos os aspectos inerentes à sua linguagem podem ser objeto da análise do discurso desde as formas de manifestação dos personagens a voz do autor e os elementos discursivos exclusivos dos quadrinhos” (VERGUEIRO, 2017, p. 96). Portanto o estudo leva em conta todo o contexto em que a obra foi gerada e distribuída considerando também a responsabilidade social do design.

Objeto

O objeto escolhido para esse estudo foi a Graphic Novel *Jeremias: Pele*. Por conter uma narrativa gráfica bem estruturada com diversos recursos visuais que utilizam técnicas e conceitos convergentes ao usados no design gráfico.

Graphic Novel, termo popularizado por Eisner, pode designar tanto uma obra feita especialmente para publicação nesse formato como uma coletânea de obras quadrinísticas publicadas anteriormente (VERGUEIRO, 2017). A utilização do termo era uma tentativa de diferenciá-las das revistas periódicas, nesse caso os *comic books*, ou em termo brasileiro equivalente, os gibis. É corriqueiro considerá-las um produto de maior valor agregado, tendo muitas vezes um acabamento aprimorado em relação

às publicações comuns. É corriqueiro considerá-las um produto de maior valor agregado, tendo muitas vezes um acabamento aprimorado em relação às publicações comuns.

O projeto editorial foi idealizado pelo jornalista Sidney Gusman, um dos mais reconhecidos especialistas de quadrinhos no Brasil, escreveu matérias para diversos veículos, fez trabalhos com edição de quadrinhos, é editor-chefe do site Universo HQ, principal site especializado em quadrinhos da América Latina e coordenador editorial da Mauricio de Sousa Produções, responsável pelo selo Graphic MSP.

Gusman queria abordar o tema do racismo desde a infância e Jeremias era um personagem com pouco destaque que não tinha protagonizado nenhuma revista desde sua criação em 1960. A primeira aparição do personagem foi como coadjuvante nas histórias do Franjinha e só veio a protagonizar histórias mais de vinte anos depois em 1983 dentro da revista do Cebolinha.

Para o papel de narradores foram convidados os quadrinistas Rafael Calça, escolhido como roteirista, e Jefferson Costa foi convidado para ser o desenhista. A escolha desses dois autores foi fundamental para que a história pudesse ser contada com a propriedade e franqueza necessárias para não ocorrer aquela problemática representação caricata, tanto visualmente quanto narrativamente. Suas experiências de vida trouxeram realidade à narrativa.

A intenção do projeto era de provocar reflexão sobre um assunto sério e incômodo que muitos ignoram, seja por não perceberem ou por não se importarem. Era importante também que a publicação trouxesse mais representatividade e levantasse mais discussão sobre o assunto do racismo estrutural. Gusman como idealizador do projeto assumiu, nesse contexto, o papel do designer, cumprindo também a responsabilidade social inerente a esse profissional. bre um assunto sério e incômodo que muitos ignoram, seja por não perceberem ou por não se importarem. Era importante também que a publicação trouxesse mais representatividade e levantasse mais discussão sobre o assunto do racismo estrutural. Gusman como idealizador do projeto assumiu, nesse contexto, o papel do designer, cumprindo também a responsabilidade social inerente a esse profissional.

O público-alvo do selo Graphic MSP é o jovem-adulto, como é dito pelo próprio Mauricio de Sousa, com conteúdo mais maduro e um acabamento melhor em relação à maior parte das publicações da editora, feito em capa dura e papel couchê, o que valoriza o produto. A graphic novel conta uma só história fechada é diferente das revistas mensais da Mauricio de Sousa.

Apresentação

Durante a narrativa os autores tomam decisões de design para contar a história e causar impressões com mais eficiência, como estilo do desenho, que influencia

na maneira como os leitores se conectam com os personagens, e a diagramação, que gera o direcionamento e o ritmo da leitura.

O estilo cartum usado por Costa facilita na identificação do leitor com os personagens, segundo McCloud (1995), por gerar uma *iconicidade* ao representá-los de forma simples. Vale ressaltar que o estilo usual do desenhista é um pouco menos caricato, pendendo mais para o traço estilizado. Porém, para essa história, optou por uma representação mais direcionada ao cartum seja por motivos narrativos ou mercadológicos. Por um lado, os personagens são vistos de maneira mais divertida e agradável, por outro, eles são capazes de gerar mais envolvimento do leitor, deixando os momentos dramáticos ainda mais desconfortáveis.



Figura 3: Esboços de personagens e versão final da família de Jeremias. Fonte: Jeremias: Pele, 2018, p. 89.

A representação icônica se encontra mais acentuada na sombra dos personagens na figura 4 mostrando expressões ainda mais simplificadas, portanto ainda mais fáceis de assimilar e se identificar. Na história esses momentos que mostram as sombras e reflexos com grande expressividade representam os sentimentos que os personagens escondem dos outros, mostrando as emoções legítimas, em estado mais puro.



Figura 4: Fonte: Jeremias: Pele, 2018, p. 59

Na figura 5, é possível notar que o desenho distorce a forma do corpo do personagem de pé, o pai de Jeremias, para favorecer a expressividade da sua silhueta. Além disso, a fala do personagem é colocada como um único grande bloco de texto, com uma fonte de tamanho aumentada para indicar o tom de voz alterado e ainda com alguns trechos em negrito para dar ênfase em certos momentos. A disposição do texto nessa diagramação mostra o pai

vociferando e despejando palavras sem pensar, em um momento de raiva. Pouco antes desse ponto da história o pai tinha sido abordado pela polícia de maneira abusiva.



Figura 5: Fonte: Jeremias: Pele, 2018, p. 52

A HQ usa variação de ritmo em diversos momentos usando layout e quantidade de informações nos quadros, como no exemplo. Ela acelera o ritmo preparando o leitor para a virada de página. É comum depois de um ritmo acelerado, uma pausa com um quadro maior que os anteriores trazendo uma surpresa ou um momento contemplativo como no exemplo da figura 6 para a figura 7. A

quantidade de elementos em quadro diminui chegando ao final da página, na página seguinte é mostrada a família diante de vários manequins de uma loja onde suas imagens não estão representadas, a expressão corporal dos manequins é de indiferença e desprezo às pessoas que fogem daquele padrão de beleza europeu.



Figura 6: Fonte: Jeremias: Pele, 2018, p.61

Nesse momento, que costumeiramente causa no leitor admiração ou reflexão, o reflexo dos personagens é que demonstram os sentimentos autênticos de cada um.



Figura 7: Fonte: Jeremias, Pele, 2018. P. 62-63

Outro uso característico da diagramação pode ser visto na página dupla da figura 8. Ela conduz a um sentido de leitura não convencional ao associar os quadros por aproximação. O sentido comum da leitura e da escrita ocidental caminha da esquerda para a direita e de cima para baixo em um texto inicia-se a próxima novamente da esquerda para a direita, porém nesse exemplo a leitura segue em uma forma de zigue-zague, ou apenas uma letra Z, representando a confusão do sonho e a insegurança do personagem. Podemos associar também o formato desse layout com um signo em comum de quadrinhos ocidentais, o da letra Z saindo dos personagens enquanto dormem, porém não se pode afirmar que é proposital. Nesse momento da história Jeremias está inseguro e essa

insegurança está refletida na irregularidade dos quadros e nas expressões de indiferença e desconfiança dos outros personagens presentes.



Figura 8: Fonte: Jeremias: Pele, 2018, p. 56-57.

Na figura 9 temos um exemplo do uso de signos verbais como composição da imagem, onde os requadros de cada quadro possuem formas de letras que, mais uma vez em uma disposição de leitura não convencional, compõem a frase “O QUE VOCÊ VÊ?”. O requadro, utilizado normalmente como acréscimo de informação à linguagem não verbal, porém neste ponto tem uma função de comunicar tanto quanto ou até mais do que seu conteúdo. Na história é mais um momento que nos coloca diante

de um sonho do Jeremias, porém, diferente da situação anterior, em um momento em que ele está mais seguro de si. A disposição ainda é um pouco confusa como a percepção de um sonho, mas com lembranças no lugar de acontecimentos desconhecidos, com mais linearidade na organização dos quadros e na maioria dos casos é ele que está em quadro.

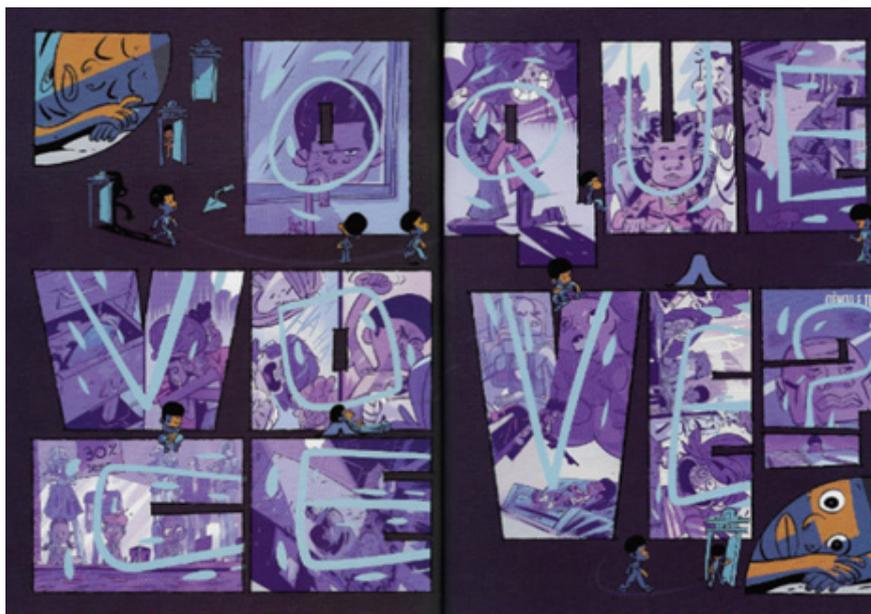


Figura 9: Jeremias: Pele, 2018. P. 68-69.

O texto é intencionalmente um elemento narrativo, no ponto de vista do personagem, e demonstra um momento em que o protagonista muda a forma que se enxerga. Mas também pode ser considerado uma interrupção da narrativa, uma intervenção do autor em uma abordagem metalinguística (recurso comum nas histórias

da turma da Mônica) conhecida popularmente no teatro e cinema como quebra da quarta parede, questionando aquele leitor jovem-adulto de poder aquisitivo moderado que é o público-alvo, o que ele entende da representação do personagem que ele está acompanhando.

Efeitos

Depois da proposta de *Jeremias: Pele* uma mudança editorial que já estava sendo discutida foi colocada em prática na Mauricio de Sousa Produções que passou a tentar aumentar a representatividade de personagens afrodescendentes nas suas revistas. Aumentou no número de histórias protagonizadas por Jeremias que também teve sua primeira capa em uma revista de linha. Surgiu a figura da Milena, primeira personagem feminina negra da MSP, meses antes da publicação primeira Graphic Novel estrelada pelo Jeremias. *Pele* gerou uma continuação em 2021 intitulada *Jeremias: Alma*.

Jeremias aumentou a média de revistas em que participou nos últimos anos de 19 volumes anuais na década que antecede a proposta de *Pele* (2005-2015) para 32 revistas por ano depois da publicação de sua Graphic Novel, pelo que pode-se verificar pelos dados que constam no site Guia dos Quadrinhos.

Milena está listada site como tendo aparecido em 91 edições desde sua criação e já participou da série em live-action da turma da Mônica. Também foi anunciada pela

MSP uma adaptação para série live-action de *Jeremias: Pele* e está em produção uma série co-protagonizada pela Milena.

Conclusão

Quadrinhos e design gráfico compartilham diversos pontos em comum no seu processo de criação e em seu objetivo, a comunicação com uso de linguagem visual. Sendo o estudo de uma capaz de engrandecer as reflexões sobre a outra.

Design como projeto executado pode ser considerado uma prática social com possibilidade de influenciar o modo de enxergar e interagir do indivíduo com a sociedade. O designer como planejador tem um compromisso com o engajamento. O ato social de passar as histórias adiante com toda sua carga emocional e de informação se encaixa perfeitamente ao estudo do processo de design.

Quadrinhos são um meio de contar histórias. Elas podem, segundo Eisner, ser usadas para potencializar a absorção de informações. As imagens aliadas ao estilo de desenho cartunizado facilitam o envolvimento e a identificação do leitor com a história, com os personagens e seus sentimentos, facilitando também a empatia do leitor a eles.

Nesse estudo vimos a HQ *Jeremias: Pele* que foi pensada para tratar do racismo que infelizmente acontece desde a infância e é um problema estrutural no Brasil. O seu projeto foi pensado para exercer um papel social

que é compromisso do designer como planejador. A graphic novel utiliza técnicas de linguagem de comunicação visual aplicadas às narrativas gráficas para exercer efeitos sobre o leitor e contar a história com mais eficiência. Sendo o estudo de uma capaz de engrandecer as reflexões sobre a outra.

Design como projeto executado pode ser considerado uma prática social com possibilidade de influenciar o modo de enxergar e interagir do indivíduo com a sociedade. O designer como planejador tem um compromisso com o engajamento. O ato social de passar as histórias adiante com toda sua carga emocional e de informação se encaixa perfeitamente ao estudo do processo de design.

Quadrinhos são um meio de contar histórias. Elas podem, segundo Eisner, ser usadas para potencializar a absorção de informações. As imagens aliadas ao estilo de desenho cartunizado facilitam o envolvimento e a identificação do leitor com a história, com os personagens e seus sentimentos, facilitando também a empatia do leitor a eles.

Nesse estudo vimos a HQ *Jeremias: Pele* que foi pensada para tratar do racismo que infelizmente acontece desde a infância e é um problema estrutural no Brasil. O seu projeto foi pensado para exercer um papel social que é compromisso do designer como planejador. A graphic novel utiliza técnicas de linguagem de comunicação visual aplicadas às narrativas gráficas para exercer efeitos sobre o leitor e contar a história com mais eficiência.

Referências

AZEVEDO, Wilton. *O que é Design*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BONSIEPE, Gui. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.

CALÇA, Rafael. *Graphic MSP: Jeremias - Pele*. São Paulo: Panini, 2018.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/>.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

GUSMAN, Sidney. *Perfil do LinkedIn*. Disponível em: <https://br.linkedin.com/in/sidney-gusman-a3a54223>. Acesso em: 09 de ago. de 2022.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura Narrativa dos Quadrinhos: Construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Periópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos Quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2021.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] Design Gráfico*. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

WANDERLEY, Marcela L'Amour et al. Bases Comuns do Design: uma discussão sobre o impacto e papel social do design. In: *Design & Complexidade*, São Paulo: Blucher, v. 1, n. 1, p. 11-26, 2017. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/openaccess/9788580392159/completo.pdf>. Acesso em: 09 de ago. de 2022.

DECOLONIALIDADE EM QUADRINHOS DE UMA ARTISTA VISUAL PARAENSE

Fabiana Oliveira Gillet¹

RESUMO: Este estudo consiste em uma análise de tiras e ilustrações publicadas na rede social Instagram da artista visual Tai Silva, indígena paraense em contexto urbano, sob uma perspectiva teórica decolonial, com objetivo de identificar signos que expressem uma resistência ao discurso da modernidade/colonialidade, tendo em vista que a produção quadrinística brasileira tem a predominância de narrativas marcadas pela influência estrangeira, principalmente estadunidense, e é permeada por diversos estereótipos de gênero, raça, nacionalidade, entre outros. Sendo assim, torna-se relevante investigar as representações do imaginário amazônico em trabalhos de artistas paraenses a medida em que desse modo é possível identificar elementos simbólicos que contribuam para a compreensão das subjetividades de sujeitos amazônicos, tendo em vista que as histórias em quadrinhos refletem e contribuem para a continuidade de modelos sociais que constituem o contexto sócio-histórico em que essas narrativas estão inseridas. Desta forma, seguindo delineamentos da análise de imagens de Joly (2007), foram analisadas duas webtiras e uma ilustração, que demonstram uma articulação entre os giros epistêmico, estético e ativista apontados por Maldonado-Torres (2019), pela artista visual.

PALAVRAS-CHAVE: Decolonialidade; História em quadrinhos; Arte visual.

¹ Mestranda bolsista no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará – CAPES. E-mail: fabiana.gillet@gmail.com

Considerações Iniciais

Com a possibilidade de publicação online em sites, aplicativos e redes sociais, quadrinistas e artistas visuais encontram neste ambiente uma oportunidade de produzir e divulgar seus trabalhos de forma independente com menor custo financeiro em relação a dependência de editoras. Além disso, há uma liberdade para abordar diversas temáticas em diferentes gêneros narrativos. Desta forma, questiono como a narrativa em quadrinhos e comunicação visual podem expressar elementos simbólicos que questionem o discurso da colonialidade e se possibilitam um reinventar do imaginário amazônico (CECIM, 1983). Tendo em vista que as histórias em quadrinhos refletem e contribuem para a continuidade de modelos sociais que constituem o contexto sócio-histórico em que essas narrativas estão inseridas (OLIVEIRA, 2007) e como narrativas, produzem sentidos e são carregadas de intencionalidades (COSTA, 2015).

Estas concepções, portanto, sugerem a construção de um discurso contrário ao imposto através do imaginário opressor (CECIM, 1983), já que personagens brasileiras ou amazônicas são representadas a partir de um imaginário permeado pelos discursos da colonialidade (QUIJANO, 2005), levando em consideração a herança e influência de produções europeias e estadunidenses na produção quadrinística nacional (VERGUEIRO, 2017).
nário opressor (CECIM, 1983), já que personagens bra-

sileiras ou amazônicas são representadas a partir de um imaginário permeado pelos discursos da colonialidade (QUIJANO, 2005), levando em consideração a herança e influência de produções europeias e estadunidenses na produção quadrinística nacional (VERGUEIRO, 2017).

A partir disto, tenho como objetivo neste trabalho realizar uma análise sobre tiras e ilustrações da artista visual paraense Tai Silva, sob uma perspectiva teórica decolonial (MALDONADO-TORRES, 2019), com intuito de identificar signos e sentidos que expressem uma resistência ao discurso da colonialidade. Para tanto, serão consideradas as indicações da Análise de Imagens de Joly (2007), em diálogo com Barbieri (2017) tendo em vista as características da linguagem dos quadrinhos e Presser (2020) com relação às especificações de publicações digitais para leitura em telas pequenas, como no caso de tiras em redes sociais.

Desenvolvimento

As narrativas expressam sentidos que refletem tanto as percepções de seus autores e agentes quanto dos sentidos sociais e do imaginário implicados em seus elementos, personagens, etc., tendo em vista o contexto sócio-histórico em que estão inseridas. Segundo Oliveira (2007), as narrativas em quadrinhos, através das representações, refletem e reforçam modelos sociais que constituem esse contexto, ordenando o imaginário social

e constituindo o que entendemos como real, como verdadeiro. Trata-se de um tipo de narrativa que se materializa como produto cultural para as massas, que surge no meio comunicacional a partir de publicações originalmente em formato de tiras em jornais e que se desenvolveram até se tornar um tipo de literatura com linguagem própria, sincretizando texto e imagem, ainda que tenha relações estreitas com outros meios como o cinema e animação, como afirma Vergueiro (2017). E como meio de comunicação, como infere Costa (2015, p. 197), a partir de texto e imagem seus discursos são enunciados como práticas sociais, e como tais, são passíveis de serem analisados como construções culturais, corroborando com o que diz Oliveira (2007).

No Brasil, o percurso histórico das produções quadrinísticas estiveram sempre ligadas às influências estrangeiras. Segundo Vergueiro (2017), os quadrinhos nacionais se desenvolveram inicialmente a partir de três grandes influências: as histórias infantis e humorísticas europeias, sobretudo nas primeiras produções ainda no século XIX, e início do século seguinte; ainda ao longo do século XX, os *comics* estadunidenses; e, mais recentemente, já ao fim do último século e decorrer do século XXI, a forte influência japonesa com os mangás. Vale ressaltar que as publicações são tanto de quadrinhos traduzidos do estrangeiro quanto produzidos nacionalmente, mas com forte influência exterior na construção narrativa.

Sendo um produto cultural, atende ao modelo capitalista de produção que visa o lucro. Seu formato globalizante, sobretudo das produções norte americanas, não encontra muita resistência por parte do público leitor, o que acabou dificultando a produção nacional em todos os gêneros (VERGUEIRO, 2017). É o que se vê em diversas pesquisas, como a de Angelim (2020) que enfatiza o caráter independente da produção nacional que, além de editoras, depende muitas vezes do autofinanciamento de quadrinistas, de leis de fomento, financiamento coletivo ou da publicação através da internet. Esta última sendo o enfoque da pesquisa de Messias (2018), que demonstrou que esse meio se apresentou como uma saída mais acessível financeiramente, principalmente para quadrinistas mulheres que até então foram ignoradas pelo mercado tanto como produtoras, quanto leitoras e até mesmo como parte das narrativas (RAMOS; MIRANDA; CÂMARA, 2020). Angelim (2020) demonstra que no âmbito da produção quadrinística local na capital paraense Belém, há uma predominância de Associações entre quadrinistas através de grupos e coletivos, assim como dependência do fomento governamental à produção cultural no estado. Enfatiza-se também que a maioria da produção bele-nense é de autoria masculina (ANGELIM, 2020).

Conforme Souza e Oliveira (2019, p. 31), o mercado de quadrinhos latino-americano tem historicamente uma relação de subserviência colonialista com os produtos culturais estadunidenses e práticas predatórias de

mercado. Além disso, é notadamente masculinista¹, visto que, como relatam os autores, muitos quadrinistas homens contestam as demandas femininas pela inserção no meio quadrinístico bem como de representações femininas não estereotipadas e hiper sexualizadas. A produção feminina no Brasil, por sua vez, passou a ganhar cada vez mais força a partir da década de 2010, assim também sucedeu no Pará, por exemplo. O que se deve em grande medida aos movimentos feministas e as possibilidades encontradas através das publicações independentes via internet, como dito anteriormente (PAIM, 2020, SOUZA; OLIVEIRA, 2019).

Dessa forma, como indica Vergueiro (2017), existe uma permanente tensão entre a expressão dos autores e as demandas mercadológicas na produção de quadrinhos latino-americana, portanto, também na brasileira. Angelim (2020) demonstra que publicações de quadrinistas belenenses por vezes quando atingem alcance nacional, até internacional, exprimem convergências ou incongruências em diferentes níveis com as postulações artísticas e mercadológicas das percepções das representações regionais. Entendendo-se que estas representações dizem respeito aos sentidos que se criam sobre a Amazônia e seus sujeitos.

1 “O masculinismo ou o movimento masculinista, caracteriza-se pela radicalização de discursos e ações misóginos. Para os adeptos dessa expressão de masculinidade, o posicionamento antifeminista é a principal característica. Em geral sustentam a superioridade masculina, defendem a exclusão das mulheres de espaços de poder e defendem a dominação masculina como um dos elementos fundamentais da vida em sociedade” (OLIVEIRA; SILVA, 2021).

É de comum entendimento entre diversos autores e pesquisadores que se trata de uma Amazônia inventada a partir de uma ótica de superioridade que vê nesta região caráter de terra a ser explorada e conquistada, farta em recursos naturais e materiais e vazia demograficamente, de sujeitos poucos e invisíveis, uma região que “clama” pela civilização e que ao mesmo tempo a repele por não ser “apropriada” ao desenvolvimento social e político.

A exemplo do que se diz, Costa (2015) identifica a partir de uma análise sobre reportagens televisivas da Rede Globo sobre a Amazônia, três grandes linhas discursivas:

- a) o discurso da nacionalidade, que traz a relação entre o Brasil e o Norte do país, a partir da construção narrativa sobre a região, os lugares amazônicos e a memória;
- b) o discurso salvacionista, que constrói a floresta apartada da Região Norte como patrimônio nacional e mundial, ao mesmo tempo exuberante e ameaçado;
- c) o discurso da colonialidade, produzido a partir da noção de saber e poder ao enunciar os sujeitos amazônicos. (COSTA, 2015, p. 202)

A autora infere que os sentidos sobre a Amazônia e sujeitos amazônicos partem de um discurso pautado por estereótipos, mitificações e invisibilidades. Para ela a produção jornalística hegemônica, concentrada no eixo Rio-São Paulo, sudeste do Brasil, representa o olhar de “novos viajantes” sobre a Amazônia, refletindo a relação

de soberania entre o restante do Brasil com essa região, que é historicamente apartada do restante do país. Assim como os viajantes europeus no século XVI, os repórteres e jornalistas do sudeste criam discursos que inferiorizam os sujeitos amazônicos, os representando como primitivos, assim como a Amazônia é relegada ao posto de grandiosidade, riqueza nacional, ao mesmo tempo que é fracassada em atingir a civilidade, a modernidade.

O que se vê, portanto, é uma constante atribuição de sentidos a Amazônia e seus sujeitos sob a perspectiva opressora e colonizadora. Nesse sentido, Cecim (1983) nos diz que a realidade que enxergamos sobre e na Amazônia é justamente herança das imposições dos invasores colonizadores, é uma realidade forjada, a qual só podemos combater com o imaginário. “Nossa História só terá realidade quando o nosso imaginário a refizer a nosso favor.” (CECIM, 1983, p. 10). O autor convoca os sujeitos amazônicos, através de seu manifesto poético-político a empossar suas vozes e refazer o imaginário amazônico a sua maneira. Entretanto, Cecim (2003) alerta que somos “flagrados em delito”, pois considera que quase nada da reinvenção da Amazônia foi feito. Enfatiza que cabe aos jovens continuar insistindo nessa reinvenção, através da arma poético-política do imaginário, encarnar suas vozes enquanto sujeito-região, indo de encontro às imposições colonizadoras.

Essas imposições que nos fala Cecim, se relacionam ao que Quijano (2005) identifica como a colonialidade do poder, que diz respeito a permanência do caráter colonial

nas sociedades da América Latina ainda que posterior ao processo de descolonização e independência dos Estados, relacionando-se com o capitalismo e eurocentrismo. A colonialidade se pauta principalmente no fator racial, em que aqueles não brancos são considerados inferiores, dessa forma os novos Estados Americanos se desenvolveram política e socialmente através da institucionalização do poder sobre os senhores brancos donos de servos e escravos, com ainda dependência econômica da Europa e Estados Unidos.

Quijano (2005) aponta que a descolonização não resultou, portanto, numa independência plena dos Estados Latino-Americanos, mas sim numa rearticulação da colonialidade do poder que resultou em estados-nações não-genuínos e com forte herança deixada pelo colonialismo em suas estruturas sociais, culturais e políticas.

Esse poder, essas estruturas, são o que Cecim (1983) denuncia como os fatores que desalmam os sujeitos amazônicos e a nossa região. A convocação para o enfrentamento a esse poder se alinha a decolonialidade, o que Maldonado-Torres (2019) explica como o ir além da independência por si só (ir além da descolonização), é a teoria decolonial que fomenta a crítica à colonialidade e oferece as ferramentas conceituais para o avanço da descolonização (MALDONATO-TORRES, 2019, p. 28). É esta teoria que dá subsídios para o entendimento das heranças do colonialismo em nossa sociedade e ao seu enfrentamento. O autor indica seu papel essencial nas dimensões intelectual, artística e ativista.

Isto posto, destaco quatro teses de Maldonado-Torres (2019) sobre a colonialidade e decolonialidade: a decolonialidade envolve um giro epistêmico decolonial, por meio do qual o condenado emerge como questionador, pensador, teórico e escritor/comunicador; a decolonialidade envolve um giro decolonial estético (e frequentemente espiritual) por meio do qual o condenado surge como criador; a decolonialidade envolve um giro ativista por meio do qual o condenado emerge como um agente de mudança social; e por fim, que a decolonialidade é um projeto coletivo. As quais servirão para orientar um olhar decolonial sobre as produções da artista visual Tai.

Materiais e métodos

O *corpus* deste estudo é compreendido por 264 publicações coletadas no perfil de Tai na rede social Instagram (em seu perfil @ixe_tai), correspondentes ao período de 01 de março de 2020 a 10 de dezembro de 2021, tendo em vista o contexto da pandemia da COVID-19² que influenciou no aumento de produção de quadrinhos no meio digital³ e o uso da rede social Instagram como

2 Doença do coronavírus ou coronavirus disease, é uma doença causada pelo vírus SARS-COV-2 que atingiu nível de transmissão pandêmica no ano de 2020 e que ainda perdura até o momento da escrita deste texto.

3 OSWALD, Vivian. Pandemia acelerou mudanças no setor de HQ, diz designer e especialista brasileiro Bruno Porto. RFI. 12 dez. 2020. Disponível em: <https://www.rfi.fr/br/podcasts/brasil-mundo/20201212-pandemia-acelerou-mudan%C3%A7as-no-setor-de-hq-diz-designer-e-especialista-brasileiro-bruno-porto>

ferramenta de publicação ou divulgação de trabalhos por diversos profissionais, assim como quadrinistas e ilustradores.

As produções de Tai foram selecionadas tendo em vista a forte presença da temática amazônica em suas tiras e ilustrações, assim como seu posicionamento político ativista indígena expresso em seu trabalho. Tai é uma artista visual indígena paraense em contexto urbano, faz parte dos coletivos HQ Açaí Pesado e Mulheres Artistas do Pará, e é associada a Associação Wyka Kwara⁴.

Para fins deste estudo exploratório, foram feitas análises das imagens e discursos de duas tiras e uma ilustração, considerando os limites textuais do paper. A metodologia segue as indicações teórico-metodológicas para análise de imagens de Joly (2007), em diálogo com Barbieri (2017) tendo em vista as características da linguagem dos quadrinhos e Presser (2020) com relação às especificações de publicações digitais para leitura em telas pequenas, como no caso de tiras em redes sociais. O levantamento do corpus foi realizado com auxílio da ferramenta IGPPostExport⁵ e para a análise foram considerados os seguintes critérios, conforme Joly (2007):

4 Associação de Indígenas em taba invadida pela cidade. Sede originária de: Ananindeua – PA. Disponível em: <https://www.instagram.com/associacaowykakwara/>

5 Extensão do navegador Google Chrome que exporta em planilha do Microsoft Excel publicações da rede Social Instagram e seus respectivos dados como *hashtags*, data e estatísticas de curtidas e comentários.

Objetivo da Análise	Identificar signos que possam indicar um discurso decolonial nas tiras e ilustrações de Tai.
Contexto	Tiras e ilustrações publicadas na rede social Instagram no perfil da artista, @ixe_tai. Publicações de 01 de março de 2020 a 10 de dezembro de 2021.
Descrição da Imagem	Foram realizadas com suporte de quadro síntese com as especificações de: suporte e técnica, moldura (requadro), enquadramento, composição, cores, textura, texto/letreiramento, linha, balões, recordatório e sarjeta.
Mensagem Plástica	Análise dos signos plásticos (formas, texturas, cores, composição, etc.).
Mensagem Icônica	Análise dos signos icônicos (que tem sentido de representar algo ou alguém, que são figurativos por analogia).
Mensagem Linguística	Análise gráfica das palavras (o letreiramento) e do conteúdo linguístico (o texto) tanto das imagens quanto das legendas.

Resultados e discussão

No perfil da artista visual Tai, foram coletadas 264 publicações (dentre ilustrações, fotografias e outros), destas, 89 são ilustrações e pinturas digitais (excluindo-se vídeos e fotografias de desenhos e pinturas) e três tiras (excluindo-se ilustrações que apresentem características da linguagem dos quadrinhos como o balão de fala, mas que não apresentem sequencialidade narrativa através de quadros⁶). Através da leitura das *hashtags* utilizadas nas legendas das publicações, observa-se que há uma predominância nos respectivos assuntos, a partir da frequência de repetição dos termos grifados em parênteses: Belém (filtro #belem), gênero (filtro #mulher), Amazônia (filtro #amazon), movimento indígena (filtro #indigena), ao estado do Pará (filtro #paraense). E uma predominância em representações de mulheres indígenas e da flora e fauna amazônica, além de referências a personagens e personalidades da cultura pop, da política, entre outros, como retratos de lideranças indígenas na série *Siga Vozes Indígenas*⁷ criada pela quadrinista.

Para a análise foram selecionadas duas tiras, uma publicada em 03 de abril de 2021 (véspera do Domingo

6 Também podem ser chamados de vinhetas ou lâminas (PRESSER, 2020. BARBIERI, 2017).

7 #SIGAVOZESINDIGENAS. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/explore/tags/sigavozesindigenas/>

de Páscoa) e outra publicada em 19 de abril de 2021 (Dia do Indígena / Dia da Resistência Indígena). A primeira (Figura 1) é uma tirinha sobre a semana Santa e o feriado de Páscoa, em que a personagem, que parece se tratar de uma autorrepresentação, reflete e questiona a relação entre a laicidade do Estado e a predominância de feriados nacionais católicos. O enquadramento em plano médio destaca a postura da personagem que de braços cruzados e sobrancelha arqueada no primeiro quadro e com a mão cerrada em direção ao queixo e olhares voltados para além do requadro, dão ênfase no sentido do questionamento/ crítica no primeiro e reflexão no segundo. As falas estão dispostas livremente na composição e nos limites do requadro, dispostas nos cantos superior esquerdo e inferior direito, seguindo uma lógica de leitura ocidental conforme o movimento dos olhos da esquerda para direita. O sentido do texto e uso de reticências ao final e início das frases que seguem dão continuidade ao conteúdo, indicando uma ideia que inicia no quadro 1, mas que conclui somente no quadro 2. A imagem do segundo quadro tem ênfase em signos icônicos que remetem a feriados nacionais cristãos (ovo e cruz – páscoa; gorro vermelho/ do Papai Noel – natal/ nascimento de Cristo; Nsa. Sra. de Nazaré – Feriados da Nsa. Sra. Aparecida/ Círio de Nazaré / Outros feriados que celebram Santas e Santos católicos).



Figura 1: Tira sobre Semana Santa e Páscoa. Fonte: Reprodução Instagram @ixe_tai⁸.

Na legenda a artista escreve “eu só vou deixar essa reflexão de feriado aqui...[emoji⁹ de olhos] Confraternização universal, corpus christi, Tiradentes, Dia do Trabalho, Independência, Aparecida, Círio, Finados, República e Natal [...] [três emojis de arco e flecha]” (TAI, 2021). Nesta publicação, utiliza as *hashtags* #tirinhas e #semanasanta.

A mensagem plástica nesta tira expressa o sentido reflexivo da artista através da ausência de delimitação das falas que deixa aberto o sentido do diálogo e de ideias com o leitor, a mensagem icônica que se dá através da personagem reitera o caráter de reflexão e enfatiza o ca-

8 Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CNOUUI-3B5UG/>.

9 Ícones utilizados em mensagens de texto na internet (e-mail, redes sociais, etc.).

ráter opinativo, os signos icônicos que remetem a outros feriados cristãos reforçam o questionamento proposto. A mensagem linguística tanto das falas, quanto da legenda e uso de *hashtags*, indicam a crítica exposta pela quadrista e o seu incômodo com esta constatação. Ao listar todos os feriados nacionais¹⁰, exceto o Círio que é regional/ local, na legenda a artista deixa explícito a existência de somente feriados católicos (os de cunho religioso, que são maioria). Os emojis de arco e flecha são utilizados em outras publicações de Tai que trazem discursos de cunho ativista e do movimento indígena.

A segunda tira (Figura 2), com roteiro de Marcelo Borary, fala sobre a poluição dos rios por mercúrio, causada pela mineração, e suas consequências à natureza e saúde. É uma denúncia ao Projeto de Lei PL 191/2020 que propõe a regulamentação, entre outros, do garimpo em terras indígenas. A tira é composta de uma única imagem formada por três quadros, delimitados por requadro imaginário a partir da mudança de tonalidades de cor entre as cenas, ela foi publicada de forma separada a partir dos balões de fala em formato de carrossel¹¹, sendo a última imagem a tira completa.

10 BRASIL. Portaria ME Nº 14.817, de 20 de dezembro de 2021. Diário Oficial da União, Nº 240, Seção 1, 22 dez. 2021, p. 162. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-me-n-14.817-de-20-de-dezembro-de-2021-369345454>

11 Formato de publicação no Instagram que funciona como um álbum, em que são publicadas até 10 imagens no mesmo post. Para visualizá-las é necessário arrastar para o lado para ver a sequência de imagens.



Figura 2: Tira que denuncia PL 191/2020 de Tai e Marcelo Bo-ray. Legenda da tira: Balões de fala: “enquanto a gente achar que mercúrio despejado nos rios for problema de indígena e populações tradicionais...” “...ninguém vai entender que isso está atingindo diretamente toda nossa cultura alimentar, que é o peixe.” “Muita gente está adoecendo por conta da água e ninguém entende que isso é culpa de toda a transformação que já aconteceu no nosso habitat.” “Projetos como esse estão levando todos a morte.” “Quantas vidas vão se perder até eles perceberem isso?.” Fonte: Reprodução Instagram @ixe_tai¹²

Na legenda, a artista escreve:

O dia de hoje foi corrido por muitos motivos, mas não poderia deixar de ser marcado como uma data de resistência e luta. Essa tirinha feita com o roteiro do @marceloboray denuncia mais uma terrível lei

12 Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CN3ya-vOhri2/>.

que estão querendo que passe, a PL 191, que visa exploração de terras indígenas em busca de minério e conseqüentemente mais degradação ambiental e morte. Essa preocupação não é só dos povos indígenas, é de todos. Não queremos homenagens, queremos respeito a natureza e as nossas vidas. Essa luta é de todos. Quantos tem que morrer até entenderem isso? (TAI, 2021).

E utiliza as *hashtags*: #diadoindigena, #19deabril, #designativista, #diadaresistenciaindigena.

A mensagem plástica, com o estilo do traço e pintura mais irregulares e borrados dão uma ideia de erro, de inadequação, agregando sentido de algo incômodo, ao mesmo tempo que dão um tom mais orgânico/ manual. As cores quentes e neutras, como o marrom e bege, predominantes na tira, dão sentido de sobriedade, visto que é um assunto sério. Existe um equilíbrio na composição visual entre os personagens e a paisagem que atribui o sentido da relação entre esses sujeitos e a natureza, de um lado mais iluminado está o rio e do outro no canto inferior a cidade, mais escura e acinzentada, cuja tonalidade invade as outras vinhetas da tira, dando impressão de que essa “civilização” agride a natureza e esses sujeitos.

A mensagem icônica, com o plano geral do primeiro quadro com sujeitos interagindo na beira do rio seguindo para o que parece ser uma mãe adoecida segurando o filho dentro de uma rede e depois, uma mulher com a mão no rosto demonstrando preocupação, demonstra como

essa poluição impacta no bem estar dessa população e que se trata de um problema preocupante. Na mensagem linguística, os balões se misturam a cena através do fundo escuro e cada texto se dispõe sobre a cena a que se refere, direcionando a narrativa da tira e ligando os discursos da imagem e da mensagem que se pretende passar. Assim como na legenda que de forma direta chama atenção para o que se critica na tira, é uma mensagem política e de resistência, ativista.

Por fim, a ilustração (Figura 3) foi feita para projeção pelo projeto *Mostra Tua Arte*¹³. A arte consiste em duas mãos dadas e enlaçadas por ramos de plantas ao centro, com os dizeres “nós por nós” acima e “do sul só tem frete grátis pra xenofobia, apropriação e exploração” abaixo. Na legenda, a artista visual escreve:

Ilustra feita para projeção do @mostratuaarte dedicada a todos os nortistas, em especial aos irmãos do Amazonas e do Amapá, que tiveram de lidar com situações horríveis devido ao completo descaso do governo fe-deral genocida. Essa história entretanto vem desde o início do processo de colonização. Nunca fomos considerados parte do Brasil, e isso vem se mostrando cada vez mais ao ver a nossa dor nunca tendo o mesmo peso que a dor dos que moram ao sul, principalmente nas capitais do sul e do sudeste. Dizem nos valorizar a Amazônia, mas desconhecem e ignoram com-

13 Projeto que expõe ilustrações e outros trabalhos artísticos na fachada de um prédio em Belém, com o uso de um projetor. Disponível em: <https://www.instagram.com/mostratuaarte/>.

pletamente a existência dos povos que nela habitam, exploram nossa cultura quando convém e são incapazes de ver além do próprio umbigo, além de encher nossos ouvidos com xenofobia. Nós por Nós. Norte pelo Norte. [emoji de punho fechado]. No link na minha bio vocês podem encontrar locais que ainda estão precisando de doações devido a crise no Amazonas. (TAI, 2021)



Figura 3: Ilustração “Nós por nós” de Tai. Fonte: Reprodução Instagram @ixe_tai¹⁴.

A mensagem icônica, através da ilustração das mãos dadas alude a ideia de união. A mensagem linguística expressa na imagem “nós por nós” deixa evidente este sentido. E a mensagem abaixo evidencia uma crítica e denúncia a relação entre o sul e norte, com destaque para as

14 Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CKfMSqB-NnF/>.

palavras “xenofobia”, “apropriação” e “exploração” que se referem ao preconceito com os nortistas, a apropriação da cultura e exploração dos recursos naturais de grandes empresas do sul e sudeste do país, respectivamente. Na legenda, a artista explicita a crítica ao governo e a relação colonial entre sul/sudeste e a região norte, que explora a região e inferioriza seus sujeitos e cultura.

Conclusão

As tiras e ilustração da artista visual indígena paraense Tai evidenciam seu posicionamento crítico e questionador no que diz respeito as relações de poder entre as regiões sul e sudeste com a região norte e a Amazônia, marcadas pela colonialidade, a qual a artista explicita tanto nas ilustrações quanto nas próprias legendas das publicações. Recorrendo as teses de Maldonado-Torres (2019), infere-se que os sentidos implicados nas tiras e ilustrações de Tai articulam os giros epistêmico, estético e ativista, tendo em vista que a artista aciona as ferramentas conceituais decoloniais que questionam a colonialidade para as suas criações artísticas e, ainda, utiliza desse aparato criativo para ações ativistas, como no caso da segunda tira e da ilustração analisadas. Além disso, é possível inferir que através de suas produções, Tai não só questiona o discurso da colonialidade, mas como pontua

Cecim (1983) procura se apropriar dos sentidos de modo a reformular o imaginário amazônico sobre seus sujeitos, fauna e flora, assumindo sua posição de sujeito-região, como mulher indígena nortista artista e ativista.

Referências

ANGELIM, Juliana de Kássia de Oliveira. *A Nona Arte na Amazônia: um estudo sobre a representação da cultura amazônica nas histórias em quadrinhos belenenses (2004-2017)*. 2020. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Pará. Belém, 2020.

BARBIERI, Daniele. *As Linguagens dos Quadrinhos*. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CECIM, Vicente Franz. *Manifestos Curau/ Parte III: no coração da luz*. Cultura Pará. Belém, mar. 2003. Disponível em: Cultura Pará - Literatura - Vicente Cecim (culturapara.art.br).

CECIM, Vicente Franz. *Manifestos Curau/Parte II: Flagrados em delito contra a noite*. Cultura Pará. Belém, mar. 1983. Disponível em: Cultura Pará - Literatura - Vicente Cecim (culturapara.art.br)

COSTA, V. M. T. Quando a imagem fala e o texto grita:: reflexões sobre modos de narrar no jornalismo televisivo. *Culturas Midiáticas*, [S. l.], v. 8, n. 2, 2015. JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*. Lisboa: Ed. 70, 2007.

TAI. [@ixe_tai]. In: Instagram (mar. 2020 – dez. 2021).

MALDONADO-TORRES, Nelson. Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas. In: COSTA, Joaze Bernardino; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSGOUEL, Ramón. (orgs.) *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. (col. Cultura Negra e Identidades).

MESSIAS, Carolina Ito. *Um panorama da produção de quadrinhos publicados na internet no Brasil*. 2018. 156f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos permanências e ressonâncias (1895-1990)*. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

OLIVEIRA, Rosane Cristina de; SILVA, Renato da. Masculinismo e misoginia na sociedade brasileira: uma análise dos discursos dos adeptos ao masculinismo nas redes sociais. In: *Revista Philologus*, v. 27, n. 81, Supl. (2021).

PRESSER, Alexandra Teixeira de Rosso. *Mobile Comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena*. 2020. 175 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2020.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In: *CLACSO – Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas*. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

RAMOS, Amanda F.; MIRANDA, Camila C. M. de; CÂMARA, Maria A. A. A Representação feminina nas hqs de super-heróis: uma demanda por superação de velhos estereótipos das “Mulheres na Geladeira”. In: BRAGA JR, Amaro X.; NOGUEIRA, Natania A. da S. (Orgs.). *Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos*. Leopoldina, MG: ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2020.

SOUZA, Vince; OLIVEIRA, Otoniel. *Uma breve história do quadrinho paraense: dos anos setenta a dois mil e vinte*. Belém: Secult/PA, 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

O QUADRINHO “CASA-GRANDE” E AS REPRESENTAÇÕES DO NEGRO NA ICONOGRAFIA BRASILEIRA

Leonardo Rodrigues dos Santos¹

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre como o quadrinho *Casa-grande*, do artista Robson Moura, busca romper com a normalização da representação colonial de pessoas negras. A obra foi publicada de forma independente em 2021 por meio de financiamento coletivo. Na história, acompanhamos três irmãos brancos de família abastada, que herdam uma casa colonial e a visitam para tomar posse. Orgulhosos de serem racistas, durante a estadia na residência os três descobrem que, além da casa, herdam também todo o passado de ódio, violência e exploração escravista, pelo qual a família enriqueceu. Ao longo do quadrinho, são referenciadas imagens de pessoas negras no século XIX, em maioria, em situação de escravização. Essas imagens, que incluem a pintura *A Redenção de Cam* (1895) de Modesto Brocos e fotografias, fazem parte de uma iconografia em torno do negro no Brasil, contribuindo assim para a formação de um imaginário social sobre o que significa ser negro. Tal imaginário é muitas vezes concebido, segundo Fonseca (2011), tendo as pessoas negras como seres condicionalmente dependentes e submissos. O artigo discute sobre como essas imagens, que originalmente normalizam tais imaginários, são retrabalhadas e tiradas do estado de inércia e naturalização no quadrinho *Casa-Grande*, por meio de elementos narrativos e do uso do terror. O trabalho se constrói por uma análise do quadrinho junto de uma pesquisa bibliográfica, que referencia estudos sobre histórias em quadrinhos, história da arte brasileira e representação negra na arte.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Arte Afro-Brasileira. Representação Negra. Arte Brasileira. História da Arte.

1 Mestrando em Estética e História da Arte no PGEHA-USP, São Paulo, Brasil. E-mail: rodriguesleo@usp.br.

Introdução

A história em quadrinhos de terror *Casa-Grande*, do artista Robson Moura (2021), discute diferentes camadas das questões raciais no Brasil. Totalmente em preto e branco, a obra apresenta a história de três irmãos brancos, conscientemente racistas, que herdam uma propriedade colonial da família. Ao chegarem no local, deparam-se com os fantasmas do passado de violência e escravidão pelo qual o clã enriqueceu. No trabalho existem referências diretas a fotografias e pinturas do século XIX como *A Redenção de Cam* (1895), de Modesto Brocos, as quais retratam pessoas negras escravizadas e instrumentos de tortura. Muitas destas imagens foram, e ainda são, amplamente difundidas na iconografia brasileira, contribuindo para a formação de determinados imaginários em torno do que significa ser uma pessoa negra no Brasil. Imaginários estes, muitas vezes, resumidos a experiências de violação e desumanização.

O objetivo deste trabalho é refletir sobre como o quadrinho *Casa-grande* pode romper com a normalização da representação colonial de pessoas negras escravizadas, uma vez em que essa naturalização é interrompida por meio do elemento do terror na narrativa. Constituído assim como um estudo qualitativo, para a discussão aqui apresentada, faz-se necessário a análise do quadrinho *Casa-grande* a partir de literaturas sobre estudos étnicos no Brasil, histórias em quadrinhos, representações do negro nas artes brasileiras, entre outros.

O lugar de subalternidade imposto ao sujeito negro na sociedade brasileira se reflete, também, nas maneiras como essas populações são representadas e imaginadas, em diferentes expressões e campos do conhecimento. Discussões em torno da representação de pessoas negras em diferentes esferas – como as da literatura, da comunicação e das artes–, vêm se fazendo mais presentes. As histórias em quadrinhos tornam-se, também, um importante campo de debate de múltiplas temáticas sociais, inclusive das questões da história negra no Brasil.

O quadrinho “Casa-Grande”

O quadrinho Casa-grande foi lançado em 2021 pelo quadrinista e professor paulistano Robson Moura, via financiamento coletivo na plataforma Catarse. Na história, acompanhamos Laurie, Fernão e Félix, três irmãos brancos de família rica, que se orgulham em serem racistas e defensores da supremacia branca. Eles precisam passar um tempo fora da mídia por Fernão ter assassinado um jovem negro e estar enfrentando a justiça. Com a morte do pai, os irmãos herdam uma casa colonial que vem sendo passada de geração em geração na família. Assim decidem ir até a propriedade para conhecer e decidir o que farão com ela, além de fazer o inventário do falecido genitor.

A Fazenda D'Ávila é sinônimo de orgulho para os irmãos, representando um passado de enriquecimento da família durante a escravidão com o engenho presente na propriedade. Para eles, toda a fortuna da família é consequência do trabalho árduo de seus antepassados. Eles sempre ouviram várias histórias sobre a propriedade, principalmente sobre ela ser assombrada, mas não dão muita atenção para isso. Após a primeira noite no local e de alguns pesadelos, decidem dar uma pausa na discussão sobre os rumos da herança e começam a cuidar de seus assuntos individuais. Quando os irmãos se separam, eventos (in) explicáveis começam a acontecer: o passado de exploração e violência volta para cobrar dos três, não deixando que eles saiam da Casa-grande.

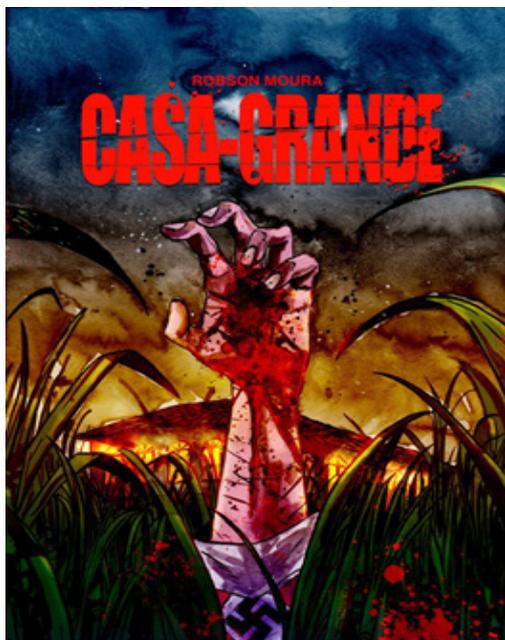


Figura 1: Capa de “Casa-Grande”. Autor: Robson Moura, 2021.

Em entrevista¹, Robson Moura comentou sobre o quadrinho: “É uma subversão de quem é mocinho e quem é bandido. Porque geralmente em casas mal-assombradas, a pessoa está sendo assombrada por algo que ela não tem culpa. Mas nesse eles tem uma certa culpa, porque faz parte da história familiar deles”. Este é o terceiro quadrinho de Robson Moura, que estreou em 2015 com a webcomic *Black Friday* – posteriormente lançado em uma edição impressa, em 2017 –, e publicou em 2019 o quadrinho *Pérolas Brancas*, sendo estes viabilizados também por meio de financiamento coletivo.

Representações negras nas artes brasileiras

A discussão em torno da representação e ausência do negro nas artes do Brasil refletem problemáticas da própria questão social deste grupo, cuja história no país nasce a partir da ruptura forçada com suas terras nativas, e da constante violação de sua humanidade. Como destaca Cardoso (2015), o debate da representação negra no campo das artes é complexo, indo além de uma visão dicotômica sobre a questão. O autor pontua a importância das artes na abordagem das temáticas negras como cultural e socialmente relevantes, tendo o campo precedido em pelo menos duas décadas os da literatura e ciências sociais no país.

1 Brasil de Fato. *Perifacon e a cultura nerd nas periferias*. São Paulo: Brasil de Fato, TVT, 2022 (6:04 min). Disponível em: <<https://youtu.be/WztJGPV-WDc>>. Acesso em: 02 set. 2022

Entretanto, observando as formas com que muitas pinturas retratam sujeitos negros, nota-se uma grande disparidade em questões formais da pintura quanto de temáticas, em comparação com nas representações de pessoas brancas. Ao contrário das representações de pessoas brancas, é comum, em pinturas do século XVIII, encontrarmos pessoas negras pintadas sem roupas, de forma desproporcional, sem a utilização de noções básicas de anatomia, o que segundo Neto (2015), reforçou um imaginário em torno de negros como seres animalescos e selvagens.

A visão do negro como selvagem dialoga, também, com o projeto de modernidade que se desenvolve na Europa do século XIX, na qual a racionalidade ocidental passa a incorporar o gosto “emoção” (GUIMARÃES. 2021), por meio da assimilação de culturas não-brancas, tidas como “selvagens” e “primitivas”. Na produção artística, isso se reflete com a incorporação e representação de elementos dessas culturas outras, como as de origem africana e asiática. Tais obras, vindas de regiões como a Oceania, África e Ásia, segundo Barbosa (2020), eram cunhadas como “exóticas” e “primitivas”, uma vez que fugiam da noção ocidental de civilização.

Ao longo do século XX, novas formas de representação de pessoas negras passam a ser presentes na arte brasileira. O Modernismo brasileiro que eclode na década de 1920 – sobretudo com a realização da Semana de Arte Moderna de 1922, evento central do Modernismo no Brasil –, herda ideais do modernismo europeu no que tange

à inserção de elementos de culturas não-brancas em suas expressões. No caso brasileiro, as imagens afro-indígenas permeiam diferentes manifestações modernistas. Culturas tidas como periféricas passaram a estar mais presentes em pinturas da época. Artistas como Tarsila do Amaral e Di Cavalcanti criam obras que retratam pessoas negras, as periferias, os sambas e outros elementos pertencentes à cultura negra brasileira.

No que se refere à representação de mulheres negras, somam-se mais problemáticas, como a hiperssexualização dos corpos e a imposição de uma série de estereótipos, muitas vezes em torno de uma figura maternal. O quadro *A Negra*, de Tarsila do Amaral (1923), embora possua grande importância para o Modernismo brasileiro, traz a representação de uma mulher negra de traços primitivos, de corporeidade desproporcional e sem nome. “A negra em questão não não tem identidade - é anônima-, como era hábito na representação modernista desse tipo étnico” (GILIOLI, 2016; p. 78). A obra evoca, também, como indica Ferreira (2017), um senso de nostalgia da própria artista em relação ao ideário materno embebido a mulheres negras, como cuidadoras.

Nesse sentido, Guimarães (2021) colabora ao nos mostrar que esse processo de projeção do negro a partir do olhar branco no modernismo se constitui como um processo de espelhamento de questões reprimidas do próprio sujeito branco, que enxerga no outro, aquilo que foga dos parâmetros ocidentais de civilidade. Esse processo, que Grada Kilomba (2019) chama de *outrida-*

de, ocorre com o sujeito negro sendo personificado como tudo aquilo que o sujeito branco não pode ser, com as características que ele próprio reprime em si. No caso brasileiro, o olhar branco não é um agente isolado, e sim, uma malha social complexa que constitui, entre tensões e contradições, um pensamento social que impera no país.

Em comparação com pinturas de artistas negros, é possível identificar diferenças nas representações de pessoas negras. Um exemplo é a produção de Heitor dos Prazeres, que foi pintor, compositor e sambista contemporâneo do modernismo brasileiro. Suas pinturas apresentam as populações negras e diversos elementos que compõem seus universos, como os ritos religiosos, os sambas, as favelas, os carnavais, entre outros. Os negros em seus trabalhos, retratados como indivíduos e não somente como arquétipos, estão sempre bem vestidos, calçados, e possuem corporeidades proporcionais.

No campo das histórias em quadrinhos brasileiras, são muitos os personagens negros criados. No livro *O negro nos quadrinhos do Brasil*, do pesquisador doutor Nobu Chinen (2019), é apresentada uma vasta cronologia de personagens negros nos quadrinhos brasileiros. Neste conjunto complexo de personagens, são muitas as representações do sujeito negro. Como destaca o autor, muitas imagens de pessoas negras no humor gráfico brasileiro se baseiam em ideias pseudocientíficas, as mesmas presentes em pinturas e demais representações antecessoras aos quadrinhos no país.

Iconografia do negro no Brasil

Como pontua Cardoso (2015), existe uma tensão constante em imagens que retratam pessoas negras e suas vivências no contexto abolicionista, estando essas figuras sempre entre uma representação do indivíduo e a de um arquétipo de um grupo social. “A dinâmica desta construção visual deve ser compreendida à luz das incertezas dos criadores de imagem que lutam para definir estratégias eficazes para representar uma premissa nova”. (CARDOSO, 2015; p. 494, tradução nossa). Assim,

a iconografia segue sendo o grande desafio. Tida como “ilustração” aos textos, como colocado de início, ela tem-se prestado silenciosamente, ao longo do tempo, como referência “artística” dos fatos passados. As imagens, entretanto, nos informam e nos despistam pela ambiguidade com que o real se vê nelas registrado. O intérprete se verá sempre diante de códigos técnicos, culturais e estéticos a serem decifrados. (KOSOY; CARNEIRO, 1994, p. 2011)

As várias missões artísticas e científicas empreendidas por europeus no Brasil permitiram, como pontua Chinen (2019), com que pessoas negras começassem a ser retratadas em pinturas no país. Segundo Neto (2015), a iconografia afro-brasileira tem como marco zero a pintura “Vista da Ilha de Itamaracá” de 1637, do pintor holandês Frans Post.

Além do holandês, pintores europeus como Jean-Baptiste Debret, Johann Moritz Rugendas e Albert Eckhout integraram missões artísticas e científicas. “De estilos distintos, cada um deles foi responsável por uma volumosa produção que inclui pinturas, desenhos e gravuras que retratam a sociedade da época.” (CHINEN, 2019, p. 74). Em um período anterior ao advento da fotografia, tais pintores tinham como responsabilidade registrar a sociedade do período em que viveram. No que diz respeito a registros fotográficos, Kosoy e Carneiro (1994) destacam os perigos de se tomar tais imagens como “evidências definitivas” de uma situação ou período. “Deve-se ter em mente, pois, que a imagem fotográfica resulta de uma *construção técnica, cultural e estética/ideológica*. (KOSOY; CARNEIRO, 1994, p. 174).

Observando muitas representações de pessoas negras em pinturas, fotografias e outros registros, sobretudo até o século XIX, observa-se a construção de um repertório visual que resume a experiência de ser uma pessoa negra em uma vivência de dor, sofrimento e subalternidade somente. Uma pessoa negra era representada então como

um ser em situação de absoluta dependência, ao qual tudo era negado e que não possuía nenhuma capacidade de ação e reação dentro da sociedade escravista e patriarcal. A sua condição de sujeito não foi simplesmente negada, mas absolutamente

desconsiderada em favor da descrição de um quadro que delimitava lugares sociais muito precisos para eles enquanto grupo racial. (FONSECA, 2007 p.14-15)

Com base nas leituras, entendemos aqui iconografia como um repertório de imagens comuns a determinado objeto ou tópico. A construção dessa iconografia sobre a negritude, amplamente difundida no país, segundo Alves e Rodrigues (2013), como na reprodução em massa em materiais didáticos utilizados no ensino brasileiro, sobretudo as pinturas de Debret e Rugendas. Isso contribuiu para a construção de um imaginário social em torno do ser negro no país, influenciando assim outras representações, como nos próprios quadrinhos. Cada representação de pessoas negras em posição de subserviência, como objetos em posse do senhor, contribui para a cristalização de um imaginário social em torno do que significa ser negro no Brasil.

“Casa-Grande” e ruptura

No quadrinho *Casa-grande*, o artista Robson Moura se apropria de imagens de pessoas negras, datando o século XIX, e desenvolve novos sentidos para as mesmas. Uma das imagens utilizadas como referência é uma fotografia de uma adolescente negra escravizada, carregando uma menina branca nas costas. Esta imagem, como aponta Cortes (2017), traz uma jovem negra, babá, desconfortável apesar do contexto de “brincadeira”, já que ela está

em uma situação de dominação e domesticação do seu corpo. No quadrinho de Moura, em uma das aparições do passado escravista na Casa-grande, a personagem Laurie se depara com uma jovem negra mutilada carregando uma criança nas costas, imperando uma situação de terror. Este terror é causado não apenas pela aparição em si, mas também pelo estado degradante em que esta jovem negra aparece, com o rosto mutilado, reforçando a desumanização e violência que lhe foi infligida como ponto central do terror da situação.



Figura 2: Página de “Casa-Grande”. Autor: Robson Moura, 2021.

Outra das referências em “Casa-grande” é a pintura *A Redenção de Cam* (1895), de Modesto Brocos. O quadro traz a imagem de uma família mestiça, na qual a avó negra ergue as mãos e o rosto em sinal de agradecimento divino, pela neta branca. Segundo Cardoso (2015), a pintura dialoga com o ideal de branqueamento adotado pelo Brasil a partir do século XIX, cuja ideia seria de utilizar a miscigenação como ferramenta para “apagar” o traço negro da população local. Em *Casa-grande*, o autor faz uma releitura do quadro com os três protagonistas brancos, mutilados, após os eventos ocorridos na casa colonial. Se a pintura original dialoga com políticas higienistas de apagamento da negritude em prol de uma população “branca”, em *Casa-grande* essa branquitude é suprimida pelos crimes e violências infligidas à população negra escravizada, que mesmo após séculos não conseguiu abandonar a propriedade e retornam para cobrar a dívida com a família escravista.

Para Gasca e Mensuro (2014), essa apropriação da imagética de pinturas por histórias em quadrinhos é comum em muitos trabalhos, sobretudo de imagens de grande pregnância no imaginário popular. “Qualquer imagem que adquira a categoria de ícone provavelmente será usada por todas as disciplinas artísticas contemporâneas, independentemente de seu status ou do tipo de público a que se dirigem” (GASCA; MENSURO, 2014; 268).



Figura 3: Página de “Casa-Grande”. Autor: Robson Moura, 2021.

O movimento de ressignificação de imagens coloniais e da própria história negra que é empreendido no quadrinho dialoga, também, com tópicos da arte afro-brasileira – entendida aqui a partir da definição de Conduru (2012), como um campo de produção artística que

discute tensionamentos sobre vivências negras no Brasil. Em diferentes expressões de arte afro-brasileira, é possível encontrar o resgate da memória negra brasileira por meio da re humanização de sujeitos negros escravizados, como na produção da artista visual Rosana Paulino.

No contexto da produção brasileira de quadrinhos, *Casa-Grande* dialoga com outros quadrinhos que também abordam tópicos da arte afro-brasileira. Trabalhos de artistas como Marília Marz em *Indivisível* e de Marcelo D'Saleta em *Cumbe* e *Angola Janga*, apresentam diferentes perspectivas do resgate de memórias e da história da população negra no Brasil.

Conclusão

Com os acúmulos das leituras e conceitos aqui estudados, bem como os contextos que marcam as formas como pessoas negras foram e são retratadas na história brasileira, é possível identificar no quadrinho analisado, *Casa-Grande*, uma proposta de ruptura com a normalização na representação colonial do sujeito negro. Representações estas, em maioria, dentro de um imaginário pautado, sobretudo, em violência e subalternidade.

A partir da análise do quadrinho *Casa-grande* e da leitura do referencial teórico, é possível observar que, além do potencial artístico, o trabalho de Robson Moura constitui uma ferramenta política e didática para novas

compreensões do passado escravista brasileiro, bem como refletir sobre como muitas representações pejorativas da negritude seguem no imaginário popular brasileiro.

O quadrinho rompe com a normalização da representação colonial de pessoas negras, ao tirar estas imagens, já presentes na iconografia brasileira, de sua posição de inércia e normalização, por meio da narrativa da obra e pelo elemento do terror. Com isso, *Casa-grande* traz um questionamento sobre qual o verdadeiro terror, não só na narrativa gráfica mas sobretudo na história do Brasil, em seus recentes 133 anos de abolição da escravatura. Mas que, ainda, mantém cerceando e tentando controlar corpos negros, perpetuando diariamente o genocídio ao povo negro.

Referências Bibliográficas

ALVES, S. R.; RODRIGUES, M. E. Arte e afrobrasilidade como expoentes de luta e resistência. In: *Revista Digital do LAV*, Santa Maria, v. 10, n. 2, p. 166–189, 2013.

BARBOSA, Nelma. *Arte Afro-brasileira: identidade e artes visuais contemporâneas*. Jundiaí: Paco Editorial, 2020.

CARDOSO, Rafael. The Problem of Race in Brazilian Painting, c. 1850–1920. In: *Art History*, 38: 488-511, 2015.

CARNEIRO, M L T e KOSSOY, Boris. *Olhar Europeu: o Negro na Iconografia Brasileira no Século XIX*. São Paulo: EDUSP, 1994

CONDURU, Roberto. *Arte Afro-brasileira*. Belo Horizonte: C/Arte, 2012.

CHINEN, Nobu. *O negro nos quadrinhos do Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2019.

FERREIRA, Thais dos Reis. *A Negra: Diálogos entre a obra de Tarsila do Amaral e o feminismo negro*. 2017. Disponível em: <<http://celacc.eca.usp.br/pt-br/celacc-tcc/975/detalhe>>. Acesso em: 24 ago. 2022.

FONSECA M. V. A arte de construir o invisível: o negro na historiografia educacional brasileira. In: *Revista Brasileira De História Da Educação*, n. 13, p. 11-50, 2007

GASCA, Luis; MENSURO, Asier. *La Pintura en el Cómic*. Madrid: Cátedra, 2014

GUIMARÃES, Antonio Sérgio Alfredo. *Modernidades Negras: a formação racial brasileira (1930-1970)*. São Paulo: Editora 34, 2021

GILIOLI, Renato de Souza Porto. *Representações do negro no modernismo brasileiro: artes plásticas e música*. Belo Horizonte: Miguilim, 2016

KILOMBA, Grada. *Memórias da Plantação - Episódios de racismo cotidiano*. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

MOURA, Robson. *Casa-grande*. São Paulo, 2021.

NETO, M. G. de O. Entre o grotesco e o risível: o lugar da mulher negra na história em quadrinhos no Brasil. In: *Revista Brasileira de Ciência Política*, [S. l.], n. 16, p. 65–85, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/2230>>. Acesso em: 11 set. 2022.

PRIMOTE E COMPANHIA: PROJETO DE INCENTIVO À LEITURA NO MUNICÍPIO DE CAMETÁ (PA)

José Augusto da Silva Pinto¹

Janete Farias Teles²

RESUMO: Com o objetivo de preservar e valorizar o linguajar cametaense, o personagem Primote surgiu como uma proposta de ilustração nas questões do 4º caderno de atividades do 9º ano do Ensino Fundamental organizado pela Secretaria Municipal de Educação de Cametá (PA), mais especificamente, Primote foi criado em 06 de outubro de 2021 pelo professor José Augusto da Silva Pinto. De forma colaborativa e abordando temas sugeridos pelos professores, as tirinhas do Primote estão disponíveis em formato digital e em publicações acadêmicas, como um artigo do projeto ArborControl e o livro “Ensino de estatísticas a partir da integração de saberes do campo”. Primote é o típico ribeirinho de Cametá. Ele fala com o tradicional sotaque cametaense, usa sempre um chapéu de palha e leva a vida com otimismo, mesmo diante das dificuldades. Convidado a fazer parte do PROECAM, Projetos Educacionais de Cametá, Primote ganhou alguns companheiros. Dentre esses novos personagens, temos a Matilda e o Botito, representando as lendas da Matinta Perera e do boto respectivamente. Daí surgiu a ideia da criação do gibi PRIMOTE E COMPANHIA. Além de valorizar os aspectos culturais da cidade de Cametá, Primote e companhia é uma alternativa para auxiliar os docentes da rede municipal de educação a trabalharem com as suas turmas os temas de suas aulas de forma mais regionalizada, pois, além da história em quadrinhos, os gibis contam com atividades lúdicas, como labirinto, caça-palavras, pala-

1 Professor do Ensino Básico, Graduado em Letras (2008) – UFPA, Campus Cametá, Mestrando em Educação e Cultura (UFPA). Email: augustopinto1982@gmail.com.

2 Professora do Ensino Básico, Graduada em Letras (2005) e Pedagogia (1999) – UFPA, Campus Cametá, Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Universidade da Amazônia (2015), Doutorado em Educação – Universidad Interamericana (2020). Email: fariastelesj@gmail.com.

vas cruzadas, pintura etc. Assim sendo, espera-se que os professores e alunos façam um bom uso desse material e que ele seja a porta de entrada de muitas crianças nesse importante mundo da leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos, Leitura, Educação

Introdução

O desenvolvimento deste artigo tem como base o relato de experiência vivenciado pelos organizadores do Projeto Gibi na Escola no município de Cametá, cidade do Pará, no Brasil, que possui uma população estimada de 139.364 habitantes, faz parte da mesorregião do Nordeste Paraense e é sede da microrregião de mesmo nome.

Qual a importância das Histórias em Quadrinhos (HQs) na educação cametaense? Os professores de Cametá utilizam HQ nas aulas? Os alunos de Cametá costumam ler HQ? Há algum personagem de HQ que os ribeirinhos ou moradores de Cametá possam se identificar? Essas e outras indagações são norteadoras para a proposta desse trabalho: apresentar um relato de experiência do gibi Primote e Companhia como ferramenta de auxílio à educação cametaense.

Para os críticos especializados, a História em Quadrinho é considerada a Nona Arte, mas nem sempre as HQs foram consideradas uma arte sequencial. Na verdade, antigamente, essa mídia foi muito criticada pelos especialistas, que não consideravam as HQs como forma de literatura. Atualmente, sabe-se que a HQ é uma porta de entrada para o mundo da leitura e uma forte inspira-

ção para muitos leitores, contribuindo em outras mídias, principalmente no cinema e na TV. Afinal, são inúmeros os lançamentos de filmes de super-heróis nos cinemas e nas séries televisivas.

Originalmente, no Brasil, o termo “gibi” surgiu como título de uma revista publicada em 1939 e ficou tão popular que atualmente é sinônimo de história em quadrinho. O termo “comics” vem do inglês e se deve a sua origem cômica nas tirinhas de jornal. No Japão, o termo para HQ japonesa é “mangá”; na Argentina e outros países latinos, chama-se “historietas”; em Portugal, “bandas desenhadas”; e mais recentemente se fala “graphic novel” (novela gráfica) para designar uma HQ com acabamento luxuoso.

O projeto de incentivo à leitura Gibi na Escola tem a pretensão de contribuir para a formação de alunos leitores críticos e participativos, capazes de interagir em sua realidade local na condição de cidadãos conscientes. Além disso, este projeto busca desenvolver a habilidade de pensar e agir, ter autonomia, construir conhecimentos e valorizar sua identidade cultural das comunidades localizadas no município de Cametá.

Em se tratando da questão cultural, de acordo com o Documento Curricular Municipal – DCM/2021, a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) ressalta que as competências gerais da educação básica compreende “valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. [...]” (BNCC, 2018, p.09).

Nessa perspectiva, este projeto contempla a realidade local, valorizando as peculiaridades culturais da região, na medida em que busca o reconhecimento e valorização da identidade cultural dos estudantes. Este documento ainda afirma que:

[...] a educação geográfica contribui para a formação do conceito de identidade, expresso de diferentes formas: na compreensão perceptiva da paisagem, que ganha significado à medida que, ao observá-la, nota-se a vivência dos indivíduos e da coletividade; nas relações com os lugares vividos; nos costumes que resgatam a nossa memória social; na identidade cultural; e na consciência de que somos sujeitos da história, distintos uns dos outros e, por isso, convictos das nossas diferenças. (BNCC, 2018, p.359).

Segundo este documento, o processo de ensino e da aprendizagem oportuniza ao aluno o acesso ao conhecimento de modo que o torne significativo, para que assim possa elaborar o seu próprio pensamento e produzir o seu saber, partindo da sua própria identidade e vivências.

Através do projeto Gibi na Escola, possibilita-se o conhecimento significativo, com valorização da identidade cultural, pois ressalta-se a paisagem local, os costumes, as linguagens, as manifestações culturais, entre outras características regionais associadas ao conhecimento sistemático ofertado pela escola.

A implementação desse projeto vem favorecer signi-

ficativamente o processo ensino-aprendizagem e a valorização cultural, visto que possibilita o desenvolvimento da leitura e conseqüentemente, melhora o desempenho e aprendizado dos alunos do ensino fundamental, já que a leitura está inserida em todo o processo de ensino e no cotidiano dos educandos. Sobre a leitura, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em seu Art. 32, destaca que:

O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante: I – o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo [...] (LDB, 2017 p.23)

Em consonância com a LDB, o mencionado projeto visa contribuir com a formação dos estudantes, pois objetiva despertar o interesse pela leitura, aspectos cognitivos, capacidade criativa, tendo assim meios para a construção de uma aprendizagem mais significativa.

Envolver os alunos cada vez mais no universo da leitura, de uma forma prazerosa, condizente com suas raízes culturais requer muita disponibilidade e compromisso por parte daqueles que desejam construir uma sociedade mais igualitária e humanizada. Logo, estimular os estudantes a desenvolver o hábito de ler exige empenho,

parcerias, engajamento e responsabilidade por parte de todos os envolvidos no contexto educacional.

Entretanto, nota-se que apesar da aceitação das Histórias em Quadrinhos enquanto objeto de leitura e valioso recurso no ensino, esse gênero textual ainda não foi de fato incorporado ao elenco de textos com que a escola trabalha, nem alcançou a devida atenção das pesquisas acadêmicas (MENDONÇA, 2005, p. 195). De maneira que praticamente inexistem trabalhos que investiguem de que modo os alunos interagem com as imagens de uma HQ e como ocorre a criação de texto a partir delas, foco de nossa investigação/implementação.

O projeto visa trabalhar com o imbricamento entre imagem e texto próprio as HQs, desde cada quadrinho isoladamente até todos os quadrinhos em sequência de uma única historinha, é proveitoso considerarmos as concepções de diferentes autores.

Segundo Eisner (2001), visto que as HQs lidam com o que ele chama de tecnologia singular, escrever para quadrinhos é uma habilidade especial cujos requisitos não são comuns a outras formas de criação escrita: “Quando palavra e imagem se misturam, formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogos e textos de ligação” (EISNER, 2001, p. 122).

Ainda nesse aspecto, Vergueiro (2004) e Carvalho (2006) concordam com a presença das HQs no processo de ensino-aprendizagem, entre outras razões, pelo imbricamento entre imagem e texto, próprio ao gênero.

Carvalho (2006) pontua a peculiaridade da narrativa das HQs, pois os autores narram nos quadrinhos mediante uma mistura ou sobreposição de imagens e palavras que podem refletir fatores do lugar em que o aluno está inserido. Assim, para melhor entender a história, o leitor de quadrinhos precisa utilizar suas habilidades interpretativas, tanto visuais quanto verbais. Pensando nisso, o PROECAM (Projetos Educacionais de Cametá) desenvolveu o gibi Primote e Companhia.

Com o objetivo de preservar e valorizar o linguajar cametaense, o personagem Primote surgiu como uma proposta de ilustração nas questões do 4º caderno de atividades do 9º ano do Ensino Fundamental organizado pela Secretaria Municipal de Educação de Cametá, mais especificamente, Primote foi criado em 06 de outubro de 2021 pelo professor José Augusto da Silva Pinto.



Figura 1: Primeira tirinha do Primote.

De forma colaborativa e abordando temas sugeridos pelos professores, as tirinhas do Primote estão disponíveis em formato digital e em publicações acadêmicas,

como um artigo do projeto ArborControl e o livro “Ensino de estatísticas a partir da integração de saberes do campo”.

Convidado a fazer parte do PROECAM, Primote ganhou alguns companheiros. Daí surgiu a ideia da criação do gibi Primote e Companhia. Dentre esses novos personagens, temos a Matilda e o Botito, representando as lendas da Matinta Perera e do boto respectivamente.

Primote é o típico ribeirinho de Cametá. Ele fala com o tradicional sotaque cametaense, usa sempre um chapéu de palha e leva a vida com otimismo, mesmo diante das dificuldades.

Matilda é uma jovem que herdou o fardo da avó, que era Matinta Perera. Mas diferente da lenda, Matilda não traz mau agouro, não quer café nem tabaco. Tudo o que ela quer é conscientizar as pessoas sobre os cuidados com o meio ambiente. Para viver em harmonia com a natureza e ter uma boa relação com as pessoas, Matilda está sempre acompanhando as tendências e estuda junto com Primote na turma de jovens e adultos (EJA).

Botito é o companheiro de pescaria do Primote. Na sua forma natural de boto, ele ajuda no borqueio para pegar mapará. Quando transformado em homem, ele não perde uma festa na cidade de Cametá, onde aproveita para dançar carimbó, siriá e samba de cacete.

Primote, Matilda e Botito são representados em locais reais da cidade de Cametá. A catedral da cidade, o cais, a praça, a praia e até a escola em que os personagens estudam é um local físico de Cametá.



Figura 2: Capa do primeiro gibi Primote e Companhia.

O primeiro gibi do Primote e Companhia possui 20 páginas e é composto de oito histórias, uma charge, três atividades lúdicas, três tirinhas e a letra da canção do Primote e Companhia feita pela professora Ellen Christian Assunção Matos.

Música: Primote, Matilda e Botito

(REFRÃO)
Primote, Matilda e Botito
Um trio cultural muito rico

Primote é um parente

Gente como a gente
Sumano dos porreta
Dos pés à cabeça

Chapéu, short e sandálias
São suas indumentárias
Mapará, açaí e chibé
Ele come até em pé

Matilda é diferente
É nossa gente
Tem um fado como herança
Voa, assovia desde criança.

Tabaco e café
É o que ela quer
É a Matinta Perera
Que vive pela beira

Botito é um cara
Charmoso e bom de fala
Mundia quem ele quer
Principalmente mulher

Ele é uma lenda
Do Baixo Tocantins
Mas sua fama vai além
Das fronteiras de Belém

Em sala de aula, a proposta é de que o professor faça uma leitura em conjunto com a sua turma, numa espécie de contação de história. Em seguida, as crianças terão a oportunidade de resolver as atividades lúdicas disponíveis no gibi. Palavras cruzadas, labirinto, caça-palavras, dentre outras. Essas atividades pedagógicas são realizadas para desenvolver habilidades na criança, como a coordenação motora, o senso de lógica, o senso direcional ou lateralidade, o senso de organização, o planejamento, entre outras.

Metodologia

O projeto de incentivo à leitura Gibi na Escola surge da necessidade de desenvolver o gosto pela leitura no período de pós pandemia, pois é notório o quão a educação pública sofreu um retrocesso, em especial para os alunos da zona rural do município. Assim, pretende-se apresentar o projeto nas escolas selecionadas da zona rural da rede pública municipal de educação infantil ao 5º ano em coletividade o corpo técnico pedagógico das escolas. Momento este em que serão evidenciados os objetivos do projeto, propostas de metodologia para aplicação, considerando a flexibilidade e autonomia dos docentes em efetivar o projeto de acordo com sua realidade local. Assim, descreve-se as etapas da efetivação do projeto em 3 fases:

Fase 1 – Intitulada “Gibi Lúdico”. É voltada para os alunos da educação infantil, que estão começando a ter contato com o mundo da leitura. Consiste em apresentar os personagens e a proposta do projeto por meio de atividades pedagógicas como: liga pontos, caminhos, pontos tracejados, labirintos, pinturas e desenhos. Dessa forma, o uso das atividades lúdicas sugeridas pelo Gibi em sala de aula transcende a mera prática das brincadeiras, tem como finalidade o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo. Sendo assim, é necessário definir a escola que

trabalha com a etapa da educação infantil para desenvolver os aspectos psicomotores, tais como: coordenação motora, comunicação, raciocínio lógico, percepção do espaço, consciência corporal, linguagem, criatividade, imaginação, familiaridade com letras e números, gosto pela leitura e empatia.

Fase 2 – Compreende os alunos do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental. Nessa etapa, o gibi contempla um nível mediano de atividade, que buscará apresentar exercícios de raciocínio mais elevado, leituras de temas com cunho crítico-reflexivo, que exija um certo nível de capacidade de iniciativa a solucionar questões do cotidiano, tais como: textos curtos de tirinhas, diagramas, caça-palavras, caminhos, letras de músicas, identificação da identidade dos personagens. O gênero textual se identifica com os textos imagéticos e pequenas histórias em quadrinhos, charges, cartuns, etc.

Fase 3 – Pode-se denominá-la de culminância do Projeto Gibi na Escola. Nessa fase, após apropriar-se das inúmeras propostas oferecidas pelo projeto, como músicas, personagens, gibis distribuídos gratuitamente, os alunos terão a oportunidade de participar da construção e trabalhar com a produção textual a serem publicadas

posteriormente nos gibis finais. Dessa forma, os alunos serão parte integrante do processo, construtores de conhecimento em articulação com sua realidade local e com as diversas manifestações culturais.

As atividades de leitura e a gestão de atividades de produção textual, assim como a convergência para a implementação do Documento Curricular de Cametá em sala de aula, ficarão a critério dos professores, de forma que seja possível sabermos com precisão como foi realizada cada atividade atrelada aos campos de experiências: *o Eu, o Outro, o Corpo, o Gesto, Movimento, aos Traços, ao Som, as Cores, as Formas, a Escuta, as Falas, o Pensamento, a Imaginação, o Espaço, o Tempo, a Quantidade, Transformações, etc.*

Ao longo das atividades do projeto, será realizado, periodicamente, o acompanhamento e a avaliação de todas as atividades executadas em sala de aula.

Relato de experiência

Na manhã do dia 26 de abril de 2022, a equipe do PROECAM apresentou o projeto Gibi na Escola para os alunos e professores da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Rosivaldo Bastos localizada no distrito de Mutuacá de Baixo (Cametá/PA).



Figura 3: Equipe do PROECAM se dirigindo à localidade de Mutuacá de Baixo.

A localidade de Mutuacá de Baixo, como muitos distritos de Cameté (PA), fica localizada entre ilhas, na zona rural de Cameté. Portanto, o acesso só é possível por embarcações. Assim sendo, a prefeitura de Cameté disponibilizou uma voadeira para que os profissionais do PROECAM pudessem apresentar o projeto Gibi na Escola na EMEIF Mutuacá de Baixo / Rosivaldo Bastos.



Figura 4: Alunos da EMEIF Mutuacá de Baixo.

Os alunos da EMEIF Rosivaldo Bastos aguardavam ansiosos pela “novidade” e foram muito participativos nas brincadeiras propostas pelos coordenadores do PRO-ECAM. No evento, foram distribuídos balões aos alunos, e estes movimentavam no ar a cada pergunta feita pelos apresentadores, conforme a imagem abaixo:

Após a contação de história feita pelas professoras Dorilene Furtado Dias e Edna Soares Martins, que introduziram as origens das personagens do gibi Primote e Companhia narrando como essas personagens nasceram, entraram em cena os próprios personagens por meio de atores convidados. Esse fato causou grande surpresa às crianças presentes, pois o mundo do imaginário se tornava realidade diante dos seus olhos.



Figura 5: Atores fantasiados de personagens do gibi Primote e Companhia.

Em seguida, as crianças tiveram a oportunidade de fazer uma roda de contação de história realizada pela especialista Simone Jares, que também ofertou uma oficina de dobradura, enquanto os professores da EMEIF de Mutuacá de Baixo puderam se reunir com a equipe técnica da PROECAM em uma sala reservada.



Figura 6: Alunos sentados em roda ouvindo uma contação de história.

Na sala reservada para a reunião dos professores da EMEIF Mutuacá de Baixo com os professores da PROECAM, foram exibidos slides sobre o projeto e os professores tiveram a oportunidade de conhecer melhor o gibi Primote e Companhia em versão impressa.

É por acreditar que a leitura é um ato prazeroso e lúdico que referenciamos o pesquisador Serpa e Alencar (1998), que conceitua de forma didática que as histórias em quadrinhos unem duas riquíssimas formas de expressão cultural, a literatura e as artes plásticas. Os alunos se

sentem mais entusiasmados nas aulas quando é utilizada a história em quadrinho, pois conseguem simplificar o significado da história através das imagens que dão suporte e referência para a leitura e isso causa um aspecto positivo no sentido de torná-los bons leitores. (pp. 10-19).



Figura 7: Apresentação do projeto Gibi na Escola aos professores da EMEIF de Mutuacá de Baixo.

Logo, o projeto Gibi na Escola, em todas as suas fases, propõe fazer uma articulação com o Documento Curricular do Município de Cametá (DCM), enfatizado no parecer nº 95/2022 que regulamenta o currículo municipal. Mostrando um diálogo com esse documento quando trata sobre a temática da identidade cultural, linguística e temas transversais (tais como meio ambiente, diversidade, gênero, ética, respeito, diálogo, solidariedade etc).

Resultados e discussões

Foi possível desenvolver uma estratégia de incentivo à leitura considerando um déficit alto de aprendizagem por conta dos dois anos letivos paralisados em decorrência da pandemia do Covid-19; então, essa tática de criar o gibi Primote e Companhia surge de encontro a necessidade de incentivo à leitura nos alunos, pois esse déficit é muito maior no interior dos centros urbanos, a exemplo nas ilhas (comunidades afastadas), e foi pensando nessa problemática que criamos o gibi com os personagens de uma releitura de lendas locais (Matinta Perera, boto e um típico homem interiorano).

O lançamento do projeto Gibi na Escola / Primote e Companhia ocorreu em uma escola do interior do município de Cametá-PA. Escolha essa sediada em uma ilha denominada de Mutucá, onde foi possível constatarmos o ânimo das crianças para com os personagens. A expectativa gerada com o gibi foi contemplada com a apresentação dos personagens, que ora “saem” do gibi para fazer a interação com as crianças. Foi um momento de grande entusiasmo, visível nas diversas formas de expressão dos alunos.

É importante ressaltar que na apresentação dos personagens junto com o gibi há, também, uma música (de autoria local) na qual a letra faz uma abordagem de valorização das lendas locais, com um ritmo animado (carimbó e lambada), pois havia essa preocupação considerando o público que gostaríamos de atingir.

As histórias que compõem o gibi do Primote e Companhia retratam as histórias cotidianas locais, além de fazer uma releitura das lendas regionais, buscando sempre valorizar o lugar de identidade de nossos discentes. Uma forma de valorizar a cultura cametaense de forma lúdica. Ficou perceptível que, quando trouxemos esses personagens, que são lendas da nossa região, para o mundo real, imputamos significado a cada personagem.



Figura 8: Tirinha do gibi em que aparece o cais da cidade e o seu navio afundado.

Houve relatos de pais que os filhos, ao chegarem em casa, realizaram inúmeras perguntas sobre as lendas que cada personagem simbolizava, destacando-se a importância do interesse do aluno por esse tema. Uma atividade diferente que perpassa pelas percepções dos sentidos, seja através do áudio (música), seja da imagem (personagem) ou do tato (abraço).



Figura 9: Alunos realizando a oficina de História em Quadrinhos.

Através desse trabalho será possível proporcionar um ambiente de ludicidade o qual possibilitará aumentar a concentração, a motivação e refletir diretamente na melhora do aprendizado dos alunos.

No decorrer das histórias, o roteiro apresenta temas que fazem parte do cotidiano dos alunos e que são reforçados nas atividades lúdicas. Por exemplo, a história em que os personagens compreendem a importância da alimentação saudável e, em seguida, num caça-palavras, pede-se para o aluno/leitor identificar os nomes das frutas preferidas do Primote.



Figura 10: Alunos desenhando os personagens do gibi Primote e Companhia.

Logo, o Projeto Gibi na Escola não se encerra em si mesmo. Pelo contrário, seguirá com o intuito de viabilizar novas concepções, perspectivas e práticas que visem contribuir com um projeto educacional que propicie condições aos alunos para que possam produzir textos, apropriar-se da leitura e da escrita de maneira articulada com suas vivências e raízes culturais. Pois, frente as tantas dificuldades e limitações enfrentadas pela educação municipal no cenário atual, é necessário buscar alternativas para que “estar” na escola seja realmente considerado indispensável por parte dos estudantes cametaenses.

CAÇA-PALAVRAS

AJUDE O PRIMOTE A ENCONTRAR AS PALAVRAS DAS FRUTAS QUE ELE MAIS GOSTA:

MANGA	GOIABA	AÇAÍ
BURITI	PIQUIÁ	PUPUNHA
BANANA	UVA	MAÇÃ



T B I C A R C H B U R I T I A L R D
S S A E W H H E L H H I M A W P W Q
E O P I Q U I Á U M H F S T A S R A
E O N C G O I A B A M S O E H E A E
A E D W E A P O O Ç A D N S C D R I
B A E A T I U Y B A N A N A I S N L
C H T O I T P W T Í G R G W R I I E
L T T C O N U L D F A W H E S R L C
U M A Ç ã T N E O H S K A A M I D B
E A V T C E H I N I M K E N D E N S
O N O I N T A I E A D W R A L M C E
T T I T U V A D E E L T S N D E D O



LEMBRE-SE!

Frutas são alimentos saudáveis, e assim como as verduras e legumes, possuem uma grande variedade de vitaminas, minerais e fibras. Por esse razão, o seu consumo ajuda a prevenir diversos tipos de doenças.

Figura 11: Página do gibi com atividade lúdica.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CARVALHO, D. J. *A educação está no gibi*. Campinas: Papirus, 2006.

Documento Curricular do Município de Cametá (DCM). Parecer nº 95/2022, Elaborado a partir do ano de 2017.

LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. *Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos*. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva;

MACHADO, Anna Rachel & BEZERRA, Maria Auxiliadora (Org.). *Gêneros textuais & Ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, p. 194-207, 2005.

PAIVA, Fábio da Silva. *Histórias em quadrinhos na educação: memórias resultados e dados*. Universidade Federal de Pernambuco, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/18047>> Acesso em: 01 jun. 2022.

SERPA, D.; ALENCAR, M. (1998). *As boas lições que aparecem nos gibis*. Revista Nova Escola, Ano XIII, (111), 10-19.

VERGUEIRO, Waldomiro (org.) *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004.

POSSIBILIDADES TRANSMIDIÁTICAS NA OBRA DO CIBERPAJÉ

Rafael Senra Coelho¹

RESUMO: Em 2021, Edgar Franco lança duas obras independentes com o mesmo nome: um EP e uma história em quadrinhos chamadas *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*. Nesse artigo, mapearemos algumas semelhanças e diferenças entre as obras, que, se não podem ser classificadas como sendo multimidiáticas, guardam entre si características transmidiáticas, elemento esse que é próprio do universo ficcional da Aurora Pós-Humana criado por Edgar.

PALAVRAS-CHAVE: Transmídiaalidade. Multimídiaalidade. Tecnologia.

1 Doutor em Letras (UFJF), professor adjunto de Literatura Brasileira no Departamento de Letras da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP), e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras da UNIFAP. Email: rararafaels@yahoo.com.br.

Introdução

Nesse artigo, estudaremos duas obras lançadas em 2021 pelo artista multimídia Edgar Franco, ambas com o mesmo nome, *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*, sendo um EP musical e uma história em quadrinhos. As duas obras apresentam semelhanças e diferenças que pretendemos analisar, pois, apesar de serem obras independentes, trazem características pertinentes das obras classificadas como sendo transmidiáticas.

Além da coincidência nominal, essas obras são ligadas pelo mesmo conceito, pois fazem parte do universo ficcional transmídia *Aurora Pós-Humana*. Como explicam Edgar Franco e Danielle Barros Silva Fortuna, trata-se de “um universo transmídia de ficção científica criado com o objetivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias. A poética surgiu do desejo de vislumbrar um novo planeta Terra inspirado em perspectivas pós-humanas. Um mundo futuro onde as proposições de cientistas, ciberartistas e transumanistas tornaram-se realidade, no qual a raça humana, como a conhecemos, está em processo de extinção” (FRANCO, FORTUNA, 2015, p. 43).

Edgar Silveira Franco nasceu em 20 de setembro de 1971, em Ituiutaba, Minas Gerais, e é conhecido como Edgar Franco ou mesmo pela alcunha de Ciberpajé, que foi adotada por esse pensador e artista quando ele completou a idade de 40 anos, através da gravação de uma música ritualística por seu projeto Posthuman Tantra e pela publicação das “10 Chaves da Transmutação em

Ciberpajé” (FRANCO, BARROS, 2019, p. 45). Edgar é autor de histórias em quadrinhos, formado em arquitetura, Doutor em Artes e professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

Além dos quadrinhos, o artista compila inúmeros lançamentos musicais e performáticos através do projeto Posthuman Tantra, bem como produções cinematográficas e audiovisuais apresentadas em festivais brasileiros e internacionais. Edgar, que se nomeia como um artista transmídia há mais de uma década (FRANCO, SENRA, 2021, p. 09), explora em seu universo artístico diversas mídias: quadrinhos, cinema, prosa, música, etc. Como autor de quadrinhos, lançou obras premiadas, como o romance gráfico *Biocyberdrama* (Editora Opera Graphica), do qual foi roteirista e argumentista, ficando Mozart Couto encarregado dos desenhos e arte final. Em 2004, Couto venceu duas categorias do 20º Prêmio Ângelo Agostini por seu trabalho em *Biocyberdrama* (MOURA, 2013). Dez anos após a publicação desse primeiro volume da Opera Graphica, em 2013, Franco e Couto publicam o álbum *BioCyberDrama Saga*, com as três partes do arco da história, agora pela Editora da Universidade Federal de Goiás (BRAS, Luiz, 2018).

Praticamente todas as obras de Franco desde os anos 2000 são ambientadas em seu universo da Aurora Pós-Humana. Podemos citar vários destaques aqui, como a Revista *Artlectos e Pós-Humanos*, cujo primeiro volume foi publicado em 2006, e que venceu o Troféu Bigorna

na categoria “revista” em 2009 (BARALDI, 2009), a HQ *Renovaceno* (publicada pela Editora Merda na Mão em 2021) ou mesmo a HQ *Licanarquia*, roteirizada por Edgar e ilustrada pelo veterano Toninho Lima (NARANJO, 2021).

As duas versões de *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* são publicadas também em 2021, assim como *Renovaceno* e *Licanarquia*. Essa profusão de obras lançadas no mesmo ano pressupõe não apenas uma fase produtiva de Edgar Franco, mas também significa que o universo da Aurora Pós-Humana se encontra estabelecido em seus pressupostos, sobretudo ao se constatar a coerência que perpassa todas essas diferentes narrativas. Em entrevista concedida ao autor do presente artigo, Edgar Franco explica como nasceu a premissa que inspirou as duas obras *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*:

Conversas de Belzebu com seu Pai Morto surgiu inicialmente do desejo de inserir de forma simbólica e iconográfica o arcano XV do Tarô, o diabo, no contexto de meu universo ficcional transmídia da “Aurora Pós-humana”. Na narrativa, após o fim da espécie humana, essa criatura nasce de forma metafórica e onírica no crepúsculo pós-humano, em um planeta Terra desolado. A história coloca-o em diálogo – na verdade um monólogo – com seu pai morto, metáfora da humanidade (FRANCO, SENRA, 2021, p. 26).

A primeira obra pesquisada no presente artigo foi publicada na Revista *Atomic Magazine* nº1 (Editora Atomic), e representa o primeiro capítulo de uma HQ chamada *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto*. Até agora, só foram publicados, além desse capítulo inicial, o capítulo II (disponível na Revista *Atomic Magazine* nº2), e o capítulo III tem previsão de sair em 2023. De acordo com Edgar, a história completa terá 66 páginas, composta de 6 capítulos com 11 páginas cada (FRANCO, SENRA, 2021).

A outra obra estudada aqui envolve o EP *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* (Lunare Music). O álbum, que tem o mesmo nome da HQ, traz uma parceria entre Edgar Franco e o músico e produtor amapaense Alan Flexa. Como esclarece Edgar, a obra musical “é independente, mas está diretamente ligada ao primeiro capítulo da história em quadrinhos” (FRANCO, 2021a). Em nosso estudo, percebemos que as duas obras carregam semelhanças e diferenças, as quais serão analisadas nos tópicos a seguir.

Diferenças entre as obras

Ao ler os textos da HQ e dos aforismas lidos no EP, de imediato percebemos que ambas pertencem à mesma matriz. Uma leitura rápida poderia pressupor que se trata do mesmo texto, entretanto, gostaríamos de destacar

aqui algumas diferenças entre elas. Não se tratam de acréscimos ou modificações que sejam significativas a ponto de descaracterizar as obras ou a premissa por trás delas.

Muitas vezes, é possível pressupor que tenham sido feitas baseadas nos recursos e técnicas oriundos de cada mídia em questão. No caso da música, por exemplo, existe a necessidade de adequar o texto aos compassos e harmonias do tema musical. Já no caso da HQ, um dos cuidados que os artistas precisam sempre ter é o de averiguar se alguns aspectos presentes no texto das narrações não estariam sendo representados também nas imagens, de modo a evitar uma redundância entre os elementos iconográficos e textuais do vocabulário dos quadrinhos. Tais cuidados visam otimizar o potencial oferecido por cada uma dessas linguagens.

Na página 03 da HQ, há uma frase extra: “Em um silêncio avassalador e tão contrastante com sua existência barulhenta”. (FRANCO, 2021b). Ainda na página 09 da HQ, o narrador afirma que conheceu a melhor amiga de seu pai, mas apenas no Ato IV dos aforismas musicados descobrimos quem é essa amiga: “No dia da sua extinção, pai humanidade, eu nasci, e conheci sua melhor amiga, a ceifadora”. (FRANCO, 2021c). Outra mudança está no fim do EP (Ato IV dos aforismas musicados), que acrescenta uma repetição mântica da palavra “Nada”. (FRANCO, 2021c).

Influências mútuas

De acordo com Edgar Franco, o processo de produção do EP e da HQ *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* não tiveram influência mútua. Ou seja, tratam-se de dois processos criativos diferentes, que, apesar de partirem do mesmo argumento e dos mesmos aforismas, tiveram contexto de produção distintos. “Fiz questão de não passar a HQ para ele (Alan Flexa) ler, não queria uma contaminação da visualidade na sonoridade neste caso, o que mais me interessava era a narrativa”. (FRANCO, SENRA, 2021, p.30). Como Edgar fez a HQ antes do disco, é sabido que não houve influência da produção musical em relação à produção sequencial dos quadrinhos. No caso do disco, Edgar tomou o cuidado de não informar a seu colaborador Alan Flexa sobre o conteúdo da HQ. Portanto, o EP e a HQ *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* podem ser lidas como obras independentes entre si, apesar de fazerem parte do mesmo universo ficcional:

Tanto a HQ quanto o EP são obras transmídia pois inserem-se nas produções artísticas da Aurora Pós-humana! Mas se olharmos para elas como obras isoladas – o que não deve ser feito – podem ser consideradas como duas narrativas em suportes diferentes contando a mesma história no contexto transmídia da Aurora Pós-humana. O interessante é que são obras independentes – como todas as outras criações para a Aurora Pós-humana, mas neste caso possuem uma conexão inusitada – ainda

inédita no universo ficcional – pois contam a mesma história! (FRANCO, SENRA, 2021, p.27).

A citação de Edgar deixa claro que as duas obras de mesmo nome não são obras multimidiáticas, ou seja, não envolvem uma mesma narrativa que começa sendo contada em uma mídia e que passa a ser narrada com diferentes códigos em outra mídia. Trata-se de obras distintas, que trazem o mesmo nome e a mesma história, mas que são contadas em mídias diferentes, e a partir daí é possível atribuir um caráter transmidiático que perpassa essas diferentes obras.

Tecnologia e autoralidade

Nos dois trabalhos, a visão de Edgar sobre a obra sofre interferências que escapam de seu controle, e que trazem nuances inesperadas até mesmo para seu criador. Na HQ, o uso da tecnologia Neural Style Transfer: do uso de redes neurais para aplicar texturas feitas por Inteligência Artificial. Já no EP, temos as contribuições musicais feitas pelo músico e produtor Alan Flexa. Portanto, esses artifícios tem duas naturezas distintas: 1) a contribuição de um parceiro, que irá acrescentar novos elementos à visão original de Edgar Franco, e 2) recursos tecnológicos otimizados pelo artista, que são tidos como oportunos para o projeto estético em questão, mas que não deixam de figurar como elementos externos, não tendo sido produzidos originalmente por Edgar.

Esses recursos tecnológicos surgem em uma etapa de arte-finalização dos projetos. No caso dos quadrinhos, só são inseridos na fase final de produção. As etapas de criação e estruturação do projeto, de acordo com Franco, são feitas apenas pelo artista utilizando um suporte analógico:

Sigo um apaixonado pelo desenho em suporte papel, inclusive todas as minhas artes nascem primeiro no papel e só depois digitalizo. Nunca me acostumei com as mesas digitalizadoras, gosto mesmo é de desenhar no papel, e sigo criando HQs também praticamente sem recursos digitais, como na minha revista anual *Artlectos & Pós-humanos* (Marca de Fantasia), já com 13 números publicados (FRANCO, SENRA, 2021, p. 18).

Os recursos de redes neurais foram uma incorporação recente de Edgar, mas, ainda assim, não há dúvidas de que esse tipo de abordagem tem total ressonância com os pressupostos de seu universo ficcional da Aurora Pós-Humana:

Mas, como já destaquei, encontrei nesses 4 anos recentes uma possibilidade nova e que comecei a experimentar e gostar dos resultados plásticos e estéticos e só agora estou me aventurando a criar HQs agregando esses recursos de redes neurais, até então estava usando só para ilustrações. Devo dizer que as IAs ainda são muito limitadas, usam estratégias para irem aprendendo lentamente que desejamos, então

não existe nenhuma mágica no processo. É algo que demanda tempo para ir entendendo como o algoritmo funciona, é como aprender uma técnica de pintura (FRANCO, SENRA, 2021, p. 18-19).

O paralelo com a pintura é interessante, e abre margem para algumas reflexões oportunas. Muitos detratores das possibilidades digitais alegam que, ao usar recursos como o uso de aplicativos, mesas digitalizadoras e redes neurais, o ilustrador estaria delegando parte do controle do resultado final a um “robô” ou um computador, e, no fim das contas, a obra final poderia perder seu caráter humanizado, por assim dizer. Quem afirma esse tipo de ideia provavelmente nunca praticou ou ao menos observou o processo de produção de uma pintura em um ateliê. Se mencionarmos, por exemplo, a técnica de pintura em aquarela, estaremos falando de um método completamente analógico; contudo, trata-se de uma abordagem em que o pintor não irá deter o controle completo do resultado final da pintura. Mesmo que ele tenha consciência de como alguns detalhes serão empregados (a direção das pinceladas, a paleta de cores, a composição da imagem), o pintor sabe que, ao inserir água, a forma da imagem sofrerá interferências que não podem ser plenamente contidas. Esse caráter imprevisível, aliás, é o que identifica e traz beleza ou até mesmo legitimidade à técnica de aquarela.

A diferença em relação ao que Edgar Franco faz é que, no caso das suas obras, o recurso técnico é de natureza digital. Franco tem consciência das limitações e dos efeitos colaterais que são inerentes à tecnologia digital. Seu intento, nesse sentido, visa subverter alguns usos costumeiros desses recursos, buscando trazer a essa técnica possibilidades transgressoras, artísticas, libertárias, e até mesmo éticas.

Tenho visto essas técnicas serem utilizadas para o mal, criando deep fakes que possibilitam a difusão de fake news, ou também para o mundo do entretenimento insosso, mas podemos subverter – em certa medida – as suas destinações e utilizá-las para criar arte. Penso ser uma atitude ciberpunk subverter essas tecnologias para criação de arte autoral underground.

Quanto à tecnologia digital como um todo, tenho algumas restrições gerais à superexposição humana à linguagem binária que em seu cerne é indutora de extremos – pois sua base é o sim ou o não, o zero ou o um, a dicotomia, os extremos. Por isso creio na necessária evolução de uma computação quântica que dê um salto em relação ao atual binarismo dessa linguagem.

Também tenho restrições aos algoritmos das redes sociais baseados no aspecto obscuro da psicologia de Skinner e Pavlov, ou seja, estímulos negativos produzem muito mais engajamento do que os positivos. Mas tanto na música quanto na arte visual utilizo-me das ferramentas que acredito poderem amplificar as intenções poéticas

e estéticas de minhas obras, venham elas de onde vierem (FRANCO, SENRA, 2021, p. 19).

No caso da música, também temos um tipo de interferência tecnológica externa, que envolve a escolha dos *timbres e sons* usados na gravação ou execução dos temas compostos. Aqui, estamos lidando com características que não são exclusivamente oriundas do universo digital. Antes do século XX, os instrumentos musicais produziam sons que dependiam de suas características físicas – a mistura de seu material estrutural/ sua carapaça (geralmente madeira ou metal) com interferências produzidas por contatos que podem ser cinéticos (no caso de instrumentos percussivos ou do piano) ou contatos em cordas. Nas primeiras décadas do século XX, a música eletroacústica inaugura novas possibilidades de sons e timbres, nascidas do casamento entre música e eletrônica. A invenção de instrumentos como o Dynamophone ou Telharmonium em meados do ano 1900, o Thereminovox em 1920 ou mesmo o Trautonium em 1930 representam um pioneirismo nessa área (FUGAZZA, 1983, p. 124-125).

Essas primeiras invenções mencionadas nem sempre foram profusamente utilizadas na cultura popular. Dessa lista, foi o Theremin que acabou sendo usado em gravações de artistas como Ennio Morricone, Portishead, Pixies e, no Brasil, a banda Pato Fu; entretanto, vários desses instrumentos apenas serviram como experimentos, cujos dados e conclusões contribuíram para que, em décadas posteriores, instrumentos mais bem estruturados pudessem ser construídos.

É na década de 1960 que começam a surgir sintetizadores capazes de oferecer novas possibilidades de timbres eletroacústicos diferenciados. Um dos primeiros sintetizadores dessa época foi o Mellotron, popularizado por bandas como Beatles, King Crimson, e, principalmente, pelos Moody Blues (que adotaram esse teclado como uma marca registrada). O Mellotron nasce da tentativa de que bandas pudessem reproduzir ao vivo sons orquestrais, e o timbre de cada uma das suas teclas vem de fitas magnéticas cujo conteúdo traz gravações de instrumentos de orquestra, como violino, cello, flauta, dentre outros. Apesar da tentativa de emular orquestras, o Mellotron na verdade acabou por produzir um som bem característico, que, mesmo sendo considerado pejorativo num primeiro momento (pois fracassava em demonstrar fidelidade ao som de uma orquestra), acabou tornando-se cultuado ao longo do tempo (GOMES, NEVES, 1993, p. 73).

Portanto, o Mellotron pode ser apontado como uma espécie de “antepassado” dos *samplers* e mesmo da tecnologia MIDI, tão popular a partir dos anos 1990. Além disso, esse instrumento traz um aspecto que também pode ser notado nos artifícios e recursos digitais das artes plásticas: a tentativa de utilizar aparatos tecnológicos para reproduzir algo produzido analogicamente. Nesse sentido, o intento do Mellotron não traz diferença em relação aos softwares e aplicativos que prometem a ilustradores emular técnicas analógicas como a pintura a óleo, acrílica ou mesmo a aquarela. No caso do nosso objeto de estudo (as obras de Edgar Franco e Alan Flexa), o uso da tecnologia em alguns momentos traz sons acústicos, executados ou amostrados. Em outros momentos, o que

Franco e Flexa visam permitir que a tecnologia *apresente as suas próprias características e peculiaridades*. De acordo com Edgar,

Na música utilizo muitos sons analógicos que são remodulados digitalmente para gerarem outras sonoridades, e uso também sintetizadores e plug-ins digitais de simulação de instrumentos – nesse caso são recursos que me permitem criar sons que não poderiam ser criados por mim, pois não teria como comprar um órgão, por exemplo (FRANCO, SENRA, 2021, p. 19).

Na música popular, a tradição de criações de sons únicos, não diretamente relacionados à sons acústicos específicos, é vasta e considerável. Já em 1965 temos um marco no lançamento do sintetizador Moog, que oferecia sons muito característicos, ou seja, que não tentavam emular nenhum outro instrumento acústico. O ponto crucial por trás desse teclado (e de tantos outros lançados posteriormente, sejam analógicos ou digitais, como o Synclavier, ARP, Korg, Oberheim, Birotron e outros) é a possibilidade de *sintetizar sons*. Todas as propriedades de um som – envolvendo parâmetros como altura, envelope, amplitude, timbre, reverberação ou modulação poderiam ser controlados pela pessoa que executava o instrumento, através de chaves, teclas e mostradores (HOWE JR. In: SADIE, 1980, p. 108). Edgar Franco não apenas já usou de sintetizadores em seus trabalhos musicais, mas até mesmo de Inteligência Artificial:

Em um caso específico criei, em parceria com o musicista Eufrásio Prates, um EP musical que utiliza a IA do Google para gerar todos os sons finais. Eufrásio é um grande conhecedor de música e redes neurais e criou as faixas de nosso EP *Holofraktaforismos* todas a partir de minha voz remodelada na IA do Google, é um experimento muito forte e que me surpreende (FRANCO, SENRA, 2021, p. 19-20).

Apesar de tais experimentos, Edgar Franco afirma que não pretende fechar sua estética sonora em um único tipo de abordagem – no caso, na possibilidade de sintetizar sons distantes dos que podem ser feitos de maneira analógica. Um de seus discos, feitos em parceria com a banda Alice Psicodélica, traz músicas do Posthuman Tantra gravadas com berimbau de boca, udo e apitos indígenas. Como define Edgar, “A banda tem essa característica experimental que irrita alguns fãs mais conectados com minhas músicas no estilo dark ambient, pois não tenho amarras de estilo para criar os sons” (FRANCO, SENRA, 2021, p. 22).

No processo de produção do EP, Franco não apenas passa o texto dos aforismas para Alan Flexa, como também compartilha algumas sugestões e referências que pudesse guia-lo na composição e execução da parte musical:

Passei o texto para Alan, dividindo-o em 4 atos – para gerar as faixas a partir das atmosferas suscitadas por esses atos, tive que pensar nesses blocos de texto que ti-

vessem uma coerência intrínseca, pois na HQ – que tem 11 páginas – essa divisão não acontece. Alan Flexa é um grande músico, a única coisa que falei para ele é que imaginava um clima de trilhas sonoras de filmes de terror e suspense das décadas de 1970 e 1980 como no clássico *O Exorcista* e nos filmes de John Carpenter (FRANCO, SENRA, 2021, p. 30).

Franco diz também que “Flexa decidiu por criar as atmosferas em sintetizadores e plugins, mas utilizou-se também de gravações analógicas de cordas e outros instrumentos para gerar efeitos sonoros” (FRANCO, SENRA, 2021, p. 31).

Conclusão

Podemos perceber que as duas obras nomeadas como *Conversas de Belzebu com seu Pai Morto* possuem características próprias, e podem ser lidas até mesmo como obras independentes, sobretudo por não se caracterizarem como obras multimidiáticas. Apesar disso, existe uma forte coincidência temática e lírica que une as duas obras, como define Edgar Franco: “A unidade estética existente entre HQ e EP é o texto – o monólogo de Belzebu – que os conecta diretamente, o resto é uma nova perspectiva poética que se agrega ao conceito geral com a participação singular de Flexa” (FRANCO, SENRA, 2021, p. 33). Essas obras feitas em diferentes mídias

guardam particularidades e semelhanças que justificaram nossa análise no presente artigo. Uma delas é feita exclusivamente por Edgar Franco, e a outra já envolve uma parceria de Edgar com o músico Alan Flexa. Se a HQ foi obra de uma única pessoa, acreditamos que o processo de alteridade que permeou a criação da obra musical não comprometeu o resultado final do álbum, e aqui é preciso destacar também os méritos do talento de Flexa como músico e produtor. No fim das contas, a coerência artística que perpassa essas duas obras, feitas em mídias diferentes, dizem muito sobre a integridade do universo ficcional da Aurora Pós-Humana, onde se passam as narrativas das obras em questão.

Referências

BARALDI, Marcio. Ganhadores do Troféu Bigorna em 2009. In: *Bigorna.Net*. Publicado em 13 de outubro de 2009. Disponível em: <https://www.bigorna.net/index.php?secao=noticias&id=1255408254>. Acessado em 25 de setembro de 2022.

BRAS, Luiz. BioCyberDrama saga. In: *Blog Ficção Científica Brasileira*. Resenha publicada em 13 de abril de 2018. Disponível em: <https://ficcaocientificabrasileira.wordpress.com/2018/04/13/biocyberdrama-saga/>. Acessado em 20 de setembro de 2022.

FRANCO, Edgar. SENRA, Rafael. Ciberpajé e as obras artísticas pandêmicas. Entrevista de Edgar concedida à Rafael Senra. In: *Revista Imaginário!*. Nº 22. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2021.

FRANCO, Edgar. Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto. In: *Atomic Magazine*. Revista Quadrimestral de Quadrinhos - Ano 1, Número 1 - Abril de 2021 - Colaboradores: Law Tissot, Ciberpajé, Gazy Andraus, Emir Ribeiro e Laudo Ferreira. Palhoça, SC: Editora Atomic, 2021b.

FRANCO, Edgar. BARROS, Danielle. *Conversas com o Ciberpajé: vida, arte, magia e transcendência*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

FRANCO, Edgar. FLEXA, Alan. *Conversas de Belzebu com Seu Pai Morto*. Lunare Music: 2021c. Suporte digital. Duração: 06:59.

FRANCO, Edgar. FORTUNA, Danielle Barros. Histórias em Quadrinhos, Performance e Vida: Da “Aurora Pós-humana” à “Ciberpajelança”. In: REBLIN, Iuri Andréas. RODRIGUES, Márcio dos Santos. *Arte Sequencial em Perspectiva Multidisciplinar*. Leopoldina: ASPAS, 2015.

FUGAZZA, Gian Felice. Musica Elettronica. In: *Dizionario Enciclopedico Universale Della Musica e Dei Musicisti*. Torino: UTET, 1983.

GOMES, Alcides Tadeu. NEVES, Adinaldo. Tecnologia aplicada à música. São Paulo: Livros Érica Editora, 1993.

HOWE JR., Hubert S. Electronic Music. In: SADIE, Stanley (org.). *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. London: Macmillan, 1980. v. 6.

MOURA, Matheus. Autoralidade e pós-humanismo nos quadrinhos do Ciberpajé. In: *Quadrinhos e Comunicação: entrevistas com autores e teóricos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2013.

NARANJO, Marcelo. Atomic lança Licanarquia, HQ do Ciberpajé com arte de Toninho Lima. In: *Universo HQ*. Matéria publicada em 23 de agosto de 2021. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/atomic-lanca-licanarquia-hq-do-ciberpaje-com-arte-de-toninho-lima/>. Acessado em 25 de setembro de 2022.

JOÃO MONTANARO EM PERSPECTIVA: PESQUISAS ACADÊMICAS, OBRAS E ANÁLISES EMPREENDIDAS (2010-2022)

Alex Caldas Simões (IFES)¹

RESUMO: No Brasil, as charges, depois das tiras, são o gênero de quadrinhos mais populares nos jornais. Diversos autores são (re) conhecidos por elas. Em nossa pesquisa, investigamos, em uma ampla revisão de literatura no google acadêmico, a obra e as pesquisas acadêmicas realizadas com os quadrinhos de João Montanaro, de 2010 a 2022. Afinal, qual a importância do autor para a academia? Destacamos as obras/personagens mais pesquisados do autor; os pesquisadores principais, suas regiões e universidades; bem como as pesquisas desenvolvidas, área de estudos, temas, principais conclusões, e as mais citadas. A exemplo da literatura, nossa pesquisa constrói uma perspectiva de estudos com ênfase nos autores, destacando sua contribuição para o mundo dos quadrinhos e para as ciências humanas e das linguagens.

PALAVRAS-CHAVE: Tiras. Quadrinhos. Revisão Bibliográfica.

1 Doutor em Letras pela UERJ. Email:

Introdução

Já há um consenso entre os pesquisadores das ciências da linguagem que os Quadrinhos (HQ) não são um produto científico irrelevante, como antigamente. Por muito tempo as HQs foram encaradas como uma leitura barata, de má qualidade e imprópria para crianças (MCCLOUD, 1995; VERGUEIRO, 2009). Felizmente, essa realidade vem sendo alterada pela consolidação dos congressos da área de quadrinhos, em especial organizados pelo Observatório dos Quadrinhos (ECA/USP), as Jornadas Internacionais, e por (re)publicações teóricas relevantes que nos ajudaram a (re)definir o conceito de Quadrinhos (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2009; POSTEMA, 2018; GROENSTEEN, 2015).

Para Scott McCloud (1995, p.23) “[...] a tentativa de definir os quadrinhos é um processo contínuo que não terminará logo. Uma outra geração, sem dúvida, vai rejeitar o que esta decidiu aceitar e tentará reinventar os quadrinhos.” Essa dinâmica teórica tem feito dos Quadrinhos uma área dinâmica e presente em diversas áreas do saber, em especial a área de Letras e da Comunicação (VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013).

Ainda assim, o estudo acadêmico de quadrinistas, a exemplo da Literatura, ainda é escasso. Afinal, não encontramos pesquisadores especialistas em autores de quadrinhos, tanto como encontramos pesquisadores

especialistas em autores de literatura – tal como Carlos António Alves dos Reis, especialista em Eça de Queiroz; e Nádía Battella Gotlib, especialista em Clarice Lispector.

Nossa pesquisa, nesse sentido, busca investigar as pesquisas desenvolvidas com quadrinistas brasileiros. João Montanaro, nesse caso, é nosso objeto de revisão de literatura. Investigamos aqui, em uma ampla revisão de literatura no Google Acadêmico, a obra e as pesquisas acadêmicas realizadas com os quadrinhos de João Montanaro, de 2010 a 2022¹. Afinal, qual o legado do autor para a academia? Destacamos as obras/personagens mais pesquisados do autor; os pesquisadores principais, suas regiões e universidades e polos de orientação no tema; bem como as pesquisas desenvolvidas, área de estudos, temas, principais conclusões, e as mais citadas.

Referencial teórico: da obra de João Montanaro às charges e ao conceito de quadrinhos

João Montanaro é um jovem e expoente artista dos quadrinhos. Sua produção de quadrinista começou cedo. “[C]omeçou a colaborar em 2008 com a edição brasileira da revista MAD e logo passou a fazer charges políticas para vários jornais, como a Folha de S. Paulo.” (SANTOS; VAZQUEZ, 2017, p. 196).

1 Até Abril de 2022.

Aos 10 anos de idade ele já desenhava, tinha um bom portfólio e havia sido publicado em um jornal da cidade de Cotia (São Paulo) (BARBOSA, 2010). Aos 14 anos, após a morte do quadrinista Glauco, ele foi convidado para ser chargista da Folha de São Paulo², posição que ocupa até hoje (2022). Sua história de jovem prodígio dos quadrinhos foi noticiada pela imprensa brasileira, em especial após a sua chegada na Folha. João Montanaro foi à mídia, sendo entrevistado por diversos programas, como o Mais Você³, de Ana Maria Braga.

Seu primeiro livro foi o vencedor do prêmio HQ MIX, o Oscar dos quadrinhos (SANTOS; VAZQUEZ, 2017). Montanaro, à convite, também integrou o projeto MSP Novos Artistas, trabalho dedicado a homenagear os 50 anos de Maurício de Souza. Seu segundo livro, intitulado *Eu não me arrependo de nada*, reúne charges cartuns, ilustrações e experimentações gráficas diversas. A obra apresenta “cartuns divertidos, de algum azedume, sobre temas variados como internet e o pecado original” (BERCITO, 2022, online).

Apesar de suas publicações e prêmios, o artista é reconhecido por suas charges – não há destaque para personagens ou tiras –, que são amplamente divulgadas pela mídia jornalística (Folha de São Paulo) impressa e digital, como ilustra o exemplo abaixo.

2 Reportagem da AGEMT-PUC-SP, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ABA7VJzSZi8>

3 Entrevista com João Montanaro. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h_8sSLhvn0w



Figura 1: Charges de João Montanaro. Fonte: Folha de São Paulo, 13 de Junho de 2022.

“A Charge é um texto de humor que aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário. De certa forma, ela recria o fato de forma ficcional estabelecendo com a notícia uma relação intertextual.” (RAMOS, 2009, p. 21). A relação intertextual é uma das marcas da charge (ROMUALDO, 2000). A charge, portanto, faz parte do hipergênero quadrinhos (RAMOS, 2009). Ramos (2009, p. 20) defende que os quadrinhos podem ser considerados, “[...] um grande rótulo, um hiper-gênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.”

Isso significa dizer que tiras cômicas, cartuns e charges, por exemplo, por compartilharem a linguagem dos quadrinhos, pertenceriam ao hipergênero Quadrinhos, pelo fato de se proporem a compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional (RAMOS, 2009).

É nesse contexto que João Montanaro produz as suas charges e tem se constituído em um dos mais lembrados artistas de quadrinhos no Brasil.

Metodologia

A pesquisa aqui empreendida é quantitativa, cujo método de análise é a pesquisa bibliográfica (MARCONI; LAKATOS, 1996). Ela foi realizada por meio da plataforma acadêmica do Google⁴. Buscamos a palavra “João Montanaro”, com aspas. Tomamos como recorte temporal o ano de 2010 a 2022. O recorte foi construído com essas datas, pois em 2010 o autor iniciou sua obra de quadrinhos com o lançamento de seu primeiro livro, *Cócegas no raciocínio*, publicado pela editora Garimpo. Atualmente Montanaro vem publicando suas obras, em geral *Charges*, na Folha de São Paulo.

Identificamos nas pesquisas em português 30 resultados válidos que utilizaram os termos da busca. Ao analisarmos os resultados de forma mais minuciosa, chegamos a 07 pesquisas que, de fato, trabalharam com os quadrinhos de João Montanaro. Com base nesse resultado, descrevemos em tabelas as características da ciência feita com as obras de Montanaro. De posse dos dados, construímos gráficos com os resultados mais significativos, como será apresentado na próxima seção.

Resultados e discussões

4 Tal plataforma foi utilizada para identificarmos as pesquisas mais citadas, sejam elas artigos acadêmicos, anais de congressos, dissertações, capítulos de livro ou teses. A plataforma também apresenta as pesquisas do banco de tese da CAPES.

Pesquisas por ano, formato de divulgação, autores e formação acadêmica

Ao analisarmos nosso corpus, observamos que, das 07 pesquisas, houve apenas 02 pesquisas publicadas em 2017 e duas publicadas em 2020, as demais tiveram 01 pesquisa por ano. A produção científica começou em 2012.



Gráfico 1: As pesquisas realizadas por ano. Fonte: do autor.

Como o corpus de investigação é reduzido, o item investigado não apresenta grande relevância para a pesquisa. Ainda assim, o resultado apontado evidencia que João Montanaro – mesmo com já alguns anos de trabalho – ainda não faz parte de um cânone de autores pesquisados pela academia. Quando analisamos o formato de divulgação, destaca-se a produção do artigo científico, com 86%, 6 pesquisas; seguido do capítulo de livro, com 14%, 1 pesquisa.

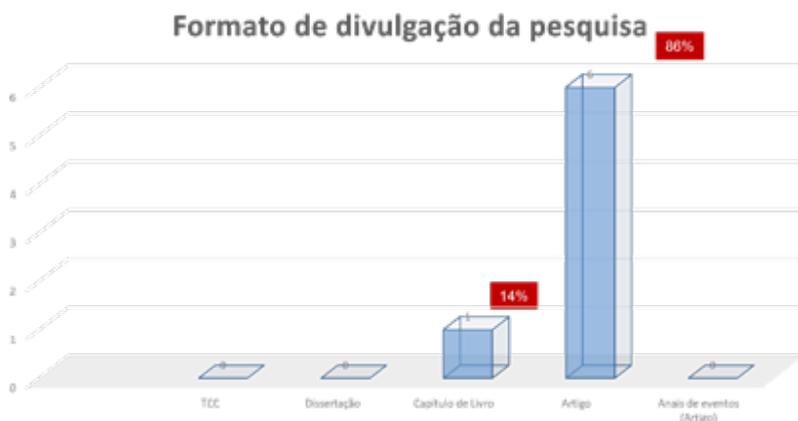


Gráfico 2: Formato de divulgação. Fonte: do autor.

A maioria das pesquisas é feita individualmente por meio de artigos científicos. Não há proposições acadêmicas de monografia (ou TCC), mestrado, doutorado, pós-doutorado com o João Montanaro – o que configura uma lacuna nas pesquisas sobre quadrinhos. A partir dessa constatação, concluímos que não há um destaque para algum orientador de trabalhos que tenha como base a obra de Montanaro. O mesmo ocorre na identificação de uma revista acadêmica relevante para as publicações do autor. Como cada publicação realizada foi em um veículo diferente, não há um que se destaque. Ao que parece, embora relevante na cena de quadrinhos brasileira o autor parece ainda não ter obras de referência que tenham chamado a atenção de pesquisadores, seja pelos temas, formato, estilo ou outro – a razão requer maiores investigações. Quanto aos autores das pesquisas e sua formação acadêmica, temos que as pesquisas aqui analisadas são feitas por pesquisadores experientes: Doutores (60%) e, em sua maioria, individualmente (72%).

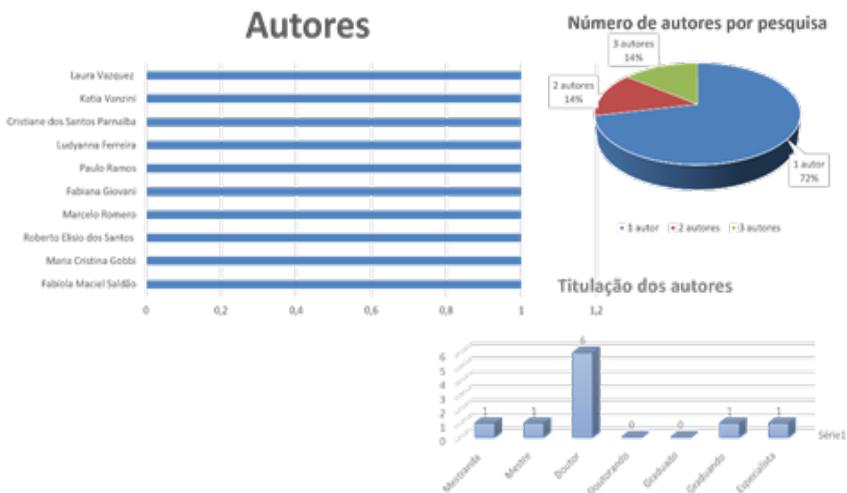


Gráfico 3: Formato de divulgação. Fonte: do autor.

Em nossa pesquisa ainda investigamos o gênero dos autores, como analisado abaixo.

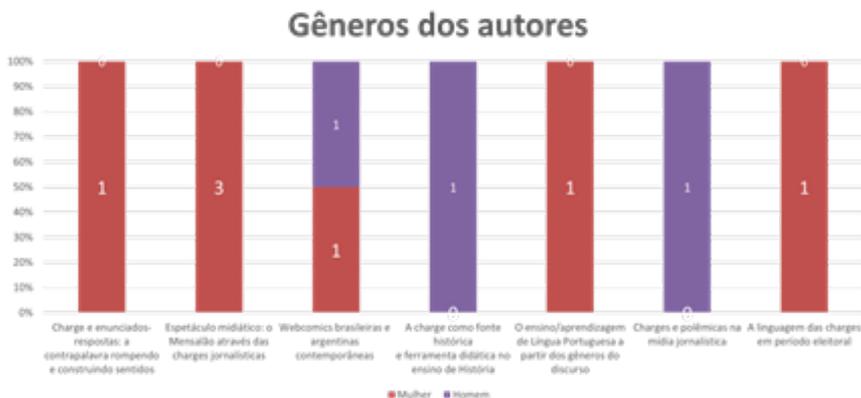


Gráfico 4: Formato de divulgação. Fonte: do autor.

A pesquisa com João Montanaro é realizada em sua maioria por mulheres. Dos 10 autores, 70% (7) são mulheres.

Universidade dos autores, região e estado

Devido ao baixo número de exemplares de nosso corpus, o resultado encontrado não é tão relevante e cabe maiores discussões no futuro. Ainda assim, temos que duas universidades que se destacam na produção de pesquisas com João Montanaro: a UNESP e a UNIFESP, como observamos no gráfico abaixo.

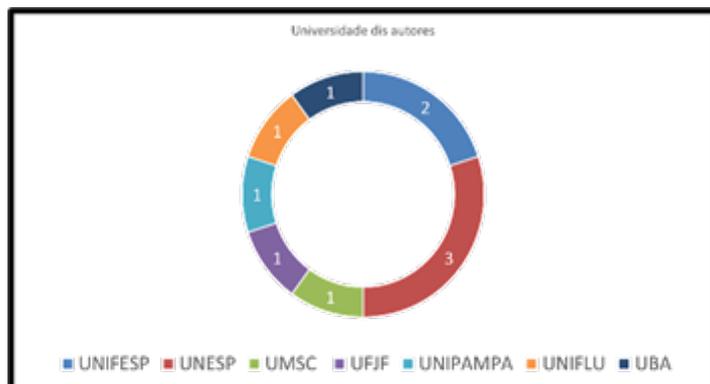


Gráfico 5: Universidade dos autores. Fonte: do autor.

Das 7 pesquisas, duas são da UNIFESP e três são da UNESP, cerca de 43% das pesquisas, a maioria. A partir desses dados, podemos indicar também o estado e a região do Brasil que mais investigam Montanaro, como apresentado no gráfico abaixo.

De nossa pesquisa, constatamos que a maior parte das pesquisas, 86%, é realizada por pesquisadores da região Sudeste, com destaque para São Paulo, com 58% das pesquisas. As pesquisas, portanto, concentram-se na região de circulação da Folha de São Paulo, São Paulo capital e o Sudeste – o que nos parece coerente com a história do artista que começou sua carreira nessa região e estado.



Gráfico 6: Estado e regiões dos pesquisadores. Fonte: do autor.

Área de investigação, pesquisas mais citadas e temas

Das áreas de investigação científica, a obra de João Montanaro se destaca na área de comunicação, com 43% das pesquisas, e na área de Letras/Linguística, com 29% das pesquisas – como observaremos no Gráfico 7 (página seguinte).

As demais áreas, Ensino de Língua Portuguesa e Ensino de História, apresentam apenas uma pesquisa cada. Cabe destacar que 86% das pesquisas analisaram as charges de João Montanaro, com destaque para a polêmica *Xilogravuras Japonesas – a onda*, que apareceu em 2 das 6 charges.



Gráfico 7: Pesquisas por área de conhecimento. Fonte: do autor.

A pesquisa mais citada quando o assunto é João Montanaro também se refere a charge da Xilogravuras Japonesas.

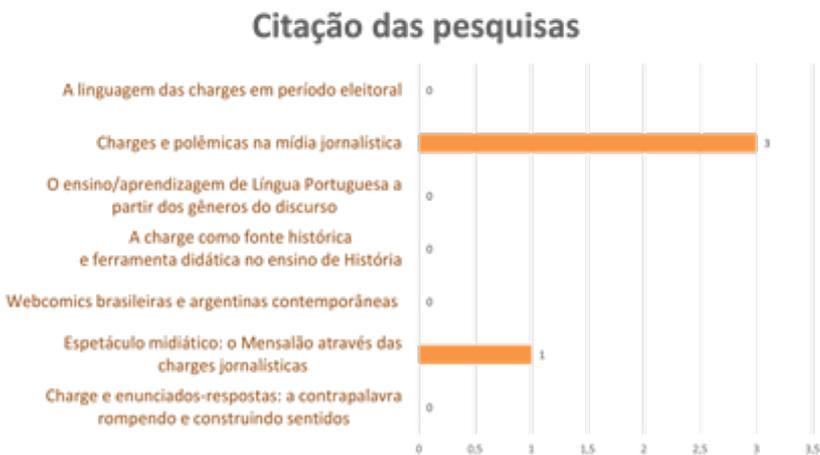


Gráfico 8: Citações das pesquisas. Fonte: do autor.

A pesquisa foi realizada por Paulo Ramos e foi intitulada por “Charge e polêmicas na mídia jornalística” e teve 3 citações.

Dos temas investigados, destacam-se as práticas de ensino, como apresentado abaixo.

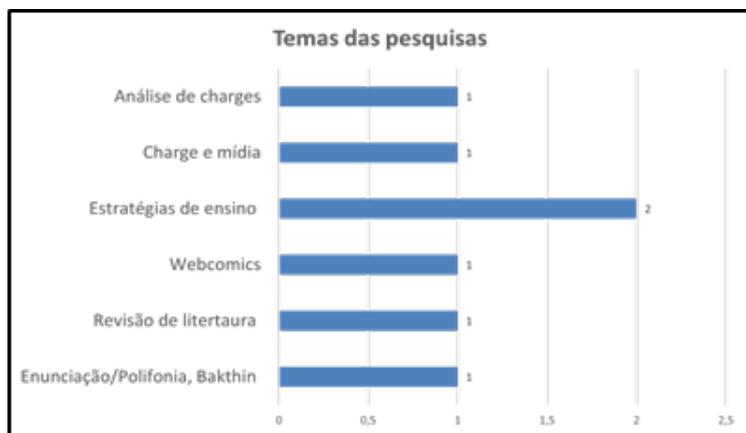


Gráfico 9: Temas das pesquisas. Fonte: do autor.

A pesquisa com estratégias de ensino (português e história) surge em duas pesquisas, cerca de 28% das pesquisas. Das palavras-chave indicadas nos sete trabalhos destaca-se em primeiro lugar a palavra “Charge.”



Figura 2: Nuvem de palavras. Fonte: do autor.

Destacam-se ainda as palavras “discurso”, “jornalismo” e “ensino.” Essas palavras, portanto, parecem definir as pesquisas com João Montanaro.

Conclusão

Em nossa pesquisa, buscamos identificar as pesquisas acadêmicas desenvolvidas com a obra do quadrinista João Montanaro. De nossa ampla revisão de literatura, realizada por meio de buscas no Google acadêmico (2010-2022), constatamos que dos 30 resultados apresentados, 07 se referiam ao artista. O número é pequeno e, portanto, não favorece a ampla discussão sobre os resultados encontrados. Ainda assim, podemos dizer que a pesquisa com o autor iniciou em 2012, dez anos depois da publicação de sua primeira obra. Dos temas/objetos investigados se destaca o trabalho com a Charge, com destaque para a polêmica do Tsumani e as cartas do leitor. Em geral, a pesquisa realizada é investigada individualmente por doutores, em sua maior parte, na área de Comunicação e Letras/Linguística, em São Paulo, Sudeste. A pesquisa mais citada é a de Paulo Ramos, com 3 citações, que aborda a discussão sobre a polêmica da charge do Tsumani.

Salientamos aqui que desenvolvemos uma pesquisa promissora e que pode ser realizada, com outros quadrinistas. Afinal, encontrar pesquisadores especialistas em autores de quadrinhos pode ajudar a legitimar (ainda mais) o campo de estudos, como já faz a literatura. Infe-

lizmente, no caso de João Montanaro os resultados não nos levam longe, haja vista o baixo número de pesquisas realizadas. Isso nos leva a crer que João Montanaro ainda é um artista em construção. Em 10 anos de carreira ainda busca encontrar-se. Em suas próprias palavras “Com muita sorte, consegui o que queria quando era pequeno, que era trabalhar na Folha, fazer desenho ao lado dos caras que eu lia. [...] Não sei se atingi a excelência criativa que queria, mas consegui fazer o que almejava.” (BERCITO, 2017, online). Da mesma forma, a falta de pesquisas com o autor abre um espaço científico ilimitado de possibilidades para o estudo de suas obras, que pode ser explorado em um futuro breve por entusiastas do estudo da nona arte.

Referências

BARBOSA, Mario Sergio. O mãe do miss. In: MONTANARO, João. *Cócegas no raciocínio: tiras, cartuns e outros delírios de João Montanaro*. São Paulo: Garimpo editorial, 2010.

BERCITO, Diogo. João Montanaro testa estilo diferente em ‘Eu Não Me Arrependo de Nada’. Folha de São Paulo, *Ilustrada*. 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/02/1855587-joao-montanaro-testa-estilo-diferente-em-eu-nao-me-arrependo-de-nada.shtml> Acesso em: 07 Set. 2022.

CAGNIN, L. A. *Os quadrinhos, linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2014.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. de Luís Carlos Borges. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema de Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados*. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

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

POSTEMA, Barbara. *Estrutura Narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

ROMUALDO, Edson Carlos. *Charge jornalística, Intertextualidade e polifonia: um estudo de charges na folha de São Paulo*. Maringá: Eduem, 2000.

VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino. In: VERGUEIRO, W; RAMA, A (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 3ed. 3reimp. São Paulo: Contexto, 2009. p. 7-29.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N. *Intersecções acadêmicas: Panorama das 1as jornadas internacionais em histórias em quadrinhos*. 1ed. São Paulo: Criativo, 2013.

Apêndice A

Revisão de literatura em ordem alfabética por autor

1. FERREIRA, Ludyanna. A linguagem das charges em período eleitoral. *Revista Científica Multidisciplinar UNIFLU*, v. 4, n. 1, p. 133-153, 2019.

2. GIOVANI, Fabiana. O ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa a partir dos gêneros do discurso. *Revista Desenredo*, v. 16, n. 3, 2020.

3. GOBBI, Maria Cristina; DOS SANTOS PARNAIBA, Cristiane; VANZINI, Katia. Espetáculo midiático: o Mensalão através das charges jornalísticas. *Comunicação & Sociedade*, v. 37, n. 1, p. 69-98, 2015.

4. RAMOS, Paulo. Charges e polêmicas na mídia jornalística. In: DALCASTAGNE, Regina. *Histórias em quadrinhos: diante da experiência dos outros*. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012. p. 129-148.

5. ROMERO, Marcelo. *Ferramenta didática no ensino de História*. Cadernos do Aplicação, Porto Alegre, jan.-jul, v. 33, n. 1, p. 2, 2020.

6. SALDÃO, Fabíola Maciel. Charge e enunciados-respostas: a contrapalavra rompendo e construindo sentidos. *Estudos Linguísticos* (São Paulo. 1978), v. 46, n. 3, p. 866-876, 2017.

7. SANTOS, Roberto Elísio dos; VAZQUEZ, Laura. Web-comics brasileiras e argentinas contemporâneas. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, v. 13, n. 24, 2017.

Ficção hiper-real em *O Eternauta*

Ivan Carlo Andrade de Oliveira¹

RESUMO: Conhecida há milênios e tendo sido, provavelmente descoberta por Aristóteles, a verossimilhança tem sido usada por autores para criar nos leitores uma imersão na obra ficcional. Entretanto, muitos escritores têm desenvolvido formas mais elaboradas de verossimilhança. Um exemplo é o roteirista de quadrinhos argentino Héctor Oesterheld. Em sua obra *O Eternauta*, com desenhos de Solano López, ele extrapola os limites entre a realidade e ficção, fazendo com que, por exemplo, a publicação de uma obra seja apresentada como prova da realidade da ficção. O artigo analisa essas estratégias de verossimilhança usadas por Oesterheld em sua obra-prima.

PALAVRAS-CHAVE: Eternauta, Oesterheld, ficção hiper-real

1 Professor no Departamento de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá. Email: profivancarlo@gmail.com.

Introdução

Vivemos num mundo hiper-real, em que se torna cada vez mais difícil distinguir o simulacro da realidade.

Este é um mundo em que notícias falsas, totalmente inventadas, são tidas como reais, e a transmissão do ataque de 11 de setembro na França foram acompanhadas de um aviso de que aquilo não se tratava de ficção. Um mundo em que a realidade virtual das redes sociais torna-se mais crível e importante que o mundo dito real.

Esse limite tênue entre realidade e ficção tem sido objeto de investigação por parte da arte e da literatura há muito tempo. No episódio que ficou conhecido como “A balela do balão”, Edgar Allan Poe fez os leitores do jornal *The Sun* acreditarem que aventureiros estavam realizando uma viagem de balão entre a Europa e os Estados Unidos.

Orson Welles, ao realizar a adaptação radiofônica do livro *A guerra dos mundos*, o fez como um radiojornal. Acontece que muitas pessoas ligaram o rádio no meio do programa e passaram a acreditar que de fato os Estados Unidos estavam de fato sendo invadidos por alienígenas. “O resultado foi um pânico generalizado, pois muitos ouvintes ignoraram o aviso, feito antes do programa, de que se tratava de uma ficção. Diversos americanos saíram armados de suas casas, prontos a dar combate aos alienígenas” (Oliveira, 2002, p. 9).

Posteriormente, Welles faria um filme, *F for Fake*, que abordaria essa fronteira tênue entre realidade e ficção.

Nos quadrinhos uma das obras que se dedicaram a essa abordagem foi *O Eternauta*, escrita por Héctor Oesterheld e desenhada por Solano Lopez. Na obra, realidade e ficção se misturam ao mostrar o narrador-roteirista como personagem.

De fato, realidade e ficção se misturam também fora da obra, uma vez que *O Eternauta* se tornou uma metáfora da luta contra regimes opressores e o roteirista foi provavelmente sequestrado e morto pelo regimento opressor instalado pelos militares na Argentina no ano de 1976.

O presente artigo analisa as estratégias narrativas dos autores para fazer com que o leitor passe a acreditar que o que está sendo narrado é uma história real, por mais fantasiosa que seja. Uma estratégia que configura uma verossimilhança hiper-real.

O mundo hiper-real

A maioria das pessoas acredita que a realidade é algo externo ao observador, pronto. Na filosofia esse paradigma está associado à escola representativista. Para ela, o conhecimento gerado pela observação do mundo, através dos nossos sentidos, gera uma representação fiel do real, independente do observador.

Essa teoria acredita que existe um mundo dado, que podemos apreender através dos nossos sentidos. Dessa forma, a realidade seria o oposto da ficção. O real, por esse paradigma, é o concreto, verdadeiro, em oposição à ficção, vista como mentira e fingimento.

No entanto, o que muitos autores têm observado, é que a ficção pode ser usada para revelar a realidade: “Lendo sempre, poderá se surpreender ao perceber o quanto a ficção esconde a chamada realidade e, como, através da ficção, pode-se desvendar o real enquanto processo, fruto das relações dos homens entre si e com a natureza”. (Walty, 1986, p. 5)

Aristóteles foi o primeiro a separar a realidade da ficção. Segundo Borges, 2014, p. 79), “Aristóteles construiu paradigmas antitéticos que foram decisivos para as configurações opostas entre literatura, história e arte”. Para Aristóteles (2003) a poesia se difere da história não pela forma, uma vez que o historiador poderia também escrever em versos, mas pela abordagem, uma vez que o historiador escreve sobre o que aconteceu e o poeta escreve sobre o que poderia ter acontecido.

Esse ponto de vista separou definitivamente a ficção, vista como imaginação, da realidade, vista como fatos concretos. Essa demarcação se tornou ainda mais forte com o advento do racionalismo. A ficção passou a ser vista como mentira, fantasia. A imaginação era característica do artista. Em oposição a ele estavam os homens sensatos, racionais, pessoas uteis para a sociedade.

Essa separação, entretanto, entrou em crise no mundo contemporâneo. Segundo Schabbach (2014, p. 2), a própria questão do que é verdadeiro ou não vem sendo colocada em jogo, um fenômeno ampliado pelo surgimento das tecnologias digitais: “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”.

Segundo Bauman (apud Schabbach, 2014, p. 3), “Para descobrir o que, no mundo real, é verdadeiro e o que é falso, tenho de tomar muitas decisões difíceis e nunca efetivamente garantidas a respeito da confiança que eu investiria em algumas comunidades”. Nesse mundo, em que a separação entre ficção e realidade se torna cada vez mais tênue, a arte responde refletindo sobre essa realidade.

Orson Welles, que havia colocado os Estados Unidos em pânico com o episódio *Guerra dos Mundos*, de modo não intencional, foi também um dos primeiros a produzir arte que refletia sobre o fenômeno. Na década de 1970, Welles foi convidado a gravar uma narração em off para documentário sobre um falsificador. Mas toda vez que o ator-diretor narrava um documentário, os espectadores achavam que era mentira por conta do episódio *Guerra dos Mundos*. Assim, Welles propôs ao produtor François Reichenbach fazer algo diferente com o material. O resultado dessa proposta é o filme *F for Fake*, famoso exatamente por testar as fronteiras entre realidade e ficção.

O filme conta a história do falsificador de obras de arte Elmyr de Hory. Suas obras imitava o estilo de determinados artistas modernos com tanta perfeição que muitos museus e colecionadores particulares tinham seus quadros em seus acervos acreditando que se tratavam de obras originais.

Uma das principais fontes do documentário é o escritor norte-americano Clifford Irving. Durante as filmagens, entretanto, a equipe descobriu que ele estava sendo acusado de ter falsificado totalmente a biografia do bilionário recluso Howard Hughes. Irving simplesmente não entrevistara Hughes e seu livro, aparentemente, era pura ficção. Aos poucos, a película deixa a dúvida: quanto das informações sobre o Elmyr também não são ficção?

Orson Welles entrelaça esse jogo realidade-ficção com sua própria história, ao referir-se ao famoso pânico *Guerra dos Mundos* e ao seu filme mais importante, *Cidadão Kane*, que, inicialmente, deveria ser sobre Hughes (uma curiosa coincidência). (Danton, 2019, p. 49)

Welles chega a incluir uma cena final em que sua namorada, Olja torna-se musa inspiradora de Picasso:

Picasso vê Olja (namorada de Welles) andando pela rua, fica fascinado e mantém com ela uma relação que resulta em 20 quadros, retratos da bela moça. Welles, ao invés de contratar um ator para o papel de Picasso, aproveita fotos do pintor, numa edição tão eficiente que passa uma ideia de verossimilhança: ou seja, o espectador acredita que o romance entre os dois de fato aconteceu. Mais: no final, duvida se os quadros que tornaram o pintor espanhol famoso são mesmo dele ou de seu falsificador, o avô de Olja. (Danton, 2019, p. 49)

Segundo Fábio Oliveira Nunes (2016, p. 25),

O conceito levado por Welles em seu documentário ficcional não se refere simplesmente ao que é falso, mas a um estado híbrido entre ficção e realidade (...) o conceito de fake é uma mistura de falso e verdadeiro, pelo qual se poderia dizer que qualquer tipo de manifestação no campo da arte ao mesmo tempo em que não é real, também não é totalmente falsa, mas, sim, uma mistura transitiva (...) fake não quer ser verdadeiro – ao contrário do falso – mas, sim, busca um estado de “falso-verdadeiro” ou “verdadeiro-falso”.

Gian Danton (2019), lembra que os artistas sempre usaram estratégias para mergulhar os expectadores numa espécie de imersão, em que a obra parecia real enquanto era fruída. Essa estratégia é chamada de verossimilhança. Essas estratégias de verossimilhança, que antes era simples, foram se tornando cada vez mais complexas, a ponto de obras recentes não só parecerem reais, mas se confundirem com a realidade. O autor chama essa estratégia de verossimilhança hiper-real, numa referência direta ao conceito de hiper-realidade.

A hiper-realidade seria, portanto, um modelo, uma ficção, uma criação humana, que se descola do real e se torna, ele mesmo, a realidade mais interessante e fascinante que o real. Esse contexto gera uma crise que abala a divisão entre realidade e ficção. (Oliveira, 2019, p. 121-122).

A seguir analisaremos como Oesterheld usa esses recursos em *O Eternauta* para construir uma obra que é, ao mesmo tempo, verdadeira-falsa e falsa-verdadeira.

O Eternauta

O Eternauta surgiu em 1957, quando o roteirista Héctor Oesterheld perguntou a Francisco Solano López, um dos principais desenhistas da revista *Hora Cero* que tipo de história gostaria de desenhar em sua nova série. López respondeu que gostaria de fazer uma história de ficção-científica, mas com toques realistas.

Oesterheld imaginou então uma história na qual a Argentina era invadida por extraterrestres em ondas, a primeira onda formada por uma neve mortal. O roteirista, que era fascinado por Robinson Crusoe, imaginou uma casa de sobreviventes cercada por neve e mortos, como uma ilha. Paradoxalmente, embora Crusoe estivesse a maior parte do tempo sozinho em sua ilha, o protagonista da HQ está sempre cercado da família e de amigos. “Agora, pensando melhor, vejo que talvez seja essa ausência de um herói central que faz de *O Eternauta* uma das minhas histórias que recordo com mais prazer. O verdadeiro herói de *O Eternauta* é um herói coletivo, um grupo humano” (Oesterheld; Lopez, 2011, p. 5).

Portanto, mais do que uma estratégia narrativa, esse aspecto tinha também uma mensagem política: *O Eternauta* é um herói coletivo, e não um herói solitário, como a maioria dos heróis.

A história foi lançada na revista *Hora Cero* na primeira semana de 1957 e logo conquistou os leitores, que acompanhavam semana a semana a evolução da invasão alienígena em Buenos Aires.

Uma inovação é que os personagens alienígenas que apareciam e que o leitor achava que eram os invasores, logo se mostravam escravos dos mesmos, a exemplos dos mãos, usados para coordenar as ações dos demais invasores. Eles obedecem ou são mortos.

A série fez tanto sucesso que ganhou uma releitura, no ano de 1969, novamente com roteiro de Héctor Oesterheld, mas agora com desenhos de Alberto Breccia. O aspecto político, que era apenas entrevisto na versão de 1957 aqui se torna explícito: os países desenvolvidos entregam os países de Terceiro Mundo para os invasores em troca de serem deixados em paz. Essa versão, ao contrário da primeira, teve pouca aceitação, principalmente graças ao desenho pouco convencional de Breccia, que não agradou os leitores da revista *Gente*. Isso fez com que o final da trama fosse antecipado.

Em 1976 a história original foi lançada na forma de álbum e se tornou um sucesso de vendas. Isso fez com que a editora Record encomendasse para Oesterheld e López uma continuação, que o desenhista não chegou a ver totalmente publicada, pois foi sequestrado e morto antes disso.

Entretanto, *O Eternauta* se tornou um símbolo nacional, sendo comparado a figuras como Carlo Gardel, Evita Perón e Che Guevara.

A importância política da história ficou clara no ano de 2011, quando a campanha da candidata Cristina Kirchner mostrou o ex-presidente Nestor Kirchner caracterizado como o Eternauta, usando a roupa isolante e o óculos de mergulho. Isso gerou críticas por parte da oposição, que acusou os peronistas de se apropriarem de um símbolo nacional.

A mistura de ficção e realidade em *O Eternauta*

Em *O Eternauta*, ficção e realidade se misturam desde os primeiros quadros. A história começa com o roteirista Héctor Oesterheld (na história ele é chamado de Gérman) no seu escritório, de madrugada. Ele está escrevendo roteiros, mas paralisa sua atividade quando uma figura surge, do nada à sua frente. À primeira vista parece um fantasma, mas Gérman percebe que se trata de uma pessoa de carne e osso. A figura usa uma roupa estranha, de um material nunca visto, que parece uma mistura de algodão e plástico. “Nunca vi um olhar como aquele. O olhar de um homem que tinha visto tanta coisa, que podia entender tudo”, diz o texto.

O estranho percebe que o Gérman está escrevendo e pergunta: “Estou vendo que você escreve muito... o que faz da vida?”. “Bem, sou roteirista de quadrinhos”, responde Gérman. “Roteirista de quadrinhos... isso que é coincidência... entre tantas casas, vim parar justo nesta...”. O Eternauta começa a contar sua história e pede que seu relato seja transformado em quadrinhos como forma de aviso sobre o que virá. “Ouvi, o resto da noite

não fiz outra coisa senão ouvir. Como ele mesmo tinha dito, quando terminou, tudo estava claro. Claro o bastante para me encher de pavor.”, diz o texto.



Figura 1: O roteirista se coloca na história como estratégia de verossimilhança. Fonte: OESTERHELD; LÓPEZ, 2011, p. 11.

Como o roteirista é uma figura real, sua introdução na história configura o que era denominado de verossimilhança por Aristóteles:

Na tragédia, os poetas recorrem a nomes de personagens que existiram, pela razão de que o possível inspira confiança. O que não aconteceu, não acreditamos imediatamente que seja possível; quanto aos fatos passados, não discutimos a possibilidade dos mesmos, pois, se tivessem sido impossíveis, não teriam se produzido. (ARISTÓTELES, 2003, p. 44)

Oesterheld, entretanto, usa essa estratégia de forma mais complexa, ampliando o efeito de realidade. A estratégia narrativa faz com que o leitor acredite que a história não só pareça real, mas que irá acontecer ainda, sendo assim um aviso sobre um futuro sombrio.

A trama narrada pelo Eternauta é a história da invasão da Argentina por extraterrestres (nessa primeira versão, não fica claro se a invasão se estende a outros países). A ação desenrola em Buenos Aires: uma nevasca mortal toma conta da cidade. Qualquer um que tenha contato com os flocos é morto. Lá na frente, para conseguir sair, o personagem usa uma roupa fechada e óculos de mergulho, que se tornarão icônicos nos quadrinhos portenhos.

A invasão é feita em ondas. Primeiro a neve, depois seres gigantescos, os Burgos, depois seres chamados Mãos, com vários dedos. Todos, no entanto, são escravos, usados nas invasões, de modo que os verdadeiros invasores nunca aparecem. Essa é uma estratégia narrativa interessante, pois mantém o leitor o tempo todo no suspense a respeito de quem de fato são os invasores.

Na verdade, até humanos lobotomizados através de um aparelho acoplado à cabeça são transformados em instrumentos da invasão. Para o objetivo deste artigo, o final é um momento importante.

O grupo no qual está o Eternauta capta uma transmissão radiofônica indicando um local de uma zona de segurança. Lá eles são recebidos por militares amigáveis,

que no entanto, se revelam escravos lobotomizados pelos invasores. A situação se desenvolve até um ponto em que Juan Salvo (O Eternauta), a esposa e a filha estão numa trincheira, vendo o exército de lobotomizados se aproximar, incluindo alguns de seus amigos. Parece que é o fim de todos.

O Eternauta vê uma nave pousada e resolve entrar ali, na tentativa de fazê-la funcionar e assim escapar do perigo. Ele mexe em alguns controles e logo se vê num local desértico, onde encontra um Mão. Este lhe explica que a máquina chama-se Cosmoesfera e que o mecanismo o lançou em um local fora do tempo e do espaço.

Juan passa a percorrer as dimensões espaciais e temporais em busca de sua esposa e sua filha... e é dessa forma que vai parar no escritório de Oesterheld. Ao descobrir que o ano é 1959, percebe que os fatos narrados ainda não aconteceram e corre para encontrar a esposa e a filha.

Gérman vai atrás dele, temendo as consequências do fato das duas versões temporais de Juan Salvo se encontrarem. O desenho, aliás, é eficaz em manter esse suspense, uma vez que mostra o personagem na sombra. Mas quando a menina Martita o encontra, ele volta a ser o Juan Salvo do passado. Mais do que isso, ele não reconhece Gérman, o que coloca o roteirista em dúvida: teria sido tudo fruto de sua imaginação? “Isso só tem uma explicação... que eu sonhei tudo, que a o Eternauta e sua história não passaram de uma alucinação...”, diz o roteirista-personagem.

Essa sequência é uma estratégia narrativa de Oesterheld. Seu objetivo aqui é fazer o leitor desacreditar da narrativa, considerando tudo que veio antes como sonho ou alucinação. Mas, quando viramos a página, vemos o roteirista-personagem surpreso com o que vê. Este, que antes acreditava que tudo não passava de sonho, imaginação, alucinação, agora passa a acreditar que todos os fatos são reais:

Esses homens devem ser Favalli, Posky e Lucas... estão vindo jogar truco com Juan Salvo, como todas as noites... como na noite da nevada! Nem preciso procurar o Pablo... quer dizer que é verdade! Que o que o Eternauta me contou é verdade e não um sonho meu. Ele esqueceu tudo ao voltar ao passado! Ao reencontrar sua família! Isso quer dizer que a neve mortal realmente cairá sobre a terra em 1963... que daqui a quatro anos, os Eles lançarão sobre nós sua terrível invasão... que fazer? Que fazer para evitar tamanho horror? Será possível evitá-lo publicando tudo o que o Eternauta me contou? Será possível? (OESTERHELD; LOPEZ, 2011, p. 360)

A estratégia é clara e inteligente. Oesterheld faz o leitor se identificar com o narrador. Quando o narrador passa a duvidar dos fatos, o leitor duvida junto. Mas quando o narrador se vê diante de fatos que comprovariam ser verdade aquilo que foi narrado, passa a acreditar, e o leitor junto com ele.



Figura 2: Quando o roteirista-personagem acredita na história, o leitor acredita junto com ele. Fonte: OESTERHELD; LÓPEZ, 2011, p. 360.

Dessa forma, o roteirista faz o leitor aceitar o pacto de verossimilhança, passar da descrença para a crença nos fatos narrados. Afinal, tudo se encaixa e, de fato, Buenos Aires será invadida por uma nevasca mortal dali a quatro anos. Hoje essa estratégia já garante uma grande imersão na história, de modo que o impacto deve ter sido ainda maior à época da publicação da história.

Em 1976, o roteirista foi convidado a realizar a segunda parte de sua obra-prima e, ao fazê-lo, diminuiu ainda mais a separação entre a ficção e a realidade, aumentando o caráter de hiper-realismo da obra.

O álbum continua exatamente do ponto em que terminou o primeiro. Gérman está na frente da casa de Juan Salvo, vendo-o antes de se transformar no Eternauta. Vê também a chegada de Favalli, Posky e Lucas e passa a acreditar que tudo que lhe foi narrado é verdade. “Juan Salvo se esqueceu de tudo que me contou... claro, sua aventura foi em 1963... e estamos em 1959! Mas... estamos realmente em 1959?”, pensa Gérman.

Ele vai para casa, observa o escritório onde o Eternauta lhe contara sua história... e tem um paroxismo. A imagem mostra seu rosto, e à volta, com um turbilhão, os personagens da história do primeiro álbum. Num outro quadro, também seu rosto forma a imagem central, mas agora é circundado pelas datas: 1959... 1963... 1970... 1976...

Estarrecido, ele vai até a casa de Juan Salvo tentando convencer os que ali estão dos acontecimentos terríveis que estão por vir. Ele começa a narrar fatos específicos sobre cada um, na tentativa de convencê-los. Como argumento final, ele afirma que os fatos são tão reais que foram transformados em quadrinhos e publicados duas vezes na forma de revista e uma terceira vez como livro, no ano de 1976!



Figura 3: O fato da HQ ter sido publicada é colocada como prova da veracidade da mesma. Fonte: OESTERHELD; LÓPEZ, 2013, p. 16.

O curioso aqui que embora este seja o Oesterheld de 1959, sua mente está em 1976, uma vez que conhece os acontecimentos do futuro e até mesmo sabe que a história será publicada como álbum nesse ano.

O roteirista brinca com a verossimilhança, fazendo com que o ficcional seja prova do real. O fato da história estar sendo publicada em 1976 é prova de que ela ocorreu em 1963! Oesterheld faz um novo pacto de verossimilhança, agora com as novas gerações, de forma que 1976 passa a fazer parte do contínuo-tempo da história.

Da mesma forma, a história que o leitor tem em mãos naquele momento é prova de que os fatos realmente ocorreram como narrado. Essa é uma estratégia única e totalmente original de verossimilhança.

Conclusão

O *Eternauta* é um clássico absoluto dos quadrinhos argentinos. Como demonstrado, isso decorre não só da qualidade da história, mas também das estratégias narrativas escolhidas. Ao se colocar na trama e criar uma história em que realidade e ficção se misturam, em que o ficcional torna-se prova do real, Héctor Oesterheld inova nas estratégias de verossimilhança.

Quando o desenhista Solano López deu as diretrizes para a nova série que gostaria de desenhar para a *Hora Cero*, ele pediu que os personagens tivessem uma caracterização natural e crível, que fosse uma obra em que os leitores sentissem os acontecimentos como reais, algo que tivesse acontecido de verdade. Oesterheld cumpriu à risca esse pedido, construindo uma obra em que realidade e ficção se misturam e imersão do leitor é absoluta.

Mas essa mistura entre realidade e ficção foi além das páginas dos quadrinhos. Quando o roteirista sumiu, provavelmente assassinado pela ditadura militar argentina, esses dois aspectos, real e ficção novamente se mesclaram:

O sumiço repentino, porém, só serviu para elevar a imagem do Eternauta, fundindo o personagem ao seu próprio autor, a símbolo da luta contra a ditadura. O personagem é até hoje visto como um representante daqueles que desapareceram (ou melhor, “foram desaparecidos”) sem deixar pistas. Stencils de Juan Salvo usando seu uniforme enquanto caminha podem ser vistos

nas paredes por toda a capital argentina (imortalizando também a memória do ilustrador Solano López, que viera a falecer em Agosto de 2011). São como espectros daqueles que não estão mais aqui fisicamente, mas continuam vagando pelo imaginário e pelas lembranças sem jamais serem esquecidos. (CORADINI, 2015)

Referências

ARISTÓTELES. *Arte poética*. São Paulo: Martin Claret, 2003.

BORGES, Rosane da Silva. *Ficção e realidade: as tramas discursivas dos programas de TV*. Tese apresentada ao programa de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-15072009-223157/pt-br.php>. Acesso em: 21 abr. 2014.

CORADINI, Henrique Fernandes. Oesterheld, o Eternauta e o regime militar argentino. In: *Obvious*. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/aleatoriedades/2013/07/oesterheld-o-eternauta.html>. Aceso em 17 maio 2015.

DANTON, Gian. *Hiper-realidade e simulacro nos quadinhos: a fantástica história de Francisco Iwerten*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *O que é realidade*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

LOBÃO, Alexandre; DANTON, Gian; SANTANA, Leonardo. *A bíblia do roteiro de quadrinhos*. Brasília: Tagora, 2020.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *A árvore do conhecimento*. São Paulo: Palas Athena, 2001.

NUNES, Fábio Oliveira. *Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo*. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

NUNES, Fábio Oliveira. *O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet*. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio_oliveira_nunes.pdf.

OESTERHELD, Héctor; LÓPEZ, Francisco Solano. *O Eternauta II*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

OESTERHELD, Héctor; LÓPEZ, Francisco Solano. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de Oliveira. *Agulha hipodérmica: o poder e os efeitos dos meios de comunicação de massa*. Macapá: Seama, 2002.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de Oliveira. *Verossimilhança hiper-real nos quadrinhos de Alan Moore*. *Cajuero*, Aracaju, v. 2, n. 1, p. 117-145, 2019.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. *Agulha hipodérmica: o poder e os efeitos dos meios de comunicação de massa*. Macapá: Faculdade Seama, 2002.

SCHABBACH, Leonardo. *Ficção e mídia na pós-modernidade: a busca por um processo reflexivo*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/publicacoes/mestrado/dissertacoes_2011.html. Acesso em: 13 jun. 2014.

WALTY, Ivete Lara Camargos. *O que é ficção*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

Organizadores

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é formado em Comunicação social/Jornalismo pela Universidade Federal do Pará, tem mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo e é Doutor em Artes e Cultura Visual pela UFG. Atualmente é professor da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP). Atua principalmente nos seguintes temas: quadrinhos, jornalismo e literatura de fantasia e FC. Com o pseudônimo de Gian Danton tem publicado quadrinhos e textos de ficção literária desde 1989.

Rafael Senra Coelho é professor de Literatura no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Amapá (PPGLET/UNIFAP) e professor de Literatura Brasileira na Graduação em Letras-Português da UNIFAP. Doutor em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Mestre e Graduado em Letras pela Universidade Federal de São João Del-Rei (UFSJ). Trabalhou como professor visitante na Universidade Federal de Viçosa (UFV) pelo Programa Nacional de Pós Doutorado (PNPD). É diretor da Coleção Além da Letra na Editora Hucitec e colaborador da Editora Verter. Desenvolve pesquisas principalmente nas áreas de literatura, quadrinhos, cinema e música popular. É autor de quadrinhos, livros, e já lançou vários discos autorais com seu próprio nome ou com o codinome de Alfa Serenar.

